

NOMBRE DEL PERSONAJE _____

CLASE Y NIVEL _____

TRASFONDO _____

Estados _____

RAZA _____

ALINEAMIENTO _____

PUNTOS DE EXPERIENCIA _____

FUERZA

DESTREZA

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

INSPIRACIÓN _____

BONIFICADOR DE COMPETENCIA _____

- TIRADAS DE SALVACIÓN
- Fuerza
 - Destreza
 - Constitución
 - Inteligencia
 - Sabiduría
 - Carisma

- HABILIDADES
- Acrobacias (Des)
 - Arcanos (Int)
 - Atletismo (Fue)
 - 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 con Animales (Sab)

CLASE DE ARM. _____

INICIATIVA _____

Pies / Casillas _____

VELOCIDAD _____

Puntos de Golpe Máximos _____

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Cordura
10 9 8 7 6 5 4 3 2 1

Lo Ignoto _____

Total _____

Gastados _____

DADO DE GOLPE _____

EXITOS _____

FALLOS _____

SALVACIONES DE MUERTE _____

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

ARMAS Ataque Daño

-
-
-
-
-

ARMADURA CA

-
-

RASGOS POR RAZA

-
-
-
-

RASGOS POR CLASE

-
-
-
-
-
-
-
-

Idiomas.

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN) _____

FATIGA

1 2 3 4 5

DÍAS SIN COMIDA / AGUA

1 2 3 4 5 / 1 2 3

PROTECCIÓN CONTRA EL FRÍO

1 2 3 4 5

MOCHILA

-
-
-
-
-

ESPALDA Y CINTURA

-
-
-