FORMA SALVAJE	Tipo de criatura	Mod de Tamaño		Tipo de criatui	ra
CARACTERÍSTICAS	ATAQUES	*	CARACTERÍS	TICAS	ATAQUES
Puntuación de Bon Bonus Mod Característica Objeto Temp Característica	a		Puntuación de Bon Característica Objeto	Bonus Mod Temp Característica	
FUE FUE	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	FUE	FUE Alcance	Bon de Ataque Daño
DES DES	' c		DES	DES '	c
CON			CON	CON	
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2 COMBATE	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	Modif. Habilidad = (Punt. Total	Alcalice	Bon de Ataque Daño
BONUS BONUS Misc Initiative	' c			isc Initiative	c
INIC = DES+			INIC = DES+		
VELOCIDAD Vel Temp	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	VELOCIDAD	Vel Temp Alcance	Bon de Ataque Daño
' с	' с		, с	' C	с
MANIOBRAS DE COMBATE BONUS MANIOBRA BONUS Mod de Tamaño Misc	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	MANIOBRAS DE O BONUS MANIOBRA BONUS	Mod de	Bon de Ataque Daño
BMC = At a de	, c		BMC = Ataque e Base e #FUE •	+ 🙌 +	c
DEFENSA MANIOBRA Mod o DEFENCE Esqui	de Mod de Bonificador de Mod de va Desvío Ataque Base Tamaño	Bon de Misc Moral	DEFENSA MANIOBRA DEFENCE	Mod de Mod de Esquiva Desvío	Bonificador de Mod de Ataque Base Tamaño Misc
DMC = 10 + FUE + DES +	+ + BAB + 1	+	DMC = 10 + FUE	+ DES + +	+ BAB + + +
CLASE DE ARMADURA	SALVAC	IONES	CLASE DI	E ARMADURA	SALVACIONES
	od de Bas maño Misc SALVACIÓN SAVE	se Misc Temp	CLASE DE ARMADURA	Armadura Mod de Natural Tamaño Misc	Base Misc SALVACIÓN SAVE
CA = 10 + DES + -	+ FORT =CON+	+	CA = 10 + DES	s+ - 👬 +	FORT = CON+ +
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	SALVACIÓN REFLEJ		CLASE DE ARMADURA DI	ESPREVENIDO	SALVACIÓN REFLEJOS
CA = 10 / + -	* REF = DES +	+	CA = 10 /	+ # +	REF = DES + +
CLASE DE ARMADURA TOQUE	RETR	ATO *	CLASE DE ARMADURA TO		RETRATO
CA = 10 + DES / -	<u> </u>		CA = 10 + DES	· / - N/ +	_
CA Temp Resistencia a ConjurosReducción Daño			CA Temp Resistencia a Conju	rosReducción Daño	
CA /			CA		_
APTITUDES ESPECIALE	ES ,		APTITUDI	ES ESPECIALES	4
					_
					-
	-		=		-

Mod de Tamaño

Crítico

Crítico

Crítico

Crítico

Bon de Moral

Temp