EL RESURGIR DEL DRAGÓN

NOMBRE DEL PERSONAJE | NIVEL

CLASE | TRASFONDO | NOMBRE DEL JUGADOR

RAZA | ALINEAMIENTO | PUNTOS DE EXPERIENCIA

FUE

DES

CON

INT

SAB

CAR

INSPIRACIÓN

BONO POR COMPETENCIA

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

HABILIDADES

- ○ ___ Acrobacias (Des)
- ○ ___ Arcanos (Int)
- ○ ___ Atletismo (Fue)
- ○ ___ Engañar (Car)
- ○ ___ Historia (Int)
- ○ ___ Interpretación (Car)
- ○ ___ Intimidar (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)

PERCEPCIÓN PASIVA (10 + SAB)

CLASE DE ARMADURA | INICIATIVA | VELOCIDAD

MÁX.

ACTUALES

TEMPORALES

DADO DE GOLPE

Total

SALVACIONES CONTRA MUERTE

ÉXITOS ○ ○ ○ FALLOS ○ ○ ○

OTRAS COMPETENCIAS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEAL

VÍNCULO

DEFECTO

IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

ATAQUES Y CONJUROS

NOMBRE	BON. ATQ.	DAÑO/TIPO

EQUIPO

PC

PP

PE

PO

PPT

EL RESURGIR DEL DRAGÓN

CLASE LANZADORA DE CONJUROS

CARACTERÍSTICA DE LANZAMIENTO

SALVACIÓN DE CONJURO

BONIFICADOR AL ATAQUE DE CONJURO

0 TRUCOS

1

GASTADOS

TOTALES

2

GASTADOS

TOTALES

3

GASTADOS

TOTALES

4

GASTADOS

TOTALES

5

GASTADOS

TOTALES

6

GASTADOS

TOTALES

7

GASTADOS

TOTALES

8

GASTADOS

TOTALES

9

GASTADOS

TOTALES