

JUGADOR

Nombre:

Categoría:

Nivel: Edad:

Sexo:

Raza:

Pelo, Ojos: /

P. Desarrollo:

Altura, Peso: /

Apariencia: Tamaño:

EXPERIENCIA

Actuales:

Siguiente nivel:

BASE ACTUAL BONO

AGI

CON

DES

FUE

INT

PER

POD

VOL

CAPACIDADES FÍSICAS

CANSANCIO

Base

Espec.

ACTUAL

ARMADURA

ARMADURA

Ent.

Pres.

Esp.

Req.

TIPO DE ARMADURA

Fil

Con

Pen

Cal

Ele

Fri

Ene

LOCALIZACIÓN

FINAL

COMBATE

ATAQUE

Base

Destreza

Categoría

FINAL

PARADA

Base

Destreza

Categoría

FINAL

ESQUIVA

Base

B.Agi

Especial

Categoría

FINAL

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

TURNOS

BASE

ESP1

ESP2

ESP3

ESP4

MOV BASE

20

20

20

20

20

ARMADURA

N/A

AGILIDAD

DESTREZA

ARMA

20

CATEGORÍA

ESPECIAL

FINAL

PUNTOS DE VIDA

Nº múltiplos

Base

Categoría

Múltiplos

P.V. FINALES:

ACTUALES

HABILIDADES SECUNDARIAS

ATLETICAS

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Acrobacias

AGI

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Atletismo

AGI

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Montar

AGI

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Nadar

AGI

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Trepar

AGI

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Saltar

FUE

+

+

+

+

=

FINAL

VIGOR

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Friedad

VOL

+

+

+

+

=

FINAL

[]

P. Fuerza

FUE

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Res. Dolor

VOL

+

+

+

+

=

FINAL

PERCEPTIVAS

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Advertir

PER

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Buscar

PER

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Rastrear

PER

+

+

+

+

=

FINAL

INTELECTUALES

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Animales

INT

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Ciencia

INT

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Herbolaria

INT

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Historia

INT

+

+

+

+

=

FINAL

[]

Medicina

INT

+

+

+

+

=

FINAL

[]

ACUMULACIÓN MÁGICA

ACT. Base:

Multiplos:

Especial:

ACT. REAL:

ZEON

Zeon Base:

Categoría:

Especial:

FINAL:

ZEON ACTUAL

PROYEC. MÁGICA

Base:

B.Des:

Especial:

Final:

DESEQUILIBRIO

OFEN. DEFEN.

POTENCIAL PSÍQUICO

Base:

Especial:

FINAL:

CV

CV Base:

CV Libres:

PROYEC. PSÍQUICA

Base:

B.Des:

Especial:

FINAL:

USO DEL KÍ (40)

Control del kí (30)

↳ Detección del kí (20)

↳ Erudición (10)

Eliminación de peso (10)

↳ Levitación (20)

↳ Movimiento de objetos (10)

↳ Vuelo (20)

Extrusión de presencia (10)

↳ Armadura de energía (10)

↳ Extensión del aura al arma (10)

↳ Destrucción por kí (20)

Transmisión del kí (10)

↳ Curación por kí (10)

Uso de la energía necesaria (10)

↳ Ocultación del kí (10)

↳ Falsa muerte (10)

↳ Eliminación de necesidades (10)

↳ Eliminación de penalizadores (20)

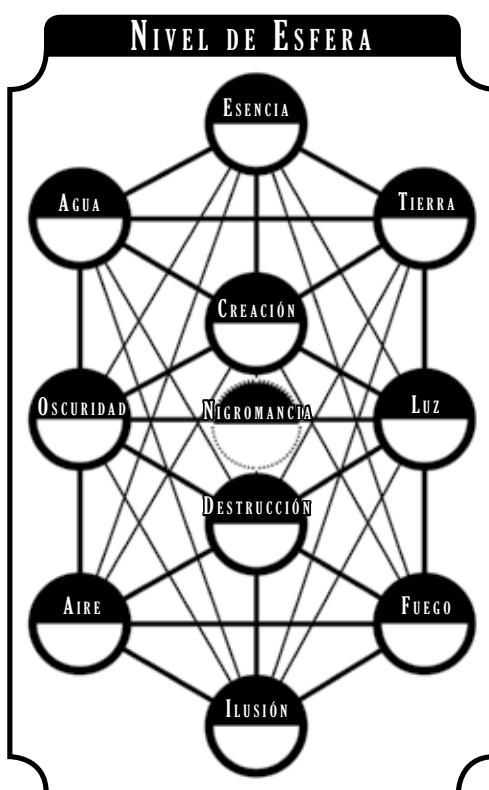
↳ Recuperación (20)

