PNJ	CLASE	Nivel VD	NUMBER OF STREET	OV DP.	SALUD	anikum da 🖂 . Satabla	Na Latal	#
Raza	HABILII		PUNTOS DE GO	1	⊔ м	oribundo□ Estable pg	No Letal ☐ Inconsci	pg
O B O O O O O O O O O O O O O O O O O O	Acrobacias Tasación	+3 Rangos Misc DES □ INT □	BONUS BON	COMBATE	`	ATAQUES		,
Punt. Bonif Modif Bonus Caract. Objeto Caract. Temp	Engañar Trepar	CAR DEFUE DEFUE	INIC =	DES +		Bon de Ataque	Daño Crítico)
FUE FUE DES	Diplomacia Inutilizar Mecanismo	CAR DES D	VELOCIDAD	+ + Vel Temp	, (;		_
CON CON	Disfrazarse Escapismo	CAR DES DES	, c		Alcance	Bon de Ataque	Daño Crítico)
INT INT SAB SAB	Volar Trato con Animales	DES CAR CAR	Nadar ' c	Volar Trepar				
CAR CAR	Curar Intimidar	SAB □ CAR □	BONUS MAN	OBRAS DE COMBATE	Alcance	Bon de Ataque	Daño Crítico)
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2 EQUIPO	Percepción Montar	SAB DES D	BMC =	Tamaño Misc	Munición	# [
Propiedades	Averiguar Intenciones Juego de Manos	SAB DES	DEFENCE	ianiobra 10 + (10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 + 10 +	Mod de Mod o Tamaño Desví		Bon de Moral	
	Conocimiento de Conjuros Sigilo Supervivencia	INT DES SAB D		DEFENSA Armadura Mo	d de Misc	Salva	SALVACIÓN ción Base Misc Ten	mp
Propiedades	Nadar Usar Objeto Mágico	FUE CAR		ARMADURA y Escudo Tan 10 + DES + ARMADURA DESPREVENIDO	+[SALVACIÓN SAVE FORT = CON +	+	_
			CA =	= 10	+[REF = DES +	+	_
Propiedades			CA =	= 10 + DES / - sistencia a conjuros Reducción Daño	·····+[SALVACIÓN VOL VOL = SAB +	_+	_
inventorio .	NOT	ES ,	CA	istericia a conjunos ineducción bano		☐ Evasión ☐ Aguante		
			×	APTITUDES DE COMBAT	E ,	EFE	CTOS	,
					-	212		
					-			
								7