FORMA SALVA Juda	Tipo de criatura	Mod de Tamaño	FORMA SALVA Turda	Tipo de criatura	Mod de Tamaño
CARACTERÍSTICAS	ATAQUES	*	CARACTERÍSTICAS	ATAQUES	,
Punt. Bon Bonus Mod Caract. Objeto Temp Característica	a	<u> </u>	Punt. Bon Bonus Mod Caract. Objeto Temp Característica		
FUEFUE	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	FUEFUE	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico
DES DES	' с		DES DES	' с	
CON			CON		
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil10) ÷ 2	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico
COMBATE	, c		COMBATE	, c	
INIC = DES +			BON BONUS Misc Initiative  INIC = DES+		
VELOCIDAD Vel Temp	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	VELOCIDAD Vel Temp	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico
' с	' с		' с	, c	
MANIOBRAS DE COMBATE A BONUS MANIOBRA BONUS MANIOBRA BONUS Tamaño Misc  BMC = 5 5 5 + FUE + 1 +	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico	BONUS MANIOBRA Mod de Tamaño Misc  BMC = \$\frac{9}{20} \frac{9}{20} + FUE + \$\frac{1}{2} + \frac{1}{2} + \frac{1}{	Alcance Bon de Ataque	Daño Crítico
DEFENSA MANIOBRA Mod o		Bon de	DEFENSA MANIOBRA Mod de DEFENCE Fsquive		Bon de
DMC = 10 + FUE + DES +	()	Misc Moral	DMC = 10 + FUE + DES +	(	Misc Moral
		ase Misc Temp	CLASE DE ARMADURA  Armadura Mod		
CLASE DE ARMADURA Natural Tai		l l	CLASE DE ARMADURA Natural Tam		se iviiso reinp
CA = 10 + DES + -	+ FORT = CON+	+	CA = 10 + DES + - 1	+ FORT =CON+	+
CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	SALV SAVE		CLASE DE ARMADURA DESPREVENIDO	SALV SAVE	
CA = 10 / +	* REF = DES +	+	CA = 10 / + m	+ REF = DES +	+
CA = 10 + DES / -	+ RETE	RATO	CA = 10 + DES / -	+ RETR	RATO .
	·····				
CA Temp Resistencia a conjuros Reducción Daño			CA Temp Resistencia a conjurosReducción Daño		
CA /			CA /		
APTITUDES ESPECIALE	es		APTITUDES ESPECIALES		