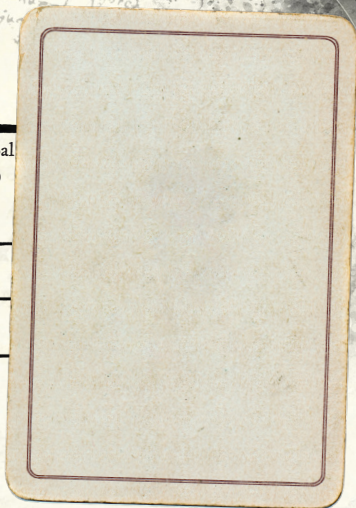


# KINGSMOUTH

PROVIDENCE



NOMBRE: \_\_\_\_\_ TRASFONDO: \_\_\_\_\_ Grupal   
 ESTATUS: \_\_\_\_\_ ALINEAMIENTO: \_\_\_\_\_  
 CLASE: \_\_\_\_\_ SENDA: \_\_\_\_\_  
 CULTURA: \_\_\_\_\_ NIVEL DE VIDA: \_\_\_\_\_



<b>Fuerza</b>	<b>Destreza</b>	<b>Constitución</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<b>Inteligencia</b>	<b>Sabiduría</b>	<b>Carisma</b>
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>



**TIRADAS DE SALVACIÓN**

Fuerza	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
destreza	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
Constitución	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
Inteligencia	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
Sabiduría	<input type="radio"/>	<input type="text"/>
Carisma	<input type="radio"/>	<input type="text"/>

Bonificación de competencia	<input type="text"/>
Clase de armadura	<input type="text"/>
Velocidad	<input type="text"/>
Puntos de golpe máximos	<input type="text"/>
Puntos de golpe actuales	<input type="text"/>
Dados de golpe	<input type="text"/>
Percepción pasiva	<input type="text"/>

## Habilidades

- Acrobacias (Des)
- Atletismo (Fue)
- C. Arcano (Int)
- C. de los Mitos (Sab)
- Engañar (Car)
- Historia (Int)
- Interpretación (Car)
- Intimidación (Car)
- Investigación (Int)
- Juego de Manos (Des)
- Medicina (Sab)
- Naturaleza (Int)
- Percepción (Sab)
- Perspicacia (Sab)
- Persuasión (Car)
- Religión (Int)
- Sigilo (Des)
- Supervivencia (Sab)
- Trato con Animales (Sab)

## Ataques y lanzamiento de conjuros

**Ataque 1**

NOMBRE  BONIFICACIÓN

DAÑO / TIPO

MUNICIÓN

**Ataque 2**

NOMBRE  BONIFICACIÓN

DAÑO / TIPO

MUNICIÓN

**Ataque 3**

NOMBRE  BONIFICACIÓN

DAÑO / TIPO

## Popularidad

NEGATIVA

CRIMINAL BUSCADO

POSITIVA

ALTA NOBLEZA

## Locura

PUNTOS DE ÁNGUSTIA	RASGO	TRASTORNO
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	ÁNIMO	<input type="text"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	TEMPLANZA	<input type="text"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	LUCIDEZ	<input type="text"/>
<input type="radio"/> <input type="radio"/> <input type="radio"/>	IDENTIDAD	<input type="text"/>

## Salvaciones contra muerte

ÉXITOS    FALLOS

## Monedas

CORONA DE ORO

DUCADO DE PLATA

CHELÍN DE COBRE



## Descripción física

EDAD Ojos

ALTURA PIEL

PESO PELO

## Deidad

## Conflictos iniciales

- NINGUNO
- ADICCIÓN
- DEUDAS
- FAMILIA A SU CARGO
- MALAS COMPAÑÍAS
- ENEMIGO DECLARADO

## Rasgos y atributos adicionales

## Historial del personaje

## Miados y organizaciones

## Puntos de experiencia

## Personalidad

RASGOS DE PERSONALIDAD

---

IDEALES

---

VÍNCULOS

---

DEFECTOS

## Idiomas

## Equipo



