ATAQUES	Iniciativa ,
	BONUS INICIATIVA DOTES Misc
Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico	INIC = DES + +
Munición c d1 x	VELOCIDAD VELOCIDAD Vel con Armadura Vel Temp
Munición # 000 000 Munición Especial # 000 # 000 000 # 0	, c , c
	ATAQUE BASE
Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico	Bonif. Temp de Bon Temp
, c d1 ×	ATAQUE BASE BONUS Ataque Daño
Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico	
' cd1x	PRESA
Alcance Tipo Bon de Ataque Daño Crítico	Modificador de Tamaño BON A PRESA x4 Misc
Alcance Tipo Bon de Ataque Dano Critico d1 ×	= Bage + × 4 + FUE +
SALVACIONES	SALUD
SALVACIÓN DE FOR BASEZA Racial Misc Temp PUNTOS DE GOLPTEridas	∏ Moribundo∏ Estable No Letal ∏ Inconsciente
FORT = CON + + + + pg	pg pg
	ASE DE ARMADURA Armadura Mod Mod de
SALVACIÓN VOL.	adura CA Escudo Natural Tamaño Desvío Misc
VOL = SAB + + + + + CA = 10 + DES +	— — — —
□ Evasión □ Evasión □ Aguante □ Sentido de las trampas □ CLASE DE ARMADURA DESPREVENI □ CA □ 10	+ + - + +
CLASE DE ARMADURA TOQUE	
ARMADURA CA = 10 + DES /	/ - + +
CA Temp Resistencia a conjuroseducción	Daño Mod Condicionales
Tipo Vel Máxima Max DES a CA CA	
Pen a Pruebas Fallo de Conjuro Peso CA Armadura	APTITUDES DE COMBATE
+ % lb +	
ESCUDO	
Pen a Pruebas Fallo de Conjuro Peso CA Escudo	
+ % lb +	
Cabeza EQUIPO	
Propiedades DOTES	APTITUDES ESPECIALES
Garganta	
Propiedades	
Cuerpo	
Propiedades	
Brazos	
Propiedades	
Manos	
Propiedades	
Anillo	
Propiedades	