

# Babel

Nombre	Asther Leviath	Cansancio		Raza	Ergonia	Bonif. de Raza	Oportunidad Dividna	1
Jugador		Convicción	5	2	6	0	13	
			Volunt.	Dest.	Modif. Raza	Bonif. Misc.	Total	
			Resist. Nat.	Dest.	Modif. Rest	Total		

Atributos								
Fuerza	0	Destreza	2	Inteligencia	7	Resistencia	6	
			Modif.	Modif.	Nat.			
				.1				

Aptitudes								
Escal/Nadar		Atletismo	1	Alerta	1	Crear	3	
Brincar		Sigilo		Magia	3	Apariencia	1	
Intimidación		Esquivar	1	Percepción	2	Superviv.	2	

Voluntad								
1	2	3	4	5				

Misceláneos								
A.C.C.		A.d.Fuego	4					
Pelear		A.Misceláneas						
Lingüística	1	Empatía/Carism	4					
Callejeo		Seguridad						
Intuición		Liderazgo	4					
Artista		Conoc. Robótica	3					
Conoc._____		Conoc._____						

Equipo								
Armaduras	Modif. Res.	Penal. Mov.	Reduc. Dañ.	Especial	Durabi			
Armadura Med.	1	0	1	Ninguna	3			

Armas	Dif. Base	Rango	Daño	Durabi.	Crítico Obj.	Tipo de Daño	Especial	Balas	Daño Crít.
Revolver	3	5	3	4	00-1	Perforadora 1	Ninguno	3	+1

Formación								
Academia	Político							
Escuela	Político							
1	Vend. Ambulante	Mercaderes						
2								
3								
4								
5								

Exp. Total	104
Exp. Gastada	104
Exp. Disponible	0

Vida: Base + Resist.						
6	5	4	3	2	1	
7	8	9	10	11	12	
18	17	16	15	14	13	

Puntos de Magia								
1	2	3	4	5	6	7		

Oro	Plata	Cobre

Inventario								

Cinturón								

Experiencia Disponible: 26 puntos. Costos por Nivel Deseado: Aptitudes: 2 puntos. Misceláneos: 1 puntos. Voluntad: 1 puntos. Formación: Habilidades: 2 puntos | Cansancio: Resistencia Natural. Vida: 7 + Resistencia Natural. Puntos de Magia: Inteligencia. Máx. Obstáculos/Ventajas: 6 Niveles.

# Babel

Academia de Magia

Gaia

Nv	Escuela	Tierra
1	Temblores	
2	Empuje de Tierra	
3	Barricada	
4		
5		
6		
7		
8		
9		
10		

Nv	Escuela
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Nv	Escuela
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	

Trasfondos

Obstáculos

1	Compulsión: Decir la verdad
3	Enemistad Secreta
2	Lista Negra
10	Total Puntos Obtenidos

Ventajas

	Total Puntos Gastados

Logro Mayor

Construir un Sistema que le permite drenar la magia de individuos para crear pociones mágicas

Fracaso Mayor

Ser expulsada de la Academia por experimentar con personas

Objetivo

Demstrar que ella no necesita la Academia para hacer sus inventos

Notas


Notas


Implantes


Efecto

Experiencia Disponible: 26 puntos. Costos por Nivel Deseado: Aptitudes: 2 puntos. Misceláneos: 1 puntos. Voluntad: 1 puntos. Formación: Habilidades: 2 puntos | Cansancio: Resistencia Natural. Vida: 7 + Resistencia Natural. Puntos de Magia: Inteligencia. Máx. Obstáculos/Ventajas: 6 Niveles.