

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA

ALINEAMIENTO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

MIDNIGHT

EL LEGADO DE LAS TINIEBLAS

FUE

DES

CON

INT

SAB

CAR

INSPIRACIÓN

BONIFICADOR POR COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- Fuerza
- Destreza
- Constitución
- Inteligencia
- Sabiduría
- Carisma

HABILIDADES

- Acrobacias (Des)
- Atletismo (Fue)
- Conocimiento 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 con Animales (Sab)

CLASE DE ARMADURA

INICIATIVA

VELOCIDAD

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

Puntos de golpe máximos _____

PUNTOS DE GOLPE TEMPORALES

DADOS DE GOLPE	SALVACIONES CONTRA MUERTE
Total _____	Éxitos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>
	Fallos <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/> <input type="checkbox"/>

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

Nombre	Bonificador de ataque	Daño/Tipo

DOTES DE SENDA HEROICA

SABIDURÍA (PERCEPCIÓN) PASIVA

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

EQUIPO

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

NOMBRE DEL PERSONAJE

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

PELO

MIDNIGHT

EL LEGADO DE LAS TINIEBLAS

ASPECTO DEL PERSONAJE

ALIADOS Y ORGANIZACIONES

OBJETOS MÁGICOS

HISTORIA DEL PERSONAJE

RASGOS, ATRIBUTOS Y DOTES

FAVORES HECHOS Y A DEVOLVER

APTITUD
MÁGICA



CD TIRADA
DE SALVACIÓN
DE CONJUROS



BONIFICADOR
DE ATAQUE
DE CONJUROS



0

TRUCOS

3

6

Nivel de conjuro Espacios totales Espacios gastados

1

Preparado

4

7

CONJUROS CONOCIDOS

2

5

8

9