

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRANSFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

+2

CARISMA

+2

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

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

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE BONIFICADOR DAÑO/TIPO

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

ARMADURA

ESCUDO:

CA

PC

PP

PE

PO

PPT

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS Y ATRIBUTOS



NOMBRE DEL
PERSONAJE

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

PELO

ASPECTO DEL PERSONAJE

NOMBRE

SÍMBOLO

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

RASGOS Y ATRIBUTOS ADICIONALES

HISTORIA DEL PERSONAJE

TESORO



CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

APTITUD
MÁGICA

13

CD TIRADA DE SALVACIÓN
DE CONJUROS

5

BONIFICADOR DE ATAQUE
DE CONJURO

0

TRUCOS

3

6

NIVEL DE
CONJURO

ESPACIOS TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

1

NOMBRE DEL CONJURO

4

7

4

8

2

5

9

DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

TRANSFONDO