PNJ	CLASE	Nivel VD	×	SALUD	*
Raza			PUNTOS DE GOLPEridas	☐ Moribundo☐ Estable	No Letal Inconsciente
NAZA	HABILIDADES Habilidad +3	Rangos Misc	pg	pg	pg
E CANTON ON THE			COMBATE	ATAQUES	
CARACTERÍSTICAS A			BONUS INICIATIVA Misc		
Punt. Bonif Modif Bon			INIC = DES +	Bon de Ataque	Daño Crítico
Caract. Objeto Caract. Temp			ATAQUE BASE Ataque Temp. Daño Temporal	Alcance	
FUE			+ +	' с	
DES DES			VELOCIDAD con Armadura Vel Temp		
CON				Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico
			Volar Trepar	' с	
SAB SAB				Bon de Ataque	Daño Crítico
CAR CAR			MANIOBRAS DE COMBATE A BON MANIOBRA Mod	Alcance	
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2			DE COMBATE Tamaño Misc		
EQUIPO			BMC = Atage Base + FUE + +	#	
			DEFENSA MANIOBRA	Mod Mod de	Bon de
Propiedades			DE COMBATE	Tamaño Desvío Misc	Moral
			DMC = 10 + ap & + FUE + DES +	+ +	+
			DEFENSA	TIROS DE	SALVACIÓN -
			Armadura Mo		ación Base Misc Temp
Propiedades			CLASE DE ARMADURA y Escudo Tam		
			CA = 10 + DES + -		
			CA = 10 / + -	SALVACIÓN REFI	
			CLASE DE ARMADURA TOQUE	KEF _ DES .	+
Propiedades			CA = 10 + DES / -	SALVACIÓN VOL	
			CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño		+
			CA CA	☐ Evasión ☐ Aguanto	9
inventario ,	NOTAS	*			
			APTITUDES DE COMBAT	E	
				EFF	ECTOS