FAMILIAR / ANIMAL COMPANION / MOU	UNT / SUMMONED CREATURE	ATAQUES	INICIATIVA
Nome da Criatura	Idade Creature Nível Level Graduações Ajuste		INICIATIVA BÔNUS Outros
Tipo da Criatura Subtipo	Peso	Alcance Bônus de Ataque Danc	Crítico INIC = DES +
**************************************	kg Effective Hit die	m m²	VELOCIDADE
	Altura		VELOCIDADE/BASIGN de Nada/relocidade de Vôo
Genero	PERÍCIAS d	Alcance Bônus de Ataque Dance	
Mod sador de Tamanho	Graduações Outros	m m <sup>2</sup>	BASE DE ATAQUE
Habilidades			BASE DE ATAQUE ATAQUE TEMPano Temporário
Pontos de Item Bônulslodificador dêônus Tem Habilidade Habilidade		Alconos Bônus de Ataque Dano	Crítico
FOR FOR		Alcance m m <sup>2</sup>	
DES DES			AGARRAR
CON		Alconos Bônus de Ataque Dano	Modificador de Tamanho Crítico AGARRAR BUNUS Outros
		Alcalice	= e +FOR + X 4 +
		m m²	CURA
SAB SAB		PONTOS DE VIDAerimentos/	口 Morrend図 Estável não letal 口 Inconsciente
CAR CAR		pv	pv
Modificador de Habilidade = Valor Total de Habilidade - 10) ÷ 2  EQUIPAMENTO		TESTES	CLASSE DE ARMADURA
- EQUITAMENTO		Teste Base Outros Temporário Fortitude Resistência	Armadura/Maifticældor d⊕Tiamanl/lodificadores CLASSE DE ARMADURA
		FORT = CON+ +	CA = 10 + DES + - +
		REFLEXO RESISTÊNCIA	DESPREVINIDO CLASSE DE ARMADURA
		REF = DES + +	CA = 10 / + +
TALE	ETOS E HABILIDADES ESPECIAIS	VONTADE RESISTENCIA	TOQUE CLASSE DE ARMADURA
		VONTADE SAB + +	CA = 10 + DES / - +
Imagem			CA Temporáriæesistência Mágica Redução de Dano
		EFEITOS	CA /
		El El 100	HABILIDADE ESPECIAL
		00000	
ING			
TRAINING			
THE THE PERSON NAMED IN COLUMN 1			