



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



Suerte

Poder

Puntos de vida		Iniciativa	Percepción	AGNI	Dificultad Manifestaciones	Dificultad Módulos
	Máximos	= + AGI Bonos	= + + + SEN 1/2 poder Bonos DBS	= + + + Poder Atributo Dominante Otros Otros	= 5 + 1/2 Poder Atributo Agni Final Bonos	= 5 + + + 1/2 poder Atributo Bonos
Daño actual	Otros Temporales	Enfoque (Usos por día)		Atributos	Dados base	Salvaciones
Umbral Dolor	Leve -2	Velocidad (Movimiento)		Base Raciales BR PdA Otros Otros Temporales	DBV Dado Base Vigor	Vigor = + + + + + + + 1/2 poder Vigor Bonos Bonos DBV
Moderado -4	= + + + Poder VIG MEN	Normal Volar Nadar Escalar	Ataque con Armas	VIG Vigor	DBA Dado Base Agilidad	Agilidad = + + + + + + + 1/2 poder Agilidad Bonos Bonos DBA
Intenso -6	= + + + Poder VIG MEN Leve		Ataque con Energía	AGI Agilidad	DBM Dado Base Mente	Mente = + + + + + + + 1/2 poder Mente Bonos Bonos DBM
Muy Intenso -8	= + + + Poder VIG MEN Moderado			SEN Sentidos	DBS Dado Base Sentidos	Sentidos = + + + + + + + 1/2 poder Sentidos Bonos Bonos DBS
Insoportable -10	= + + + Poder VIG MEN Intenso					
SHOCK (Desmayo)	= + + + Poder VIG MEN Insoportable					
Dinero						
Resistencias E Inmunidades						

Armas y Ataques especiales	DBV	DBA	Módulos de clase	Módulos ganados
Bono daño	Dado Crítico	Rango de Crítico	Acceso rápido	
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	
<small>* Bono armadura, **Penalizador de Agilidad *** Penalizador a Movimiento</small>				

## Árbol de progresión de personaje inicial

	Atributos	DB inicial	Habilidades
Módulo de clase	Vigor	DBV	Conocimientos
Módulo de clase	Agilidad	DVA	Acciones Tácticas
Módulo de clase	Mente	DBM	Lenguajes
PV iniciales	Suerte	Sentidos	DBS

## Módulos Biológicos y notas sobre la especie

## Competencias y lenguajes adicionales

### Puntos de aventurero ganados

## Puntos de aventurero ganados segunda parte



## Manifestaciones

Nombre _____	Descriptor _____	Tipo _____	Salvación _____	Agni
Descripción _____	Canal _____ Intenciones _____ Cuerpo _____			
Efectos _____				
Mejoras o Variantes				
Agni				

Atributo principal para manifestaciones: \_\_\_\_\_

Nombre _____	Descriptor _____	Tipo _____	Salvación _____	Agni
Descripción _____	Canal _____ Intenciones _____ Cuerpo _____			
Efectos _____				
Mejoras o Variantes				
Agni				

Nombre _____	Descriptor _____	Tipo _____	Salvación _____	Agni
Descripción _____	Canal _____ Intenciones _____ Cuerpo _____			
Efectos _____				
Mejoras o Variantes				
Agni				

Nombre _____	Descriptor _____	Tipo _____	Salvación _____	Agni
Descripción _____	Canal _____ Intenciones _____ Cuerpo _____			
Efectos _____				
Mejoras o Variantes				
Agni				

## Módulos de clase