

LYCANTHROPE FORME HYBRIDE

CARACTERISTIQUES

Base	Animal	Modificateur	Temp
FOR	FOR	+ 2	FOR
DEX	DEX		DEX
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAG	SAG	+ 2	SAG
CHA	CHA	- 2	CHA

Utilise tes score de base ou d'animal, en fonction du p

VITESSE

Vitesse temp
m cases m cases m cases

MANOEUVRES DE COMBAT

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

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX +	Modificateur d'esquive	Modificateur de parade	Bonus de base à l'attaque	Mod. de taille	Divers	Bonus de moral
			BBA			

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE	Armure Naturelle	Mod. de taille	Modificateurs Divers
CA = 12 + DEX +			

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 12 / +			
-------------	--	--	--

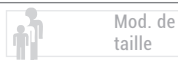
CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 12 + DEX / -			
-------------------	--	--	--

CA temp	Rés. à la magie	Réduction de dégâts
CA		/Argent

CAPACITES SPECIALES

Type de créature



Mod. de taille

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			

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m cases			

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR	Base	Divers	Temp
VIG = CON +			

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG +			
-------------	--	--	--

LYCANTHROPE

+2 SAGet -2 CHA dans les 3 formes.

<input type="checkbox"/> LYCANTHROPE NATUREL
Réduction de dégâts: 10 / Argent
Changez de forme en une action de mouvement.

<input type="checkbox"/> LYCANTHROPE INFECTÉ
Réduction de dégâts: 5 / Argent

Changez de forme en une action complexe avec un jet de vigueur :
à la forme hybride ou animale DD 15 DD 10
à la forme humanoïde : DD 20 DD 25
Retourne à la forme de base à l'aube ou après 8 heures de repos.

LYCANTHROPE FORME ANIMALE

CARACTERISTIQUES

Base	Animal	Modificateur	Temp
FOR	FOR	+ 2	FOR
DEX	DEX		DEX
CON	CON	+ 2	CON
INT	INT		INT
SAG	SAG	+ 2	SAG
CHA	CHA	- 2	CHA

Utilise tes score de base ou d'animal, en fonction du p

VITESSE

Vitesse temp
m cases m cases m cases

MANOEUVRES DE COMBAT

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

DEGRÉ DE MANOEUVRE DÉFENSIVE

DMD = 10 + FOR + DEX +	Modificateur d'esquive	Modificateur de parade	Bonus de base à l'attaque	Mod. de taille	Divers	Bonus de moral
			BBA			

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE	Armure Naturelle	Mod. de taille	Modificateurs Divers
CA = 12 + DEX +			

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 12 / +			
-------------	--	--	--

CLASSE D'ARMURE DE CONTACT

CA = 12 + DEX / -			
-------------------	--	--	--

CA temp	Rés. à la magie	Réduction de dégâts
CA		/Argent

CAPACITES SPECIALES

Type de créature



Mod. de taille

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			

Portée	Bonus d'attaque	Dégâts	Critique
m cases			

SAUVEGARDES

JET DE VIGUEUR	Base	Divers	Temp
VIG = CON +			

JET DE VOLONTÉ

VOL = SAG +			
-------------	--	--	--

LYCANTHROPE

CHANGEMENT DE FORME

L'équipement ne se fond pas entre les formes humanoïde et hybride, mais le fait avec la forme animale.

MALÉDICTION DE LA LYCANTHROPIE

Une morsure de vrai lycanthrope infecte la victime et elle contracte la lycanthropie
DD 15 pour annuler

Une dose d'herbe à loup donne un autre test de vigueur.

EMPATHIE LYCANTHROPIQUE

Peut communiquer avec les animaux liés
+4 en Diplomatie pour changer l'attitude d'un animal