		PERSONAJE		
		Nombre		HOMBRE
Jugador		Raza	Tamañ	Mod de Tamaño
Campaña		CLASES	Rangos de Ha	a <b>Diàida</b> de Golpe Nivel Ajuste de
PE		1		d Nivel
		2		d Nivel
CARACTERÍSTIC		3		d Efectivo de
Punt. Bon Mod Caract. Objeto Característic	Bon Mod ca Temp Temp	4		d Personaje
FUE FUE	FUE	5		d
		X.	HABILIDADES	, (
CON CON	CON	Max / = ECL + 3	Bon de Class Skills Rango	Racial, Fav <b>Menea</b> lización\Pi s Dotes, Misc Enemy Armadura
DES DES	DES	No entrenada	Habilidad 1 2 3 4 5	Sinergia Bonus
INT INT	INT	Tasación Balance	DES DODO	
SAB SAB	SAB	Engañar	CAR	<b>-</b>
		Trepar	FUE DOOD	
CAR CAR	CAR		CON	<b>-</b> i
Mod de Característica = (Punt total de Cara	acterística - 10) ÷ 2 (Rec	dondear abajo) Descifrar Escritura	INT OOOOO	
INVENTARIO	Valor Peso	Diplomacia	CAR	-
		Inutilizar Mecanismo	INT OCCO	
		Disfrazarse	CAR 00000	
		Escapismo	DES OPPOP	
		Falsificar	INT PPPP	
		Reunir Información	CAR DOOD	_
		Trato con Animales	CAR	
		Sanar Hide	SAB OOOO	- Size _
		Hide Intimidar	CAR	mod x4 + Tamaño
		Saltar	FUE DOOD	dif x 4
		Listen	SAB DODO	
		Movimiento Sigiloso	DES DODO	
		Open Lock	DES DODO	<u> </u>
		Montar	DES 00000	-
		Buscar	INT OOOOO	
		Averiguar Intenciones	SAB ppppp	
		Juego de Manos	DES poppp	-
		Conocimiento de Conjuros	INT	
		Avistar	SAB OOOOO	
		Survival	SAB 00000	
Objetos Llevados	Ib	Rastrear	Supervivencia  FUE	-1 por cada 51
Weapons, Ammo, Scrolls, Potions	Ib	Nadar Tumble	DES DODO	-1 por cada 515 × 2
Armour, Shield, Protective Items	Ib	Usar Objeto Mágico	CAR	<b>_</b>
Peso Total	lb	Use Rope	DES	
Carga Ligera Carga Media Carga Pe		Knowledge:	INT	
lb lb	lb lb			
DINERO	IDIOMAS -			
,     pc				
,     ,     pp			<b></b>	
			<u> </u>	
			<u> </u>	
ppt			<u> </u>	Saber – INT
				tras habilidades:
				as habi
				± ± ±