PNJ	CLASE	Nivel		UNTOS DE GOLPEridas	SALUD	Moribundo□ Estable N	o Letal 🔲 Inconscier
Raza	HABILII	DADES +3 Rangos Mis		pg		pg pg	pg
	Acrobacias	DES 🗆	~	COMBATE	X .	ATAQUES	,
*******	Tasación	INT □	<u> </u>	BONUS BONUS Misc			
• CARACTERÍSTICAS	Engañar	CAR 🗆		INIC = DES +			
Puntuación de Bon Mod Bonus Característica Objeto Característica Temp	Trepar	FUE -			Alcance	Bon de Ataque	Daño Crítico
FUE FUE	Diplomacia	CAR -	_	ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Temporal	,	c	
	Inutilizar Mecanismo	DES □		+ +			
DES DES	Disfrazarse	CAR □	_	VELOCIDAD con Armadura Vel Temp		Bon de Ataque	D-~-
CON	Escapismo	DES □		' с ' с ' с	Alcance	Boil de Ataque	Daño Crítico
TATE	Volar	DES -	_	Nadar Volar Trepar	,	c	
INT INT	Trato con Animales	CAR □					
SAB SAB	Sanar	SAB □	_	' c ' c ' c		Bon de Ataque	Daño Crítico
	Intimidar	CAR -		MANIOBRAS DE COMBATE	Alcance	Son de Maque	Dano
	Idiomas	INT □	_	BONUS MANIOBRA Mod de BONUS Tamaño Misc	'	c	
EQUIPO	Percepción	SAB □		e a	Munición	# =	
20110	Montar	DES □	_				
Propiedades	Averiguar Intenciones	SAB □		DEFENSA MANIOBRA DEFENCE	Mod de Mod		Bon de
	Juego de Manos	DES □			Tamaño Des		Moral
	Conocimiento de Conjuros	INT □		DMC = 10 + 25 8 8 + FUE + DES +	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	+	+
	Sigilo	DES 🗆	_	DEFENSA	,	TIROS DE S	SALVACIÓN
	Supervivencia	SAB □		Armadura Mod		Salvad	i ón Base Misc Temp
Propiedades	Nadar	FUE -	_	CLASE DE ARMADURA y Escudo Tama		SALVACIÓN SAVE	
	Usar Objeto Mágico	CAR □		CA = 10 + DES + -	+	FORT = CON+	_+
			_	CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO		SALVACIÓN REFLI	EJOS
				CA = 10 / + -	+	REF = DES +	+
B : 1.1			_	CLASE DE ARMADURA TOQUE		SALVACIÓN VOL	
Propiedades				CA = 10 + DES / -	+	VOL = SAB +	
			_	CA TempResistencia a Conjuros Reducción Daño			
INVENTORIO	NOT			CA		☐ Evasión ☐ Aguante	
inventorio -	NOT	<u>ES</u>					
			_	APTITUDES DE COMBATI	Ε 💌		
						EFE	CTOS
			_				
			_				
			1				