

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

ALIADOS Y ORGANIZACIONES


NOMBRE

SÍMBOLO

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

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

2

3

4

5

6

7

8

9

CONJUROS CONOCIDOS