			PERSONAJE							<i>#</i>
			Nombre						0 7	Gender
Jugador			Raza				Tamaño		i)	Mod Tamaño
Campaña			CLASES			Ran	igos de Hab ilidad	de Golpe	Nivel	Ajuste de
PE			□ 1				d			Nivel
PE			□ 2				d			
	ERÍSTICAS	S	□ 3				d			Nivel
Puntuación de Bonif Característica Objeto	Modif F Caract. T	Punt Modif Temp Temporal	<u> </u>				d			Efectivo de Personaje
FUE	FUE	FUE	<u> </u>				d			
			Clase Predilecta +1 por nivel		pg	rangos	por nivel po	CON r nivel		
DES	DES	DES	\		HABII	IDADE.	S dades Cláseas	Racial,		Penalización
CON	CON	CON		No entrenada	Bon de		+3 Rangos	Dotes		Prueba Armadura
INT	INT	INT		no chirchada	Tubilludu					7 i i i i da da da
SAB	SAB	SAB								
CAR	CAR	CAR								
Modif. Habilidad = (Punt. Total Ha	abil 10) ÷ 2 (R	edond. hacia abajo)							-	_
DOTES Y APTITU	UDES ESPI	ECIALES -							-	-
								-		
								-		
								-	_	
								-		
										Saber - INT Oficio - SAB
8										Sabe
IDIOMAS										- INT
DI										Artesanía - INT Interpretar - CAR
					1					< =