${\bf FAMILIAR} \ / \ {\bf ANIMAL\ COMPANION} \ /$		ATAQUES INICIATIVA
Nome da Criatura	Idade Creature Nível Level Ranks Ajuste	INICIATIVA BÔNUS Outros
Tipo da Criatura Subtype	Peso	Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico INIC = DES +
	kg Effective Hit die	m m² VELOCIDADE VELOCI
Gender	Altura d	
Modificador de	PERÍCIAS	Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico M M² M M² M M² M M² BASE DE ATAQUE
Tamanho	Ranks Outros	m m ² BASE DE ATAQUE ATAQUE ATAQUE TEMBANO Temporário
Pontos de Habilidadkem Modificador deônus Tem Bônus Habilidade		Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico
FOR FOR		m m²
DES DES		AGARRAR
CON		Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico AGARRAR BUS Modificador de Tamanho Outros
INT INT		$_{\text{m}}$ $_{\text{m}^2}$ $=\frac{3}{2}$ +FOR + X 4 +
SAB SAB		CURA
CAR		PONTOS DE VIDAerimentos/
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2		hp hp hp
EQUIPAMENTO		SAVES CLASSE DE ARMADURA Teste Base Outros Temporário Armadura NatMadificadom Mes Modificador
		Fortitude Resistência CLASSE DE ARMADURA Tamanho
		FORT = CON + + CA = 10 + DES + - +
		REFLEXO RESISTÊNCIA SURPRESA CLASSE DE ARMADURA CA = 10 / + - +
	TALETOS E HABILIDADES ESPECIAIS	TOOLE OF ACCE DE ADMADUDA
	TABLE 103 E HABILIDADES ESTECIAIS	VONTADE RESISTENCIA VONTADE SAR +
PORTRAIT		CA Temporária Resistência Mágica Redução de Dano
		CA /
		EFEITOS HABILIDADE ESPECIAL
9		
TRAINING		
TRA		