

MESSAR ACCOUNTS TOTAL SAPER LINEAR MODEL	PA	País natal	
TRIBLE PREVIOUS CASE CASE TOTAL MORNING MATTER CASE TOTAL MATTER CASE TOTAL MORNING MATTER CASE TOTAL MA	Peso Car	BELLO OJO	
HERITALY MODEL AND STREET AS A STANDARD MARKET MARKET AND STREET AS A STANDARD MARKET AND STREET AS A STANDARD MARKET MARKET AND STREET AS A STANDARD MARKET MARKET MARKET AND STREET AS A STANDARD MARKET MA	Present and Co	Mod. tem	
DESCRIPTION DE LA HABILIDAN TOTAL SANGER DE LA HABILIDAN TOTAL SECURITOR SERVICE MACROS MAGNET MACRO	Pies/m C Con armadura	Cas.	
TOTAL MODE MATERIAL MINICIÓN ATAQUE BASE DISPREVIDO MODE MADORE DE LA HABILIDAD MODE MODE MADORE M	P/-		
DARON DIETAL DARON DIETAL DARON DIETAL NOMBRE DE LA HABILIDAD TOTAL DARON MARIENA MAR		ES/M R	
DATE	ADES		
Company Comp		N	
ARTESANÍA = AVERIGUAR INTENCIONES © CONCIMIENTO DE CONJUROS* = DIPLOMACIA © CRITICO DISPAZARSE = ESCAPISMO = ENGÂNAR = ENTENDEZ A		Rangos	
TOTAL MODEL MARTESANÍA = ARTESANÍA = A	_ =Des	++ .	
TOTAL MODEL MANDELLA MODEL MODEL MODEL MODEL MODEL MODEL MODEL MODEL MODEL MADEL MODEL MODEL MODEL MODEL MADEL MODEL MODEL MODEL MADEL MAD		++	
ATAQUE BASE BMC TOTAL ATAQUE BASE BMC ATAQUE BASE BMC ATAQUE BASE BMC ATAQUE BASE BMC ATAQUE BASE ATAQUE BASE BMC BMGBITCADORE BMC INTERPRETAR INTIMIDAR INTIMIDAR INTURICIONE BIPLICATORE BASE BASE		++ .	
TOTAL BONDER BOSTE MODEL MODEL AMMODEL MODEL MODEL MODEL DESTO CAMADDIA DE CAMADRA DE CA	=Int	++	
DESPREYEND CANADOGRAM TOTAL SALEXAND TOTAL	=Sab	++	
C. C. MANAGUES C.	=Int	++	
TALEZA TALEZA MARTÍCIOS TALE TAL		++	
TALEZA Tale	_ =Car		
ATAQUE BASE BMC TOTAL ATAQUE MUNICIÓN ARMA BONIE ATAQUE MUNICIÓN ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO BASER (RELIGIÓN)* SABER (RELIGIÓN)* SABER (RELIGIÓN)* SABER (ROBLEZA)* SABER (BLIGIÓN)* SABER (BLIGI	_ =Car		
ATAQUE BASE BMC TOTAL ATAQUE BASE BMC TOTAL ATAQUE TOTAL ATAQUE TOTAL ATAQUE TOTAL ATAQUE ATAQUE BONIF. ATAQUE BONIF. ATAQUE A		++	
ATAQUE BASE RESISTENCIA A CONJUROS BMC TOTAL ATAQUE HANDS TOTAL ATAQUE BASE RESISTENCIA A CONJUROS JUEGO DE MANOS* ILINGÜÍSTICA* INTIMIDAR INTIMID		++	
ATAQUE BASE RESISTENCIA A		++	
ATAQUE BASE BMC -		++	
BMC TOTAL ATAQUE MODIF. TADAL ATAQUE TOTAL ATAQUE MODIF. ATAQUE TOTAL ATAQUE MODIF. ATAQUE TOTAL ATAQUE MODIF. ATAQUE TOTAL ATAQUE MODIF. ATAQUE ATAQUE MODIF. ATAQUE ATAQUE ATAQUE ATAQUE ATAQUE MODIF. ATAQUE CRÍTICO ATAQUE ATAQUE ATAQUE ATAQUE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ATAQUE CRÍTICO ATAQUE CRÍTICO ATAQUE ATAQU		++	
DMC TOTAL ATAQUE BASE MODIF, ATAQUE BASE ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN ARMA BONIE ATAQUE ALCANCE MUNICIÓN BONIE ATAQUE ALCANCE MUNICIÓN BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE ALCANCE MUNICIÓN BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE ALCANCE MUNICIÓN BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE		++	
DMC Moder		++	
DMC TOTAL APAQUE HODER HODER	_ =Int	++	
