Character Name P Nivel CLASE Raza Allegiance Tamaño Mod de Tamaño **CARACTERÍSTICAS HABILIDADES** Punt. Bonif Modif Bonus Habilidad Rangos Racial, Dotes Objeto Caract. Caract. Temp Equilibrio **FUE** Trepar Escapismo CON Esconderse DES Saltar INT Escuchar SAB Moverse Sigilosamente CAR Buscar Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. -10) ÷ 2 Averiguar Intenciones **EQUIPO** Avistar Supervivencia Nadar INVENTORIO

X		SALUD				,
PUNTOS DE GOLPErid	as			Moribundo Estable	No Letal	☐ Inconsciente
pg				pg		pg
COMBATE		ATAQUES				
ATAQUE BASE	Ataque Temp.Daño Tempora	I				
	+ +	Alcance		Bon de Ataque	Daño	Crítico
		1	С			
BONUS BONUS				Bon de Ataque	Daño	Crítico
INIC = DES	+	Alcance				
VELOCIDAD	Vel Temp		С) <u> </u>	
' с	' с					
BON A BONUS	Mod de Tamaño Misc	Alcance		Bon de Ataque	Daño	Crítico
	Tamaño Misc		С]	
	SALVACIÓN Ación Base Misc Temp	Alcance		Bon de Ataque	Daño	Crítico
SALVACIÓN SAVI	E Temp	, ,	С			
FORT = CON+	+	×		DEFENSA	A	,
SALVACIÓN REFI	LEJOS	CLASE DE	A 1D 13 / C A 1			d de Modif. naño Misc
REF = DES +	+			+ DES +	= - Tall	+
SALVACIÓN VOL				DURA DESPREV	ENIDO	······ ·
VOL = SAB +	+		= 10	/ +	-	+
☐ Evasión				DURA TOQUE		
				+ DES	_	+
	ECTOS					
EFI	CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño					
		CA				
		*	APT	ITUDES DE C	OMBAT	E ,
						