

LA MALDICION DE STRAHD

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

RAZA

ALINEAMIENTO Y TRASFONDO

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

Acrobacias (Des)

Atletismo (Fue)

Conoc. 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)

Trato c/animales (Sab)

Uso de Herram. (Des)

HABILIDADES

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

SENTIDOS

NOMBRE MAX

MUNICIÓN

NOMBRE MAX

MUNICIÓN

PUNTOS DE GOLPE MAX

INICIATIVA

B. A.

C. A.

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES DE MUERTE

CANSANCIO

VELOCIDAD

RASGO

MAXIMO USADO RECUP.

RASGOS LIMITADOS

RECUP. DC = DESCANSO CORTO, DL = DESCANSO LARGO, A = AMANECEER, N = ANOCHECER

ME CONVERTÍ EN AVENTURERO PORQUE...

LUCHARÍA HASTA LA MUERTE POR...

MI MIEDO/DEBILIDAD/VICIO ES...

BONIFICADOR DE COMPETENCIA:

ARMADURAS

Ligeras
Medianas
Pesadas
Escudos

ARMAS

Simples
Marciales
Otras armas:

IDIOMAS

HERRAMIENTAS Y OTROS

COMPETENCIAS

EQUIPO

NOMBRE

CARACT. COMP. BONO RANGO DAÑO / TIPO

ATAQUES: ARMAS & TRUCOS



APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN
DE CONJUROS

BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

TRUCOS

NIVEL DE
CONJURO

ESPACIOS TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

3

PRC

5

CONCENTRACIÓN

CONIURO

DURACIÓN

NOTAS

CONTENEDOR 1

CONTENEDOR 2