	PERSONAJE									-
			Nombre							
Jugador			Raza				Tamañ	.0		
Jugadoi			Co Their				Idilidi	10	<b>T</b>	Mod de Tamaño
Campaña	3		CLASES			Rang	os de Ha	b <b>Dlada</b> dde Go	lpe Nivel	Ajuste de
PE			□ 1					<u></u> d		Nivel
			□ 2					d		
1	CARACTERÍSTICAS	<b>,</b> (	□ 3					d		Nivel
	Punt. Bon Mod Punt Caract. Objeto Característica Temp	Mod Temp	<b>4</b>					d		Efectivo de Personaje
PITE	FUE	FUE	<b>5</b>					d		
FUE		_	Clase Predilecta +1 por nivel		pg	rangos	+ INT INT	+ CON CON		
DES	DES	DES	X		HABILI					
CON	CON	CON			on de	dades Cla +3		Racial, Dotes	Misc <b>™</b> rrenc	ponalización\Prue o Armadura
INT	INT	INT	No entren Acrobacias						<b>P</b> edile	cto
	SAB	SAB	Tasación		DES INT					ii
SAB		-	Engañar		CAR					
CAR	CAR	CAR			FUE					-
Mod de	Característica = (Punt total de Característica	- 10) ÷ 2 (Re	donucai anajoj Diplomacia		CAR					i!
D D	OOTES Y APTITUDES ESPECIA	LES 🗾	Inutilizar Mecanismo		DES					-
			Disfrazarse		CAR					1
			Escapismo		DES					-
			Volar		DES					-
			Trato con Animales		CAR					
			Sanar		SAB					
			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				0	-
			Survival		SAB					
			Rastrear		Superviven		N/A			. Elle 1
			Nadar		FUE				-1 por cada Ilevadas	1910
			Usar Objeto Mágico		CAR					
			Saber: Arcano		INT					
			Saber: Dungeons		INT					
			Saber: Religión Saber: Naturaleza		INT INT					
			Saver: Los Planos		INT				(E)	
			Saber: Geografía		INT				®	
			Sabel. Geografia		11/1					
				-						
										SAB
										Saber – INT Profesión – SAB
										Sabe
IDIOMAS										NT YR
OIO										Artesanía - INT Perform - CAR
										Artesa Perfor