



REFUGIADOS

DEVIOUS
THE WHEEL OF FATE

NOMBRE Guardia **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Draconida Refugiada _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES CON 7+3
2/3 **CRD** 9
8 **REA** 17
DIF **PER** 8
RS **VOL** 4
ASER **ING** 3
6 **CAR** 3

FACULTADES 5 (10)
Metamorfia (10)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	7	8		15
ATLETISMO	9	10		19
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Naturales	9	9		18
CONDUCCIÓN Carros	5	9		14
DISFRAZ				
ENCANTO			-3	
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	6	9		15
ETIQUETA			-2	
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Forjador	4	10		14
PERSUASIÓN				
RASTREAR	6	8		14
RECORDAR	6	3		9
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	7	3		10
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				
Combate: A2M	8	9		17
Combate: APLD	7	9		16
Combate: Armas Mágicas	7	9		16

CONOCIMIENTOS

Costumbres, historia e Idioma Refugiado. Idioma: Draconido Refugiado. Materiales.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5 (10)

Valiente (2) Adicción: Oruga verde (2)
Cambiante Nato (4) Intolerante: Draconidos imp. (1)
Agresivo (2)
Cicatriz (1)

NOTAS Y TRASFONDO

De pequeña sufriste el trauma de la guerra, una tropa imperial realizó una escaramuza en el pueblo donde habitabas, pasaste 2 noches durmiendo en la intemperie luchando por sobrevivir, desde entonces la violencia ha sido tu camino. Tu fuerza y resistencia te permite sobrevivir a cualquier situación que se presente.

INVENTARIO

Ropas mala calidad -2 Etiqueta!
Choza humilde.

1

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	3	5	4	3	Metamorfia
Shanal	Normal	Peto	0	5	3	0	-1 REA

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Naturales	-	5	Filo	-	Metamorfia
Lock	Normal	7	Filo		

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI 90	CAURI

NOMBRE Guardia
ALMA Experimentada
RAZA Dracónida Refugiada
EXP ___ / ___ **P. NINFA** 2
CAMPAÑA _____

LOGROS Siempre anda metida en líos -6



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES CON 8
2/3 CRD 9
9 REA 9
DIF PER 9
RS VOL 6
JNG 4
ASER CAR 4

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (12)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	9		13
ATLETISMO	7	8		15
BARRERAS SOBRENATURALES	3	6		9
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Naturales	8	9		17
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	9	9		18
ETIQUETA				
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	4	4		8
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO	4	4		8
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO				
PERSUASIÓN				
RASTREAR	3	9		12
RECORDAR	4	4		8
ROBAR				
SANAR				
SIGILO	4	9		13
SUPERVIVENCIA	4	4		8
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	5	9		13
Combate: AM	8	9		17
Combate: A2M	7	9		16
Combate: APLD	8	9		17
Combate: Armas Mágicas	7	9		16

CONOCIMIENTOS

Costumbres, historia e idioma refugiado. Idioma: Dracónido imperial. Tácticas militares refugiadas.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Ambidiestro(2) Puramente mundano (4)
Alma guerrera (3) Mala reputación: Ver logros (3)
Reflejos en combate (3) Bestia interior (3)
Corazon de Batalla (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Eres una combatiente formidable, tus capacidades para pelear destacan sobre la media, adoras la lucha, y no dudas en defenderte de las ofensas con el uso de la fuerza, lo que ha hecho que te ganes la fama de estar siempre metida en líos.

INVENTARIO

Ropas (Calidad Media)
Hogar humilde.
Montura biplaza.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	2	2	2	2	Metamorfia
Shanal	Media	Peto	0	5	3	0	Armadura Metamorfo.

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	9	Fil/Pen	-	Metamorfia

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI 125	CAURI

NOMBRE Guardia **LOGROS** _____
ALMA Sabia _____
RAZA Dracónida Refugiada _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES CON 10+3

2/4 **CRD** 11
 10 **REA** 10
 10 **DIF**
 10 **RS**
 8 **ASER**
 4 **VOL** 6
 4 **JNG**
 4 **CAR**

FACULTADES 7 (15)
Metamorfia (15)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	10		15
ATLETISMO	6	13		19
BARRERAS SOBRENATURALES	5	6		11
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Mágicas	7	11		18
CONDUCCIÓN Peñasco	2	11		13
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR	4	4		8
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	8	11		19
ETIQUETA				
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	6	6		12
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	3	4		7
INVESTIGAR				
INTIMIDAR	4	4		8
JUEGOS				
LEVANTAR PESO	4	13		17
LIDERAZGO	4	4		8
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA Ostragar	3	11		14
OCULTARSE				
OFICIO				
PERSUASIÓN				
RASTREAR	4	10		14
RECORDAR	4	4		8
ROBAR				
SANAR				
SIGILO	4	11		15
SUPERVIVENCIA	4	4		8
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				
Combate: AM	7	11		18
Combate: Armas naturales	9	11		20
Combate: APLD	6	11		17

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Narth, historia: Narth, idioma refugiado. Idioma: Dracónido imperial. Tácticas militares refugiadas.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (15)

Ambidiestro (2) Cotilla (1)
 Alma guerrera (3) Protector (2): Previo pago.
 Reflejos en combate (3) Código de honor: (3)*
 Corazon de Batalla (4) Puramente mundano (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Código de honor*: Defender hasta el final a los compañeros, no apropiarse de la fama de otros y realizar misiones al más alto nivel. Tienes una gran reputación como protectora y guardia de la ciudad, es sabido que tus servicios cuestan dinero, pero bajo tu protección tus contratantes duermen tranquilos.

INVENTARIO

Ropas (Calidad Media)
 Hogar humilde.
 Ostragar.
 Peñasco Encantado.
 Armadura hechizada: Armadura metamorfo.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	3	5	5	4	Metamorfia
Oreshuc	Buena	Compl	4	7	5	4	-4 REA. Hechizada*

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	11	Fil/Pen	-	Metamorfia
Ragor	Buena	15	Fil	-1	
Lock	Buena	9	Fil	-	Arma Defensiva (pág. 333)

MONEDAS

REFUGIADAS AURI URI 125 CAURI **IMPERIALES** **OTRAS**

CAPACIDAD RACIAL 30

NIVEL 11 (+5) Wyberna

ASPECTO	EFEECTO
Esencia: 10	Activo: 10 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 40 m ³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 50 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Intimidar)	+10 Intimidar Rugido de la bestia: Alcance: 30 metros Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo -3
Afinidad (Tierra)	No puedes volar. No puedes utilizar su aliento. +3 CON, +2CON para considerar la carga. Las protecciones aumentan en 5. Terremoto: Metamorfia + Esencia +1D10 Dif 5. Si obtiene éxito todo aquel que se encuentre en una distancia igual o inferior a 35 metros deberá superar una prueba de CRD+Atletismo+1d10 dif 5+5 por cada nivel de éxito obtenido por el compañero. Puedes consumir un rango de Cansancio físico para obtener un +10.
Alterar: 9	
Armadura 9	Escamas: 14 (+4)
Armas naturales 9	Daño: 11
La bestia interior (Guerrero)	+1 Objetivo. -5Dif (-1N.E), Tamaño: +8 metros, +1 CON, +2 Advertir, combate AN, frialdad, intimidar y volar. Dif x 2 para abandonar la bestia si aun persiste el conflicto por el que se transformó.

MAGIA

PODER	IMBUIR
ENERGÍA _____	SÓLIDO _____
GAS _____	ÉTER _____
LÍQUIDO _____	

GNOSIS

PODER		
FISIS	SENTIS	MENTIS
	AMBERE	CORPUS
ASPECTO	NVL	EFEECTO

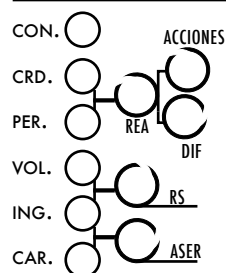
HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFEECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____	P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ C. ___ I. ___ M.
ALMA _____	CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.
EXP _____	CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFEECTO

HABILIDADES	NVL	TRIB	TOTAL

SOBRENATURAL		
PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA

PODER
CONVOCAR _____
QUIMERIZAR _____

NOMBRE Bardo **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Dracónido Refugiado _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES CON 4 ██████████
 1/2 CRD 7 ██████████
 7 REA 7 ██████████
 DIF PER 7 ██████████
 8 VOL 4 ██████████
 RS ING 4 ██████████
 ASER CAR 9 ██████████

FACULTADES 5 (10)

Metamorfia (5)
Seres de Magia (5)



HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	7		11
ATLETISMO	5	4		9
BARRERAS SOBRENATURALES	5	4		9
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Naturales	4	7		11
CONDUCCIÓN Carro	3	7		10
DISFRAZ	5	9		14
ENCANTO	5	9		14
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	5	9		14
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR	5	9		14
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Bailarín	7	9		16
PERSUASIÓN				
RASTREAR				
RECORDAR	4	4		8
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	3	7	+3*	13
Oficio: Músico	5	9		14

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Alesha'ra, historia Alesha'ra, e idioma refugiado.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5 (10)

Ambidiestro (2) Protector: Sobrina (2)
Alma de artista (3) Enemigo: Bailarín rival (2)
Resistencia física excepcional (4) Bestia interior (3)
 Adicción: Utilizar hechizos (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Tus capacidades físicas son extraordinarias, la familia siempre quiso que fueras militar o guardia de Narth, pero quisiste ser bailarín. Ahora desarrollas tu arte en las tabernas de la ciudad. Desde hace unos meses tu sobrina está bajo tu tutela, después de que tu tío desapareciera en extrañas circunstancias.

INVENTARIO

Ropas (Calidad Media) _____
Choza. Humilde. _____
Kit de Disfraz (Calidad mala) _____

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	1	1	Metamorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil/Pen	-	Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI 5	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 10

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO _____ EFECTO _____

Esencia: 2
 Aliento (área)
 Aliento (proyectil)
 Sentidos
 Aura (Persuasión)

Afinidad (Tormenta)

Alterar: 1
 Alas (1)
 Armadura
 Armas naturales (1)
 La bestia interior (Cazador)

Activo: 2 minutos Recuperación: 6 minutos
Volumen: 8 m³ Alcance: 3 metros.
Alcance: 10 metros.
 +10 para detectar otros dragónidos.
 +10 Persuasión. **Atracción primitiva:** 1 minuto de conversación Metamorfa + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el razonio. Afectado tantas semanas como N.E. Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +7 a Dif contra Projectiles. **Torbellino:** Requiere Surcar los aires. Metamorfa+Esencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) **Daño:** N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. **Aliento de tormenta:** -15 para esquivarlo o pararlo. **Alcance:** 20m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repite hasta daño 0. **Daño:** Energía (eléctrico).

