

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 penalizándose tu raza:

	Str	Dex	Con	Int	Wis	Cha
Enano	-	-	+2	-	+2	-2
Elfo	-	+2	-2	+2	-	-
Gnomo	-2	-	+2	-	-	+2
Semielfo	+2 a una puntuación característica					
Semiorco	+2 a una puntuación característica					
Mediano	-2	+2	-	-	-	+2
Humano	+2 a una puntuación característica					
- Calcula los modificadores de tus seis características

$$\text{Modif. Caract.} = \left(\frac{\text{Punt. Caract.} - 10}{2} \right)$$

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 Racial abilities

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 Class abilities

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		
III	III	III	III	III	III		
IV	IV	IV	IV	IV	IV		
V	V	V	V	V	V		
VI	VI	VI	VI	VI	VI		
VII	VII	VII	VII	VII	VII		
VIII	VIII	VIII	VIII	VIII	VIII		
IX	IX	IX	IX	IX	IX		
X	X	X	X	X	X		
XI	XI	XI	XI	XI	XI		
XII	XII	XII	XII	XII	XII		
XIII	XIII	XIII	XIII	XIII	XIII		
XIV	XIV	XIV	XIV	XIV	XIV		
XV	XV	XV	XV	XV	XV		
XVI	XVI	XVI	XVI	XVI	XVI		
XVII	XVII	XVII	XVII	XVII	XVII		
XVIII	XVIII	XVIII	XVIII	XVIII	XVIII		
XIX	XIX	XIX	XIX	XIX	XIX		
XX	XX	XX	XX	XX	XX		
XXI	XXI	XXI	XXI	XXI	XXI		
XXII	XXII	XXII	XXII	XXII	XXII		
XXIII	XXIII	XXIII	XXIII	XXIII	XXIII		
XXIV	XXIV	XXIV	XXIV	XXIV	XXIV		
XXV	XXV	XXV	XXV	XXV	XXV		
XXVI	XXVI	XXVI	XXVI	XXVI	XXVI		
XXVII	XXVII	XXVII	XXVII	XXVII	XXVII		
XXVIII	XXVIII	XXVIII	XXVIII	XXVIII	XXVIII		
XXIX	XXIX	XXIX	XXIX	XXIX	XXIX		
XXX	XXX	XXX	XXX	XXX	XXX		

Bonus racial

Puntuación Atributos

Modificadores Atributos

RASGOS

2

APTITUDES RACIALES

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

Languages

Competencias con armas y armaduras

Racial abilities

CLASE

CLASE > ARQUETIPO > ELECCIONES

Rangos de Habilidad de Golpe Nivel

☐ Es esta una clase favorita?

Habilidad de clase

+ INT INT por nivel + CON CON por nivel

ATAQUE BASE & PRUEBAS SALVACIÓN

BONUS ATAQUE BASE PRUEBAS SALVACIÓN

Fortaleza Reflejos Will

PUNTOS GOLPE & RANGOS HABILIDADES

PUNTOS GOLPE Dado Golpe d + 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