

NOMBRE DEL
PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRANSFONDO

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

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

CD TIRADA DE SALVACIÓN
DE CONJUROS

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

SPELLS KNOWN

DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

TRANSFONDO