				PERSONAJE						
				Nombre						- Damber
Jugador				Raza			Tar	naño	2	¥ [∞] +
ouguuoi				W. Co. Hall			I al	IIdiiO	i l	Tamaño
Campaña				CLASES		F	Rangos de	Hab iliada dde Golpe	Nivel	Ajuste de
PE				□ 1				d		Nivel
r L				□ 2				d		
CARACT	ERÍSTIC	CAS	" (□ 3				d		Nivel
Puntuación de Bonif Característica Objeto	Modif Caract.	Punt Temp	Modif Temporal	4				d		Efectivo de Personaje
•		тептр		□ 5				d		reroonaje
FUE	FUE		FUE	Clase favorita +1 por nivel	ppt	pg rang	+ II			
DES	DES		DES	X .		HABILIDAI				*
CON	CON		CON			Hal Bon de	bilidades (+3	Cláseas Dotes Rangos Racialo		Penalización Prueba
INT	INT		INT		No entrenada		0	3		Armadura
	\vdash			Acrobacias	-	DE			_	
SAB	SAB		SAB	Tasación	-					
CAR	CAR		CAR	Autohypnosis Engañar		SAI CAI			_	
Modif. Habilidad = (Punt. Total	Habil 10)	÷ 2 (Redo	ond. hacia aba	Jo _j	- 1					_[
DOTES Y APTIT	UDES ES	SPECIA	LES -	Diplomacia	- 1					
				Inutilizar Mecanismo	_	DE			_	_ [
				Disfrazarse					_	
				Escapismo						_[
				Volar						-
				Trato con Animales	_	CA				
				Curar						
				Intimidar						±4 si más grand más pequeño
				Lingüistica		IN				mas pequent
				Percepción						
				Montar		DE	S 🗆			-
				Averiguar Intenciones		SAI	В п			
				Juego de Manos		DE	S 🗆			-
				Conocimiento de Conjuros		IN				
				Sigilo		DE	S 🗆			-
				Supervivencia		SAI	В			
				Rastrear		Superviv	encia 🗆	N/A		
				Nadar	-	FU	E 🗆			-
				Usar Objeto Mágico		CA				
				Saber: Arcano		IN				
				Saber: Dungeons		IN				
				Knowledge: Psionics		IN			_	
				Saber: Religión		IN				
				Saber: Naturaleza						
				Saber: Los Planos						
									_	
									_	
									_	
										INT
										Saber - Oficio
IAS										T - CAR
IDIOMAS										nía - IN stación
A										Artesania - INT Saber - INT Interpretación - CAR Oficio - SAB