Character Name Pl Nivel CLASE Raza Allegiance Tamaño Mod de Tamaño CARACTERÍSTICAS **HABILIDADES** Puntuación de Bon Bonus Habilidad Rangos Racial, Dotes Característica Objeto Característica Temp Balance **FUE** Trepar Escapismo CON Hide DES Jump INT Listen SAB Move Silently CAR Search Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2 Averiguar Intenciones **EQUIPO** Spot Supervivencia Nadar INVENTORIO

X	SALUD
PUNTOS DE GOLPÆridas	☐ Moribur@o Estable No Letal ☐ Inconscient
COMBATE	Pg Pg ATAQUES
ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Tempora	-
	, c
BONUS BONUS Misc INIC = DES+	Alcance Bon de Ataque Daño Crítico
VELOCIDAD Vel Temp C GRAPPLE BONUS Mod de Tamaño Misc	Alcance Bon de Ataque Daño Crítico
TIROS DE SALVACIÓN Salvación Base Misc SALVACIÓN SAVE FORT = CON + +	Alcance Comparison of the Alcance Comparison
SALVACIÓN REFLEJOS REF = DES + + SALVACIÓN VOL VOL = SAB + +	CLASE DE ARMADURA CA = 10 + DES + - + CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO CA = 10 / + - + CLASE DE ARMADURA TOQUE CA = 10 + DES / - +
EFECTOS	CA Temp Resistencia a Conjuro Reducción Daño CA APTITUDES DE COMBATE