Surcar los aires: 40 km/h
Escamas: 4
Daño: 3
 +1 a cualquier tirada contra su presa, +2 Resistencia a terrenos hostiles, +3 metro de longitud, +1PER, +2 Advertir, Frialdad, Rastrear, Sigilo y Supervivencia

MAGIA 30

PODER 8 IMBUIR 6

ENERGÍA 4 SÓLIDO 4

GAS 4 ÉTER 4

LÍQUIDO 4

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	Alc.	Ar.	Pu.	Efecto
15	3 acc.	Sólido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Impulsar (pág. 177)
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem (pág 177)
20	4 acc.	Gas	1 min.	1	Contacto	3m	-	Brumas del misterio: +2 Interp.
25	5 acc.	Energía	5 min.	1	Contacto	-	-	Foco de actuación: +6 Encanto

GNOSIS

PODER _____

FISIS SENTIS MENTIS
 AMBERE CORPUS

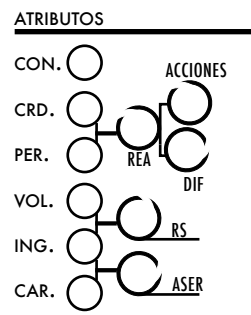
ASPECTO _____ NVL _____ EFECTO _____

CRATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 -1 -3 -5 -7 -9 C. I. M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

SOBRENATURAL

PODER NVL EFECTO

CONVOCATORIA

PODER _____

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

NOMBRE Bardo
ALMA Experimentada
RAZA Dracónido Refugiado
EXP / / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS Influyente en Narth +3
 Se relaciona con demonios -6



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES
 CON 6
 CRD 7
 PER 7
 VOL 5
 ING 6
 CAR 9

FACULTADES 7 (12)
 Metamorfia (7)
 Seres de Magia (5)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	7		10
ATLETISMO	3	6		9
BARRERAS SOBRENATURALES	5	5		10
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Naturales	4	7		11
CONDUCCIÓN Carro	3	7		10
DISFRAZ	4	9	+3*	13/16
ENCANTO	5	9	+2*	14/16
ENGAÑAR	5	9	+2*	14/16
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	4	9	+4*	13/17
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR	6	9	+2*	15/17
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA Ostragar	3	9		12
OCULTARSE				
OFICIO Cuentacuentos	6	9	+2*	15/17
PERSUASIÓN	6	9	+2*	15/17
RASTREAR				
RECORDAR	4	6		10
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	2	6		8
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	2	7	+5	14

CONOCIMIENTOS

Costumbres: La Ceniza historia: La Ceniza e idioma refugiado. Historia e idioma Xeronte.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Atractivo: Voz* (2) Entrometido (2)
 Cont. Interdim.: Xerontes (2) Mala Reputación: Se relaciona con
 Influyente: Narth (3) Xerontes (3)
 Tocado por Conae (3) Adicción: Oruga Roja (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Naciste en un pequeño poblado cerca de Narth, el cual abandonaste para labrarte un futuro de Cuentacuentos ambulante. Encontraste una ciudad bulliciosa donde conocer seres de otras dimensiones y entablaste relación con un grupo de xerontes. Por ello fuiste acusado de relacionarte con demonios, dándote mala fama.

INVENTARIO

Ropas (calidad media)
 Hogar Humilde.
 Luz encantadora (imbuido)
 Hálito de Conae (imbuido)
 Kit de Disfraz (calidad media)+3 a Disfraz*
 Vestuario del estudioso: +4 Etiqueta* (calidad buena)
 Montura biplaza (Ostragar)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	2	1	Metamorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil/Pen	-	Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI 18	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 15

NIVEL 10 Wyberna

ASPECTO

EFECTO

Esencia: 3

Activo: 3 minutos **Recuperación:** 6 minutos

Aliento (área)

Volumen: 12 m³ **Alcance:** 3 metros.

Aliento (proyectil)

Alcance: 15 metros.

Sentidos

+10 para detectar otros dracónidos.

Aura (Persuasión)

+10 Persuasión. **Atracción primitiva:** 1 minuto de conversación Metamorfa + Esencia + 1D10 vs RS

Afinidad (Tormenta)

objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el racocinio. Afectado tantas semanas como N.E. Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +10 a Dif contra Proyectiles. **Torbellino:** Requiere Surcar los aires. Metamorfa+Esencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) **Daño:** N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. **Aliento de tormenta:** -15 para esquivarlo o pararlo. **Alcance:** 30m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repite hasta daño 0. **Daño:** Energía (eléctrico).

Alterar: 2

Alas (2)

Surcar los aires: 80 km/h

Armadura (1)

Escamas: 5

Armas naturales (1)

Daño: 3

La bestia interior (Heraldo)

Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 30

PODER 7

IMBUIR 8

ENERGÍA 5

SÓLIDO 5

GAS 5

ÉTER 3

LÍQUIDO 0

HECHIZOS

DIF.

Pr.

Fo.

Du.

Obj.

Alc.

Ar.

Pu.

EFECTO

15

3 acc.

Sólido

1min

1

-

15m

-

Hálito de Conae (-2 Per)

15

3 acc.

Energía

1 min.

1

Contacto

-

Luz Encantadora: +6 Encanto

20

4 acc.

Sólido

5 min.

1

Contacto

3m

-

Resguardo. Refugio de 3m

GNOSIS

PODER

FISIS

SENTIS

MENTIS

AMBERE

CORPUS

ASPECTO

NVL

EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE

P. VIDA: 0 -1 -3 -5 -7 -9 C. I. M.

ALMA

CANSANCIO FÍSICO: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

EXP

CANSANCIO MENTAL: -1 -3 -5 -7 -9 INCON.

ATRIBUTOS

CON.



ACCIONES

CRD.



PER.



REA



DIF

VOL.



ING.



RS

CAR.



ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO

EFECTO

HABILIDADES

NVL

ATRIB

TOTAL

SOBRENATURAL

PODER

NVL

EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR

QUIMERIZAR

NOMBRE Bardo
ALMA Sabia
RAZA Draconido Refugiado
EXP / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS Influyente en La Ceniza +5



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES	CON 6	
2/3	CRD 8	
8	PER 8	
16	VOL 6	
8	JNG 7	
DIF	ASER 18	
13	CAR 11	

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (10)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRI	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	8		13
ATLETISMO	3	6		9
BARRERAS SOBRENATURALES	4	6		10
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA	3	8		11
COMBATE Armas Naturales	4	8		12
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ	3	11		14
ENCANTO	4	11		15
ENGAÑAR	4	11		15
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	3	8		11
ETIQUETA	3	11		14
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	3	7		10
GESTICULAR				
INTERPRETAR	5	11		16
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA Ostragar				
OCULTARSE				
OFICIO Actor	6	11		17
PERSUASIÓN	6	11		17
RASTREAR				
RECORDAR	3	7		10
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	3	7		10
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	4	8	+5	17
Oficio: Alquimista	4	7		11

CONOCIMIENTOS

Costumbres NARTH, historia NARTH, idioma refugiado. Hierbas Medicinales. Venenos. Arte Dramático. Kuzu.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (15)

<u>Dif. engañar (2)</u>	<u>Abstraido: Ver jugar Kuzu (1)</u>
<u>Alma social (3)</u>	<u>Alergia: Oruga roja (4)</u>
<u>Gran potencia Mágica (5)</u>	<u>Maniático: Realizar ejerc. de calent.(3)</u>
<u>Influyente: La Ceniza (5)</u>	<u>Acromatopsia (3)</u>
	<u>La sombra de la Bestia (5)</u>

NOTAS Y TRASFONDO

Eres habilidoso en una gran cantidad de artes y has sobrevivido en los barrios más pobres de la Ceniza, donde a veces has tenido que depender de tus más oscuros instintos para salir adelante. La gente conoce de ello y te respeta. Actualmente actúas en varias posadas dentro de la ciudad.

INVENTARIO

Ropas (calidad media)
Hogar Humilde.
Luz encantadora (imbuido)
Hálito de Conac (imbuido)
Kit de Disfraz (calidad media)+3 a Disfraz*
Vestuario del estudioso: +4 Etiqueta* (calidad buena)
Montura biplaza (Ostragar)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	2	2	Metamorfia
Mágica	-	Compl	9	9	9	9	Hechizo.

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil/Pen	-	Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
<u>AURI</u>	<u>URI 18</u>	<u>CAURI</u>

CAPACIDAD RACIAL 20

NIVEL 11 Wyberna	ASPECTO	EFEECTO
Esencia: 4		Activo: 4 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)		Volumen: 16 m³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)		Alcance: 20 metros.
Sentidos		+10 para detectar otros draconídeos.
Aura (Persuasión)		+10 Persuasión. Atracción primitiva: 1 minuto de conversación Metamorfa + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el razonamiento. Afectado tantas semanas como N.E.
Afinidad (Tormenta)		Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +11 a Dif contra Proyectiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfa+Esencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 40m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repite hasta daño 0. Daño: Energía (eléctrico).
Alterar: 5		
Alas (5)		Surcar los aires: 200 km/h
Armadura (2)		Escamas: 6
Armas naturales (3)		Daño: 5
La bestia interior (Heraldo)		Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 30

PODER	11	IMBUIR
ENERGÍA	8	SÓLIDO 5
GAS	5	ÉTER 4
LÍQUIDO	0	

HECHIZOS

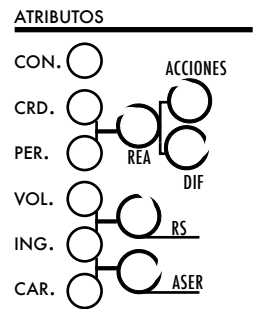
DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFEECTO
20	4 acc.	Gas	1min	1	-	15m	-	Hálito de Conae (-2 Per)
25	5 acc.	Energía	1 min.	1	Contacto	-	-	Luz Encantadora: +8 Encanto
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Impulsar (pág. 177)
60	12 acc.	Eter	1 min.	1	Contacto	-	-	Ropas de Magia (ver armad)
50	10 acc.	Gas	1 min	4	Contacto	10m	20	Malabares mágicos Vel 20km/h

Gnosis

PODER			
FISIS	SENTIS	MENTIS	
AMBERE	CORPUS		
ASPECTO	NVL	EFEECTO	

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE	P. VIDA: 0	-1	-3	-5	-7	-9	C.	I.	M.
ALMA	CANSANCIO FÍSICO:	-1	-3	-5	-7	-9	INCON.		
EXP	CANSANCIO MENTAL:	-1	-3	-5	-7	-9	INCON.		



