| PNJ  |                         | CLASE                |            | Nivel     | VD   |
|--|-------------------------|----------------------|------------|-----------|------|
| Raza   |                         | <b>X</b>             | HABILIDADE | s         | -    |
|  | -                       | Habilidad            |            | +3 Rangos | Misc |
| * SECHELOS                                   | HOMBRE                  | <b>P</b>             |            |           |      |
| CARACTER                                     |                         |                      |            |           |      |
| Puntuación de Bonif<br>Característica Objeto | Modif Bo<br>Caract. Ter |                      |            |           |      |
| FUE  | FUE                     |                      |            |           |      |
| DES  | DES                     |                      |            |           |      |
|  | -                       |                      |            |           |      |
| ON   | CON                     |                      |            |           |      |
| NT   | INT                     | _                    |            |           |      |
| AB   | SAB                     |                      |            |           |      |
| AR   | CAR                     |                      |            |           |      |
| Mod de Característica = (                    |                         | cterística - 10) ÷ 2 |            |           |      |
| EQUII  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
| Propiedades                                  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         | _                    |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
| Propiedades                                  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         | _                    |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
| opiedades                                    |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
| INVENT                                       | ORIO                    |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            | - 🗒 🚃     |      |
|  |                         | _                    |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |
|  |                         |                      |            |           |      |

| X   | SALUD   |  |  |  |  |
|---|---|--|--|--|--|
| UNTOS DE GOLPÆridas                             | ☐ Moriburdo Estable No Letal ☐ Inconscient                  |  |  |  |  |
| pg  | pg  |  |  |  |  |
| COMBATE   | ATAQUES   |  |  |  |  |
| ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Tempora           | I   |  |  |  |  |
| + +   | Alcance Bon de Ataque Daño Crítico                          |  |  |  |  |
|   | ' c   |  |  |  |  |
| BONUS INICIATIVA Misc                           |   |  |  |  |  |
| INIC = DES+                                     | Alcance Bon de Ataque Daño Crítico                          |  |  |  |  |
| VELOCIDAD Vel Temp                              | , с   |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |  |
| , c Mod   | Alcance Bon de Ataque Daño Crítico                          |  |  |  |  |
| BON A PRESA Tamaño Misc                         | , c   |  |  |  |  |
| Base + FUE + x 4 +                              |   |  |  |  |  |
| TIROS DE SALVACIÓN                              | Alcance Bon de Ataque Daño Crítico                          |  |  |  |  |
| Salvación Base Misc Temp SALVACIÓN DE FORTALEZA | , c   |  |  |  |  |
| FORT = CON+ +                                   | DEFENSA   |  |  |  |  |
| SALVACIÓN REFLEJOS                              | Armadura Mod Modif.  CLASE DE ARMADURA y Escudo Tamaño Misc |  |  |  |  |
| REF = DES + +                                   | CA = 10 + DES + - +   |  |  |  |  |
| SALVACIÓN VOL                                   | CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO                              |  |  |  |  |
| VOL = SAB + +                                   | CA = 10 / + - +   |  |  |  |  |
| ☐ Evasión                                       | CLASE DE ARMADURA DE TOQUE                                  |  |  |  |  |
|   | CA = 10 + DES / - +   |  |  |  |  |
| EFECTOS   | CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño                |  |  |  |  |
|   | CA /  |  |  |  |  |
|   | APTITUDES DE COMBATE  |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |  |
|   |   |  |  |  |  |