FORME ANIMALE

Type de créature



CARACTERISTIQUES	ATTAQUES
Valeur Objet Bonus Mod. de	ATTAQUES
de Carac. Bonus Temp Carac.	
STR STR	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
DEX DEX	pie da ses
CON	
Modificateur de Caractéristique = (Score Total de G	Care cléristique - 10) ÷ 2 Bonus d'attaque Dommage Critique
COMBAT	piedsases
BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative	picususes
INIT = DEX+	
VITESSE Vitesse temp	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
piedscases piedscases	pie da ses
MANOEUVRES DE COMBAT	
MANOEUVRE DE COMBAT Taille BONUS Modificateur Divers	Bonus d'attaque Dommage Critique
BMO = & # + STR + # +	piedases
<u> </u>	
234	uive Deflection Base Taille Moral cateur Modificateur Bonus d'attaque Modificateur Divers Bonus
DMD = 10 + STR + DEX +	+ + BBA + + + +
CLASSE D'ARMURE	SAUVEGARDES *
CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle Mo	Taille Base Divers Temp dificateur Divers JET DE VIGUEUR
CA = 10 + DEX + -	+ VIG =CON+ +
PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE	RÉFLEXES SAUVEGARDE
CA = 10 / + -	** + REF = DEX + +
CONTACT CLASSE D'ARMURE	DODEDATE
CA = 10 + DEX / -	+ PORTRAIT
CA temp Résistance à la maßeduction de domm	age
CA /	
CAPACITES SPECIALI	ES (
	ES - (
	es Z
	ES - (

FO	DI	ME	ΛN	TAT	ΛТ	E
CU			AIN	LIVI	\mathbf{AL}	·IC

Type de créature

h			Tai
	Mod	lific	ate

CARACTERISTIQUES	*	ATTAQUES	5	*
Valeur Objet Bonus Mod. de de Carac. Bonus Temp Carac.				
de Carac. Bonus Temp Carac.				
STR STR	Portée	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
DEX	pie da ses			
DEX DEX	piewases			
CON				
Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Ca	ractéristique - 10) ÷ 2	- Bonus d'attaque	Dommage	Critique
COMBAT	Portee			
BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative	pied s ases			
INIT = DEX+				
VITESSE Vitesse temp	Portée	Bonus d'attaque	Dommage	Critique
niada agasa niada agasa	pie da ses			
pieds cases pieds cases	prewases			
MANOEUVRES DE COMBAT				
MANOEUVRE DE COMBAT Taille	/	- Bonus d'attaque	Dommage	Critique
BONUS Modificateur Divers	Portée		Dominage	Orraque
BMO = \(\frac{8}{2} \frac{1}{2} + STR + \(\frac{1}{4} \right) + \(\frac{1}{2} \frac{1}{2} + \(\frac{1}{2} + \) \end{abs} \)	pie da ses			
MANOEUVRES DE COMBAT Esquiv	ve Deflection	Base Taille		Moral
DEFENSE Modifica	teur Modificateur Bonu	us d'attaque Modificate	eur Divers	Bonus
(DMD) = 10 + STR + DEX +	+ +	BBA +	+	+
CLASSE D'ARMURE		SAUVE	GARDES	,
	aille ficateur Divers IF		Base Diver	s Temp
	licateur Divers JE	T DE VIGUEUR		
CA = 10 + DEX + -	M. + 7	VIG =CON+	+	
PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE	RI	ÉFLEXES SAUVE	GARDE	
CA = 10 / + -	.ii	REF = DEX+	+	
CONTACT CLASSE D'ARMURE				
CA = 10 + DEX / -	i + 🖺	POR	TRAIT	*
20 2222	<u> </u>			
CA temp Résistance à la maßieduction de domma	ge			
CA /				
CAPACITES SPECIALES	S			