

FORME ANIMALE

Type de créature



Mod. de
taille

CARACTERISTIQUES

Valeur
de Carac.

Objet
Bonus

Bonus
Temp

Mod. de
Carac.

STR

DEX

CON

Modificateur de Caractéristiques = (Score total de Carac. - 10) ÷ 2

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative

INIT = DEX +

VITESSE Vitesse temp

mcases

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Mod. de
BONUS taille Divers

BMO = Base
Attaque + STR +

MANOEUVRES DE COMBAT
DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX +

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure
Naturelle Mod. de
taille 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
Modificateur Modificateur Bonus d'attaque
Mod. de
taille Divers Moral
Bonus

SAUVEGARDES

Base Divers Temp

JET DE VIGUEUR
VIG = CON +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX +

PORTRAIT

FORME ANIMALE

Type de créature



Mod. de
taille

CARACTERISTIQUES

Valeur
de Carac.

Objet
Bonus

Bonus
Temp

Mod. de
Carac.

STR

DEX

CON

Modificateur de Caractéristiques = (Score total de Carac. - 10) ÷ 2

COMBAT

BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative

INIT = DEX +

VITESSE Vitesse temp

mcases

MANOEUVRES DE COMBAT

MANOEUVRE DE COMBAT Mod. de
BONUS taille Divers

BMO = Base
Attaque + STR +

MANOEUVRES DE COMBAT
DEFENSE

DMD = 10 + STR + DEX +

CLASSE D'ARMURE

CLASSE D'ARMURE Armure
Naturelle Mod. de
taille 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
Modificateur Modificateur Bonus d'attaque
Mod. de
taille Divers Moral
Bonus

SAUVEGARDES

Base Divers Temp

JET DE VIGUEUR
VIG = CON +

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF = DEX +

PORTRAIT