

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille

Mod. de Carac.

Niveau

Caracteristiques

Valeur de Carac.

Objet Bonus

Bonus Temp

Mod. de Carac.

STR

CON

DEX

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

Combat

BONUS D' INITIATIVE

Divers

Initiative

INIT

=

DEX

+

VITESSE

Vitesse temp

GRAPPLE BONUS

Base

Divers

Temp

SAUVEGARDES

Base

Divers

Temp

JET DE VIGUEUR

REF

=

DEX

+

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF

=

DEX

+

Portrait

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommages

Critique

Portée

Bonus d'attaque

Dommages

Critique

Portée

Bonus d'attaque

Dommages

Critique

Classe d'Armure

Armure Naturelle

Taille

Modificateurs

CLASSE D'ARMURE

CA

=

10

+

DEX

+

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA

=

10

+

DEX

+

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA

=

10

+

DEX

+

CA temp

Résistance à la magie

Réduction de dommages

Capacités Spéciales

FORME ANIMALE

Type de créature

Taille

Mod. de Carac.

Niveau

Caracteristiques

Valeur de Carac.

Objet Bonus

Bonus Temp

Mod. de Carac.

STR

CON

DEX

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

Combat

BONUS D' INITIATIVE

Divers

Initiative

INIT

=

DEX

+

VITESSE

Vitesse temp

GRAPPLE BONUS

Base

Divers

Temp

SAUVEGARDES

Base

Divers

Temp

JET DE VIGUEUR

REF

=

DEX

+

RÉFLEXES SAUVEGARDE

REF

=

DEX

+

Portrait

Attaques

Portée

Bonus d'attaque

Dommages

Critique

Portée

Bonus d'attaque

Dommages

Critique

Portée

Bonus d'attaque

Dommages

Critique

Classe d'Armure

Armure Naturelle

Taille

Modificateurs

CLASSE D'ARMURE

CA

=

10

+

DEX

+

PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE

CA

=

10

+

DEX

+

CONTACT CLASSE D'ARMURE

CA

=

10

+

DEX

+

CA temp

Résistance à la magie

Réduction de dommages

Capacités Spéciales