						×	PERSONAJE							
						Nombre								OWER COMBRE
Jugador						Raza				Tamaî	in		2	₩ ₩ ₩ ₩ Mod de
ouguuoi						SC HILL				Tallial	10		#P	Tamaño
Campaña						CLASES			Ran	gos de Ha	b iDiddd d	e Golpe	Nivel	Ajuste de
PE						<u> </u>					d			Nivel
						□ 2					<u></u> d			
l x	C	ARACT	ERÍSTIC	AS	x (□ 3					d			Nivel
	Punt. Caract.	Bon Objeto (Mod Característica	Punt Temp	Mod Temp	4					d			Efectivo de Personaje
	ouruot.	objeto (Temp		□ 5					d			
FUE			FUE		FUE	Clase Predilecta +1 por nivel		pg	rangos	+ INT INT		ON ON		
DES			DES		DES	×		HABII	IDADE					
CON			CON		CON			Bon de	Habilio	dades Clás +3	seas Rangos	Racial, Dotes	Pi Misc	enalización\Pruel Armadura
INT			INT		INT		No entrenada		DEC					r1
			-		-	Acrobacias	-		DES					-
SAB			SAB		SAB	Tasación	-		INT					
CAR			CAR		CAR	Engañar	-		CAR FUE					
Mod de C	Característic	a = (Punt tot	al de Caracte	rística - 1	0) ÷ 2 (Redono	Trepar lean apayon Diplomacia	-							
× D	OTES Y	APTITU	JDES ES	PECIA	LES		-		CAR					[]
						Inutilizar Mecanismo	_		DES					
						Disfrazarse	-		CAR				-	
						Escapismo	-		DES					-
						Volar	-		DES					
						Trato con Animales			CAR					
						Sanar			SAB					ei mác granda/
						Intimidar	-		CAR					±4 si más grande/ más pequeño
						Idiomas			INT					
						Percepción			SAB					
						Montar			DES					-
						Averiguar Intenciones			SAB					
						Juego de Manos			DES					-
						Conocimiento de Conjuros			INT					
						Sigilo			DES					- [
						Survival			SAB					
						Rastrear		5	upervivenci	ia	N/A			
						Nadar			FUE					-
						Usar Objeto Mágico			CAR					
						Saber: Arcano			INT					
						Saber: Dungeons			INT					
						Saber: Religión			INT					
						Saber: Naturaleza			INT					
						Saver: Los Planos			INT					
														Saber – INT Profesión – SAB
														ber – II. rfesión
S														
IDIOMAS														INT
DIC														Artesanía - INT Perform - CAR
														Arte