Personaje:	Jugador:	Partida: Fecha de in																	
AGUNTE	Personaje:	Descripci								50	3 1:	, v	Ma	onk	ind				
Aguarite actual:	Especie:										v23	.1 b \	Versi	ón de	prue	eba			
Regeneración Curaciones: (1 a 2) Heridas Fís actuales: (3 a 4) Heridas Mov actuales: (5 a 6) Heridas Per actuales: (66 par) Sangrado:																			
Ca 6) Heridas Fis actuales: (3 a 4) Heridas Mov actuales: (3 a 6) Heridas Per actuales: (46 par) Sangrado:	Aguante actu	ıal:	1H																
Ca 6) Heridas Fis actuales: (3 a 4) Heridas Mov actuales: (3 a 6) Heridas Per actuales: (46 par) Sangrado:				Regenera	Commención Commencia														
PERCEPCIÓN PER	(1 a 2) Haridas Eís actu	alas: (2 a 4) Haridas May actu																	
Resistencia al dolor	(1 a 2) Heridas Pis actu	ales. (3 a 4) Heridas Mov actu	aics.	(3 a 0)	TICIR	ias r	er ac	iuan	(uo pai) sangiauo.										
Resistencia al dolor Iniciativa actual: SOCIALIS SOCIALIS Empárica Paíce	FÍSICO	MOVILIDAD	MOVILIDAD						PERCEPCIÓN										
Resistencia al dolor Iniciativa actual: SOCIALIS SOCIALIS Empárica Paíce																			
Iniciativa actual:	Designation of delan	TEMP Iniciativa máxima		Sentidos/	Visiór	ı (<u>/</u>)	$(\underline{I}$		Resiliencia									
Empárica Apática Apática Bloqueo desamado Impa/Pen: Im	Resistencia ai doloi	Iniciativa actual:		1															
Empárica Racional Irracional Irracio	Bloqueo desarmado	<u> </u>			_	¬II		_	OC	Dos	aje:				d	e 100			
Trote complete	Fuerza (Fue)			Empática		$ ^{A}$	pátic	a				ctual							
Marie Caminar Marie Ma		Trote completo)(}==:	Racional		Ir	racio	nal											
Impa/Pen desar temp: Caminar HABILIDADES PUNTAJE AVANCE INVENTARIO	Impa/Pen desarmada:	Medio trote	()			٦ ,	. 1												
F Combate desarmado	Impa/Pen desar temp:	Caminar		Agresiva		┚║╵	aieros	sa L											
()	H	ABILIDADES	PUNTA	JE AVANCE		1			I	VE	NTAI	RIO							
()	(F)Combate desarmado		_	<u> </u>	1														
()	()		_	<u> </u>	2														
()	()			<u>_</u>	3														
() 6 7 7 7 7 7 7 7 7 7	()			<u>_</u>	4														
() 7 () 8 () 9 () 10 () 11 () 12 () 13 () 14 () 14 () 15 ARMADURA Nombre: Protección: Abertura: Bloqueo: TABLA DE DAÑO Alcance/Mira: Alcance/Mira: 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 16 35 40 45 55 Impa/Pen: 1 3 4 5 7 9 10 11 16 35 40 45 55 Sangrado: 2 4 6 7 9 11 12 15 20 45 51 57 70 Sangrado: 3 6 9 11 15 18 20 24 33 76 87 96 115 Supresión: Supresión: 4 7 10 13 17 20 23 27 37 85 97 108 130	()				5														
Sangrado: Sangrado: Sangrado: Supresión: Supres	()			<u>]</u>	6														
O O O O O O O O O O	()				7														
()	()				8														
()	()				9														
()	()]	10														
Table Tabl	()				11														
[14] ARMAS EQUIPADAS ARMADURA Nombre: Protección: Abertura: Bloqueo: TABLA DE DAÑO Alcance/Mira: Alcance/Mira: d6/Impa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Impa/Pen: Impa/Pen: 2 4 6 7 9 10 11 16 35 40 45 55 Supresión: Supresión: 3 6 9 11 15 18 20 24 33 76 87 96 115 Supresión: Supresión: 4 7 10 13 17 20 23 27 37 85 97 108 130	()]	12														
