

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUERZA

INSPIRACIÓN

DESTREZA

BONIFICADOR DE
COMPETENCIA

CONSTITUCION

- ☐ ___ Fuerza
- ☐ ___ Destreza
- ☐ ___ Constitución
- ☐ ___ Inteligencia
- ☐ ___ Sabiduría
- ☐ ___ Carisma

TIRADAS DE SALVACIÓN

INTELIGENCIA

- ☐ ___ Acrobacias (DES)
- ☐ ___ Trato con Animales (SAB)
- ☐ ___ Arcana (INT)
- ☐ ___ Atletismo (FUE)
- ☐ ___ Engaño (CAR)
- ☐ ___ Historia (INT)
- ☐ ___ Perspicacia (SAB)
- ☐ ___ Intimidación (CAR)
- ☐ ___ Investigación (INT)
- ☐ ___ Medicina (SAB)
- ☐ ___ Naturaleza (INT)
- ☐ ___ Percepción (SAB)
- ☐ ___ Interpretación (CAR)
- ☐ ___ Persuasión (CAR)
- ☐ ___ Religión (INT)
- ☐ ___ Juego de Manos (DES)
- ☐ ___ Sigilo (DES)
- ☐ ___ Supervivencia (SAB)

HABILIDADES

CARISMA

PERCEPCIÓN PASIVA (SABIDURÍA)

CLASE DE
ARMADURA

INICIATIVA

VELOCIDAD

Puntos de Golpe Máximos

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

Total

DADOS DE GOLPE

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIÓN DE MUERTE

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

LAZOS

DEFECTOS

NOMBRE

ATAQUE


DAÑO/TIPO

ATAQUES Y CONJUROS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

INVENTARIO

APTITUDES Y RASGOS



EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

CABELLO

NOMBRE DEL PERSONAJE

APARIENCIA DEL PERSONAJE

NOMBRE


SYMBOL

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

TRASFONDO DEL PERSONAJE

CARACTERÍSTICAS Y RASGOS ADICIONALES

TESORO



CLASE LANZADORA DE CONJUROS

CARACTERÍSTICA PARA CONJURACION

CD PARA LA SALVACION DE LOS CONJUROS

BONIFICADOR A LOS ATAQUES DE CONJUROS

0

TRUCOS

NIVEL DE CONJURO

ESPACIO TOTAL

ESPACIO GASTADO

1

NOMBRE DEL CONJURO

2

3

4

5

6

7

8

9