

CREAR UN PERSONAJE

1 Concepto

- Encuentra una buena idea para tu personaje. Discurre de donde vienen, como les influyó su trasfondo y por qué han elegido ser aventureros. Usa páginas extra si lo necesitas.
- Esboza como quieres que se desarrolle tu personaje en el futuro. Este plan puede cambiar una vez la aventura comience.

2 Atributos básicos

- Pregunta a tu GM como crear tus puntuaciones básicas. Puede darte un conjunto fijado, hacerte tirar dados, o usar la compra de puntos.
- Coloca estas puntuaciones a tus seis características: Fuerza, Destreza, Constitución, Inteligencia, Sabiduría y Carisma
- Añade cualquier bonus o penalización de tu raza:

	Fue	Des	Con	Int	Sab	Car
Enano	-	-	+2	-	+2	-2
Elfo	-	+2	-2	+2	-	-
Gnomo	-2	-	+2	-	-	+2
Semielfo	+2 a una puntuación de característica cualquiera					
Semiorco	+2 a una puntuación de característica cualquiera					
Mediano	-2	+2	-	-	-	+2
Humano	+2 a una puntuación de característica cualquiera					
- Calcula los modificadores de tus seis características
$$\text{Modif. Carac.} = \left(\frac{\text{Puntuación de Característica}}{10} \right) \div 2$$
Redondea siempre hacia abajo. Si tienes cifras impares en puntuación características, habrá oportunidad de ajustar las puntuaciones a niveles más altos.

3 Rasgos de personaje

Los rasgos son aspectos de tu trasfondo que pueden añadir profundidad al personaje. Pregunta al GM si debes coger rasgos, y cuantos. Una distribución habitual es:

- Un rasgo de trasfondo, conectado al origen de tu personaje
 - Un rasgo de historia, conectandolos a la campaña
- Recuerda interpretar tus rasgos de personaje.

4 Habilidades raciales

Consulta el libro para buscar:

- Tu tamaño y modificador de tamaño
- Tu velocidad base (medida en pies por cada 6 segundos)
- Tus lenguajes iniciales
- Tus competencias con armas y armaduras
- Cualquier otra aptitud racial

5 Elige tu primer nivel

Ver abajo

6 Compra de equipo inicial

Empieza usando la riqueza inicial de tu clase, o el valor proporcionado por tu GM

ELIGE UN NIVEL DE CLASE

1 Escoge una clase

- Si este es el primer nivel de tu personaje, o el primer nivel que tomas en una nueva clase, piensa con cuidado sobre elegir un arquetipo, así como cualquier otra decisión irrevocable como un "camino", "estilo de combate", etc.
- Rellena los dados golpe de clase, rangos habilidad por nivel, y habilidades de clase
- Dependiendo de tu raza, usualmente puedes elegir una clase favorita, la cual proporciona un pequeño bonus cada nivel. Tu clase favorita no tiene porque ser la primera que escojas.

2 Mejoras de puntuación de Característica

A niveles 4, 8, 12 y 16 puedes añadir 1 a una única puntuación de característica. Si esa punt. era un numero impar, eso significa un incremento en el modif. habilidad.

3 Bonus de ataque base y pruebas salvación

Consulta el libro para ver qué incremento obtienes para tu Bonus Ataque Base y Pruebas Salv. en este nivel.

En multiclase, recuerda sumar los valores de todas tus clases.

4 Tira los puntos golpe y coloca rangos habilidad

- Tira un dado de golpe (excepto si es tu primer nivel, en ese caso obtiene el máximo que pudieras obtener) y añade tu modif. CON
- Obtienes un número de rangos de habilidad de tu clase, a los que añades tu modif. INT. Coloca estos rangos en habilidades. Recuerda que las habilidades de clase obtienen +3 solo si al menos posees un rango.
- Si escoges un nivel de clae favorita, elige entre 1 pg o 1 punto habilidad extra. Algunas clases pueden tener disponible otras opciones, como un conjuro extra.

5 Habilidades de clase

Toma nota de otras aptitudes que tu personaje gana en este nivel. Esto incluye conjuros extra, dotes de combate o elecciones tipo dote, incrementos al poder de aptitudes previas, etc.

6 DOTES

A niveles impares, obtiene una dote. Asegúrate de que tu personaje cumple con los prerrequisitos.

Nombre del personaje

Raza (incluyendo subtipos o personalizaciones)



Lugar de origen, nacionalidad, cultura

Punto de partida

Progresión prevista




ATRIBUTOS

1	2	3	4	5	6	7	8
Fuerza	Destreza	Constitución	Inteligencia	Sabiduría	Carisma		
+	+	+	+	+	+		
II	II	II	II	II	II		
FUE	DES	CON	INT	SAB	CAR		
						Bon racial	
						Puntuación Atributos	
						Modificadores Atributos	

RASGOS

2

APTITUDES RACIALES

Tamaño  Mod Tamaño Velocidad base ' c ☐ Nadar ☐ Trepar ☐ Volar ☐ Cavar

Idiomas

Competencias con armas y armaduras

Habilidades raciales

CLASE

CLASE > ARQUETIPO > ELECCIONES

Rangos de Habilidad de Golpe Nivel

☐ Es esta una clase favorita?

Habilidad Clasea

d1

+ INT por nivel + CON por nivel

ATAQUE BASE & PRUEBAS SALVACIÓN

BONUS ATAQUE BASE PRUEBAS SALVACIÓN

Fortaleza Reflejos Vol

PUNTOS GOLPE & RANGOS HABILIDADES

PUNTOS GOLPE Dado Golpe d1 + CON + 1? = pg Puntos de golpe totales pg

RANGOS DE HABILIDAD Habilidad de clase + INT + 1? = rangos Rangos de habilidad totales rangos

BONUS CLASE FAVORITA Un punto de golpe o Un rango habilidad o o o

APTITUDES CLASE

NOTE