	PERSONAJE						
	Nombre					C	Hammer Law
Jugador	Raza			Tama	ño	2	₩od
	A CO VIET D			rania		†ľ	Tamaño
Campaña	CLASES		Ra	angos de Ha	b Dlada dde Golpe	Nivel	Ajuste de
PE	<u> </u>				<u>d1</u>		Nivel
	□ 2				<u>d1</u>		
CARACTERÍSTICAS *	□ 3				d1		Nivel
Puntuación de Bonif Modif Punt Modif Característica Objeto Caract. Temp. Temporal	4			_	d1		Efectivo de Personaje
FUE FUE FUE	<u> </u>				d1		
	Clase favorita +1 por nivel	ppt	pg rango		+ CON I por nivel		
DES DES DES	×		HABILIDAD		Data.		Dan alima si é u
CON CON CON			Bon de	lidades Clá +3	seas Dotes Rangos Raciale	s Misc	Penalización Prueba
INT INT INT	Acrobacias	lo entrenada	Habilidad DES				Armadura
SAB SAB SAB	Tasación		INT				
	Auto-Hipnosis	_	SAB	-			
CAR CAR CAR	Engañar		CAR	-			
Mod de Característica = (Punt total de Característica - 10) ÷ 2 (Red	Trepar	-	FUE			-	-
DOTES Y APTITUDES ESPECIALES	Diplomacia	-	CAR				
	Inutilizar Mecanismo		DES				-
	Disfrazarse	-	CAR				
	Escapismo	-	DES	-			-
	Volar		DES				-
	Trato con Animales	_	CAR				
	Curar Intimidar		SAB CAR				
	Idiomas		INT				±4 si más grand más pequeño
	Percepción	-	SAB				
	Montar		DES				- [
	Averiguar Intenciones		SAB				
	Juego de Manos		DES				-
	Conocimiento de Conjuros		INT				
	Sigilo		DES				-
	Supervivencia		SAB				
	Rastrear		Supervive	ncia 🗆	N/A		- ,,
	Nadar	-	FUE				-
	Usar Objeto Mágico		CAR				
	Saber: Arcano Saber: Dungeons		INT				
	Conocimiento: Psionica		INT			-	_
	Saber: Religión		INT				
	Saber: Naturaleza		INT				
	Saber: Los Planos		INT	-			
							INT
							Saber - INT Officio - SAB
AS							
IDIOMAS				-			iá - IN
9							Artesanía - INT Interpretar - CAR