FORME ANIMALE	ATTAQUES	FORME ANIMALE	ATTAQUES
Type de créature		Type de créature	
Taille Taille Modificat	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique eur pieds cases	Taille Taille Modificate	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique eur pieds cases
CARACTERISTIQUES		CARACTERISTIQUES •	
Valeur Objet Bonus Mod. de de Carac. Bonus Temp Carac.	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	Valeur Objet Bonus Mod. de de Carac. Bonus Temp Carac.	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
STR STR	pieds cases	STR STR	pieds cases
CON		CON	
DEX DEX	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique	DEX DEX	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
Modificateur de Caractéristique = (Score Total d	e Caractéristigheds 10) 5 2	Modificateur de Caractéristique = (Score Total d	e Caractéristigueds 10) à 2
COMBAT		COMBAT	
BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative	Bonus d'attaque Dommage Critique	BONUS D' INITIATIVE Divers Initiative	Bonus d'attaque Dommage Critique
INIT = DEX+	Folice	INIT = DEX+	Follee
VITESSE Vitesse temp	pieds cases CLASSE D'ARMURE	VITESSE Vitesse temp	pieds cases
piedscases piedscas	es Armure Taille Modificateurs	piedscases piedscas	CLASSE D'ARMURE  Armure Taille Modificateurs
Size Modifier x4 Divers  = & ## + STR + x 4 +	CLASSE D'ARMURE Naturelle Modificateur Divers  CA = 10 + DEX + - +  PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE	GRAPPLE BONUS  Size  Modifier x4 Divers  = & ## + STR + x 4 +	CLASSE D'ARMURE Naturelle Modificateur Divers  CA = 10 + DEX + - +  PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE
SAUVEGARDES .	CA = 10 / + - +	sauvegardes .	CA = 10 / + - +
Base Divers Temp JET DE VIGUEUR	CONTACT CLASSE D'ARMURE	Base Divers Temp JET DE VIGUEUR	CONTACT CLASSE D'ARMURE
VIG =CON+ +	CA = 10 + DEX / - +	VIG =CON+ +	CA = 10 + DEX / - +
RÉFLEXES SAUVEGARDE	CA temp Résistance à la m <b>agie</b> uction de dommage	RÉFLEXES SAUVEGARDE	CA temp Résistance à la matéduction de dommage
REF =DEX+ +	CA /	REF =DEX+ +	CA /
PORTRAIT	CAPACITES SPECIALES	PORTRAIT	CAPACITES SPECIALES
l J		Į J	