

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:
- | | Fue | Des | Con | Int | Sab | Car |
|----------|------------------------------------|-----|-----|-----|-----|-----|
| 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 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		
						Bonus racial	
						Puntuación Atributos	
						Modificadores Atributos	

RASGOS

2

APTITUDES RACIALES

Tamaño		Mod. Tamaño	Velocidad base			<input type="checkbox"/> Nadar	<input type="checkbox"/> Trepar
Idiomas						<input type="checkbox"/> Volar	<input type="checkbox"/> Cavar
Competencias con armas y armaduras							
Habilidades raciales							

CLASE

CLASE > ARQUETIPO > ELECCIONES

Rangos de Habilidad de Golpe Nivel

<input type="checkbox"/>	Es esta una clase favorita?	+ INT por nivel	+ CON por nivel

ATAQUE BASE & PRUEBAS SALVACIÓN

BONUS ATAQUE BASE	Fortaleza	Reflejos	Vol

PUNTOS GOLPE & RANGOS HABILIDADES

PUNTOS GOLPE	Dado Golpe	+ CON	+ 1?	=	Puntos de golpe totales
	d				pg
RANGOS DE HABILIDAD	Habilidad de clase	+ INT	+ 1?	=	Rangos de habilidad totales
					rangos
BONUS CLASE FAVORITA	Un punto de golpe	Un rango habilidad			
	o	o			o

APTITUDES CLASE

NOTE