ATAQUES			Iniciativa •
			BON BONUS Dotes Misc
Alcance Tipo Bon de		Crítico	INIC = DES + +
Munición CO	d   Munición Especial	×	VELOCIDAD  Vel con Armadura  Vel Temp
Munición	]	# 0000	' C ' C ' C
			ATAQUE BASE
Alcance Tipo Bon de	Ataque Daño	Crítico	Bonus Temp Bonus Temp
' с	d	×	BASE ATTACK BONUS Ataque Daño
Alcance Tipo Bon de	Ataque Daño	Crítico	
' с	d	×	GRAPPLE
			Size Modifier
Alcance Tipo Bon de		Crítico	GRAPPLE BONUS ×4 Misc  = an
SALVACIONES	d	×	SALUD SALUD
	PUNTOS DE GOLPEridas		☐ Moribundo☐ Estable No Letal ☐ Inconsciente
FORT = CON+ + + +	pg		pg
SALV SAVE	X	CLA	SE DE ARMADURA
REF = DES + + + +	CLASE DE ARMADURA	A CA Arma	Armadura Mod de Mod de adura CA Escudo Natural Tamaño Desvío Misc
VOL = SAB + + + +	CA = 10 +	DES +	+ + - + +
□ Evasión □ Evasión □ Aguante □ Sentido de	CLASE DE ARMADURA		
Mejorada las tram <u>pas</u>	CLASE DE ARMADURA		······································
	CA = 10 +	-	/ - + +
ARMADURA	CA Temp Resistencia a c	coniurosReducción	Daño Mod Condicionales
Tipo Vel Máxima MAX CA D	S CA		
, с	EFE(	CTOS	APTITUDES DE COMBATE
Pen a Pruebas Fallo de Conjuro Peso CA Armadu + % lb	ra		
ESCUDO	* (		
Pen a Pruebas Fallo de Conjuro Peso CA Escud + % lb			
EQUIPO	*		
Head	FEA	ATS	APTITUDES ESPECIALES
Propiedades	_		
Throat			
Propiedades			
Body			
Propiedades			
Arms			
Propiedades			
Manos			
Propiedades			
Anillo			
Propiedades	_		