Plantilla de creación de personaje – Ars Magica 5ª edición

	+7 puntos	
Inteligencia		
Percepción		
Fuerza		
Resistencia		
Presencia		
Comunicación		
Destreza		
Velocidad		
	coste	VALOR

Caract.	Coste
-3	-6
-2	-3
-1	-1
0	0
+1	+1
+2	+3
+3	+6

Personaje _____

Edad real _____ aparente _____

Grog ◯ Companion ◯ Mago ◯

Valor	Arte	Habilidad
1	1	5
2	3	15
3	6	30
4	10	50
5	15	75
6	21	105
7	28	140
8	36	180
9	45	225
10	55	275
11	66	330
12	78	390
13	91	455
14	105	525
15	120	600
16	136	680
17	153	765
18	171	855
19	190	950
20	210	1050

Infancia: hasta los 5 años
Vida adulta: de los 6 en adelante
Aprendizaje: 15 años, suele empezar a los 10

* no podrá usarse si no se tiene al menos un punto de experiencia

	45 puntos	15pt / año	240 puntos	30pt / año		TOTALES	
Generales							
Atención							
Atlética							
Cabalgar							
Cazar							
Concentración							
Don de gentes							
Encanto							
Enseñar							
Etiqueta							
Festejar							
Intriga							
Juegos de manos *							
Liderazgo							
Mentir							
Música							
Nadar							
Negociar							
Pelea							
Quirurgía *							
Sigilo							
Supervivencia							
Tratar animales							
(conocimiento de área) * _____							
(conocimiento de área) * _____							
(conocimiento de área) * _____							
(artesanía) _____							
(artesanía) _____							
(artesanía) _____							
(conocimiento de organización) _____							
(conocimiento de organización) _____							
(conocimiento de organización) _____							
(lengua propia) * _____	75						
(lengua viva) * _____							
(lengua viva) * _____							
(lengua viva) * _____							
(profesión) _____							
(profesión) _____							
(profesión) _____							
Académicas							
Artes Liberales *							
Ley civil y canónica *							
Ley común *							
Medicina *							
Philosophia *							
Teología *							
(lengua muerta) * _____							
(lengua muerta) * _____							
(lengua muerta) * _____							
Arcanas							
Código de Hermes *							
Con. divino *							
Con. faérico *							
Con. infernal *							
Con. mágico *							
Finesse							
Parma Magica *							
Penetración							
Teoría Mágica *							
Marciales							
Arma única							
Arma grande							
Arma arrojadiza							
Arco							
Sobrenaturales							
Cambiaformas *							
Don con animales *							
Música encantada *							
Premoniciones *							
Sensibilidad mágica *							
Segunda visión *							
Sentido sacro *							
Sentido salvaje *							
Trance *							
Zahorísmo *							
Otras							
_____							
_____							
	Infancia	Vida adulta	Aprendizaje (magos)	Tras aprend. (magos)	PX Totales	VALOR	PX sobrantes

Técnicas	240 puntos	30pt / año		TOTALES	
Creo					
Intéllego					
Muto					
Perdo					
Rego					

Formas					
Animál					
Aquam					
Auram					
Corpus					
Herbam					
Ignem					
Imáginem					
Mentem					
Terram					
Vim					
	Aprendizaje	Tras aprend.	PX Totales	VALOR	PX sobrantes

Notas sobre las Artes

- Los puntos recibidos durante el aprendizaje se reparten entre las Artes y las habilidades
- Los puntos recibidos tras el aprendizaje se reparten entre las Artes, las habilidades y los niveles de conjuros

Mínimos recomendados para magos

- Artes liberales: 1 (5 px)
- Latin: 4 (50 px)
- Teoría Mágica: 3 (30 px)
- Parma Magica: 1 (5 px) (no debería ser mayor si acaba de salir del aprendizaje)

Conjuros

- Nivel máx: Técnica + Forma + Inteligencia + Teoría Mágica + 3
- Aprendizaje: 120 niveles
- Tras el aprendizaje: cada nivel cuesta 1 punto de experiencia

Conjuro	Técnica	Forma	Nivel	Página

Virtudes y defectos de Grogs

- 3 puntos de virtudes y defectos
- Al menos 1 estatus social
- No puede tener defectos de historia
- No más de 1 defecto de personalidad
- No puede tener virtudes y defectos herméticos ni comprar El Don

Notas generales

- No se puede comprar una virtud o defecto varias veces a menos que lo indique su descripción

Virtudes y defectos de Companions

- 10 puntos de virtudes y defectos
- No más de 5 defectos menores
- Al menos 1 estatus social
- No más de1 defecto de historia
- No más de 2 defectos de personalidad, y como mucho 1 de ellos mayor
- No puede tener virtudes y defectos herméticos (pero podría tener El Don)

Virtudes y defectos de Magos

- 10 puntos de virtudes y defectos
- No más de 5 defectos menores
- No más de 1 virtud hermética mayor
- Debe tener El Don y el estatus social Mago Hermético
- Virtud menor gratuita según la Casa, no necesita pagarse
- Al menos 1 defecto hermético
- No más de 1 defecto de historia
- No más de 2 defectos de personalidad, y como mucho 1 de ellos mayor

Virtud	Tipo	Gratuita	Menor	Mayor	Página
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		0	1	3	

Defecto	Tipo	Gratuita	Menor	Mayor	Página
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		○	○	○	
		0	1	3	