

## FORME ANIMALE

Type de créature



Mod. de  
taille

### CARACTERISTIQUES

Valeur de Carac. Bonus d'objets Bonus Temp Mod. de Carac.

FOR    **FOR**  
DEX    **DEX**  
CON    **CON**

Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac. -10) /2

### COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative  
**INIT** = **DEX** +

VITESSE Vitesse temp  
 mcases  mcases

### MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Mod. de Divers  
BMO = Base + **FOR** +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE  
DMD = 10 + **FOR** + **DEX** +  +  + **BBA** +  +  +

### CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle Mod. de Divers  
**CA** = 10 + **DEX** +  -  +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

**CA** = 10 / +  -  +

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

**CA** = 10 + **DEX** / -  +

CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts

**CA** /

### CAPACITES SPECIALES

### ATTAQUES

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

### SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Divers Temp  
**VIG** = **CON** +  +

JET DE RÉFLEXES

**REF** = **DEX** +  +

### PORTRAIT

## FORME ANIMALE

Type de créature



Mod. de  
taille

### CARACTERISTIQUES

Valeur de Carac. Bonus d'objets Bonus Temp Mod. de Carac.

FOR    **FOR**  
DEX    **DEX**  
CON    **CON**

Modificateur de Carac. = (Valeur de la Carac. -10) /2

### COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative  
**INIT** = **DEX** +

VITESSE Vitesse temp  
 mcases  mcases

### MANOEUVRES DE COMBAT

BONUS DE MANOEUVRE OFFENSIVE Mod. de Divers  
BMO = Base + **FOR** +

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE  
DMD = 10 + **FOR** + **DEX** +  +  + **BBA** +  +  +

### CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle Mod. de Divers  
**CA** = 10 + **DEX** +  -  +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

**CA** = 10 / +  -  +

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

**CA** = 10 + **DEX** / -  +

CA temp Rés. à la magie Réduction de dégâts

**CA** /

### CAPACITES SPECIALES

### ATTAQUES

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

Portée Bonus d'attaque Dégâts Critique  
m cases

### SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR Base Divers Temp  
**VIG** = **CON** +  +

JET DE RÉFLEXES

**REF** = **DEX** +  +

### PORTRAIT