	×		PERS	ONAJE				*
	Nombre							Ower Company
	\$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$ \$							JE LIE
Jugador	Raza				Tamai	ño		Mod de Tamaño
Campaña	* ×					140.00		
Campana	CLASES			Rang	jos de Ha	ıb <b>i</b> bl <b>ä</b> adbaodde (	Golpe Nive	el Ajuste de Nivel
PX	□ 1 Ranger					<u>d</u>		
	□ 2					<u>d</u>		
CARACTERÍSTICAS	□ 3					d		Nivel
Puntuación de Bon Mod Punt Modif Característica Objeto Característica Temp. Temporal	<b>4</b>					d		Efectivo del Personaje
	□ 5					d		
FUE FUE FUE	Clase favorita +1 per level		pg	rangos	+ INT INT	+ COI	1	
DES DES DES	N per teres			IDADES				
CON CON CON		D		Habilidade		Racial,		migo Penalización
	No entren	Bonu ada Habili		de Clase +3	Kangos	Dotes, Sinergia	Misc <b>™</b> rr	eno Prueba dilecto Armadura
INT INT INT	Acrobacias	=	DES	S				-
SAB SAB SAB	Tasación	-	INT					
CAR CAR CAR	Engañar		CAI	R 🗆				×
Modif. Habilidad = (Punt. Total Habil 10) ÷ 2 (Redond. hacia abaj	Trepar		FUI	E				-
DOTES Y APTITUDES ESPECIALES	Diplomacia		CAI					
DOTEST AT TITODES EST ESTABLES	Inutilizar Mecanismo		DES					-
	Disfrazarse	-	CAI					,
	Escapismo	-	DES					-
	Volar	-	DES					-
	Trato con Animales		CAI					
	Sanar	-	SAI					
	Intimidar	-	CAI					±4 si más gran más pequeñ
	Idiomas		INT					
	Percepción	-	SAF					•
	Montar	-	DES					-
	Averiguar Intenciones	-	SAF					×
	Juego de Manos		DES					- 1
	Conocimiento de Conjuros		INT					
	Sigilo	-	DES					0 -
	Supervivencia		SAF					
	Rastrear		Supervive		N/A		- 1 por	(5lb)
	Nadar		FUI				llevad	as
	Usar Objeto Mágico Saber: Arcano		INT					
	Saber: Arcano Saber: Dungeons		INI					<b>1</b>
	Saber: Religión		INT					<b>1</b>
	Saber: Naturaleza		INI					<ul><li>■</li><li>■</li></ul>
	Saber: Los Planos		INI					<b>(a)</b>
	Saber: Geografía		INI					•
	ouser. ocograna							
		-						
								SAB
								Saber – INT Profesión – SAB
N								Sabe
A								ΨĮ
LENGUAJES								INT m - CF
9								Craft - INT Perform - CHA