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS	
ASPECTO	EFEECTO

HABILIDADES

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

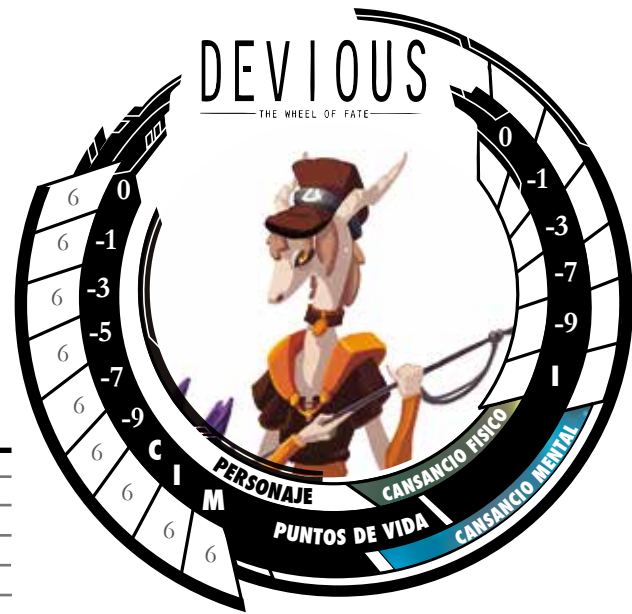
PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA

PODER		
CONVOCAR		
QUIMERIZAR		

NOMBRE Cochero
ALMA Experimentada
RAZA Dracónido Refugiado
EXP ___ / ___ **P. NINFA** 2
CAMPAÑA _____

LOGROS Tratos con los imperiales -6



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES CON 6

2/3 CRD 9

9 PER 9

18 REA

DIF VOL 4

RS ING 6

ASER CAR 6

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (5)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 95(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	9	+3	15
ATLETISMO	4	6		10
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR			+3	
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Naturales	5	9		14
CONDUCCIÓN	8	9		17
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	4	9		13
ETIQUETA				
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	5	6		11
OCULTARSE				
OFICIO Cochero	3	9		12
PERSUASIÓN				
RASTREAR			+3	
RECORDAR	4	6		10
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	5	6		11
TRATO CON ANIMALES	6	6		12
VOLAR	5	9	+3	14

CONOCIMIENTOS

Costumbres de Narth, historia de Narth e idioma Refugiado.
Hierbas Medicinales. Rutas comerciales, Cuidados y cria de Xetnorec.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Sueño ligero (2)
Tocado por Conae (3)
Orientación perfecta (3)
Voluntad de Hierro (5)
Pers. automata (3)
Mala reputación (Tratos con imperiales) 3
Enemigo (4) (Tendero local)

NOTAS Y TRASFONDO

Has desarrollado tus capacidades dentro del transporte de mercancías y pasajeros. Se te ha relacionado con imperiales lo cual ha exparcido rumores dentro de la ciudad sobre tí, tampoco ayuda que un tendero local hable mal sobre ti. Por fortuna, tus clientes saben que sus envíos llegarán al lugar adecuado en el momento establecido.

INVENTARIO

Choza humilde
Xetnorec
Ropa: de Narth (calidad mala)
Capazo
Utensilios de superv. encantado
Utensilios de sanador.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Lock	Media	7	Filo		

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
<u>AURI</u>	<u>125</u>	<u>CAURI</u>

NOMBRE Cochero **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Dracónido Refugiado _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (10)

ACCIONES CON 5 ██████████

1/2 CRD 7 ██████████

7 PER 7 ██████████

15 REA ██████████

DIF VOL 4 ██████████

RS JNG 5 ██████████

ASER CAR 7 ██████████

FACULTADES 5 (10)

Metamorfia (5)

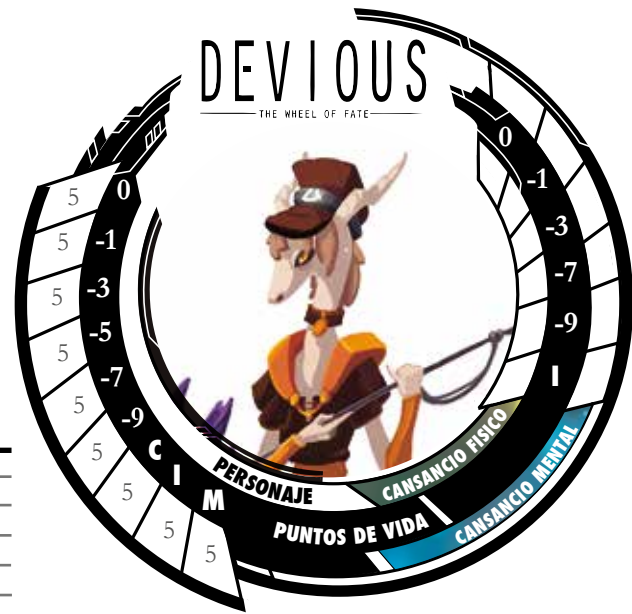
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	7	+3	14
ATLETISMO			-3	
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR			+3	
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Naturales	4	7		11
CONDUCCIÓN	8	7		15
DISFRAZ				
ENCANTO	3	7		10
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	4	7		11
ETIQUETA				
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS	3	7		10
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	5	7		12
OCULTARSE				
OFICIO Cochero	3	7		10
PERSUASIÓN				
RASTREAR	3	7	+3	13
RECORDAR	4	6		10
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	5	6		11
TRATO CON ANIMALES	6	6		12
VOLAR	5	9	+3	17

CONOCIMIENTOS

Costumbres de Narth, historia de Narth e idioma Refugiado.
Rutas comerciales.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5 (10)

Afinidad Animal (1) Cotilla (1) /Solitario (1)
 Rapido (2) +1 REA Abstraído: Paisajes novedosos (1)
 Orientación Perfecta (3) Obeso (3)
 Conocedor de seres (3) Adicción: Oruga rojas (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Tienes una gran empatía con los animales, te dedicas al transporte de pasajeros y mercancías de un lugar a otro en la Periferia, acompañado siempre de tu querido xetnorec Frambuesa.

INVENTARIO

Choza humilde
 Xetnorec (anciana)
 Ropas: Mala calidad

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Lock	Mala	5	Filo		

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	75	CAURI

NOMBRE Cochero
ALMA Sabia
RAZA Dracónido Refugiado
EXP ___ / ___ **P. NINFA** 2
CAMPAÑA _____

LOGROS _____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES CON 7 ██████████

1/2 18 CRD 9 ██████████

7 REA PER 9 ██████████

DIF 12 VOL 5 ██████████

RS 15 ING 7 ██████████

ASER 15 CAR 8 ██████████

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (7)
 Seres de Magia (5)



HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	6	9	+3	18
ATLETISMO	4	7		11
BARRERAS SOBRENATURALES	5	5		10
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR			+3	
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN Peñasco	8	9		17
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	4	9		13
ETIQUETA	5	8	+2*	13/15*
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	6	8		14
OCULTARSE				
OFICIO Cochero	6	9		15
PERSUASIÓN				
RASTRAR	3	9	+3	15
RECORDAR	4	7		11
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	6	7		13
TRATO CON ANIMALES	8	8		16
VOLAR	5	9	+5	17

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (15)

Erudito en Peñascos encantado (1) Código de honor: (Entregar a tiempo) 2
 Sueño ligero (2)
 Orientación Perfecta (3) Maniatado (3) Revisar peñascos
 Voluntad de Hierro (5) Poca resistencia al dolor (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Educado y respetuoso, hace años que te dedicas al transporte de pasajeros y mercancías. La gente te confía sus enseres más valiosos para que los transportes.

INVENTARIO

Choza humilde
 Tienda de Transporte
 Ropa de Narth calidad buena +2
 Etiqueta*
 Utensilios de supervivencia
 Peñasco de Transporte
 Peñasco encantado x3
 Utensilios de Forjador.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural.	-	Compl	2	2	2	2	Metamorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
--------	---------	------	------	------	----------

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI

CONOCIMIENTOS

Costumbres de Narth, historia de Narth e idioma Refugiado.
 Rutas comerciales. Mantenimiento de Peñascos encantados.
 Teoría mágica de vuelo.

NIVEL 10 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 3	Activo: 3 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 12 m ³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyertil)	Alcance: 15 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dragónidos.
Aura (Temple)	+10 Frialdad. Alcance: 23 m. Met+Esc+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. -1RS. Los afectados veran sus ánimos atemperados.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +11 a Dif contra Proyertiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfia+Esencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyertiles físicos, proyertiles de energia -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 20m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se reptie hasta daño 0. Daño: Energia (eléctrico).
Alterar: 2	
Alas (2)	Surcar los aires: 80 km/h
Armadura (2)	Escamas: 8
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 30

PODER	IMBUIR
ENERGÍA 5	SÓLIDO 7
GAS 6	ÉTER 6
LÍQUIDO 5	

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	Alc.	Ar.	Pu.	EFECTO
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem
15	3 acc.	Energía	1 ronda	1	5 m.	-	-	Hoguera
15	3 acc.	Sólido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Impulsar: 80km/h en 1 dir.
15	4 acc.	Energía	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energia.

