NOTAS



D&P

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL | TRASFONDO | NOMBRE DEL JUGADOR

ESPECIE | ALINIAMIENTO | PUNTOS DE EXPERIENCIA

PUNTOS DE GOLPE

PUNTOS TEMPORALES

DADOS DE GOLPE

CA

BONUS POR COMP.

INSPIRACIÓN

VELOCIDAD

FUERZA	DESTREZA	CONSTITUCIÓN
BON / SAL	BON / SAL	BON / SAL

INTELIGENCIA	SABIDURÍA	CARISMA
BON / SAL	BON / SAL	BON / SAL

NOMBRE	BONUS	DAÑO Y TIPO

ACCIONES EM COMBATE

CARACTERÍSTICAS Y DOTES DESTACADAS

○ Aprendiz de Mucho

EX CO

- ☐☐ Atletismo (Fue)
- ☐☐ Sigilo (Des)
- ☐☐ Juego de Manos (Des)
- ☐☐ Acrobacias (Des)
- ☐☐ Investigación (Int)
- ☐☐ Arcanos (Int)
- ☐☐ Historia (Int)
- ☐☐ Naturaleza (Int)
- ☐☐ Religión (Int)
- ☐☐ Percepción (Sab)
- ☐☐ Perspicacia (Sab)
- ☐☐ Supervivencia (Sab)
- ☐☐ Medicina (Sab)
- ☐☐ Trato con Animales (Sab)
- ☐☐ Persuasión (Car)
- ☐☐ Intimidación (Car)
- ☐☐ Actuación (Car)
- ☐☐ Engañar (Car)
- ☐☐
- ☐☐
- ☐☐
- ☐☐

HABILIDADES

S'ARXIU DES GOBLIN

Créditos al Fockin JDenis

NOMBRE DEL PERSONAJE

EDAD | ALTURA | PESO

COLOR DE OJOS | COLOR DE PIEL | PELO



CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN DE CONJUROS

BONIFICADOR DE ATAQUE DE CONJUROS

APARIENCIA DEL PERSONAJE

INVENTARIO

ESPACIOS DE INVENTARIO

OBJETO	ESPACIOS / UD.	CANTIDAD

PP (1000) | RP (100) | GP (10) | SP (1) | CP (0.10)

OTRAS COMPETENCIAS

LENGUAS | ARMADURAS

ARMAS | HERRAMIENTAS

CONDICIONES DE SUPERVIVENCIA

1 Anula 1

1 -2 Todas las pruebas -1 Vel. Casillas

HAMBRE	SED	SUEÑO	TEMPERATURA
Cebado	Saciado	Energizado	Perfecta
Bien alimentado	Refrescado	Descansado	Confortable
Ok	Ok	Ok	Ok
Angurriento	Seco	Cansado	Notable
Hambriento	Sediento	Adormecido	Incómoda
Voraz	Reseco	Somnoliento	Abrumadora
Famélico	Deshidratado	Apenas consciente	Insoportable

SÍMBOLO

HISTORIA Y ACTUALIDAD DEL PERSONAJE

IDEALES

RASGOS DE PERSONALIDAD

DEFECTOS

LIBRO DE HECHIZOS

NIVEL	HECHIZO	DETALLES	ESCUELA	TIEMPO DE LANZAMIENTO	ALCANCE	COMPONENTES	DURACIÓN	DAÑO