

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

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

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ☐ ___ Acrobacias (Des)
- ☐ ___ Atletismo (Fue)
- ☐ ___ C. Arcano (Int)
- ☐ ___ Engaño (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)
- ☐ ___ T. con Animales (Sab)

HABILIDADES

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

CLASE DE ARMADURA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de golpe máximos

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE

BONIFICADOR

DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

PC

PP

PE

PO

PPT

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

PELO

NOMBRE DEL PERSONAJE

ASPECTO DEL PERSONAJE

NOMBRE


SÍMBOLO

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

HISTORIA DEL PERSONAJE

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

TESORO



CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN DE CONJUROS

BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

0

TRUCOS

NIVEL DE CONJURO

ESPACIOS TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

1

PREPARADO

NOMBRE DEL CONJURO

CONJUROS CONOCIDOS

2

3

4

5

6

7

8

9

TM y ©2014 Wizards of the Coast LLC. Tienes permiso para fotocopiar este documento para uso personal.