

NOMBRE DEL PERSONAJE	CLASE Y NIVEL	TRASFONDO	EXPERIENCIA
	RAZA	ALINEAMIENTO	TAMAÑO

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR DE COMPETENCIA

Fuerza

Destreza

Constitución

Inteligencia

Sabiduría

Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

Acrobacias (Des)

Arcanos (Int)

Atletismo (Fue)

Engaño (Car)

Historia (Int)

Interpretación (Car)

Intimidación (Car)

Investigación (Int)

Juego de Manos (Des)

Medicina (Sab)

Naturaleza (Int)

Percepción (Sab)

Perspicacia (Sab)

Persuasión (Car)

Religión (Int)

Sigilo (Des)

Supervivencia (Sab)

Trato con Animales (Sab)

HABILIDADES

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

CLASE DE ARM.

INICIATIVA

Pies / Casillas
VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE

ESTADOS

--	--

Total	
Gastados	<input type="checkbox"/>
DADO DE GOLPE	

EXITOS	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
FALLOS	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
SALVACIONES DE MUERTE	

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

RASGOS POR RAZA

RASGOS POR SUBRAZA

RASGOS POR CLASE

FATIGA

1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

DÍAS SIN COMIDA / SIN AGUA

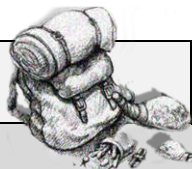

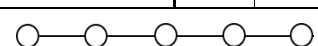
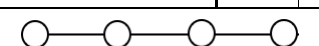
1	2	3	4	5	/	1	2	3
---	---	---	---	---	---	---	---	---

PROTECCIÓN CONTRA EL FRÍO / CALOR

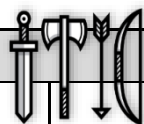
1	2	3	4	5
---	---	---	---	---

<i>Monedas de cobre</i> (pc)	<input type="checkbox"/>
<i>Monedas de plata</i> (pp)	<input type="checkbox"/>
<i>Monedas de electrum</i> (pe)	<input type="checkbox"/>
<i>Monedas de oro</i> (po)	<input type="checkbox"/>
<i>Monedas de platino</i> (ppt)	<input type="checkbox"/>


IDIOMAS

EQUIPO				PESO TOTAL		CARGA	<i>Cargado</i>	
<i>M mochila S saco</i>						<i>E espalda C cintura</i>		
<i>Objeto</i>	<i># / Peso</i>			<i>Objeto</i>	<i># / Peso</i>			
<i>Raciones (libras)</i>				<i>Agua (litros)</i>				
INDUMENTARIA								

Cargado (Fuerza x 5) Velocidad baja 10' **Muy Cargado** (Fuerza x 10) Velocidad baja 20' y tienes Desventaja

ARMAS	<i>P perforante C cortante N contundente</i>					ATAQUES POR ACCIÓN	
<i>Arma</i>	<i>Ataque</i>	<i>Daño</i>		<i>Propiedades</i>	<i>Peso</i>		

Competencia con Armas **Sencillas (S)** **Marciales (A)** **Otras**

	DEFENSAS			
<i>Armadura</i>	<i>CA</i>	<i>Categoría</i>	<i>Propiedades</i>	<i>Peso</i>

Competencia con Armadura **Ligera** **Media** **Pesada** **Escudos**

FACCIONES

Renombre

Rango



Lema

Objetivos

Beneficios

Renombre

Rango



Lema

Objetivos

Beneficios

Renombre y Rangos. En cada Facción hay cinco **Rangos**, que se ganan al conseguir 1, 3, 10, 25 y 50 puntos de **Renombre**.

TRASFONDO

Rasgo

Comida y agua



Comida

Necesitas **1 libra** (0,5 kgs) de comida al día. Si comes la mitad, cuenta como medio día sin comer. Aguantas sin comer **2 + modificador CON** en días. Pasado este límite, sufres un nivel de Fatiga cada día. Comer un día devuelve la cuenta de días a cero.

Agua

Necesitas **1/2 galón** (2 litros) de agua al día, o el doble si hace mucho calor. Si bebes la mitad de esa cantidad, tiras CON con CD 15 o sufres un nivel de Fatiga. Si no puedes beber nada, lo sufres automáticamente. Si ya tienes algún nivel de Fatiga, sufres dos niveles en lugar de uno en ambos casos.

Fatiga

Nivel	Consecuencia
1	Desventaja en Pruebas de Característica.
2	Velocidad reducida a la mitad.
3	Desventaja en tiradas de ataque y salvación.
4	Puntos de Golpe máximos reducidos a la mitad.
5	Velocidad reducida a 0.
6	Muerte.

Finalizar un **descanso largo** reduce el Nivel de Fatiga en 1, siempre y cuando se haya comido y bebido algo durante el mismo.

SUBCLASE