	STAR WA	IRS.	HOJA DE PERS				
	EL JUEGO DE R	0 L		IMO NIVEL			
	NOMBRE		JUGADOR				
	ESPECIE	•	LASE/NIVEL				
	EDAD GÉNERO	ALTURA	PESO DES	DAITE			
	PUNTUACIÓN MOD	DIFICADOR					
(♥(©°¤			(P. GOLPB)		EST	ADO)	
DESTREZA			TOTAL	VELOCIDAD		NORMA	
BBS14822			ACTUALES		-1	A TODAS LAS	
	JCIÓN			INICIATIVA		DEFENSAS, ATA Y PRUEBAS DE H O CARACTERÍST	QUES, 1ABILIDAD ICA.
		=	DEPENSA DE		-2	A TODAS LAS	
INTELIBENC	DIA		+ FORTALEZA	PERCEPCIÓN		DEPENSAS, ATA Y PRUEBAS DE F D CARACTERÍST	QUES, HABILIDAD ICA.
SABIDURÍA			BONIF.		-5	A TODAS LAS	
			DIVERSA			DEFENSAS, ATA Y PRUEBAS DE F O CARACTERÍST	HABILIDAD
BARISMA			UMBRAL	ATAQUE BASE		A TODAS LAS DEFENSAS, ATA Y PRUEBAS DE H	QUES,
	PBNBAB		DE DAÑO			O CARACTERÍSTI LA VELOCIDAD S A LA MITAD	ICA.
		NIVEL O BOY				INDEFEN	
PORTAL	= 10 + (-CON-			INCONSCIEN	
RB	PH = 10+		DES	ACCIONES	BSPB6	iales de	COMBATE
REPLES							
VOLUNT			SAB				
ARMA		ATAQUE	HABILIDADBS				
DAÑO	ALCANCE	TIPO		BONIFIC. 1/2 NIVEL HABILIDAD ()	CARACT.	ENTRENADA ÉNFA	ASIS BONIFIC. HAB 5) DIVERSA CLAS
NOTAB			ACROBACIAS		DES)-(
ARMA		ATAQUE	AGUANTE				
DAÑO	ALCANCE	TIPO	CONOC	<u> </u>	INT		
DANO	ALLANDE	TIPO	CONOC	<u> </u>	INT)-(
NOTAB			CONOC.	<u> </u>	INT		
ARMA		ATAQUE	CURAR HERIDAS	=	SAB-	\bigcirc	
DAÑO	ALCANCE	TIPO	ENGAÑAR	=	CAR	-	$\rightarrow \bigcirc$ \Diamond
NOTAB			INFORMÁTICA	==	INT		\bigcirc \bigcirc
(12122			INICIATIVA		DES)-(
ARMA		ATAQUE	MECÁNICA		INT)-(
DAÑO	ALCANCE	TIPO	MONTAR		VIB H		
NOTAB			PERCEPCIÓN	<u> </u>	SAB)-(
ARMADURA		VELOCIDAD	PERSUASIÓN		CAR)-()
			PILOTAR	<u> </u>	DES)-		
DEF DE REF. DE	BF DB FOR. DBB. MAX.	PESU	REUNIR INFORMACIÓN	=	CAR)-(-	\rightarrow
NOTAS			SALTAR	=	VIB)-(
	INTOS DEL PUNTOS DO OSCURO DE DESTIN		SIGILO	=	DES)-($\rightarrow \bigcirc$ \diamond
	SE SECTION OF DESTINATION OF THE PERSON OF T		SUPERVIVENCIA	=-	SAB)-(
7			TREPAR		VIB)-(
			USAR LA FUERZA	()=()+	CAR)-)-()() (

	DUI-0	PESO EQUIF	PESO PESO			
CREDICHIP CRED						
CREDICHIP CRED						
MANMAI PUBRZA						
MANMAI PUBRZA						
MANMAI PUBRZA						
MANMAI PUBRZA						
MANMAI PUBRZA						
MANMAI PUBRZA						
CREDICHIP CRED						
CREDICHIP CRED						
CREDICHIP TRANSPORTADA! (FURRA X 0.8)* =						
PODER (1900) CREDICHIP CREDICHIP CREDICAL CRED				MÁXIMA:	PUERZA ² =	ACT
PODER (USOS DARTADOS) (TÉCNICA) (BECRETO) COOCOO						
DIGMAS EPECTIVO DOTTES				TRANSPORTAD	A: (FUERZA × 0.5)2 =	
RASGGS DS BSPSGIB			CREDICHIP			
COTOS						
RASBOS DE BEPEGIE (RASBOS DE BEPEGIE) (RASBOS DE BEPEGIE) (PODER) (USCE DASTADOS) (TÉCNICA) (BECRETO) (DOCOCO) (DOCOCO) (DOCOCOCOCO) (DOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOCOC			- EFECTIVO			
RASSOS DE BEPEGIE RASSOS DE BEPEGIE PODER USOS DASTADOS TÉCNICA SECRETO				<u> </u>		
CASBOS DE ESPECIE			_			
CASGOS DE ESPECIE			_			
CASGOS DE ESPECIE					-	
CASGOS DE ESPECIE	ALBNTAB					
CONTINUE	2001100					
CONTINUE			_			
CODER			_			
CODER						
CA PUBRZA UBOB DASTADOS TÉCNICA BECRETO						
CA PUBRZA UBOB DASTADOS TÉCNICA BECRETO						
CODER						
CODER						
CODER						
PODER						
PODER			RASBE	is de especie	3	
PODER			RASBC)S DB BSPBCIE		
PODER			RASGE	18 DB BSPBGIE	3	
)S DB BSPBGIE		
	PODER		328			
	PODER	(USOS GASTADOS)	328	USOS DASTADOS)		≅ΤΩ)
	PODER	UBDS GASTADOS	328	USOS GASTADOS) (TÉCNICA (BECRE	≅ ⊤ □)
	PODER	(USDS DASTADOS) — () () () () () () () () () () () () ()	PODER (UBOB DABTADOS) (00000 —	TÉCNICA BECRE	STO
	PODER		PODER	00000 —	TÉCNICA (BECRE	370)
	PODER		PODER	00000 — 00000 —	TÉCNICA SECRE	STO
	PODER	UBDB DABTADDB)	PODER	00000 — 00000 — 00000 —	TÉCNICA (SECRE	STO
	PODER	UBDB DABTADOB	PODER	00000 — 00000 — 00000 — 00000 —	TÉCNICA (SECRE	27TO)
	PODER	UBDB DABTADOB	PODER	00000 — 00000 — 00000 — 00000 —	TÉCNICA BECRE	SSTO
	PODER	UBDB DABTADDB)	PODER	00000 — 00000 — 00000 — 00000 —	TÉCNICA SECRE	STO