

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRANSFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

0

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

+3

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

SPILLS KNOWN

# DESCRIPCIÓN DE CONJUROS

# TRANSFONDO