

Nombre del Personaje

Clase y Nivel Trasfondo

Raza Alineamiento

Puntos de Experiencia Experiencia Siguiente Nivel Nombre del Jugador



FUERZA

- ___ Salvación
- ◊ ___ Atletismo



DESTREZA

- ___ Salvación
- ◊ ___ Acrobacias
- ◊ ___ Juegos de manos
- ◊ ___ Sigilo



CONSTITUTION

- ___ Salvación



INTELLIGENCE

- ___ Salvación
- ◊ ___ Conocimiento Arcano
- ◊ ___ Historia
- ◊ ___ Investigación
- ◊ ___ Naturaleza
- ◊ ___ Religión



SABIDURIA

- ___ Salvación
- ◊ ___ Trato con Animales
- ◊ ___ Perspicacia
- ◊ ___ Medicina
- ◊ ___ Percepción
- ◊ ___ Supervivencia



CARISMA

- ___ Salvación
- ◊ ___ Engaño
- ◊ ___ Intimidación
- ◊ ___ Interpretación
- ◊ ___ Persuasión

● Competencia | ◊ Pericia | ♥ Penaliz. armadura

SABIDURIA (PERCEPCION) PASIVA

INSPIRACION

VISION

VELOCIDAD

base
hora
día

movimiento especial

SENTIDOS Y MOVIMIENTO

BONO DE COMPETENCIA

INICIATIVA

CLASE DE ARMADURA

ARMADURA, ESCUDO, PROTECCIONES

VENTAJAS, RESISTENCIAS, INMUNIDADES

PUNTOS DE GOLPE MAX. _____

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE _____

DADOS DE GOLPE GASTADOS

Exitos Fallos

SALVACIONES CONTRA MUERTE

Arma	Ataque	Daño/Tipo	Alcance	Peso

ARMAS Y MUNICION

► Se refresca tras descanso corto / largo | ► Se refresca tras descanso largo | Uso

BENEFICIOS DE COMBATE

Dotes, habilidades y otras capacidades para referencia rápida durante el combate

►

►

►

►

►

►

►

►

►

ARMADURA Ligera | Media | Pesada
 Escudo | ARMAS Simples | Marciales

COMPETENCIAS

IDIOMAS

CARACTERÍSTICA DE RAZA Y CLASE

DOTES

Fecha de creación del personaje
Lugar y fecha de nacimiento
Deidad y Dominio

Edad	Género
Altura	Peso
Tamaño	Pelo
Ojos	Piel

Apariencia

Rasgo de personalidad

Ideales

Vínculos

Defectos

Amigos y Aliados

Enemigos

Trasfondo/otros

DATOS DEL PERSONAJE

NOTAS

RETRATO DEL PERSONAJE

CD SALV. CONJ. <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>		ESPACIOS CONJ.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	
BONO ATAQUE CONJ. <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>			NIVEL 1	NIVEL 2	NIVEL 3	NIVEL 4	NIVEL 5	NIVEL 6	NIVEL 7	NIVEL 8	NIVEL 9		PUNTOS DE HECHICERIA
Nº CONJUROS PREP. / CONOC. <input style="width: 50px; height: 20px;" type="text"/>		ESPACIOS USADOS	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>		PUNTOS USADOS
CLASE DE LANZADOR DE CONJUROS						CARACTERISTICA							

NIVEL 1

NIVEL 2

NIVEL 3

NIVEL 4

NIVEL 5

NIVEL 6

NIVEL 7

NIVEL 8

NIVEL 9

TRUCOS