PNJ				CLASE			Nivel	VD		×			SALUI	D				,
<u>P</u>	Pozo				****					PUNTOS DE GO	OLPEridas			☐ Mo	ribundo□ Estable	No Leta	☐ Inco	nsciente
BURNO CEC	Raza *			Habilidad	HABI	LIDADI	+3 Rangos	Misc		pg					р	g		pg
Cao Januario								_		×	COMBAT				ATAQU	JES		,
, C	ARACTERÍ		T.							BONUS INIC		Misc						
Puntua	ción de Bonif	Modif	Bon					_		INIC =	DES +		Al		Bon de Ataq	<u>ie</u> Daí	o Cı	rítico
Caracte	erística Objeto	Caract.	Temp					_		ATAQUE BAS	SE Ataque	e Temp.Daño Tempor	Alcance					
FUE		FUE									+	+		С				
DES		DES						_		VELOCIDAD	con Armadur	a Vel Temp	'					
CON		CON									7:		Alcance		Bon de Ataq	ue Daí	O Cı	rítico
		\vdash						_		' C Nadar	: Volar		Ц,	С			_	
INT		INT										Trepar						
SAB		SAB				+		_		' с		c ' c			_ Bon de Ataq	ıe Daí	o Ci	rítico
CAR		CAR										COMBATE 🕡	Alcance					
Mod de C	Característica = (F	Punt Total d	e Caracterís	stica - 10) ÷ 2						BONUS MAN DE COMBAT		Mod Tamaño Misc	M of the	С				
×	EQUIP	0	"							BMC =	Ytadne Base + FUE	+ +	Munición			#		
										DEFENSA M	ANIOBRA		- 	Mod de				
Propiedades								_		DE COMBAT	TE		Mod Tamaño	Desvío			Bon d Mora	
								_		[DMC]=:	Ataque Base	FUE + DES	+ +		+		+	П.
						<u></u>						EFENSA		7	TIPOS	DE SALV	ACIÓN	
								_			<i>D</i> 1		Mod Mi:	sc		Salvación Ba		Temp
Propiedades								_		CLASE DE A	RMADURA	y Escudo Ta	maño	S	ALVACIÓN D	E FORTA	LEZA	
										CA =	10 + DES	S + -	+	F	ORT = CON	+ +	٠	
										CLASE DE A	RMADURA D	ESPREVENIDO		S	ALVACIÓN R	EFLEJOS		
						<u> </u>				CA =	10 /	+ -	+]	REF = DES	+ +	. [
Propiedades										CLASE DE A	RMADURA D	E TOQUE		S	ALVACIÓN V	OL		
riopiedades										CA =	10 + DES	s / -	+	7	VOL = SAF	+ -	.	
										CA Temp Resi	istencia a conjur	os Reducción Daño			l] Evasión □ Ag			
×	INVENTO	ORIO	# (×	N	OTAS		" (į	CA		/						
										X	APTITUDE	ES DE COMBA	TE					
														一、				
																EFECTOS		