↳ Aumento de características (20)

Inhumanidad (30)

↳ Zen (50)

C. MARCIAL **USADO**



DISCIPLINAS PSÍQUICAS

1. 3.

2. 4.

HABILIDADES PSÍQUICAS

	BON	DEF

Nº DE INNATOS

ACU. KÍ ACTUAL

	FUE	AGI	DES	CON	VOL	POD
FUE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
AGI	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
DES	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VOL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
POD	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
GENÉRICO	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

RESISTENCIAS

	BASE	CAR	BONO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
FÍSICA	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
ENFERMEDADES	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
VENENOS	<input type="text"/>	CON	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
MÁGICAS	<input type="text"/>	POD	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PSÍQUICA	<input type="text"/>	VOL	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PUNTOS DE CREACIÓN

DESVENTAJAS

VENTAJAS

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS

TÉCNICA **CM**

NIVEL **ACUM.** **FUE** **AGI** **DES** **CON** **POD** **VOL** **CM**

TÉCNICA **CM**

NIVEL **ACUM.** **FUE** **AGI** **DES** **CON** **POD** **VOL** **CM**

TÉCNICA **CM**

NIVEL **ACUM.** **FUE** **AGI** **DES** **CON** **POD** **VOL** **CM**

TÉCNICA **CM**

NIVEL **ACUM.** **FUE** **AGI** **DES** **CON** **POD** **VOL** **CM**

CONVOCACIÓN

	CAR	BASE	BONO	ESP	FINAL
Convocar	POD	+	+	=	<input type="text"/>
Dominación	VOL	+	+	=	<input type="text"/>
Atadura	POD	+	+	=	<input type="text"/>
Desconvocar	POD	+	+	=	<input type="text"/>

ESPECIALIZACIÓN

ARTES MARCIALES

HABILIDADES ESPECIALES

C.M. TOTAL **B. ATAQ** **B. DEF** **DAÑO**

EQUIPO

DE

EQUIPO DE COMBATE

LOCALIZACIÓN

EQUIPO DE COMBATE	LOCALIZACIÓN

VESTIMENTA / COMPLEMENTOS / ACCESORIOS

VESTIMENTA / COMPLEMENTOS / ACCESORIOS

POSESIONES / TITULOS

POSESIONES / TITULOS

CONTACTOS

DESCRIPCIÓN / CARACTERÍSTICAS

CONTACTOS	DESCRIPCIÓN / CARACTERÍSTICAS

DINERO

ORO

CANTIDAD



PLATA

CANTIDAD



BRONCE

CANTIDAD



JOYAS

CANTIDAD



CANTIDAD



CANTIDAD



RACIONES DIARIAS

COMIDA

BEBIDA

EQUIPO VARIADO

LOCALIZACIÓN

EQUIPO VARIADO	LOCALIZACIÓN

OBJETOS ESPECIALES

DESCRIPCIÓN / PROPIEDADES

OBJETOS ESPECIALES	DESCRIPCIÓN / PROPIEDADES

NOTAS

NOTAS

ILUSTRACIÓN DEL PERSONAJE

[illegible][illegible]

Diagrama de árbol de decisión para la selección de conjuros:

- Nodo raíz: **INTELIGENCIA**
 - Rama superior: **VALOR MAXIMO DEL CONJURO**
 - x10** (Recuadro)
 - x20** (Recuadro)
 - x30** (Recuadro)
 - x40** (Recuadro)
 - Rama inferior: [Nodo cuadrado blanco]
 - x40** (Recuadro)
 - x50** (Recuadro)

[illegible][illegible]

IDIOMAS	
BASE:	
1:	
2:	
3:	
4:	
5:	
N. MÁXIMO DE IDIOMAS	