GNOSIS

PODER	FISIS	SENTIS	MENTIS
	AMBERE	CORPUS	
ASPECTO	NVL	EFECTO	

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

ATRIBUTOS	CAPACIDAD RACIAL	VENTAJAS Y DESVENTAJAS
CON. ○	ASPECTO	EFECTO
CRD. ○		
PER. ○		
VOL. ○		
ING. ○		
CAR. ○		



HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL	SOBRENATURAL		
				PODER	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

NOMBRE Mercader **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Draconido Refugiado _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES **CON** 4 ██████████
1/2 **CRD** 5 ██████████
5 **11** **PER** 6 ██████████
5 **REA** **DIF** **13** **VOL** 5 ██████████
RS **13** **JNG** 8 ██████████
ASER **15** **CAR** 7 ██████████

FACULTADES 5 (10)

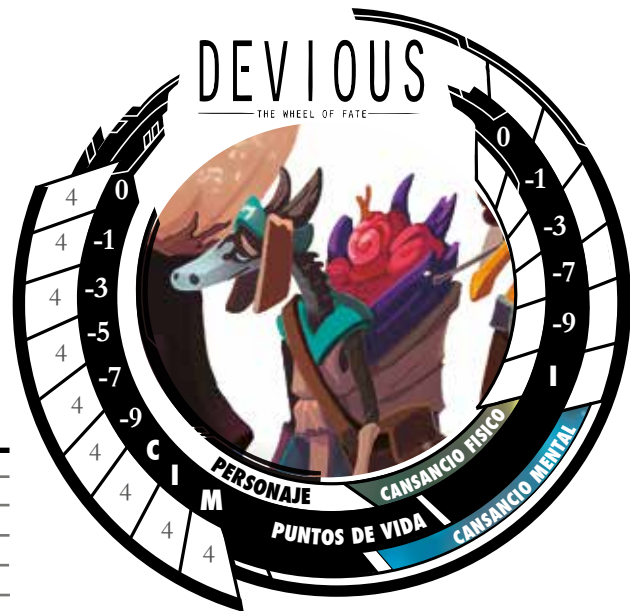
Metamorfia (5)
 Seres de Magia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	2	6		8
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	4	5		9
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	2	6		8
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN Carro	2	5		7
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	6	7		13
FALSIFICACIÓN	3	8		11
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	3	7		10
INVESTIGAR	4	6		10
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	2	5		10
OCULTARSE				
OFICIO Mercader	8	8		16
PERSUASIÓN	9	7		16
RASTREAR				
RECORDAR	7	8		15
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	2	8		10
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	5	9	+3	17
Conducción: Peñasco	2	5		7

CONOCIMIENTOS

Objetos mágicos, Costumbres: Narth, Idioma: Refugiado y Draconido de hielo, Historia: Narth



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5 (10)

Aliado: Gremio de magos (2) Cotilla (1)
 Alma social (3) Sueño profundo (2)
 Difícil de engañar (4) Acromatopsia (3)
 Medicación necesaria (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Vendes algunos productos e intentas conseguir el máximo beneficio a tus artículos con poco resultado. Conseguiste un viejo peñasco encantado gracias a tus amigos del gremio de magos, tiene sus fallos pero funciona.

INVENTARIO

Comprimir objeto (10 usos)
 Cuerda extensible (10 usos)
 Luz (10 usos)
 Peñasco encantado (Prestado)
 Ropas calidad buena.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Lock	Media	7	Filo		

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI 60	CAURI	

NOMBRE Mercader **LOGROS** _____
ALMA Experimentada _____
RAZA Draconido Refugiado _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES CON 4 ██████████
1/2 CRD 5 ██████████
6 PER 7 ██████████
12 VOL 7 ██████████
15 JNG 8 ██████████
17 CAR 9 ██████████

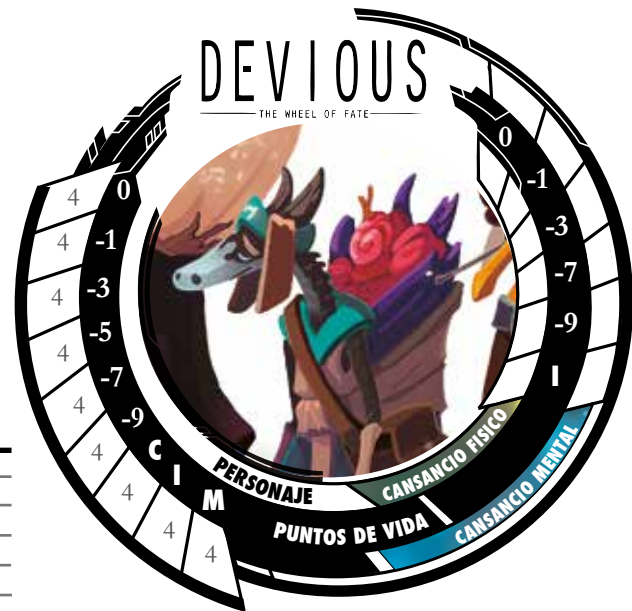
FACULTADES 7 (12)
 Metamorfia (5)
 Seres de Magia (7)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	7		12
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	4	7		11
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN Carro	3	5		8
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	4	9		13
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	4	9		13
FALSIFICACIÓN	4	8		12
FRIALDAD	3	7		10
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	3	9		12
INVESTIGAR	3	7		10
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	2	9		11
OCULTARSE				
OFICIO Mercader	8	8		16
PERSUASIÓN	8	9		17
RASTREAR				
RECORDAR	10	8		18
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	4	8		12
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	3	9	+3	15
Conducción: Peñasco	3	5		8
Oficio: Alquimista	3	8		11

CONOCIMIENTOS

Idioma: Refugiado, imperial y humano. Mercado*(zona) Política (zona) Hierbas med. (Draconido) Historia: La Ceniza Costumbres: La Ceniza



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Cont. interd.: Humano (1) Susurrante (1)
 Memoria erudita (2)/Erudito *(1) Cotilla (1)
 Aliados: Gremio de mercaderes (2) Mente compartida (2)
 Alma erudita (3) Tullido: Pierna izquierda (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Has llevado varias tiendas de la ciudad con un margen de éxito aceptable, perteneces al gremio de mercaderes donde la gente te conoce y apoya. Esperas que pronto aparezca ese gremio o tienda que te permita ganar verdadero dinero.

INVENTARIO

Ropas de Calidad buena
 Utelinsilios de supervivencia
 Capazo
 Ostragar
 Kit de Sanador.
 Xetnorec

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI 25	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 10

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 2	Activo: 2 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 8 m³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 10 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Persuasión)	+10 Persuasión. Atracción Primitiva: Tras una conversación de al menos un minuto Met+Ese+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. esta más predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su racinio u personalidad.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +11 a Dif contra proyectiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfa+Esenca+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 20m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repite hasta daño 0. Daño: Energía (eléctrico).
Alterar: 1	
Alas (2)	Surcar los aires: 80 km/h
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 40

PODER	8	IMBUIR	8
ENERGÍA	4	SÓLIDO	6
GAS	4	ÉTER	4
LÍQUIDO	8		

GNOSIS

PODER		
FISIS	SENTIS	MENTIS
	AMBERE	CORPUS
ASPECTO	NVL	EFECTO

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem
15	3 acc.	Sólido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Impulsar: 80km/h en 1 dir.
40	8 acc.	Sólido	5 min	1	Contacto	-	-	Refugio terrestre.
20	4 acc.	Líquido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo mágico

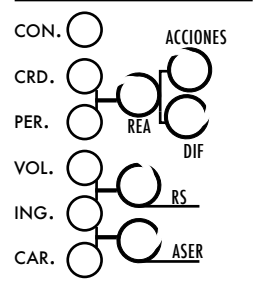
CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___ -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ C. ___ I. ___ M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

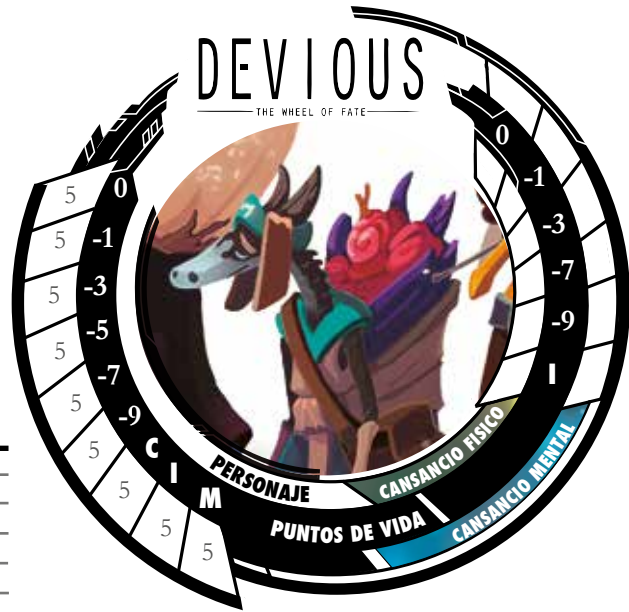
CONVOCATORIA

PODER _____

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

NOMBRE Mercader
ALMA Sabia
RAZA Draconido Refugiado
EXP / / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES

CON 5	CRD 5
1/2	PER 8
6	VOL 6
13	JNG 11
RE A	CAR 10
DIF	
RS	
ASER	

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (5)
 Seres de Magia (9)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	8		11
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	4	6		10
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	5	8		13
CERRAJERÍA	3	5		8
COMBATE				
CONDUCCIÓN Peñasco	4	5		9
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	4	9		13
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	7	10	+4*	17/21*
FALSIFICACIÓN	7	11		18
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	6	10		16
OCULTARSE				
OFICIO Mercader	8	11		19
PERSUASIÓN	6	10		16
RASTREAR				
RECORDAR	8	11		19
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	3	11		14
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	3	11	+3	17

CONOCIMIENTOS

Idioma: Refugiado, imperial y humano. Mercado*(zona) Política (zona) Hierbas med. (Draconido) Historia: La Ceniza. Costumbres: La Ceniza

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(15)

Aliados (2) Cotilla (1)
 Alma erudita (3) Alergia (oruga roja) (4)
 Rico (3) Fantasma (4)
 Afortunado (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Tus contactos y tiendas producen una gran cantidad de dinero, trabajas practicamente por placer. Tus capacidades para el negocio son conocidas en distintas zonas de la ciudad, y encuentras buenos clientes allá donde vas.

