| FORMA SALVAJE   | Tipo de criatura       | m         | Mod<br>Tamaño   | F                 |
|---|------------------------|-----------|-----------------|-------------------|
| CARACTERÍSTICAS   | ATAQUE                 | S         | ,               |                   |
| Puntuación de Bonif Bonus Modif<br>Característica Objeto Temp Caract. |                        |           |                 | Punt<br>Cara      |
| FUEFUE  | Alcance Bon de Ataque  | Daño      | Crítico         | FUE _             |
| DES DES   | ' C                    | الــــال  |                 | DES               |
| CON   |                        |           |                 | CON               |
| Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2                          | Alcance Bon de Ataque  | Daño      | Crítico         | Modif. Ha         |
| COMBATE   | , c                    |           |                 | -                 |
| BONUS INICIATIVA Misc Iniciativa                                      |                        |           |                 | BONUS I           |
| INIC = DES+   |                        |           |                 | INIC              |
| VELOCIDAD Vel Temp  | Alcance Bon de Ataque  | Daño      | Crítico         | VELOCIE           |
| ' c   | ' с                    |           |                 | '                 |
| MANIOBRAS DE COMBATE  |                        |           |                 | ► MA              |
| BONUS MANIOBRA Mod DE COMBATE Tamaño Misc                             | Alcance Bon de Ataque  | Daño      | Crítico         | BONUS I           |
| BMC = Ataque + FUE + 1 +  | , с                    |           |                 | BMC               |
| DEFENSA DE MANIOBRA Mod o<br>DE COMBATE Esquir                        |                        |           | Bon de<br>Moral | DEFENSA<br>DE COM |
| DMC = 10 + FUE + DES +  | + + BAB + 🛊            | +         | +               | DMC               |
| CLASE DE ARMADURA   | SAL                    | VACIONES  |                 |                   |
| Armadura N  | Mod                    | Base Misc | Temp            |                   |
|   | maño Misc SALVACIÓN DE |           |                 | CLASE I           |
| CA = 10 + DES + - CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO                      | + FORT = CON           |           |                 | CLASE I           |
| CA = 10 / + -   | SALVACIÓN RE           |           |                 | CLASE I           |
| CLASE DE ARMADURA DE TOQUE  | REF = DES -            | ++_       |                 | CLASE I           |
| CA = 10 + DES / -   | + RI                   | ETRATO    |                 | CA                |
| CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño                         |                        |           |                 | CA Temp           |
| CA /  |                        |           |                 | CA                |
| APTITUDES ESPECIALE   | as F                   |           |                 | ×                 |
|   |                        |           |                 |                   |
|   |                        |           |                 |                   |
|   |                        |           |                 |                   |
|   |                        |           | J               |                   |

| FORMA SALVAJE   | Tipo de criatura                  |                 | Mod<br>Tamaño |
|---|-----------------------------------|-----------------|---------------|
| CARACTERÍSTICAS   | ATAQUES                           |                 | , (           |
| Puntuación de Bonif Bonus Modif<br>Característica Objeto Temp Caract. |                                   |                 |               |
| FUE FUE   | Alcance Bon de Ataque             | Daño            | Crítico       |
| DES DES   | , c                               |                 |               |
| CON   |                                   |                 |               |
| Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2                          | Bon de Ataque                     | Daño            | Crítico       |
| COMBATE   | Alcance                           |                 |               |
| BONUS INICIATIVA Misc Iniciativa                                      | , c                               |                 |               |
| INIC = DES +  |                                   |                 |               |
| VELOCIDAD Vel Temp  | Alcance Bon de Ataque             | Daño            | Crítico       |
| ' с   | ' c                               |                 |               |
| MANIOBRAS DE COMBATE  |                                   |                 |               |
| BONUS MANIOBRA Mod DE COMBATE Tamaño Misc                             | Alcance Bon de Ataque             | Daño            | Crítico       |
| BMC = 44 age + + + + + + + + + + + + + + + + + + +                    | , c                               |                 |               |
| DEFENSA DE MANIOBRA Mod d DE COMBATE Esquiv                           |                                   | Misc            | Bon de        |
| DMC = 10 + FUE + DES +  | + + BAB +                         | - WISC          | Moral +       |
|   |                                   | GIONEG          |               |
| CLASE DE ARMADURA  Armadura M   |                                   | CIONES ase Misc | Temp          |
|   | naño Misc <b>SALVACIÓN DE F</b> O | RTALEZA         |               |
| CA = 10 + DES + -   | + FORT = CON+                     | +_              |               |
| CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO  CA = 10 / + - 1                       | SALVACIÓN REFLI                   | EJOS            |               |
| CLASE DE ARMADURA DE TOQUE  | REF = DES +                       | +_              |               |
| CA = 10 + DES / -   | + RET                             | RATO            | , (           |
| CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño                         |                                   |                 |               |
| CA /  |                                   |                 |               |
| APTITUDES ESPECIALE   | S                                 |                 |               |
| AT THOUSE ESTECIALE   |                                   |                 |               |
|   |                                   |                 |               |
|   |                                   |                 |               |
|   |                                   |                 |               |