

## FORMA SALVAJE

Tipo de criatura



Mod  
Tamaño

### CARACTERÍSTICAS

Puntuación de Bonif Bonus Modif  
Característica Objeto Temp Carat.

**FUE** \_\_\_\_\_ **FUE**  
**DES** \_\_\_\_\_ **DES**  
**CON** \_\_\_\_\_ **CON**

Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2

### COMBATE

**BONUS INICIATIVA** Misc Iniciativa

**INIC** = **DES** + \_\_\_\_\_

**VELOCIDAD** Vel Temp

\_\_\_\_\_ ' c \_\_\_\_\_ ' c

### MANIOBRAS DE COMBATE

**BONUS MANIOBRA DE COMBATE** Mod Tamaño Misc

**BMC** = **Ataque Base** + **FUE** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE** Mod de Esquiva Mod de Desvío Bonificador de Ataque Base Mod Tamaño Misc Bon de Moral

**DMC** = **10** + **FUE** + **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + **BAB** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### CLASE DE ARMADURA

**CLASE DE ARMADURA** Armadura Natural Mod Tamaño Misc

**CA** = **10** + **DES** + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO**

**CA** = **10** / + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**CLASE DE ARMADURA DE TOQUE**

**CA** = **10** + **DES** / - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

**CA** \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### APTITUDES ESPECIALES

### ATAQUES

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

### SALVACIONES

**SALVACIÓN DE FORTALEZA** Base Misc Temp

**FORT** = **CON** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**SALVACIÓN REFLEJOS**

**REF** = **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### RETRATO

## FORMA SALVAJE

Tipo de criatura



Mod  
Tamaño

### CARACTERÍSTICAS

Puntuación de Bonif Bonus Modif  
Característica Objeto Temp Carat.

**FUE** \_\_\_\_\_ **FUE**  
**DES** \_\_\_\_\_ **DES**  
**CON** \_\_\_\_\_ **CON**

Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2

### COMBATE

**BONUS INICIATIVA** Misc Iniciativa

**INIC** = **DES** + \_\_\_\_\_

**VELOCIDAD** Vel Temp

\_\_\_\_\_ ' c \_\_\_\_\_ ' c

### MANIOBRAS DE COMBATE

**BONUS MANIOBRA DE COMBATE** Mod Tamaño Misc

**BMC** = **Ataque Base** + **FUE** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE** Mod de Esquiva Mod de Desvío Bonificador de Ataque Base Mod Tamaño Misc Bon de Moral

**DMC** = **10** + **FUE** + **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + **BAB** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### CLASE DE ARMADURA

**CLASE DE ARMADURA** Armadura Natural Mod Tamaño Misc

**CA** = **10** + **DES** + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO**

**CA** = **10** / + \_\_\_\_\_ - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**CLASE DE ARMADURA DE TOQUE**

**CA** = **10** + **DES** / - \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño

**CA** \_\_\_\_\_ / \_\_\_\_\_

### APTITUDES ESPECIALES

### ATAQUES

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

Alcance \_\_\_\_\_ Bon de Ataque \_\_\_\_\_ Daño \_\_\_\_\_ Crítico \_\_\_\_\_  
' c

### SALVACIONES

**SALVACIÓN DE FORTALEZA** Base Misc Temp

**FORT** = **CON** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

**SALVACIÓN REFLEJOS**

**REF** = **DES** + \_\_\_\_\_ + \_\_\_\_\_

### RETRATO