PNJ	CLASE	Nivel VD	×	SALUD			,
Raza	HABILIDADES Habilidad +3	Rangos Misc	UNTOS DE GOLPÆridas		Moribundo□ Estable pg	No Letal	□ Inconscient pg
Ose Barrell Control of the Control o			COMBATE	×	ATAQUES	;	,
CARACTERÍSTICAS Puntuación de Bonif Característica Objeto FUE DES CARACTERÍSTICAS Modif Caract. Temp FUE DES			BONUS INICIATIVA Misc INIC = DES + ATAQUE BASE Ataque Temp.Daño Temporal + +		Bon de Ataque	Daño	Crítico
CON CON			VELOCIDAD con Armadura Vel Temp	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
INT INT			Nadar Volar Trepar	,	С]
SAB SAB CAR CAR			MANIOBRAS DE COMBATE	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2 EQUIPO			BON MANIOBRA DE COMBATE BMC = b d d d d d d d d d d d d d d d d d d	Munición	#		
Propiedades			DEFENSA DE MANIOBRA DE COMBATE DMC = 10 + \frac{9}{25} \frac{8}{25} + FUE + DES +	Mod Mod Tamaño Des		[Bon de Moral
Propiedades			CLASE DE ARMADURA CLASE DE ARMADURA CA = 10 + DES + - CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 10 / + -		SALVACIÓN DE FORT = CON + SALVACIÓN REFI REF = DES +	ación Base Mis ORTALEZA +	sc Temp
Propiedades			CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 10 + DES / - CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño	+	SALVACIÓN VOL VOL = SAB +	+	
INVENTARIO	NOTAS		APTITUDES DE COMBAT	E			
					EFE	ECTOS	×