					`*	1 211301111,2								
Jugador						Nombre						$\bigcirc$	Gender	
Campañ	a				- Golding	Raza				Tamaño	)	+	Mod Tamaño	
PE					CLASES				Pa	ngos do Ua	Bitidado C	olpe Nivel	Ajuste de	
	CADA CEN	an forma			CLASES				na	ngos de ria	d d	orpe Miver	Nivel	
<u> </u>	CARACTI Puntuación de Bonif	Modif	Bonus	Modif	2						d	_	<b>-</b>	
	Característica Objeto	Caract.	Temp	Temporal	3						d		Nivel Efectivo de	
FUE		FUE		FUE	4						d		Personaje	
DES		DES		DES	5				$\Box$		d		- ) - (	
		$\vdash$		-	,			HABILID	ADE	S	u			
CON		CON		CON	Rangos	/ = NEP +					Racial,	Miss		
INT		INT		INT	Maximos	No entren	ada <u>Habilidad</u>		aes ae 2 <b>3 4</b>	eClaRaangos <b>5</b>	Dotes, Sinergia	Misc		
SAB		SAB		SAB										
CAR		CAR		CAR										
Modif. I	Habilidad = (Punt. Total	ـــــــــــــــــــــــــــــــــــــ	÷ 2 (Redoi	nd. hacia ab	oajo									
*	DOTES	JTIT	JDES ES	PECIA	<u> </u>									
										ı				
										<del> </del>				
					_									
										_	-			
					_									
										ļ				
										_				
					_									
					_									
		×	IDIOM	AS 💌						<u> </u>				
													æ	
										_			· INT ón – SA	
													Saber – INT Profesión – SAB	
										_	-			
													tras habilidades: rtesanía - INT rterpretar - CAR	
								1			-		ras l tesa terpr	