INVENTARIO

Ropas de Calidad excelente* (+4 etiqueta) Pergamino: Comprimir objeto.
 Tienda de objetos mágicos Objeto encantado: Luz
 Tienda de transporte Objeto encangado (Bengala de luz)
 Tienda de Pociones Poción de astucia x2
 Peñasco encantado
 Ostragar
 Utensilio de sanador
 Utensilios de supervivencia
 Pergamino Hoguera

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Escamas	Mágica	Compl	9	9	9	9	1 min duración

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	170	CAURI

NOMBRE Contable **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Dracónida Refugiada _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES **CON** 4 ██████████
1/2 **CRD** 4 ██████████
5 **11** **PER** 7 ██████████
REA **DIF** **7** ██████████
15 **RS** **VOL** 7 ██████████
13 **ASER** **JNG** 8 ██████████
5 **CAR** 5 ██████████

FACULTADES 5(10)
 Metamorfia (3)
 Seres de Magia (3)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR				
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	7	7		14
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN Carros	4	4		8
DISFRAZ				
ENCANTO			-3	
ENGAÑAR	5	5		10
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	3	5		8
FALSIFICACIÓN	4	8		12
FRIALDAD	3	7		10
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR	6	8		14
INTIMIDAR				
JUEGOS	4	5		9
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	3	5		8
OCULTARSE				
OFICIO Contable	7	8		15
PERSUASIÓN	4	5		9
RASTREAR				
RECORDAR	6	8	+5	19/24*
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	3	8		11
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Alesha'ra. Política: Alesha'ra, Uris*, Mercado:
 Alesha'ra, Tasar, Idioma: Refugiado.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5(10)

Sentido común (1) Cicatriz (1)
 Erudito: Uris (1) Anodino (2)
 Memoria eidetica (2)
 Alma erudita (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Apenas tienes experiencia, has llevado las cuentas de alguna pequeña tienda o humilde mercader, aunque tienes mucho sentido común para mantener invertir y mantener la economía, te falta experiencia.

INVENTARIO

Ropas (calidad Media)
 Capazo
 Traductor instanteno
 Objeto encantado: Luz.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Escamas	Mágica	Compl	9	9	9	9	1 min duración

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI 0	URI 0	CAURI

NOMBRE Contable **LOGROS** _____
ALMA Experimentada _____
RAZA Dracónida Refugiada _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES

1/2 CON 4 ██████████

6 REA 13 ██████████

DIF 13 PER 8 ██████████

RS 16 VOL 7 ██████████

ASER 19 JNG 9 ██████████

CAR 7 ██████████

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (5)

Seres de Magia (7)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	8		11
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	6	7		13
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	6	7		13
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	4	7		11
FALSIFICACIÓN	6	9		15
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	6	7		13
INVESTIGAR	6	8		14
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Contable	8	9		17
PERSUASIÓN	6	7		13
RASTREAR				
RECORDAR	4	9	+5	18
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Narth. Historia: Narth, Uris, Mercado*: Narth, Idioma: Refugiado.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Erudito (1): Mercado* Cambios dolorosos (3)

Leer los labios (2) Fantasma (4)

Memoria eidética(2)

Difícil de engañar *(6)

NOTAS Y TRASFONDO

Trabajas día a día para mejorar tus capacidades, memoria. Tus estudios de mercado te están dando beneficios, aunque no siempre te sale todo bien.

INVENTARIO

Ropas calidad media

Capazo

Utensilios de Supervivencia

Hogar humilde

Peñasco encantado.

Comprimir objeto (13 usos)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI 0	URI 85	CAURI

CAPACIDAD RACIAL 10

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 2	Activo: 2 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 8 m ³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 10 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Persuasión)	+10 Persuasión. Atracción Primitiva: Tras una conversación de al menos un minuto Met+Ese+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. esta más predisuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su racocinio.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +11 a Dif contra Proyectiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfía+Eseencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 20m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repite hasta daño 0. Daño: Energía (eléctrico).
Alterar: 1	
Alas (2)	Surcar los aires: 80 km/h
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 40

PODER	IMBUIR
9	8
ENERGÍA 6	SÓLIDO 4
GAS 4	ÉTER 5
LÍQUIDO 9	

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	Alc.	Ar.	Pu.	EFECTO
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem
45	9 acc.	Líquido/Éter	30 min	1	Contacto	-	-	Crear Uri (Moldear 4, Mat 1v)
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Impulsar: 80 km/h
40	8 acc.	Energía	5 min.	1	Contacto	-	-	Refugio.

GNOSIS

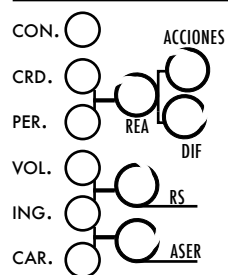
PODER
FISIS SENTIS MENTIS
AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO
---------	-----	--------

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE	P. VIDA: 0 ___ -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ C. ___ I. ___ M.
ALMA	CANSANCIO FÍSICO: -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ INCON.
EXP	CANSANCIO MENTAL: -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO
---------	--------

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO
-------	-----	--------

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

NOMBRE Contable **LOGROS** _____
ALMA Sabia _____
RAZA Dracónida Refugiada _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES CON 5 ██████████
1/2 **CRD** 6 ██████████
7 **REA** 14 ██████████
DIF **PER** 8 ██████████
RS **VOL** 8 ██████████
ASER **JNG** 10 ██████████
18 **CAR** 8 ██████████

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (5) _____
 Seres de Magia (9) _____

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	8		12
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	5	8		13
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	7	8		15
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	5	8	+4*	13/17*
FALSIFICACIÓN	5	10		15
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	6	8		14
INVESTIGAR	5	8		13
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Contable	9	10		19
PERSUASIÓN	8	8		16
RASTREAR				
RECORDAR	5	10		15
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR			+3	

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Alesha'ra. Política: Alesha'ra, Uris, Mercado:
 Alesha'ra, Tasar, Idioma: Refugiado. Historia: Alesha'ra



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(15)

Aliado (2) _____ Maniatico (1): Revisar los uris 2 veces
 Contactos interdimensionales (2) _____ Curación lenta (3)
 Alma social.(3) _____ Alergia (4): Carne del Shumara.
 Gran potencia mágica(5) _____ Mente compartida(2)

NOTAS Y TRASFONDO

Has catapultado a lo más alto a distintas tiendas y gremios destacandos.
 Tabajas para varias tiendas y aun así buscas siempre un lugar donde ob-
 tener nuevos beneficios.

INVENTARIO

Ropa calidad buena. _____
 Tienda a elegir. _____
 Hogar humilde _____
 Peñasco encantado _____
 Xetnorec de transporte _____
 Ropas de Alesha'ra calidad excelen-
 te +4 Etiqueta _____
 Utensil. encantado de supervivencia _____
 Capazo _____

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
0 85	_____	_____

NOMBRE Sirviente Refugiado **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Draconido refugiado _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES **CON** 5 ██████████
1/2 **CRD** 6-1 ██████████
6 **13** **PER** 7 ██████████
REA **DIF** **10** **VOL** 4 ██████████
RS **10** **JNG** 6 ██████████
ASER **13** **CAR** 7 ██████████

FACULTADES 5 (10)

Seresde magia (5) _____
 Metamorfia (5) _____



HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	7	+3	14
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas				
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ	3	7		10
ENCANTO	3	7		10
ENGAÑAR	5	7		12
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	3	5		8
ETIQUETA	6	7		13
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	4	4		8
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Sirviente	5	7		9
PERSUASIÓN	3	7		10
RASTREAR	3	7		10
RECORDAR	3	6		9
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	3	6		9
TRATO CON ANIMALES	3	7		10
VOLAR	4	6	+3	13

CONOCIMIENTOS
 Costumbres: Narth, Idioma: Refugiado, Historia: Narth

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5(10)

Afinidad animal (1) _____
 Leer los labios (2) _____
 Resistencia física excepcional (4)(-2) _____
 penalizadores cansancio fisico.) _____
 Abstraído (1) Conversaciones _____
 Inocente(2) _____
 Torpe (1)*-1 CRD _____
 Gafe (3) _____

NOTAS Y TRASFONDO

Llevas una vida humilde trabajando como camarero y personal de limpieza de una pequeña taberna. Como eres un poco patoso, tiendes ha derramar bebidas encima de los clientes, ganándote alguna reprimenda de parte de tu jefa.

INVENTARIO

ROPAS CALIDAD NORMAL	
Choza humilde	

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS **IMPERIALES** **OTRAS**
 AURI URI 80 CAURI

NOMBRE Sirviente Refugiado **LOGROS** _____
ALMA Sabia _____
RAZA Draconido refugiado _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES CON 5 ██████████
2/3 **CRD 6** ██████████
8 **REA 17** ██████████
DIF 12 ██████████
RS 12 ██████████
ASER 18 ██████████
11 **CAR 11** ██████████

FACULTADES 7 (15)
 Seresde magia (7)
 Metamorfia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	11	+3	19
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	6	5		11
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	4	11	+3	18
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN Peñasco.	3	6		9
DISFRAZ	3	11		13
ENCANTO	5	11		15
ENGAÑAR	5	11		15
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	9	11	+2*	20/22*
FALSIFICACIÓN	6	7		13
FRIALDAD	4	5		9
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Sirviente	8	11		19
PERSUASIÓN	7	11		18
RASTREAR				
RECORDAR	6	7		13
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES	3	11	+3	15
VOLAR	6	6	+3	15

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Ceniza, Idioma: Refugiado, Historia: La Ceniza, Laboratorio mágico.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5(15)

Afinidad animal (1) Cotilla (1)
 Leer los labios (2) Anodino (2)
 Sentidos agudizados (3) Entrometido (2)
 Alma social (3) Protector (2) *Asignar

NOTAS Y TRASFONDO

Minuciosos con cada detalle, cuidas del laboratio de una reputada maga de la región. Has aprendido ha contentar cada detalle que exija, para que ella pueda dedicar su preciado tiempo al importante estudio de la magia.

