NOMBRE DEL PERSONAJE

BOCETO DEL PERSONAJE

(780 x 650 mm)

HISTORIA

HISTORIA DEL PERSONAJE

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 DE COMPETENCIA

CLASE DE ARMADURA

INICIATIVA

VELOCIDAD

DADO DE GOLPE

Total

TIRADAS DE SALVACIÓN

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

MÁX

ACTUALES

TEMPORALES

SALVACIONES DE MUERTE

ÉXITOS ○ ○ ○ FALLOS ○ ○ ○

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)

OTRAS COMPETENCIAS

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

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 DE 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

NOTAS

HISTORIA DE CAMPAÑA