

Nombre del personaje

Raza (incluyendo subtipos o personalizaciones)

- HOMBRE MUJER

Lugar de origen, nacionalidad, cultura

Punto de partida

- Progresión prevista

- 
- A D&D Alignment Chart (Moral Compass) is located in the bottom right corner. It is a diamond-shaped grid with 'BUENO' (Good) at the top, 'LEGAL' (Lawful) on the right, 'CAOTICO' (Chaotic) on the left, and 'MALIGNO' (Evil) at the bottom. The grid is surrounded by icons: a winged figure (top), a gear (right), a skull and crossbones (bottom), and a snowflake (left).

- ATRIBUTOS

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

- Bon
racial

Puntuación
Atributos

Modificadores
Atributos

$$\text{Mod Característica} = \left(\text{Punt. Caract.} - 10 \right) \div 2$$

Redondea siempre hacia abajo. Si tienes cifras impares en puntuación características, habrá oportunidad de ajustar las puntuaciones a niveles más altos.

RASGOS

2

APTITUDES RACIALES

Tamaño

- 

☐ Nadar ☐ Trepár

☐ Volar ☐ Cavar

Languages

Competencias con armas y armaduras

- ## Racial abilities

6 Compra de equipo inicial

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

CLASE

CLASE > AROUETIPO > ELECCIONES

- ☐

Rangos de Habla de Golpe

- | | |
|---------------------------|---------------------------|
| | d |
| + INT
INT
por nivel | + CON
CON
por nivel |

ATAQUE BASE & PRUEBAS SALVACIÓN

BON ATTAQUE
BASE

PRUEBAS SALVACIÓN

Fortaleza	Reflejos	Will
-----------	----------	------

PUNTOS GOLPE & RANGOS HABILIDADES

**PUNTOS
GOLPE**

Dado d + CON + 1? = pg Puntos de golpe
Golpe totales pg

SKILL
linked

$$\text{habilidad} + \text{INT} + 1^? = \text{rangos de habilidad} + \text{rangos totales} + \text{rangos}$$

BONUS CLASSE FAVORITA

- ## APTITUDES 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.

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

DOTE