

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

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

ARMADURA

ESCUDO

CA

PC

PP

PE

PO

PPT

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

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