						PERSONAJE											
						16 ¹⁰ \\ fc _d	Nombre								OW BRE		
Jugador						Soll like	Raza					Tamaño			Mo Tamañ		
Campaña						CLASES					Rango	s de Hab	Dl ada odde Go	olpe 1	livel	Ajuste de	
PX													_d	_		Nivel	
						□ 2							d	_			
Ĭ,			ERÍSTIC			□ 3							d	_		Nivel	
Punt. Caract.	Bonif Objeto	Modif N Caract.	AODIFICAD FURIA!	OR Modif. Fatiga	Modif Temporal	4							d	_	d	Efectivo el Personaje	
		FUE	9-3	5000	FUE	□ 5						1 INT	d				
		$\overline{}$	11	3	DEC	+1 por nivel	ta				rangos	+ INT INT	+ CON CON				
		DES	,		DES	*			HA		ADES Habilidad		Racial,		Prohihid	Z enalizaciór	
		CON	;*		CON			No entrenada	Bonus de		de Clase	Rangos	Dotes, Sinergia	Misc	Durante	Prueba	
		INT			INT			NO entrendua	паршиаи		тэ		Sillergia		FUK1A!	Armadura	
		SAB			SAB						-				_		
		CAR			CAR						-				_		
Modif H	abilidad = (Pu		lahil - 10)	÷ 2 (Redon		in					_				_		
	OTES Y A					, ,					_				_		
											-				_		
											-				_		
											-				_		
											-				_		
											-				_		
											-				_		
											-						
											-				_		
											-				_		
											-						
											-		-		-		
											-						
											_				_		
											-				_		
											-				_		
											-				_		
											-				_		
											-				_		
											_						
											_				_		
											_						
											-		-				
											_						
											-				_		
											-						
											-						
																Saber – INT Profesión – SAB	
											-					Saber – Profesiói	
AJES											-						
LENGUAJES											-					Artesanía - INT Perform - CAR	
LEN											-					Artesan Perforn	