

Companies Comp	Secuaces	lmp D	Daño Agu 🏻 🖺	Jaño Crit Alcance	Cargadores M	unición TdC	CdF	Peso	Arma: Tipo y Variaciones	Coste
Media de Recursos de los PJ Veterano Némesiso Rasgos Compos Destriutios O O O O O O O O O O O O O O O O O O O		+2=	+Cuerpos				+Cuerpos			
Media de Recursos de los PJ Veterano o Némesis o Membre susados O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	•	jar Blanco M	Novimiento	Armadura	Defensa vs	Sigilo vs Impedir		Ranuras		Cuerpos
Nombre Media de Recursos de los PJ Respos R	Media de Recursos de los PJ				De	ef-4 Def+Ranura	s			
Nombre Media de Recursos de los PJ Respos R	Notas sobre las Armas:									
Nombre Media de Recursos de los PJ Rasgos Raza Raza Rasgos Figo Para Como y Géreses Raza Variaciones Bef Dana Como y Géreses Raza Raza Rasgos Defensa: 10 - Ref - +	Rasgos:					0 0 0 0				
Raza Rasgos Profession	Cuerpos Destruidos ○○○(20000	⊃ _{(>} Munic	ión usada ○○○○	,0000	0000000	,0 000	,0000	-∕⊝ Cargadores usados \	~~~~~~
Variaciones Defensa: 10-Ref +	Nombre		Med	lia de Recur	sos de la	os PJ 🦳			Veterano ○	Némesis⇔
Variaciones Variaciones	Daño Atributos Aleatorio Daño y Efectos		Raza	l			Rase	gos		
Defensa: 10-Ref+	Fue 1									
Defensa: 10-Ref · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·	Ref 2	. //	0 1							
Defensa: 10-Ref · · · · · · · · · · · · · · · · · · ·						1			1	
Vs Impedir Def-Fue* - Vs Energía Veterano Némesis Néme			Note	onsa· 10.0ac.		Armadura	Bonif.	_	Aquanto: 10./5.	٠, ١٥٠١ (١٠)
Vs Psidnica Defr-Con = Vs Lentas Sigilo 2 - Ref = Osteroris Vs Sigilo Vs	Con 4	•	Dere	III G. IUTKELT	+Cob.	Attitudoro			Agodine: 10+(FC	J6 X2)+
Vs Psidnica	Int 5		vs Im	pedir Def+Fue+	=	vs Energía		+	Recuperación	Con+ =
Destino Dato Aprilado - Herito Va Sigilo Variaciones Munición usada OOOOOOO OOOOOO OOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	Per 6	;						$\stackrel{\scriptscriptstyle{\downarrow}}{\cap}$	Sigila	
Munición usada 10-Per+ = at U Aguante - Urden de Lombate Int - =		Muerto 📆								\approx
Munición usada QQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQQ	Destillo	ر	*+#Aliado	os (máx: 10)) = (at U Aguanto	6	-0	Urden de Combate	! Int + () = ()
Munición usada OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	Arma •	Imp D	Jaño Agu □	Jaño Crit Alcance	Cargadores M	unición TdC	CdF	Peso	Tipo y Variaciones	Coste
Nombre		+2=								
Armadura: Dato Alributo Muerto Dato y Efectos Raza Rasgos Variaciones Defensa: 10+Ref+ = Cool Vs Energía Vs Energía Vs Perío Destino O Atributo - Muerto Vs Sigilo 10+Per = Vs Energía at D Aguante - Orden de Combate Int - = Orden de Combate In			Munic	ión usada ○○○○) ₀ 000	0,0,0,0,0	, 0 ₀ 0)_O_O_O	Cargadores usados <	0,0,0,0,0,0
Armadura: Alguante: 10+(Fue x5)+ = Defensa: 10+Ref + = Cob vs Impedir Def+Fue+ = vs Energía + Sigilo Sigilo 2+Ref + = Vs Sigilo 10+Per+ = vs Lentas + Sigilo 2+Ref + = Oder Vs Sigilo 10+Per+ = Vs Sigilo 10+Per+ = Oder Vs Sigilo 10+Per+ = Ode							0 0	0 0 0		
Variaciones Per 6 0 Armadura:	Nombre		Med	lia de Recur	sos de la					
Defensa: 10+Ref+ = Armadura: + = Aguante: 10+(Fue x5)+ = Tipo y Variaciones Aguante: 10+(Fue x5)+ =	Daño					os PJ 🦳			Veterano⊙	Némesis ○
Defensa: 10+Ref+ =	Atributos Aleatorio Daño y Efectos		Raza	l		os PJ 🦳	Rase		Veterano⊙	Némesis ○
Defensa: 10+Ref+ = Cob Armadura:	Atributos Aleatorio Daño y Efectos		Raza	l		os PJ 🦳	Rase		Veterano⊙	Némesis ○
vs Impedir Def+Fue+ = vs Energía + Recuperación Con+ = Osigilo vs Psiónica Def+Con+ = vs Lentas + Osigilo será Alladós (máx 10) 10+Per+ = * at 0 Aguante - Orden de Combate Int + = Oste	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2		Raza	l		os PJ 🦳	Rase		Veterano⊙	Némesis ○
Vs Psiónica Def+Con+ = Vs Lentas + Sigilo Req. Cobertura 2 + Ref + = Orden de Combate Int + = Or	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2		Raza Varia	nciones		os PJ	Rase		Veterano ○	Némesis o
Vs Psiónica Def+Con+ = Vs Lentas + Sigilo Req. Cobertura 2 + Ref + = Orden de Combate Int + = Or	Atributos Dano y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3		Raza Varia	nciones		os PJ	Rase		Veterano ○	Némesis o
