

TTR — TABLA DE TIRADAS DE RESISTENCIA

Nivel del blanco	Nivel del atacante*																**
	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15		
0	55	60	65	70	75	78	81	84	87	90	92	94	96	98	100		
1	50	55	60	65	70	73	76	79	82	85	87	89	91	93	95	1	
2	45	50	55	60	65	68	71	74	77	80	82	84	86	88	90		
3	40	45	50	55	60	63	66	69	72	75	77	79	81	83	85		
4	35	40	45	50	55	58	61	64	67	70	72	74	76	78	80		
5	30	35	40	45	50	53	56	59	62	65	67	69	71	73	75	5	
6	27	32	37	42	47	50	53	56	59	62	64	66	68	70	72		
7	24	29	34	39	44	47	50	53	56	59	61	63	65	67	69		
8	21	26	31	36	41	44	47	50	53	56	58	60	62	64	66		
9	18	23	28	33	38	41	44	47	50	53	55	57	59	61	63		
10	15	20	25	30	35	38	41	44	47	50	52	54	56	58	60	10	
11	13	18	23	28	33	36	39	42	45	48	50	52	54	56	58		
12	11	16	21	26	31	34	37	40	43	46	48	50	52	54	56		
13	09	14	19	24	29	32	35	38	41	44	46	48	50	52	54		
14	07	12	17	22	27	30	33	36	39	42	44	46	48	50	52		
15	05	10	15	20	25	28	31	34	37	40	42	44	46	48	50	15	
**	1				5					10					15		

* — Para los hechizos el nivel del atacante es el nivel de quien realiza el hechizo.

** — Por cada nivel por encima de 15, el nivel del ataque incrementa el resultado en 1; el nivel del blanco lo reduce en 1.

Para resistir, la tirada de resistencia (TR) del blanco debe ser mayor o igual que el número dado aquí arriba.

Nota: Todas las tiradas de Resistencia son abiertas.

Modificadores a la Tirada de Resistencia: + la bonificación apropiada del blanco a la TR.

-90 a + 70 ... modificación resultante de la tirada de ataque básico de hechizo.

-50 blanco voluntario

Otros modificadores: Decisión del DJ u objeto, hechizo o capacidad especial.