

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

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

PELO

ASPECTO DEL PERSONAJE

NOMBRE

SÍMBOLO

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

HISTORIA DEL PERSONAJE

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

TESORO



APTITUD  
MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN  
DE CONIUIROS

BONIFICADOR DE  
ATAQUE DE CONIUROS

TRUCOS

3

6

[illegible]

CONJURO  
ES

ESPACIOS TOTALES

### ESPACIOS GASTADOS

1

PREPARED

NOMBRE DEL CONIURO

8

2

**9**

5

9