口 FAMILIAR	ATAQUES INITIATIVE
Creature Name Age Creature Level Level Ranks Adjustment	INICIATIVA BÔNUS Outros
Tipo da Criatura Subtype Peso	Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico INIC = DES +
Tamanho Modificador d = W Height Hit die	m m <sup>2</sup> VELOCIDADE  BASIC SPEED Swim Speed Fly Speed
Tamanho Obsur Lamanho d	Bônus de Ataque Dano Crítico m m² m m² m m²
XP PERÍCIAS  Ranks Racial, Feats	BASE ATTACK BASE ATTACK
* Habilidades	BASE AT TACK Temp Attack Temp Damag
Pontos de Item Modificador de Temp Habilidade Bônus Habilidade Bonus	Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico
FOR FOR	m m²
CON	GRAPPLE Modificador de
DES DES	Alcance Bônus de Ataque Dano Crítico GRAPPLE BONUS Tamanho Outros
INT INT	$\begin{array}{cccccccccccccccccccccccccccccccccccc$
SAB SAB	HEALTH  HIT POINTS Wounds □ Dying □ Stable Non-lethal □ Unconscious
CAR CAR	hp hp
Ability Modifier = (Total Ability Score - 10) ÷ 2	SAVES CLASSE DE ARMADURA
EQUIPMENT	Base Save Outros Temporário Armadura Modificador de Misc <b>Fortitude Resistência CLASSE DE ARMADURA</b> Natural Tamanho Modifier
	FORT = CON+ + CA = 10 + DES + - +
	REFLEXO RESISTÊNCIA SURPRESA CLASSE DE ARMADURA
	REF = DES + + CA = 10 / + - +  TOQUE CLASSE DE ARMADURA
FEATS	VONTABLE SAB+ + CA = 10 + DES / - +
PORTRAIT	CA Temporária Resistência Mágica Redução de Dano
	CA
	SPECIAL ABILITIES SPECIAL ABILITIES