ARMA BONIE ATAQUE BONIE ATAQUE CRÍTICO PROFESIÓN* SABER (ARCANO)* SABER (BUNGEONS)* SABER (GEOGRAFÍA)* SABER (HISTORIA)* ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO SABER (LOS PLANOS)* SABER (NOBLEZA)* SABER (NOBLEZA)* ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO SUPERVIVENCIA SABER (RELIGIÓN)* SABER (BUNGEONS)* SABER (LOS PLANOS)* SABER (NOBLEZA)* TASACCIÓN TRATO CON ANIMALES* TREPAR ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO CRÍTICO CRÍT	_ =Des	++	
ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO PROFESIÓN* SABER (ARCANO)* SABER (DUNGEONS)* SABER (HISTORIA)* SABER (INGENIERÍA)* SABER (LOCAL)* SABER (LOCAL)* SABER (LOCAL)* SABER (NATURALEZA)* ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO SABER (RELIGIÓN)* SABER (NOBLEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (RELIGIÓN)* SABER (RELIGIÓN)* SABER (NOBLEZA)* SABER (NOB	_ =Fue : =Sab	++ .	
ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO PROFESIÓN* SABER (ARCANO)* SABER (DUNGEONS)* SABER (GEOGRAFÍA)* SABER (HISTORIA)* SABER (LOCAL)* SABER (LOCAL)* SABER (LOCAL)* SABER (NATURALEZA)* SABER (NATURALEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (RELIGIÓN)* SABER (RELIGIÓN)* SABER (RELIGIÓN)* TRATO GON ANIMALES* ARMA BONIE ATAQUE ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO SUPPEVIVENCIA TRATO CON ANIMALES* CUSAR OBJETO MÁGICO* TREPAR ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO CRÍ	_ =SAB	<u> </u>	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN BONIF. ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	SAB	<u> </u>	
ARMA BONIE ATAQUE ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN BONIE ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO CRÍTICO ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO	=Int	<u> </u>	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SABER (GEOGRAFÍA)* SABER (HISTORIA)* SABER (INGENIERÍA)* SABER (LOCAL)* SABER (LOCAL)* SABER (LOS PLANOS)* SABER (NOBLEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (RELIGIÓN)* SIGILO SUPERVIVENCIA TASACIÓN TRATO CON ANIMALES* TREPAR ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	=INT	<u> </u>	
ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO SABER (HISTORIA)* = I SABER (INGENIERÍA)* = I SABER (LOCAL)* = I SABER (LOS PLANOS)* = I SABER (NATURALEZA)* = I SABER (NOBLEZA)* = I SABER (NOBLEZA)* = I SABER (RELIGIÓN)* = I SABER (RELIGIÓN)* = I SUPERVIVENCIA = SU		+ + +	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SABER (INGENIERÍA)* INCAMPA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SABER (LOCAL)* SABER (LOS PLANOS)* SABER (NATURALEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (RELIGIÓN)* SIGILO SUPERVIVENCIA SUPERVIVENCIA TASACIÓN TRATO CON ANIMALES* TREPAR TREPAR TREPAR ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO CRÍT		+ +	
