	PERSONAJE								
	Nombre							C	- Dan
Jugador	Raza			Tamaño			Mod		
	CONTR.				1 011110		ſ		Tamaño
Campaña	CLASES			Rang	jos de Ha	a b ibliadtao dd e	e Golpe	Nivel	Ajuste de
PE	□ 1					<u>d</u>			Nivel
	□ 2					<u>d</u>			
CARACTERÍSTICAS ,	□ 3					d			Nivel
Puntuación de Bonif Modif Punt Modif Característica Objeto Caract. Temp Temporal	4					d			Efectivo de Personaje
FUE FUE FUE	Clase Predilecta				+ INT	<u>d</u>	ON		
	+1 por nivel	ppt		rangos	por nive				
DES DES DES	X		HABILID		S ades Clá	2020	Racial,		Penalización
CON CON CON		1	Bon de	Парша			Dotes	Misc	Prueba
INT INT INT	Acrobacias	No entrenada		ES					Armadura
SAB SAB SAB	Tasación			NT					
	Auto-Hipnosis			AB					
CAR CAR CAR			C	AR					
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil 10) ÷ 2 (Redond. hacia abaj	⁰ , Trepar		F	UE					-
DOTES I APTITUDES ESPECIALES	Diplomacia	-	C	AR					
	Inutilizar Mecanismo			ES					-
	Disfrazarse			AR					
	Escapismo	-		ES					-
	Volar			ES					-
	Trato con Animales	_		AR					
	Curar Intimidar			AR					±4 si más grand más pequeño
	Lingüistica			NT					±
	Percepción			AB					
	Montar			ES					-
	Averiguar Intenciones			AB					
	Juego de Manos		I	ES					-
	Conocimiento de Conjuros		I	NT					
	Sigilo			ES					-
	Supervivencia			AB					
	Rastrear		Supe	rvivenci		N/A			·,
	Nadar	-		UE					-
	Usar Objeto Mágico Saber: Arcano			AR					
	Saber: Arcano Saber: Dungeons			NT NT					
	Conocimiento: Psionica			NT					
	Saber: Religión			NT					
	Saber: Naturaleza			NT					
	Saber: Los Planos			NT					
									INT
									Saber - INT Officio - SAB
N N N N N N N N N N N N N N N N N N N									
IDIOMAS									iá - IN
9									Artesanía - INT Interpretar - CAR