Jugador

Campaña

PE

PERSONAJE

Nombre

Gender

Raza

Tamaño

Mod Tamaño

CARACTERÍSTICAS

	Puntuación de Característica	Bonif Objeto	Modif Caract.	Bonus Temp	Modif Temporal
FUE			FUE		FUE
DES			DES		DES
CON			CON		CON
INT			INT		INT
SAB			SAB		SAB
CAR			CAR		CAR

Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil. - 10) ÷ 2 (Redond. hacia abajo)

CLASES

		Rangos de Habilidad	Dado de Golpe	Nivel
1			d	
2			d	
3			d	
4			d	
5			d	

Ajuste de Nivel

Nivel Efectivo de Personaje

HABILIDADES

Rangos Maximos / = NEP + 3

No entrenada	Bon de Habilidad	Habilidades de Clase 1 2 3 4 5	Rangos	Racial, Dotes, Sinergia	Misc	Penalización Prueba Armadura

Saber – INT
Profesión – SAB

Otras habilidades:
Artesanía - INT
Interpretar - CAR

DOTES Y APTITUDES ESPECIALES

IDIOMAS