



DUNGEONS & DRAGONS®

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

INSPIRACIÓN
BONIFICADOR POR COMPETENCIA

CLASE DE ARMADURA
INICIATIVA
VELOCIDAD

RASGOS DE PERSONALIDAD

DESTREZA

- Fuerza
- Destreza
- Constitución
- Inteligencia
- Sabiduría
- Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

Puntos de golpe máximos _____

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

IDEALES
VÍNCULOS
DEFECTOS

CONSTITUCIÓN

- 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)

Total _____
DADOS DE GOLPE



SALVACIONES CONTRA MUERTE

NOMBRE	BONIFICADOR	DAÑO/TIPO

INTELIGENCIA

- Habilidades

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

SABIDURÍA

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

PC	
PP	
PE	
PO	
PPT	

EQUIPO

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS



NOMBRE DEL PERSONAJE

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

PELO

ASPECTO DEL PERSONAJE

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

NOMBRE

SÍMBOLO

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

TESORO



CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD
MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN
DE CONIUROS

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONIUROS

TRUCOS

3

6

NIVEL DE
CONJURO

ESPACIOS GASTADOS

PREPARADO

NOMBRE DEL CONJURO

CONJUROS CONOCIDOS

2

5

9