FORME ANIMAGE	ATTAQUES	FORME ANIMAGE Niveau	ATTAQUES
Type de créature		Type de créature	
	Portée Bonus d'attaque Dommage Critique		Portée Bonus d'attaque Dommage Critique
Taille Taille Modificate	eur pieds cases	Taille Taille Modificate	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 de	e Caractéristippeds 10as és	Modificateur de Caractéristique = (Score Total de	e Caractéristigued s 10 à s es
COMBAT		COMBAT	
BONUS D' BONUS Divers Initiative	Bonus d'attaque Dommage Critique	BONUS D' BONUS Divers Initiative	Bonus d'attaque Dommage Critique
INIT = DEX+	Fortiee	INIT = DEX+	Fortee
VITESSE Vitesse temp	pieds cases CLASSE D'ARMURE	VITESSE Vitesse temp	pieds cases CLASSE D'ARMURE
piedscases piedscase	Armure Taille Modificateurs	piedscases piedscase	es Armure Taille Modificateurs
GRAPPLE BONUS Size Modifier x4 Divers	CLASSE D'ARMURE Naturelle Modificateur Divers	GRAPPLE BONUS Size Modifier x4 Divers	CLASSE D'ARMURE Naturelle Modificateur Divers
Base Base + STR + x 4 +	CA = 10 + DEX + - + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE	= ase H + STR + x 4 +	CA = 10 + DEX + - + PRIS AU DEPOURVU CLASSE D'ARMURE
SAUVEGARDES	CA = 10 / + - +	SAUVEGARDES *	CA = 10 / + - +
Base Divers Temp JET DE SAVE	CONTACT CLASSE D'ARMURE	JET DE SAVE Base Divers Temp	CONTACT CLASSE D'ARMURE
VIG =CON+ +	CA = 10 + DEX / - +	VIG =CON+ +	CA = 10 + DEX / - +
RÉFLEXES SAUVEGARDE	CA temp Résistance à la magéduction de dommage	RÉFLEXES SAUVEGARDE	CA temp Résistance à la m atgid uction de dommage
REF =DEX+ +	CA /	REF =DEX+ +	CA /
PORTRAIT	CAPACITES SPECIALES	PORTRAIT	CAPACITES SPECIALES