FAMILIAR / ANIMAL COMPANION Nome da Criatura	/ MOUNT / SUMMONED CREATURE  Idade Creature Nível Level Graduações Ajuste	TANKS DESCRIPTION	Outros
Tipo da Criatura Subtipo	Peso  kg Effective Level Hit die	Alcance  Bônus de Ataque  Dano  Crítico  INIC = DES +  VELOCIDA  VELOCIDADE/BASSIGA de N	
Moc sador de Tamanho	PERÍCIAS  Graduações Outros	Alcance  m m²  Bônus de Ataque Dano Crítico m m²  M BASE DE AT BASE DE ATAQUE ATAQUE ATAQUE	'AQUE
Pontos de Habilidades Pontos de Habilidade Bônus		Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico	÷
FOR FOR DES		m m² AGARRA	
CON CON INT		Alcance  Bônus de Ataque  Dano  Crítico  AGARRAR BÓNUS  SE S	cador de Tamanho Outros + X 4 +
SAB SAB CAR		PONTOS DE VIDAerimentos/  pv    Morrendo Estável não let.	al ☐ Inconsciente
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade - EQUIPAMENTO	10) ÷ 2	TESTES  Teste Base Outros Temporário  Fortitude Resistência  CLASSE DE ARMADU.  Armathordifica  CLASSE DE ARMADURA  Natural	RA ador de Taman Modificadores
		FORT = CON +	+ +
M	TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS	VONTATE RESISTENCIA VONTADE SAB + + CA = 10 + DES / -	+
Imagem ,		CA Temporáriæsistência Mágica Redução de Dano  CA  HABILIDADE ESPECI	
_			
TRAINING			
TRA			