PNJ		CLASE	Nivel	VD	*	SALUD	*
Raza		HABILIDAD	EC		PUNTOS DE GOLPEridas	☐ Moribur@o Estable No Letal ☐	Inconsciente
81 C C 4		Habilidad Habilidad	+3 Rangos	Misc	pg	pg	pg
College Halder	ON BREE				COMBATE	ATAQUES	, (
CARACTERÍS					ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Tempo	ral	
Puntuación de Bonif	Modif Bonus				+ +	Alcance Bon de Ataque Daño	Crítico
Característica Objeto FUE	FUE Temp			_		' c	
					BONUS INICIATIVA Misc	-	
DES	DES				INIC = DES+	Alcance Bon de Ataque Daño	Crítico
CON	CON					' c	
INT	INT				VELOCIDAD Vel Temp		
SAB	SAB				' с	Bon de Ataque Daño	Crítico
CAR	CAR				BON A PRESA Mod Tamaño Misc	Alcance	
Modif. Habilidad = (Punt. To				_	= Base + FUE + x 4 +	, c	
EQUIPO					TIROS DE SALVACIÓN	Bon de Ataque Daño	0-/
					Salvación Base Misc Temp SALVACIÓN DE FORTALEZA	Alcance Bon de Ataque Daño	Crítico
Propiedades					FORT = CON + +	DEFENSA	
					SALVACIÓN REFLEJOS	Armadura Mod	Modif.
					REF = DES + +	CLASE DE ARMADURA y Escudo Tamaño	Misc
					SALVACIÓN VOL	CA = 10 + DES + -	+
Propiedades					VOL = SAB + +	CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	
					□ Evasión	CA = 10 / + -	+
						CLASE DE ARMADURA DE TOQUE CA = 10 + DES / -	_
							<u>'</u>
Propiedades					EFECTOS *	CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño	
					00000	CA /	
INVENTO						APTITUDES DE COMBATE	
	RIO 🚜			_		AFTITODES DE COMBATE	* (
	RIO 📕			-		IN TITODES DE COMBITE	
	RIO * (IN TITODES DE COMBITE	
	RIO * (
	RIO 🗸						
	RIO						
	RIO						