Nombre: Nombre: Nombre: Protección: Abertura:	()				13														
Nombre: Nombre: Nombre: Protección: Abertura:	()				14														
Nombre: Nombre: Protección: Abertura: Bloqueo: Bloqueo: TABLA DE DAÑO Alcance/Mira: Alcance/Mira: d6/Impa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Impa/Pen: Impa/Pen: 2 4 6 7 9 10 11 16 35 40 45 55 Supresión: Supresión: 3 6 9 11 15 18 20 24 33 76 87 96 115 Supresión: Supresión: 4 7 10 13 17 20 23 27 37 85 97 108 130	()				15														
Bloqueo: TABLA DE DAÑO Alcance/Mira: Alcance/Mira: d6/Impa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Impa/Pen: Impa/Pen: 2 4 6 7 9 10 11 16 35 40 45 55 Sangrado: Sangrado: 3 6 9 11 15 18 20 24 33 76 87 96 115 Supresión: Supresión: 4 7 10 13 17 20 23 27 37 85 97 108 130																			
Alcance/Mira: Alcance/Mira: d6/Impa 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 Impa/Pen: Impa/Pen: 1 3 4 5 7 9 10 11 16 35 40 45 55 2 4 6 7 9 11 12 15 20 45 51 57 70 Supresión: Supresión: 3 6 9 11 15 18 20 24 33 76 87 96 115 4 7 10 13 17 20 23 27 37 85 97 108 130													Aber	tura:					
Alcance/Mila. Alcance/Mila. Impa/Pen: Impa/Pen: Sangrado: Sangrado: Supresión: Supresión: 4 7 10 13 13 4 2 4 4 7 10 13 13 4 14 7 15 16 3 6 4 7 10 13 13 17 20 24 3 6 9 11 11 15 12 14 13 15 14 10 15 13 15 14 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 15 <td></td> <td></td> <td></td> <td>d6/Imna</td> <td>1</td> <td>2</td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td></td> <td>9</td> <td>10</td> <td>11</td> <td>12</td>				d6/Imna	1	2							9	10	11	12			
Sangrado: Sangrado: Supresión: Supresión: 2 4 6 7 9 11 12 15 20 45 51 57 70 3 6 9 11 15 18 20 24 33 76 87 96 115 4 7 10 13 17 20 23 27 37 85 97 108 130																			
Supresión: Supresión: 4 7 10 13 17 20 23 27 37 85 97 108 130				2	4	6										70			
T																			
$\frac{1}{4}$																			
Espe: Espe: 6 9 14 17 23 27 30 37 50 115 130 145 175	-																		

						_														
						-														
						-														
						-														
I											P	PROPIEDADES								
						-														
						-														
						-														
						-														
MANT	PRÓTESIS / ESPÍRITUS																			
								I ROLLAD / LOI RULOS												
						-														
						-														
						-														
						-														
		TA	BL	A DI	E RA	NG	O D	Ε ÉX	ITO	(RI	EX)									
Penalizadores]	Facil	idad								Anotaciones:			
	0	1	2	3	4	5	6	7	8					13						
No P							50													
1P 2P							42													
							33													
3P							25										-			
4P	6	8					17													
5P+	2	3	4 0 Si	5	6	7								15	16	1/	<u> </u>			
Tirada de REX:Ti Tirada contrapue														zan u	ma ti	rada				
de REX. El éxito d	le may	yor d	1100	queda	a en p	orim	er lug	ar, el	fallo	de r	nayo	r d1 ()0 qu	eda e	n el	lugar				
siguiente al peor éx lugar puede entend																er				
J			1		1		. 50						- 500	00						

OBJETIVOS PERSONALES

EXPERIENCIA