| | PERSONAJE | | | | | | | |
|---|----------------------------------|-----------|------------|-------------|--------------------|---------------------|-----------|--|
| | Nombre | | | | | | | GAMBRE GAMBRE |
| Jugador | Raza | | | | Tamañ | n | • | ¥ ₩ ∓ |
| ougutoi | Co Well | | | | raman | 0 | | Tamaño |
| Сатраñа | CLASES | | | Ran | gos de Hab | Diadadde Go | lpe Nivel | Ajuste de |
| PE | <u> </u> | | | | | d | | Nivel |
| | □ 2 | | | | | d | | |
| CARACTERÍSTICAS . | □ 3 | | | | | d | | Nivel |
| Puntuación de Bonif Modif Punt Modif Característica Objeto Caract. Temp Temporal | 4 | | | | | d | | Efectivo de Personaje |
| FUE FUE FUE | <u> </u> | | | | | d | | |
| | Clase Predilecta +1 por nivel | ppt | pg | rangos | + INT por nivel | + CON por nivel | | |
| DES DES DES | × | | HABIL | IDADE | | D. | ial Da | malianai (m) Doma |
| CON CON CON | | | nificacion | | lades Clás +3 R | eas Kad angos Do | | enalización\Prue Armadura |
| INT INT INT | No Acrobacias | entrenada | Habilidad | DES | | | | _[] |
| SAB SAB SAB | Tasación | | | INT | | | | |
| | Auto-Hipnosis | _ | | SAB | | | | |
| CAR CAR CAR | | | | CAR | _ | | | |
| Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil 10) ÷ 2 (Redond. hacia aba | ijo, Trepar | - | | FUE | | | | - |
| DOTES Y APTITUDES ESPECIALES | Diplomacia | - | | CAR | | | | |
| | Inutilizar Mecanismo | | | DES | | | | - |
| | Disfrazarse | - | | CAR | | | | |
| | Escapismo | - | | DES | | | | - |
| | Volar | | | DES | | | <u></u> | - |
| | Trato con Animales | _ | | CAR SAB | | | | |
| | Curar | | | CAR | | | | ±4 si más grande, más pequeño |
| | Idiomas | | | INT | | | | → más pequeño |
| | Percepción | - | | SAB | | | | |
| | Montar | | | DES | | | | - |
| | Averiguar Intenciones | - | | SAB | _ | | | |
| | Juego de Manos | | | DES | | | - | - |
| | Conocimiento de Conjuros | | | INT | | | | |
| | Sigilo | - | | DES | | | | - |
| | Supervivencia | = | | SAB | | | | |
| | Rastrear | | S | upervivenci | ia 🔲 💮 🗎 | N/A | | |
| | Nadar | _ | | FUE | | | | - |
| | Usar Objeto Mágico Saber: Arcano | | | CAR INT | | | | |
| | Saber: Dungeons | | | INT | | | | |
| | Conocimiento: Psionica | | | INT | | | | |
| | Saber: Religión | | | INT | | | | |
| | Saber: Naturaleza | | | INT | | | | |
| | Saber: Los Planos | | | INT | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | - | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | INT |
| | | | | | | | | Saber - Oficio - |
| N N N N N N N N N N N N N N N N N N N | | | | | | | | Artesania - INT Saber - INT Interpretación - CAR Oficio - SAB |
| IDIOMAS | | | | | | | | nía - IIN etación |
| | | | | | | | | Artesai |