ARMA BONIE ATAQUE ARMA BONIE ATAQUE CRÍTICO	=INT	<u>'</u> — <u>'</u>	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO CRÍTICO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO CR	=INT	+ + +	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SABER (NATURALEZA)* SABER (NOBLEZA)* SABER (RELIGIÓN)* SIGILO SUPERVIVENCIA TASACIÓN TRATO CON ANIMALES* TREPAR TREPAR TREPAR SIGILO TRATO CON ANIMALES* TREPAR TREPAR HABILIDAD DE CLASE VOLAR HABILIDAD DE CLASE ALCANCE MUNICIÓN BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	=INT	+ +	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SABER (NOBLEZA)* I SABER (NOBLEZA)* I SABER (NOBLEZA)* I SABER (RELIGIÓN)* I SIGILO SUPERVIVENCIA I TASACIÓN I TRATO CON ANIMALES* I TREPAR I TREPAR I USAR OBJETO MÁGICO* I VOLAR ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA		+ + +	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SIGILO SUPERVIVENCIA TASACIÓN TRATO CON ANIMALES* TREPAR TREPAR TREPAR SONIF. ATAQUE CRÍTICO WOLAR ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ALCANCE MUNICIÓN DAÑO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	=I _{NT}	+ +	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SIGILO SUPERVIVENCIA SUPERVIVENCIA TASACIÓN TRATO CON ANIMALES* TREPAR TREPAR USAR OBJETO MÁGICO* VOLAR HABILIDAD DE CLASE * SÓLO ENTRENADA MODIFICADORES CONDICIONALES ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	=Int -	+ + +	
ARMA BONIF. ATAQUE ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO SUPERVIVENCIA STASACIÓN TRATO CON ANIMALES* CRÍTICO USAR OBJETO MÁGICO* VOLAR HABILIDAD DE CLASE * SÓLO ENTRENADA MODIFICADORES CONDICIONALES ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	=DES	+ + +	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO TASACIÓN TRATO CON ANIMALES* CONTREPAR SOLO ENTRENADA MODIFICADORES CONDICIONALES ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	=SAB	++	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO USAR OBJETO MÁGICO* VOLAR HABILIDAD DE CLASE * SÓLO ENTRENADA MODIFICADORES CONDICIONALES ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO		++	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO USAR OBJETO MÁGICO* VOLAR HABILIDAD DE CLASE * SÓLO ENTRENADA MODIFICADORES CONDICIONALES ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO	=Car	++	
ALCANCE MUNICIÓN DAÑO	=Fue	++	
ALCANCE MUNICIÓN DAÑO DO TOLOR	=CAR		
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO MODIFICADORES CONDICIONALES		++	
ARMA BONIF. ATAQUE CRÍTICO			
	ES		
IDIOMAS.			

C	OBJETOS CA	BONIF.	TIPO	PENAL. PRUEBA	FALLO CONIUR	O PESO	PROPIEDADES	\prec	CO	NJUR	os
`	•							Conjuros	CD salv.	Nivel	Conjuros Conjuro
								CONOCIDOS	CONJURO	0	POR DÍA ADICIONAL
									\vdash	1°	
										2°	
										3°	
	TOTALES								\vdash	4°	
	TOTALES								\mathbf{H}	5°	HH
	EQUIPO		\prec		DOTES				\vdash	6°	
	Овјето	Peso.								7°	
									\vdash	8°	
										9°	
								Moderical	OORES CONDIC		
								WODIFICAL	OKES CONDIC	CIONALLS	
								DOMIN	IOS/ESC	CUELA D	E ESPECIALIDAD
								0			
				APTITUI	SEC ECDE	CIALES		1° 🔲			
				APITIUI	DES ESPE	CIALES					
								2° □□			
								70			
								3° 🗆			
								4° 🗆			
	PESO TOTAL										
Carga	Levantar sobre							5° 🗆			
LIGERA CARGA	LA CABEZA LEVANTAR	=						6° □□			
MEDIA Carga	DEL SUELO EMPUJAR O	=									
PESADA	ARRASTRAR							7° 🗆			
200	DINERO										
PC PP								8° 🔲 🗆			
РО			PUNTO	S DE EXP	ERIENCI	A SIGU	JIENTE NIVEL			-	
РРт								9° 🗆 🗆			