

FORMA SALVAJE

Nivel de
Criatura

Tipo de criatura

Mod de
Tamaño

CARACTERÍSTICAS

Punt. Caract.

Bon Objeto

Bonus Temp

Mod Característica

FUE

DES

CON

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

COMBATE

BON BONUS

INIC = DES +

VELOCIDAD

Vel Temp

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA

BONUS

BMC = Ataque Base + FUE +

DEFENSA MANIOBRA

DEFENCE

DMC = 10 + FUE + DES +

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 10 + DES / -

CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño

CA

APTITUDES ESPECIALES

ATAQUES

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA

BONUS

BMC = Ataque Base + FUE +

DEFENSA MANIOBRA

DEFENCE

DMC = 10 + FUE + DES +

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 10 + DES / -

CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño

CA

APTITUDES ESPECIALES

SALVACIONES

SALV SAVE

FORT = CON +

SALV SAVE

REF = DES +

RETRATO

FORMA SALVAJE

Nivel de
Criatura

Tipo de criatura

Mod de
Tamaño

CARACTERÍSTICAS

Punt. Caract.

Bon Objeto

Bonus Temp

Mod Característica

FUE

DES

CON

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

COMBATE

BON BONUS

INIC = DES +

VELOCIDAD

Vel Temp

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA

BONUS

BMC = Ataque Base + FUE +

DEFENSA MANIOBRA

DEFENCE

DMC = 10 + FUE + DES +

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 10 + DES / -

CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño

CA

APTITUDES ESPECIALES

ATAQUES

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

Alcance

Bon de Ataque

Daño

Crítico

MANIOBRAS DE COMBATE

BONUS MANIOBRA

BONUS

BMC = Ataque Base + FUE +

DEFENSA MANIOBRA

DEFENCE

DMC = 10 + FUE + DES +

CLASE DE ARMADURA

CLASE DE ARMADURA

CA = 10 + DES +

CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO

CA = 10 / +

CLASE DE ARMADURA DE TOQUE

CA = 10 + DES / -

CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño

CA

APTITUDES ESPECIALES

SALVACIONES

SALV SAVE

FORT = CON +

SALV SAVE

REF = DES +

RETRATO