		×	PERSONAJE						
			Nombre				Q	Gender	
Jugador		Colline Interes	Raza			Tamaño		Mod Tamaño	
Campaña		CLASES				Rangos de Ha <b>l</b> bia		Nivel Ajuste de Nivel	
PE		<u> 1</u>					<u>d</u>	Nivei	
CARACTERÍST	ICAS .	3					d	Nivel	
Puntuación de Bonif Modif	Bonus Modif	4					d	Efectivo de Personaje	
Característica Objeto Caract.	Temp Temporal	5					d		
FUEFUE	FUE	×		H	ABILIDAL				
DES DES	DES	Rangos Maximos	/ = NEP + 3	Bonus de	Habilidades	sdeClaRaangos	Racial, Dotes, Misc	Favouredenalizació Enemy Prueba	
CON CON	CON		No entrenada	Habilidad	1 2 3	4 5	Sinergia	Bonus Armadura	
INT INT	INT							_	
SAB SAB	SAB								
CAR CAR	CAR							_	
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil 10		_							
INVENTORI	O Valor Peso							_	
								_	
		_						_	
								_	
		_							
								_	
		_						_	
		_						_	
								_	
		_					<u> </u>		
								_	
		_						_	
								_	
								_	
		-							
Objetos Llevados		_						_	
rmas, Municion, Pergaminos, Pociones		_						_	
Armadura, Escudo, Items Protectores Peso Total									
Carga Ligera Carga Media	Carga Pesada								
lb lb	lb							_	
DINERO .	IDIOMAS *			-				_	
,       pc									
,     ,     pp									
,     ,     po								- (AB	
,     ,     ppt				-				r – INT sión – S	
								Sabe Profe	
								Ntas habilidades: Saber – INT Profesión – SAB Repretación – SAB	
								ras habi	