INVENTARIO

Ropas calidad buena* +2 Etiqueta
 Hogar Humilde
 Objeto encantado: Luz (11 usos)
 Peñasco encantado
 Ostragar.
 Utensilios de supervencia
 Utensilios de cocinero

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	1	2	Metarmofia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil		Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
455		



IMPERIALES

DEVIUS

THE WHEEL OF FATE

NOMBRE Mago imperial **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Draconido imperial _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES CON 4 ██████████
1/2 **CRD** 4 ██████████
5 **REA** 11 ██████████
DIF PER 7 ██████████
RS VOL 7 ██████████
13 **JNG** 6 ██████████
ASER 13 ██████████
13 **CAR** 7 ██████████

FACULTADES 5 (10)

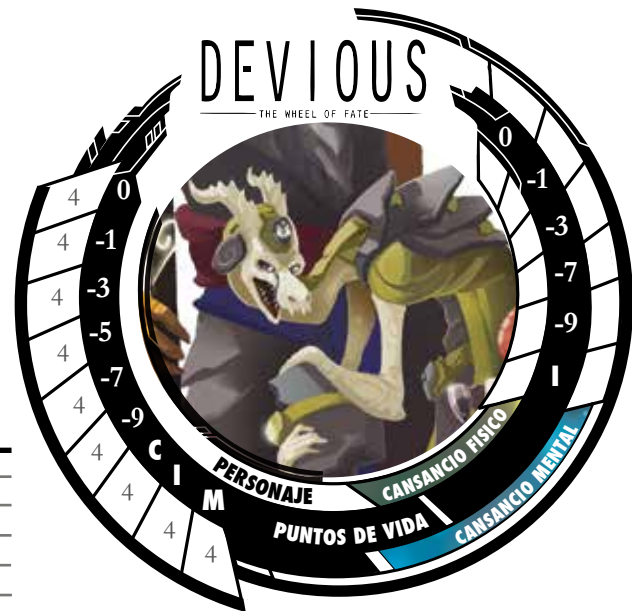
Seres de Magia (9)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	7		10
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	6	7		13
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	2	7		9
CERRAJERÍA				
COMBATE <u>Armas Mágicas</u>	3	4		7
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	4	7		11
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	5	7		12
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR	4	7		11
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN	6	7		13
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO				
PERSUASIÓN	3	7		10
RASTREAR				
RECORDAR	3	6		9
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5(10)

Hechizo afin (2) Intolerante: Draconidos refugiados (2)
Leer los labios (2) Desc. reglas universo (3)
Sentidos agudizados (3) Amnesia (4)
Alma mágica (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Solo recuerdas que saliste de un laboratorio Splen. No sabes nada de tu pasado, lo cual te hace sospechar que te sometiste a algún tipo de experimento mágico. Ahora buscas formar parte de una sociedad que no acabas de entender.

INVENTARIO

Ropa calidad mala
Choza humilde
Objeto encantado: Destello (mala calidad)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
<u>0</u> <u>0</u> <u>2'5</u>		

NOMBRE Mago imperial **LOGROS** _____
ALMA Experimentada _____
RAZA Draconido imperial _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES **CON** 5 ██████████
1/2 **CRD** 5 ██████████
5 **12** **REA** 7 ██████████
DIF **15** **VOL** 8 ██████████
RS **15** **JNG** 7 ██████████
ASER **15** **CAR** 8 ██████████

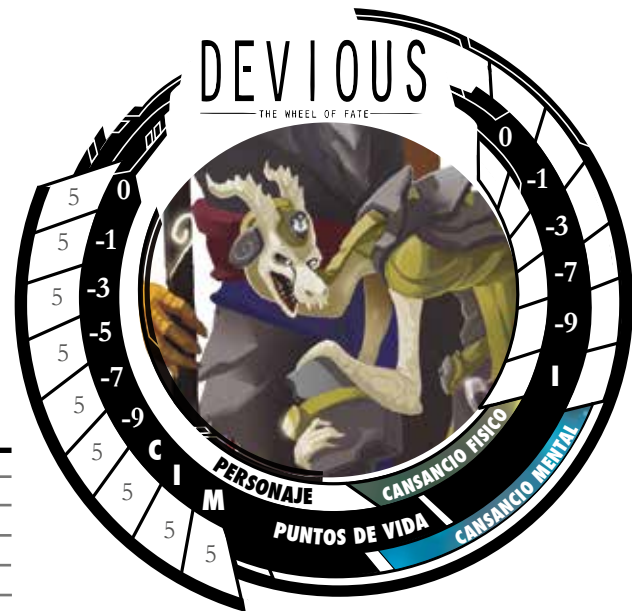
FACULTADES 7 (12)
Seres de Magia (11)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	7		10
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	7	8		15
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Mágicas	3	5		8
CONDUCCIÓN Peñasco	2	5		7
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	3	8		11
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	3	8		11
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN	6	8		14
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Moldeador eter	2	8		10
PERSUASIÓN	2	8		10
RASTREAR				
RECORDAR	3	7		10
ROBAR				
SANAR	2	7		
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Tocado por Conae (3) Solitario (1)
 Potencial mágico (4) +2 Abstraído: Hechizos de gas (1)
 Magia rápida (5) Adicción: Cauri (3)
Fantasma (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Eres un mago con mucho potencial adicto al cauri, hace poco tu maestro cayó en desgracia y por suerte tu reputación no se vio afectada. Desde entonces trabajas para otro noble que apenas conoces, te sientes observado. Un conocido gree te dijo que una presencia te acompaña y busca tu caída. Habladurías...

INVENTARIO

Ropa calidad media _____
 Hogar humilde _____
 Objeto encantado: Luz. _____
 Objeto encantado: Destello _____

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Gor	Media	3	Fil	-	Encantado con Destello

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	CURI	14'5

CAPACIDAD RACIAL _____

NIVEL	
ASPECTO	EFECTO

MAGIA 60

PODER	10 +2	IMBUIR	10
ENERGÍA	10	SÓLIDO	10
GAS	10	ÉTER	10
LÍQUIDO	10		

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	Alc.	Ar.	Pu.	Efecto
30	6 acc.	Energía	1 min.	1	Contacto	-	-	Destello de energía Af. hab -9
40	8 acc.	Sólido	5 min/1h	1	Contacto	-	-	Refugio
35	7 acc.	Eter	5 min/1h	1	Contacto	-	-	Crear objeto simple
40	8 acc.	Eter	5 min/1h	1	Contacto	-	-	Crear objeto grande
35	7 acc.	Energía	15 m/1dia	1	Contacto	10	-	Fulgor(Illumina 20 m)

GNOSIS _____

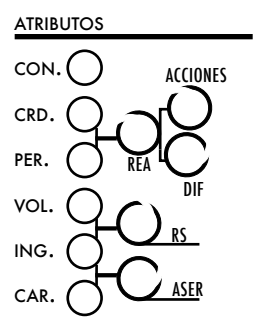
PODER		
FISIS	SENTIS	MENTIS
	AMBERE	CORPUS
ASPECTO	NVL	EFECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA _____

PODER	
CONVOCAR _____	QUIMERIZAR _____

NOMBRE Mago imperial **LOGROS** _____
ALMA Sabia _____
RAZA Draconido imperial _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES CON 5 ██████████
1/2 **CRD** 6 ██████████
7 **REA** 9 ██████████
DIF 15 ██████████
RS 17 ██████████
ASER 17 ██████████
17 **VOL** 8 ██████████
17 **JNG** 9 ██████████
17 **CAR** 8 ██████████

FACULTADES 7 (15)

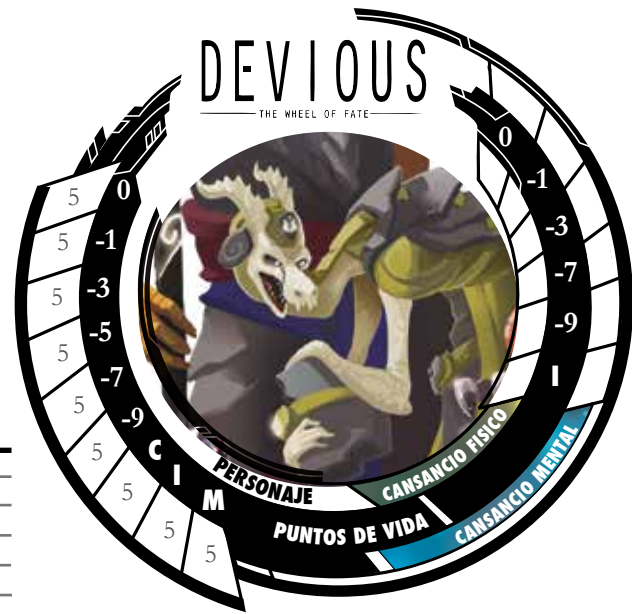
Seres de Magia (13)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	9		12
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	7	8		15
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	4	9		13
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Mágicas	3	6		9
CONDUCCIÓN Medusa eter	3	6		9
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	3	8		11
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	3	8	+4*	11/15*
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	3	8		11
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR	3	9		12
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN	3	8		14
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Moldeador eter	7	9		16
PERSUASIÓN	4	8		12
RASTREAR				
RECORDAR	6	9		15
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la. Teoría mágica, Moldeador de eter, Arquitectura mágica.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(15)

Hechizo afin Crear objeto(2) Solitario (1)
 Alma erudita (3) Abstraído: Hechizos de gas (1)
 Potencial mágico (5) Adicción: Cauri (3)
Poca res. al dolor (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Tu unión con la magia es inimaginable, te centraste en la creación de objetos. Tu precisión y dominio sobre las Formas te permiten esculpir la materia en diseños imposibles e imbuirlos. Tu sueño es trabajar en los jardines de éter como modelador.

