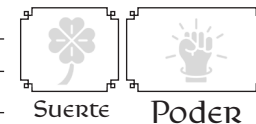


Personaje _____ Jugador _____ Peso _____
 Raza _____ Edad _____ Fé _____ Código de ética _____ Altura _____ Sexo _____
 Idiomas _____ Transfondo _____



Puntos de vida

Daño actual Máximos

Otros Temporales

Umbral Dolor

Leve -2

Moderado -4

Intenso -6

Muy Intenso -8

Insoponible -10

SHOCK (Desmayo)

Dinero

Iniciativa

Percepción

AGNI

Enfoque (Usos por día)

Velocidad (Movimiento)

Normal Volar Nadar Escalar

Ataque con Armas

Ataque con Energía

Defensa

Armadura

Defensa Táctica

Resistencias E Inmунidades

Atributos

Base Raciales BR PHS* Otros Otros Temporales

VIG Vigor

AGI Agilidad

MEN Mente

SEN Sentidos

*PHS: Puntos heroicos superiores, estos a veces pueden dar puntos de atributo

Dados base

DBV Dado Base Vigor

DBA Dado Base Agilidad

DBM Dado Base Mente

DBS Dado Base Sentidos

Salvaciones

Vigor 1/2 poder Vigor Bonos Bonos DBV

Agilidad 1/2 poder Agilidad Bonos Bonos DBA

Mente 1/2 poder Mente Bonos Bonos DBM

Sentidos 1/2 poder Sentidos Bonos Bonos DBS

Habilidades, conocimientos o acciones tácticas

Total	DB	Atributo	1/2 poder	Bono

Habilidades / conocimientos

Total	DB	Atributo	1/2 poder	Bono

Armas y Ataques especiales

Bono daño	Dado Crítico	Rango de Crítico	Rango	Tipo	Peso	Bono de daño Total

Melé usan DBV para daño, Rango usan DBA, Energía DBS o DBM. El bono de daño total suma todos tus bonos que aumentan el daño con esa arma

Escudos y Armaduras

B.A.*	PA**	PM***	Especial

* Bono armadura, **Penalizador de Agilidad *** Penalizador a Movimiento

Módulos de clase

Acceso rapido

Módulos ganados

1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32

Atributos		DB inicial	Habilidades	
			☐	☐
Módulo de clase	Vigor	DBV	☐	☐
			☐	☐
Módulo de clase	Agilidad	DVA	☐	☐
			☐	☐
Módulo de clase	Mente	DBM	☐	☐
			☐	☐
PV iniciales	Suerte	DBS	☐	☐
			☐	☐
			☐	☐
			☐	☐
Competencias			Lenguajes	

[illegible]

Competencias y lenguajes adicionales	

[illegible][illegible]

[illegible][illegible]

Cabeza	
Cuello	
Pecho	
Piernas	
Cintura	
Zapatos	
Muñecas	
Manos	
Dedo	
Dedo	
Dedo	
Dedo	
Oreja	
Oreja	

Carga Ligera			
	=10 +	+	
Kilos	VIG x 2	Bonos	
Carga Media (-1 tiradas y movimiento)			
	=20 +	+	
Kilos	VIG x 2	Bonos	
Carga Pesada (-2 tiradas y movimiento)			
	=30 +	+	
Kilos	VIG x 2	Bonos	
Carga Máxima (-10 tiradas y movimiento)			
	=	+	+
Kilos	Ligera	Media	Pesada

Por cada 2 kilos con los que se supere la carga máxima, te haces 1 punto de daño por ronda mientras tengas la carga

Una mochila facilita el cargar cosas, reduce en 1 el penalizador de carga media y pesada.

Carga Actual

[illegible]

This image shows a single sheet of white paper with horizontal blue or grey ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There is a vertical margin line on the left side, creating a narrow left margin. The paper appears to be from a notebook or a standard sheet of stationery.

Manifestaciones

[illegible][illegible]

Atributo principal para manifestaciones:_____

[illegible][illegible]

Módulos de clase

[illegible][illegible]

Nombre _____	Descriptor _____	Tipo _____	Salvación _____
Descripción _____ _____			
Efectos _____ _____			
Mejoras			

[illegible]