						PERSONAJE											
							Nom	bre								OMBRE	
Jugador						Co Intigue	Raza						Tamaño	)	ń	)	Mod Tamaño
Campaña	1					CLASES						Rang	os de Hal	Di <b>aida d</b> le G	olpe_N	livel	Ajuste de
PX						1								_ <u>d</u>	_		Nivel
		A D A CITY	n p f o m r			2					+			<u>d</u>	_		Nivel
×	Punt.	CARACTI Bonif	Modif	Bonus	Modif	3					+			_ <u>d</u>	_	de	Efectivo el Personaje
	Caract.	Objeto	Caract.	Temp	Temporal	5						$\vdash$		d d	_		
FUE			FUE		FUE	\ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \ \				HABII	LIDA	DES					
CON			CON		CON	Max Ranks	/	= ECL + 3	Bonus de		Clas	s Skills	Rangos	Racial, Dotes,		Enemy	denalizaciór Prueba
DES			DES		DES			No entrenada	Habilidad	]	1 2	3 4 !	5	Sinergia		Bonus	Armadura
INT			INT		INT											_	
SAB			SAB		SAB						-					_	
CAR			CAR		CAR						-					-	
Modif. H	abilidad =		Habil 10) NTORIO		nd. hacia aba	ajo) 1											
		III A EI	VIORIO	Valor	Peso	1					_						
						-					-					_	
						-											
											_						
						-					-					_	
											-					-	
											_					_	
											-					_	
											-						
											_					-	
						_					-			. ——		_	
						-					-					-	
											_					-	
											-					-	
						-					-					-	
			llevados		lb						-					_	
		no, Scrolls, ld, Protecti			lb lb	-					-					-	
7.111	ioui, oilie		eso Total		lb												
Carga		Carga Media			ax Load						-					_	
	lb _	lb		lb	lb	1					-						
*	DINER	1 1 1 )		ENGU <i>A</i>	AJES =												
		,       pc									-					_	
	;	pp									-					-	
		po														-	NT 1 - SAB
;	<u>;      </u>	ppt									-						Saber – I Profesiór
		<u> </u>									-			•			Otras habilidades: Saber – INT Oficio - INT Profesión – SAB Interpretación – CAR
																	s habilide o -INT oretaciór.
																	Otras Oficio Interp