FORME ANIMALE  Type de créature	ATTAQUES	FORME ANIMALE Niveau  Type de créature	ATTAQUES
	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique pieds cases	Taille Taille Modificate	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique pieds cases
CARACTERISTIQUES	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	CARACTERISTIQUES  Ability Objet Temp Ability Score Bonus Bonus Modifier	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
STR STR	pieds cases	STR STR	pieds cases
CON		CON	
DEX Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2	Portée pieds cases Dommage Critique	DEX Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
COMBAT INITIATIVE BONUS Divers Initiative		COMBAT  INITIATIVE BONUS Divers Initiative	pieds cases
INIT = DEX+	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	INIT = DEX+	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
VITESSE Vitesse temp	pieds cases	VITESSE Vitesse temp	pieds cases
piedscases piedscase	CLASSE D'ARMURE  Natural Taille Misc	piedscases piedscase	
GRAPPLE BONUS Size Modifier x4 Divers  = & ## + STR + x 4 +	CLASSE D'ARMURE Armour Modificateur Modifier  CA = 10 + DEX + - +  FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS	GRAPPLE BONUS  Size  Modifier x4 Divers  = 8	CLASSE D'ARMURE Armour Modificateur Modifier  CA = 10 + DEX + - +  FLAT-FOOTED ARMOUR CLASS
SAVES	CA = 10 / + - +	SAVES *	CA = 10 / + - +
Base Divers Temp FORTITUDE SAVE	TOUCH ARMOUR CLASS	Base Divers Temp FORTITUDE SAVE	TOUCH ARMOUR CLASS
VIG =CON+ +	CA = 10 + DEX / - +	VIG =CON+ +	CA = 10 + DEX / - +
RÉFLEXES SAUVEGARDE	CA temp Résistance à la matgéduction de dommage	RÉFLEXES SAUVEGARDE	CA temp Résistance à la magiduction de dommage
REF = DEX+ +	CA	REF = DEX+ +	CA /
PORTRAIT	SPECIAL ABILITIES	PORTRAIT	SPECIAL ABILITIES