

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille

Taille

Caractéristiques

Valeur de Carac.

Objet Bonus

Bonus Temp

Mod. de Carac.

STR

STR

CON

CON

DEX

DEX

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

Combat

BONUS D'INIT

BONUS

Divers

Initiative

INIT

=

DEX

+

VITESSE

Vitesse temp

pieds

cases

GRAPPLE BONUS

=

Base

Attaque

+

STR

+

x 4

+

Sauvegardes

Base

Divers

Temp

JET DE SAVE

VIG

=

CON

+

+

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF

=

DEX

+

+

Portrait

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommage

Critique

pieds

cases

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommage

Critique

pieds

cases

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommage

Critique

pieds

cases

Classe d'Armure

Armure Naturelle

Taille

Modificateurs

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 dommage

CA

/

Capacités Spéciales

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille

Taille

Caractéristiques

Valeur de Carac.

Objet Bonus

Bonus Temp

Mod. de Carac.

STR

STR

CON

CON

DEX

DEX

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

Combat

BONUS D'INIT

BONUS

Divers

Initiative

INIT

=

DEX

+

VITESSE

Vitesse temp

pieds

cases

GRAPPLE BONUS

=

Base

Attaque

+

STR

+

x 4

+

Sauvegardes

Base

Divers

Temp

JET DE SAVE

VIG

=

CON

+

+

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF

=

DEX

+

+

Portrait

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommage

Critique

pieds

cases

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommage

Critique

pieds

cases

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommage

Critique

pieds

cases

Classe d'Armure

Armure Naturelle

Taille

Modificateurs

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 dommage

CA

/

Capacités Spéciales