INVENTARIO

Ropas calidad buena _____
 Medusa de eter _____
 Mansión en Shangri-la (zona media) _____
 Tienda de moldeador _____
 Ropas de calidad excelente +4 _____
 Etiqueta* _____

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS _____ **IMPERIALES** _____ **OTRAS** _____
 AURI _____ URI _____ CAURI 10 _____

CAPACIDAD RACIAL

NIVEL	
ASPECTO	EFEECTO

MAGIA 60

PODER	IMBUIR
11	11

ENERGÍA	10	SÓLIDO	10
GAS	10	ÉTER	10
LÍQUIDO	10		

HECHIZOS

DIF.	PR.	Fo.	Du.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFEECTO
35	7 acc.	Eter	5 min/1h	1	Contacto	-	-	Crear objeto simple
40	8 acc.	Eter	5min/1h	1	Contacto	-	-	Crear objeto grande +5
40	8 acc.	Energia	15min/1d	1	Contacto	15	-	Fulgor
40	8 acc.	Sólido	5min/1h	1	Contacto	-	-	Refugio
35	7 acc.	Eter	5min/1h	1	Contacto	-	-	Embellecer objeto (-8 taras)

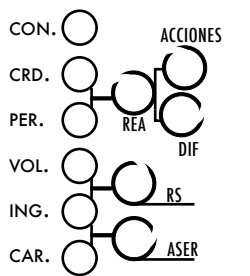
GNOSIS

PODER		
FISIS	SENTIS	MENTIS
AMBERE	CORPUS	
ASPECTO	NVL	EFEECTO

CRATURA VINCULADA

NOMBRE	P. VIDA: 0 ___ -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ C. ___ I. ___ M.
ALMA	CANSANCIO FÍSICO: -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ INCON.
EXP	CANSANCIO MENTAL: -1 ___ -3 ___ -5 ___ -7 ___ -9 ___ INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFEECTO

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA

PODER	
CONVOCAR	QUIMERIZAR

NOMBRE Sirviente Imperial **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Draconido imperial _____
EXP _____ / _____ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES CON 5 ██████████

1/2 CRD 6 ██████████

6 REA 7 ██████████

DIF VOL 5 ██████████

RS ING 5 ██████████

ASER CAR 7 ██████████

FACULTADES 5 (10)

Seresde magia (5)

Metamorfia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	7	+3	14
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	3	5		8
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA	3	6		9
COMBATE				
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ	3	7		10
ENCANTO	2	7		9
ENGAÑAR	5	7		12
ENSEÑAR				
ESCAPISMO	3	6		9
ESQUIVAR	3	6		9
ETIQUETA	4	7	-2*	11/9*
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	4	5		9
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN	3	5		8
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Sirviente	2	7		9
PERSUASIÓN	3	7		10
RASTREAR	3	7		10
RECORDAR	3	5		8
ROBAR				
SANAR				
SIGILO	3	6		9
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	4	6	+3	13

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5(10)

Sueño ligero (2) Anodino (2)

Leer los labios (2) Código de honor: Siempre ganas (2)

Orientación perfecta (3) Tuerto (3)

Sentido del peligro (3) Descon. reglas. universo (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Siempre has hecho lo correcto y nunca te ha ido bien, descubriste que un noble iba a matar a tu señor. Al delatarlo le salvaste la vida, pero él se olvidó de tí y no te recompensó. Pagaste con tu ojo y casi con tu vida, conseguiste salir de allí pero tu percepción de este idílico mundo se ha vuelto más sombría.

INVENTARIO

Ropas calidad mala -2 etiqueta*

Choza humilde

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
 AURI	 URI	 CAURI <u>5</u>

CAPACIDAD RACIAL 10

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 2	Activo: 2 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 8 m³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 10 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Persuasión)	+10 Persuasión. Atracción Primitiva: Tras una conversación de al menos un minuto Met+Ese+1D10 Díf 5 vs RS. Cada N.E. esta más predispuerto a satisfacer al metamorfo sin perder su razonio.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosfericos. Carga -4. Bono de +11 a Díf contra Proyectiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfía+Eseña+1D10 Díf 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Díf. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energia -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 20m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se reptie hasta daño 0. Daño: Energia (eléctrico).
Alterar: 1	
Alas (2)	Surcar los aires: 80 km/h
La bestia interior (Cazador)	+1 Atacar y encontrar su presa +2 encontrar a su presa, +3 m longitud, +1 PER, +2 advertir, frialdad, rastrear, sigilo supervivencia, Díf. x3 abandonar la forma si la presa sigue viva

MAGIA 50

PODER	6	IMBUIR	4
ENERGÍA	5	SÓLIDO	5
GAS		ÉTER	2
LÍQUIDO			

GNOSIS

PODER		
FISIS	SENTIS	MENTIS
AMBERE	CORPUS	
ASPECTO	NVL	EFECTO

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	Alc.	Ar.	Pu.	EFECTO
15	3 acc.	Energía	5 Min	1	Contacto	1m	-	Alumbrar
15	3 acc.	Sólido	Inst	1	Contacto	-	-	Forzar cerradura
15	3 acc.	Sólido	5 min	1	Contacto	1m	-	Abrir agujero.

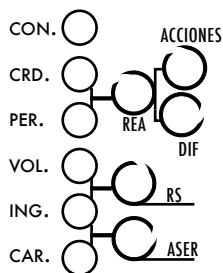
CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER	
CONVOCAR	QUIMERIZAR

NOMBRE Sirviente Imperial LOGROS _____
 ALMA Experimentada _____
 RAZA Dracónido imperial _____
 EXP _____ / _____ P. NINFA 2 _____
 CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES CON 5+3

1/2 CRD 7

7 PER 8

15 REA

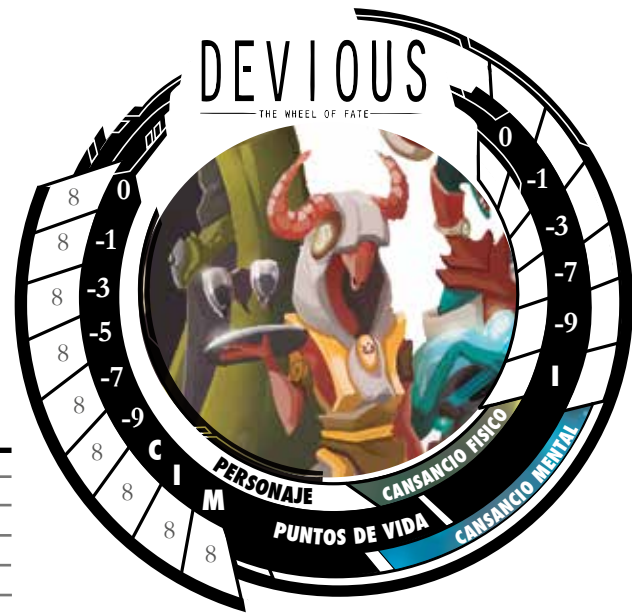
DIF VOL 6

RS JNG 5

ASER CAR 9

FACULTADES 7 (12)

Seres de magia (5) _____
 Metamorfia (5) _____



HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	8	+3	14
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	3	8		11
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	4	8	+3	15
CERRAJERÍA	3	7		10
COMBATE				
CONDUCCIÓN Medusa	3	7		10
DISFRAZ	3	7		10
ENCANTO	5	9		14
ENGAÑAR	5	9		14
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	9	9		18
FALSIFICACIÓN	3	5		8
FRIALDAD	4	6		10
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS	3	9		12
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	3	9		12
OCULTARSE	3	5		8
OFICIO Sirviente	4	9		13
PERSUASIÓN	4	9		13
RASTREAR				
RECORDAR	4	5		9
ROBAR				
SANAR				
SIGILO	5	7		12
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES	3	9	+3	15
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la, Protocolo imperial.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Afinidad animal (1) _____ Cotilla (1) _____
 Leer los labios (2) _____ Anodino (2) _____
 Sentidos agudizados (3) _____ Entrometido (2) _____
 Alma social (3) _____ Fobia (4) Xetnorec _____

NOTAS Y TRASFONDO

Tus habilidades y discreción hacen de tí un sirviente indispensable, eres capaz de conseguir información de las visitas, aunque a veces te has ganado alguna reprimenda de los nobles por cotilla.

INVENTARIO

Ropas calidad media _____
 Hogar Humilde _____
 Pergaminos Luz _____
 Utensilios de actor (mala calidad) _____

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	1	2	Metarmorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil		Metarmorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI 2

CAPACIDAD RACIAL 10

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO

EFEECTO

Esencia: 2

Activo: 2 minutos Recuperación: 6 minutos

Aliento (área)

Volumen: 8 m³ Alcance: 3 metros.

Aliento (proyectil)

Alcance: 10 metros.

Sentidos

+10 para detectar otros dracónidos.

Aura (Persuasión)

+10 Persuasión. **Atracción Primitiva:** Tras una conversación de al menos un minuto Met+Ese+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. esta más predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su racocinio.

Afinidad (Tierra)

No puedes volar. No puedes utilizar su aliento. +3 CON, +2CON para considerar la carga. Las protecciones aumentan en 4. **Terremoto:** Metamorfia + Esencia +1D10 Dif 5. Si obtiene éxito todo aquel qu ese encuentre en una distancia igual o inferior a 35 metros deberá superar una prueba de CRD+Atletismo+1d10 dif 5+5 por cada nivel de éxito obtenido por el compañero. Puedes consumir un rango de Cansancio físico para obtener un +10.

Alterar: 1

Armadura 1

Escamas: 5

Armas naturales 1

Daño: 5

La bestia interior (Guerrero)

+1 Objetivo. -5Dif(-1N.E), Tamaño: +8 metros, +1 CON, +2 Advertir, combate AN, frialdad, intimidar y volar. Dif x 2 para abandonar la bestia si aun persiste el conflicto por el que se transformó.

MAGIA 30

PODER 8

IMBUIR 7

ENERGÍA 5

SÓLIDO 5

GAS

ÉTER 2

LÍQUIDO

HECHIZOS

DIF.

Pr.

Fo.

Du.

Obj.

Alc.

Ar.

Pu.

EFEECTO

15

3 acc.

Energía

5 Min

1

Contacto

1m

-

Alumbrar

15

3 acc.

Sólido

Inst

1

Contacto

-

Forzar cerradura

15

3 acc.

Sólido

5 min

1

Contacto

1m

-

Abrir agujero.

20

4 acc.

Sólido

1 min

1

Contacto

-

-

Moldear objeto

(Mold.3)

GNOSIS

PODER

FISIS

SENTIS

MENTIS

AMBERE

CORPUS

ASPECTO

NVL

EFEECTO

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE

P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

ALMA

CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP

CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

ATRIBUTOS

CON.

