PNJ	CLASE	Nivel VD		SALUD		,
Raza	HABILIDADES Habilidad +3	Rangos Misc	pg pg		Moribundo□ Estable pg	No Letal □ Inconscient pg
And the state of t			COMBATE	``	ATAQUES	×
Puntuación de Bonif Característica Objeto Caract.  FUE  DES  CARACTERÍSTICAS  Modif Caract. Temp  FUE  DES			BONUS INICIATIVA Misc  INIC = DES +  ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Temporal  + +  VELOCIDAD con Armadura Vel Temp	Alcance ,	Bon de Ataque	Daño Crítico
CON CON			, C , C , C	Alcance	Bon de Ataque	Daño Crítico
INT INT SAB SAB			Nadar Volar Trepar	Alamas	Bon de Ataque	Daño Crítico
CAR CAR Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2			MANIOBRAS DE COMBATE  BONUS MANIOBRA DE COMBATE  Mod Tamaño Misc	Alcance , Munición	c	
EQUIPO			BMC = $\frac{9}{2}\frac{9}{8}\frac{9}{8} + FUE + +$ DEFENSA DE MANIOBRA	Mod Mod	# [	Bon de
Propiedades			DMC = 10 + be se + FUE + DES +	Tamaño Desv	vío Misc	Moral +
Propiedades			CLASE DE ARMADURA	od Misc año +	SALVACIÓN DE FORT = CON + SALVACIÓN REFL REF = DES +	ción Base Misc ORTALEZA +
Propiedades			CA = 10 + DES / -  CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño	+	SALVACIÓN VOL VOL = SAB +	+
INVENTORIO	NOTAS		CA / / APTITUDES DE COMBAT	E	□ Evasión □ Aguante	
					EFE	CTOS