Т	יחר	ГF	S, RAS	GOS Y		×	ATRI	BUTOS	*	×	RASGOS	#
APT	IT	UI	DES ESP	ECIA	LES		Modif Caract.	Bonif Objeto	Modif Temporal			
×			NIVELES	_	<i>*</i>	FUE	FUE		FUE			
CLASES	5		TTTTTTT		Nivel	CON	CON		CON			
						DES	DES		DES			
□ <u>2</u>						INT	INT		INT			
						SAB	SAB		SAB			
_ ₅						CAR	CAR		CAR			
Ajuste de NIVEL EFECTIVO PERSONAJE					BONUS ATAQUE BASE	MAN	O DE NIOBRA DE NBATE	COMBAT MANOEUVRI DEFENCE	Ξ			
Penal. Nivel	E		Bon de Nivel +	Nivel de Lanzador		BAB	$\overline{}$	MC	DMC			
×							DOTE	S				*
		Sico	Característica	Característica				<u>a</u> .				
Bonus		Valor Básico	aracte	aracte	Valor	Valor	Ventaja	Desventaja				
	=		0	O			+	_		=		
	_						_					
			- a									
		Valor Básico	Característica	Característica				ntaja 1				
Bonus		Valor E	Caract	Caract	Valor	Valor	Ventaja	Desventaja				
	=						+	-		=		
	_										— <u> </u>	
			e c	- co								
60		Básico	terística	terística			<u></u>	Desventaja				
Bonus		Valor	Caract	Caract	Valor	Valor	Ventaj	Desve				
	=						+			=		
	7=											
	7=											
						-						
	7_											
	_=					-						