Destino O Atributo = Muerto VS Sigilo **#Allados (máx: 10) Daño Agu Daño Crit Alcance Cargadores Munición Munición usada O O O O O O O O O O Cargadores usados Munición usada Munición usada O O O O O O O O O O O O O O O O O O O	Atributos Aleatorio Dano y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4		Raza Varia ———————————————————————————————————	nciones		Armadura	Rase		Veterano ○ Aguante: 10+(Ft	Némesis o
Arma Imp Daño Agu Daño Crit Alcance Cargadores Munición TdC CdF Peso Tipo y Variaciones Coste 1	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5		Raza Varia ———————————————————————————————————	enciones		Armadura vs Energía	Rase		Aguante: 10+(Fo	Némesis O De x5)+ = Con+ =
Munición usada OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6	Muerto 🗭	Raza Varia ———————————————————————————————————	eciones		Armadura vs Energía vs Lentas	Rass		Veterano O Aguante: 10+(Fo	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = +
Munición usada OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6	Muerto 🕏	Raza Varia ———————————————————————————————————	eciones		Armadura vs Energía vs Lentas	Rass		Veterano O Aguante: 10+(Fo	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = +
Munición usada OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6 Destino 0 Atributo =	<i>`</i>	Varia Varia Defe vs Im vs Psi vs Sic **#Alladd	POSA: 10+Ref+ pedir Def+Fue+ iónica Def+Con+ gilo 10+Per+	= (-Cob.) = (-Cob.) = (-Cob.) = (-Cob.)	Armadura vs Energía vs Lentas at O Aguanto	Rase	gos	Aguante: 10+(Fo	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = Int + = Int + = The int +
Munición usada OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6 Destino 0 Atributo =	Imp D	Varia Varia Defe vs Im vs Psi vs Sic **#Alladd	POSA: 10+Ref+ pedir Def+Fue+ iónica Def+Con+ gilo 10+Per+	= (-Cob.) = (-Cob.) = (-Cob.) = (-Cob.)	Armadura vs Energía vs Lentas at O Aguanto	Rase	gos	Aguante: 10+(Fo	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = Int + = Int + = The int +
Munición usada OOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOOO	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6 Destino 0 Atributo =	Imp D	Varia Varia Defe vs Im vs Psi vs Sic **#Alladd	POSA: 10+Ref+ pedir Def+Fue+ iónica Def+Con+ gilo 10+Per+	= (-Cob.) = (-Cob.) = (-Cob.) = (-Cob.)	Armadura vs Energía vs Lentas at O Aguanto	Rase	gos	Aguante: 10+(Fo	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = Int + = Int + = The state of the sta
	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6 Destino 0 Atributo =	Imp D	Raza Varia Defe vs Im vs Psi vs Sic **#Alado	POSA: 10+Ref+ pedir Def+Fue+ iónica Def+Con+ gilo 10+Per+ Daño Crit Alcance	= Cob. = Cob. = Cob. = Cob. Cargadores Model Cargadores Model	Armadura vs Energía vs Lentas at O Aguanto	Rass	gos	Veterano ○ Aguante: 10+(Fu Recuperación Sigilo 2 Req: Cobertura Orden de Combate Tipo y Variaciones	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = Coste
	Atributos Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6 Destino 0 Atributo =	Imp D	Raza Varia Defe vs Im vs Psi vs Sic **#Alado	POSA: 10+Ref+ pedir Def+Fue+ iónica Def+Con+ gilo 10+Per+ Daño Crit Alcance	= Cob. = Cob. = Cob. = Cob. Cargadores Model Cargadores Model	Armadura vs Energía vs Lentas at O Aguanto	Rass	gos	Veterano ○ Aguante: 10+(Fu Recuperación Sigilo 2 Req: Cobertura Orden de Combate Tipo y Variaciones	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = Coste
Triunfo 🚳 Reguisitos Resultado	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6 Destino 0 Atributo =	Imp D	Raza Varia Defe vs Im vs Psi vs Sic **#Alado	POSA: 10+Ref+ pedir Def+Fue+ iónica Def+Con+ gilo 10+Per+ Daño Crit Alcance	= Cob. = Cob. = Cob. = Cob. Cargadores Model Cargadores Model	Armadura vs Energía vs Lentas at O Aguanto	Rass	gos	Veterano ○ Aguante: 10+(Fu Recuperación Sigilo 2 Req: Cobertura Orden de Combate Tipo y Variaciones	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = Coste
	Atributos Aleatorio Daño y Efectos Fue 1 Ref 2 Mov 3 Con 4 Int 5 Per 6 Destino 0 Atributo =	Imp D	Raza Varia Defe vs Im vs Psi vs Sic **#Aliado	POSA: 10+Ref+ Pedir Def+Fue+ iónica Def+Con+ gilo 10+Per+ Daño Crit Alcance	= Cob. = Cob.	Armadura vs Energía vs Lentas at O Aguanto	Rass	gos	Aguante: 10+(Formal Recuperación Sigilo 2 Orden de Combate Tipo y Variaciones Cargadores usados	Némesis De x5)+ = Con+ = + Ref + = Coste