

NOMBRE PERSONAJE

CLASE & NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

INSPIRACIÓN

BONO COMPETENCIA

- ☐ ___ Fuerza
- ☐ ___ Destreza
- ☐ ___ Constitución
- ☐ ___ Inteligencia
- ☐ ___ Sabiduría
- ☐ ___ Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ ___ Acrobacias (Des)
- ☐ ___ Arcanos (Int)
- ☐ ___ Atletismo (Fue)
- ☐ ___ Engañar (Car)
- ☐ ___ Interpretar (Car)
- ☐ ___ Intimidar (Car)
- ☐ ___ Investigación (Int)
- ☐ ___ Medicina (Sab)
- ☐ ___ Naturaleza (Int)
- ☐ ___ Historia (Int)
- ☐ ___ Juego de manos (Des)
- ☐ ___ Percepción (Sab)
- ☐ ___ Perspicacia (Sab)
- ☐ ___ Persuadir (Car)
- ☐ ___ Religión (Int)
- ☐ ___ Sigilo (Des)
- ☐ ___ Supervivencia (Sab)
- ☐ ___ Trato animal (Sab)

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

OTRAS COMPETENCIAS Y LENGUAJES

CA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de golpe
maximos

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE VIDA TEMPORALES

Total

DADOS DE GOLPE

NOMBRE

BONO ATQ.

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

PC

PP

PE

PO

PPT

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULO

DEFECTOS

RASGOS Y ATRIBUTOS



NOMBRE PERSONAJE

EDAD

PESO

ALTURA

OJOS

PIEL

PELO

APARIENCIA DEL PERSONAJE

NOMBRE

SÍMBOLO

ALIADOS & ORGANIZACIONES

RASGOS ADICIONALES & ATRIBUTOS

TRASFONDO DEL PERSONAJE

TESORO



<div></div> CARACTERÍSTICA MÁGICA	<div></div> CD SALVACIÓN CONJUROS	<div></div> BONO ATAQUE CONJUROS
---	--------------------------------------	--

0

TRUCOS

NIVEL	ESPACIOS TOTALES	ESPACIOS DE CONJUROS GASTADOS
1		

PREPARADO

NOMBRE DEL CONJURO

2

3

4

5

6

7

8

9