

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille
Modificateur

CARACTERISTIQUES

Valeur de Carac. Objet Bonus Mod. de Carac.

STR
DEX
CON

Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Caractéristique - 10) ÷ 2

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative

INIT = DEX +

VITESSE Vitesse temp

mcases mcases

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Taille
BONUS Modificateur Divers

BMO = Base + STR + +

MANOEUVRES DE COMBAT
DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX + + + + +

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle Taille Modificateur Divers

CA = 10 + DEX + - +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / + - +

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX / - +

CA temp Résistance 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

Esquive Deflection Base Taille Moral
Modificateur Modificateur Bonus d'attaque Modificateur Divers Bonus

BBA + + +

SAUVEGARDES

Base Divers Temp

JET DE VIGUEUR VIG = CON + +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + +

PORTRAIT

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille
Modificateur

CARACTERISTIQUES

Valeur de Carac. Objet Bonus Mod. de Carac.

STR
DEX
CON

Modificateur de Caractéristique = (Score Total de Caractéristique - 10) ÷ 2

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative

INIT = DEX +

VITESSE Vitesse temp

mcases mcases

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Taille
BONUS Modificateur Divers

BMO = Base + STR + +

MANOEUVRES DE COMBAT
DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX + + + + +

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure Naturelle Taille Modificateur Divers

CA = 10 + DEX + - +

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA = 10 / + - +

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA = 10 + DEX / - +

CA temp Résistance 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

Esquive Deflection Base Taille Moral
Modificateur Modificateur Bonus d'attaque Modificateur Divers Bonus

BBA + + +

SAUVEGARDES

Base Divers Temp

JET DE VIGUEUR VIG = CON + +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX + +

PORTRAIT