

ZWEIHÄNDER

♦ TRASFONDO ♦

es un(a) _____ / _____
NOMBRE COMPLETO GRUPO EDAD RAZA GÉNERO PROF. BÁSICA PROF. INTERMEDIA PROF. AVANZADA

es de _____ y de complexión _____ tiene piel _____ con pelo _____ y ojos _____
PRONOMBRE ALTURA Y PESO COMPLEXIÓN NOMBRE TONO DE PIEL COLOR PELO COLOR OJOS

tiene _____ rasgo (s) distintivo(s): _____ y _____ y _____
NOMBRE # RASGO DISTINTIVO RASGO DISTINTIVO RASGO DISTINTIVO

nació en _____, es de la clase social _____ y de una educación _____
PRONOMBRE ESTACIÓN DE NACIMIENTO CLASE SOCIAL EDUCACIÓN

su Predestinación es _____, y su desventaja _____
NOMBRE PREDESTINACIÓN PRONOMBRE DESVENTAJA

Mi ALINEAMIENTO DEL ORDEN ES: 9 8 7 6 5 4 3 2 1 ☐ 1 2 3 4 5 6 7 8 9 Mi ALINEAMIENTO DEL CAOS ES:
+1 PUNTO DE DESTINO CORRUPCIÓN +1 TRASTORNO

PUNTOS DESTINO <input type="checkbox"/>		TRASTORNOS Y DESVENTAJAS	
PUNTOS REPUTACIÓN <input type="checkbox"/>			
ATRIBUTOS PRIMARIOS		NIVEL HABILIDAD +10 ESPECIALIZACIONES	
COMBATE <input type="checkbox"/> <div><div></div><div>AVANCES 00 00 00</div><div>BC</div></div>		HABILIDADES AVANZADAS * ARMAS MARCIALES c/c * 0 0 0 ARMAS MARCIALES DIST. * 0 0 0 ARMAS SIMPLES c/c 0 0 0 ARMAS SIMPLES DIST. 0 0 0	
FÍSICO <input type="checkbox"/> <div><div></div><div>AVANCES 00 00 00</div><div>BF</div></div>		ATLETISMO 0 0 0 CONDUCCIÓN * 0 0 0 INTIMIDACIÓN 0 0 0 RESISTENCIA 0 0 0	
AGILIDAD <input type="checkbox"/> <div><div></div><div>AVANCES 00 00 00</div><div>BA</div></div>		COORDINACIÓN 0 0 0 EQUITACIÓN * 0 0 0 MARINERÍA * 0 0 0 SIGILO 0 0 0 SUBTERFUGIO * 0 0 0	
PERCEPCIÓN <input type="checkbox"/> <div><div></div><div>AVANCES 00 00 00</div><div>BP</div></div>		ESCRUTINIO 0 0 0 ESCUCHAR 0 0 0 PERSPICACIA 0 0 0 SUPERVIVENCIA 0 0 0	
INTELIGENCIA <input type="checkbox"/> <div><div></div><div>AVANCES 00 00 00</div><div>BI</div></div>		ALQUIMIA* 0 0 0 ARTES MILITARES * 0 0 0 ERUDICIÓN * 0 0 0 FALSIFICACIÓN * 0 0 0 FOLCLORE 0 0 0 JUEGO 0 0 0 ORIENTACIÓN * 0 0 0 SANACIÓN * 0 0 0	
VOLUNTAD <input type="checkbox"/> <div><div></div><div>BONUS AVANCES 00 00 00</div><div>BV</div></div>		ARTESANÍA * 0 0 0 DISCIPLINA 0 0 0 ENCANTAMIENTO * 0 0 0 INTERROGATORIO * 0 0 0	
EMPATÍA <input type="checkbox"/> <div><div></div><div>AVANCES 00 00 00</div><div>BE</div></div>		ADIENTRAMIENTO * 0 0 0 ARDIDES 0 0 0 CARISMA COTILLO 0 0 0 DISFRAZ * 0 0 0 LIDERAZGO * 0 0 0 NEGOCIAR 0 0 0	
		UMBRAL DE ESTRÉS <div><div></div><div>+6 <input type="checkbox"/> +12 <input type="checkbox"/> +18 <input type="checkbox"/></div><div>3 + BV</div></div> MARCADOR DE ESTRÉS <div><div></div> SIN OBSTÁCULOS <div></div> EN PELIGRO <div></div> IGNORA 1 NIVEL HABILIDAD <div></div> IGNORA 2 NIVELES HABILIDAD <div></div> IGNORA 3 NIVELES HABILIDAD <div></div> ¡INCAPACITADO!</div>	
		NIVEL DIFICULTAD <div><div></div> TRIVIAL +30% <div></div> FÁCIL +20% <div></div> RUTINARIO +10% <div></div> NORMAL +/- 0% <div></div> DESAFIANTE -10% <div></div> DIFÍCIL -20% <div></div> ARDUO -30%</div>	
		RASGOS	

◆ PERFIL DE COMBATE ◆

LIMITE DE CARGA <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> 3 + BF ACTUAL EXCESO </div>			INICIATIVA <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> 3 + BP ACTUAL EXCESO </div>			MOVIMIENTO <div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> 3 + BA ACTUAL EXCESO </div>			UMBRAL DE DAÑO <div> <div></div> </div> <div> BF + MODIFICADOR UD </div> <div> +6 +12 +18 </div>			MARCADOR DE DAÑO <div> <div></div> ILESO <div></div> HERIDAS LEVES <div></div> HERIDAS MODERADAS <div></div> HERIDAS SERIAS <div></div> HERIDAS GRAVES <div></div> ¡MUERTO! </div>		
ESQUIVA <div> <div></div> </div> <div> % COORDINACIÓN </div>	ARMADURA		MODIFICADOR UD		CUALIDADES		VALOR CARGA							
PARADA <div> <div></div> </div> <div> % HABILIDAD BASADA EN CMBATE </div>	ESCUDOS		CUALIDADES		VALOR CARGA									
ARMA			HABILIDAD	RECARGA	MANEJO	ALCANCE (CORTO/MEDO x2/LARGO x3)	DAÑO	CUALIDADES	VALOR CARGA					
TALENTOS						ENSERES								
HERIDAS						MONEDAS (240PB = 1CO, 20CP = 1CO, 12PB = 1CP)								
						<div> <div></div> <div></div> <div></div> </div> <div> CO CP PB </div>								

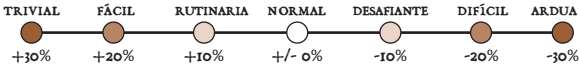
ZWEIHÄNDER
♦ AVANCES ♦

	PUNTOS RECOMPENSA ACTUALES	PUNTOS RECOMPENSA TOTALES
BASICO	PROFESIÓN: _____	RASGO: _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
		100 PR
INTERMEDIO	PROFESIÓN: _____	RASGO: _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
		200 PR
AVANZADO	PROFESIÓN: _____	RASGO: _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	MB _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
	NH _____ ○	TA _____ ○
		300 PR
AVANCES ÚNICOS		

ZWEIHÄNDER

◆ PERFIL DE MAGIA ◆

NIVEL DIFICULTAD



☐ ARCANA

☐ DE PACTO

☐ DIVINA

TIPO DE MAGIA

BONIFICADOR INTELIGENCIA

BI

BONIFICADOR VOLUNTAD

BV

LANZAR HECHIZO

% ENCANTAMIENTO

HECHIZOS Y RITUALES

COMPONENTES