

**NOMBRE DEL PERSONAJE**

## HISTORIA



# RAGÓN



NOMBRE DEL PERSONAJE		NIVEL
CLASE	TRASFONDO	NOMBRE DEL JUGADOR
RAZA	ALINEAMIENTO	PUNTOS DE EXPERIENCIA



**DES**



The diagram illustrates the interaction between a Polymer Chain (PC) and a Polymer Particle (PP) within a polymer matrix. The PC is represented by a dark, curved line, and the PP is represented by a lighter, circular area. The matrix is shown as a textured, reddish-brown background.



**INSPIRACIÓN**  
**BONO 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)

## SABIDURÍA PASIVA (PERCEPCIÓN)

[illegible]

CLASE DE ARMADURA	INICIATIVA	VELOCIDAD
MÁX	ACTUALES	TEMPORALES

[illegible]

## RASGOS DE PERSONALIDAD

## IDEALES

# VÍNCULOS

DEFECTOS

## IDIOMAS

[illegible][illegible]



# 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