PNJ		CLASE	Nivel	VD	THE PROPERTY OF THE PROPERTY O	SALUD	W 1 - 1 = 5 - 11	N. 1. 1. 1	,
Raz	za	HABILII	DADES		PUNTOS DE GOLPÆridas		Moribundo□ Estable pg	No Letal	☐ Inconscient
) 70	Habilidad Acrobacias	+3 Rangos	Misc	pg			_	
A CO WHILE		Tasación	DES -	·—— X	COMBATE BON BONUS Misc		ATAQUES		*
CAR	ACTERÍSTICAS	Engañar							
Punt.	Bon Mod Bonus Objeto Característica Temp	Trepar	CAR -		INIC = DES +	Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
Caract.		Diplomacia	FUE -		ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Temporal		c		
FUE	FUE	Inutilizar Mecanismo	CAR D		+ +				
DES	DES	Disfrazarse	DES □ CAR □		VELOCIDAD con Armadura Vel Temp				
CON	CON	Escapismo	DES			Alcance	Bon de Ataque	Daño	Crítico
		Volar	DES 🗆		' C ' C	,	c		
INT	INT	Trato con Animales	CAR □		Nadar Volar Trepar				
SAB	SAB	Sanar	SAB □	·	' c ' c ' c		Bon de Ataque	Daño	Crítico
CAR	CAR	Intimidar	CAR □		MANIOBRAS DE COMBATE	Alcance	Bon de Ataque	Dallo	Citico
	ad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2	Idiomas	INT -		BONUS MANIOBRA Mod de BONUS Tamaño Misc	,	c		
Modif: Habilida	EQUIPO FOR	Percepción	SAB □		BMC = by W + FUE + +	Munición	#		
	_40	Montar	DES □		PWC - is a LLOE -		··		
B : 1 1		Averiguar Intenciones	SAB □		DEFENSA MANIOBRA DEFENCE	Mod de Mod Tamaño Desv			Bon de Moral
Propiedades		Juego de Manos	DES □		DMC = 10 + ab s s + FUE + DES +	Talliallo Desi	VIO IVIISC		IVIOI di
		Conocimiento de Conjuros	INT □		DMC - 10 + & & + LOE + DE2 +	········ —			Ť
		Sigilo	DES 🗆		DEFENSA	#	TIROS DE	SALVA	CIÓN 🗾
		Survival	SAB 🗆		Armadura Mod CLASE DE ARMADURA y Escudo Tama		SALV SAVE	ación Base I	Misc Temp
Propiedades		Nadar	FUE -			ano 		+	
		Usar Objeto Mágico	CAR 🗆		CA = 10 + DES + -	····· T	FORT = CON+		
					CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO		SALV SAVE		
					CA = 10 / + -		REF = DES +	+	L
Propiedades					CLASE DE ARMADURA DE TOQUE		SALV SAVE		
					CA = 10 + DES / -	+	VOL = SAB +	+	
					CA TempResistencia a conjuros Reducción Daño		☐ Evasión ☐ Aguante		
IN	NVENTORIO -	NOT	ES		CA				
					APTITUDES DE COMBATI	R /			
						_			
							EFF	ECTOS	#