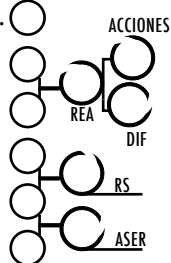
CRD.

PER.

VOL.

ING.

CAR.



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO

EFEECTO

HABILIDADES

NVL

TRIB

TOTAL

SOBRENATURAL

PODER

NVL

EFEECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR

QUIMERIZAR

NOMBRE Sirviente Imperial **LOGROS** _____
ALMA Sabia _____
RAZA Draconido imperial _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES CON 5 ██████████
2/3 **CRD** 8 ██████████
8 **REA** 9 ██████████
DIF 17 ██████████
RS 13 ██████████
ASER 16 ██████████
CAR 10 ██████████

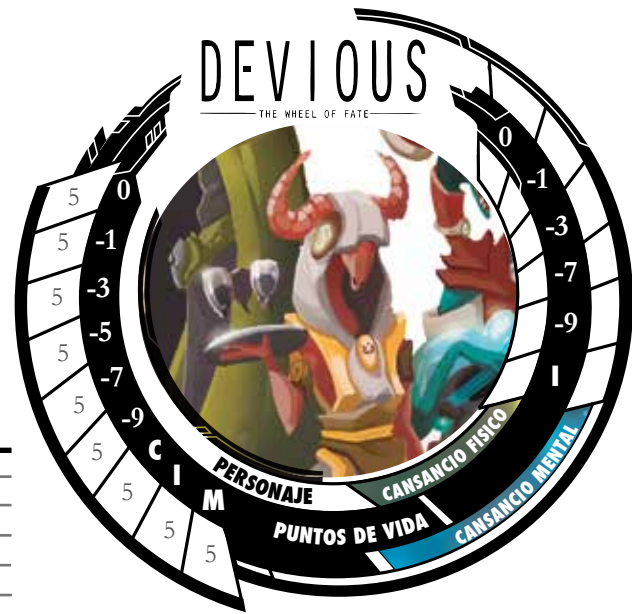
FACULTADES 7 (15)
Seresde magia (7)
Metamorfia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	9	+3	17
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	3	7		10
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	4	9	+3	16
CERRAJERÍA	3	8		11
COMBATE				
CONDUCCIÓN Medusa	3	8		11
DISFRAZ	3	10		13
ENCANTO	5	10		15
ENGAÑAR	5	10		15
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	9	10		19
FALSIFICACIÓN	3	6		9
FRIALDAD	4	7		11
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS	3	10		13
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	3	10		13
OCULTARSE	3	6		9
OFICIO Sirviente	8	10		18
PERSUASIÓN	4	10		14
RASTREAR				
RECORDAR	4	6		10
ROBAR				
SANAR				
SIGILO	5	8		13
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES	3	10	+3	16
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la, Protocolo imperial.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(15)

Afinidad animal (1) Cotilla (1)
Leer los labios (2) Anodino (2)
Sentidos agudizados (3) Protector (2) *Asignar
Alma social (3) Poder formalizado (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Respetado y admirado por tus compañeros, sabes lo que un noble necesita antes incluso de que lo pida, tus años de experiencia y habilidades hacen de tí el mejor sirviente.

INVENTARIO

Ropas calidad media
Hogar Humilde
Objeto encantado: Luz (11 usos)
Utensilios de actor (mala calidad)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	1	2	Metarmorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil		Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI <u>2,5</u>

NOMBRE Guardia Imperial **LOGROS** Bestia salvaje (-3)
ALMA Joven
RAZA Dracónido imperial
EXP / **P. NINFA** 1
CAMPAÑA

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES CON 6+3
2/3 **CRD** 8
8 **REA** 16
DIF **PER** 8
RS **VOL** 5
ASER **JNG** 3
7 **CAR** 4

FACULTADES 5 (10)

Metamorfia (10)

HABILIDADES 95(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	8		13
ATLETISMO	8	9		17
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE <u>Armas Naturales</u>	10	8		18
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	10	8		18
ETIQUETA				
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	5	5		10
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR	5	4		9
JUEGOS				
LEVANTAR PESO	7	9		16
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE	5	3		8
OFICIO				
PERSUASIÓN				
RASTREAR	5	8		13
RECORDAR	3	3		6
ROBAR				
SANAR				
SIGILO	5	8		13
SUPERVIVENCIA	7	3		10
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				
C.Armas Cortas Proj.	10	8		18

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la, Tacticas militares imperiales.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5(10)

Valiente (2) +5 Resistir miedo Codigo de Honor (2)
Reflejos en combate (3) Agresivo (2)
Voluntad de Hierro (5) Despreciado por sus semejantes (3)
 Puramente mundano (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Crecistes despreciado por tu raza, desde pequeño tu bestia fue fuerte, y formado parte de un grupo de metamorfos Entos. Defiendes el imperio de los males de este mundo, sois la primera barrera y estas orgulloso de ello a pesar de que las castas más nobles de Shangri-la te traten de bruto.

INVENTARIO

Ropas mala calidad -2 etiqueta.
Choza humilde

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	3	3	3	3	Metarmofia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	5	Fil		Metamorfia.
Lanzavirotos	Media	4	Pen	-	Alcance 100 m.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI <u>1,5</u>

NOMBRE Guardia Imperial
ALMA Experimentada
RAZA Dracónido imperial
EXP / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS Influente en los bajos fondos +1



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES CON 8+3
2/3 **CRD** 10
9 **REA** 18
DIF **PER** 8
RS **VOL** 4
ASER **JNG** 3
ASER **CAR** 7

FACULTADES 7 (12)
Metamorfia (7)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	8		13
ATLETISMO	6	11		17
BARRERAS SOBRENATURALES	4	4		8
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Mágicas	8	10		18
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO	6	7		13
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	5	10		15
ETIQUETA	6	7		13
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	5	4		9
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO	6	7		13
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	4	7		11
OCULTARSE				
OFICIO				
PERSUASIÓN	6	7		13
RASTREAR				
RECORDAR	4	3		7
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				
C.Armas Naturales.	7	8		15

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Influente en bajos fondos (2) Inculto (3)
Dragon interior (2) Desconocedor reglas universo (3)
Subordinado de Goshriem (3) Magia especializada (4) Eter y energía Afortunado (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Has hecho tu sueño realidad, defiendes y ayudas a los ciudadanos más indefensos de Shangri-la. Aunque sea inapropiado incluso has favorecido a las clases bajas al hacer la vista gorda cara la alta sociedad, por las malas formas y triquinuelas de los pobres.

INVENTARIO

Ropas calidad media.
Choza humilde
Medusa de eter (15 usos)
Escudo impulsor (8 usos)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	3	3	3	3	Metarmorfia

ARMAS

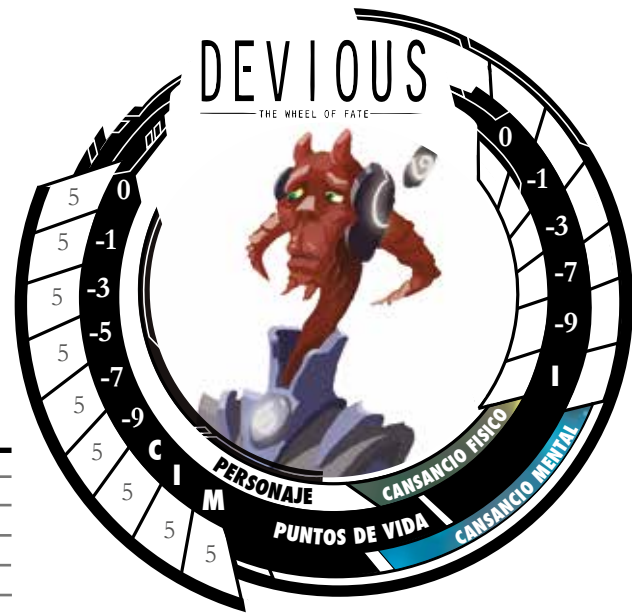
NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	5	Fil		Metamorfia.
Látigo.	Media	3	Ener	-	Alcance 100 m.
Escudo imp.	Media	4	Con		+8 a Parada

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI <u>2</u>

NOMBRE Consejero Imperial
ALMA Joven
RAZA Dracónida imperial
EXP / **P. NINFA** 1
CAMPAÑA

LOGROS Influyente bajos fondos en Shangri-la +3



ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES

CON	5
CRD	4
PER	5
VOL	6
JNG	7
CAR	8

1/1
 4 REA
 9
 13
 15 ASER

FACULTADES 5 (10)
 Metamorfia (3)
 Seres de Magia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	5		8
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	3	6		9
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	4	5		9
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Mágicas	2	4		6
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	5	8		13
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	6	8		14
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	3	6		9
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	7	7		14
INVESTIGAR	4	5		9
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO				
PERSUASIÓN				
RASTREAR				
RECORDAR	9	7		16
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la. Bajos fondos, Política: Shangri-la,

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5(10)

Aliados (2) Red bajos fondos Cotilla(1)
 Alma erudita (3) Mente compartida (2)
 Infl.: Bajos fondos Shangri-la (3) Desc. reglas universo (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Siempre han dicho de ti que eras una persona cauta e inteligente. Pese a no tener una gran fama ni mucha experiencia, esperas que con tu ilusión y esfuerzo conseguir renombre y un lugar dentro de la sociedad imperial.

INVENTARIO

Ropas calidad buena. (Regalo)
 Choza humilde

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	CAURI	5

CAPACIDAD RACIAL 6

NIVEL 4 Sabandija

ASPECTO	EFEECTO
Esencia: 1	Activo: 1 rondas Recuperación: 1 hora
Aliento (área)	Volumen: 2 m ³ Alcance: 1 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 2 metros.
Sentidos	+5 para detectar otros dracónidos.
Aura (Temple)	+5 Frialdad. Alcance: 9 m. Met+Esc+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. -1RS. Los afectados verán sus ánimos atemperados.
Afinidad (Agua)	+6 resistir el frío. Reduces entre 5 el daño de frío. Se desplazan en el agua a la misma velocidad que por el aire. Respiración subacuática. Aliento en área: -1Rango de cansancio físico. Daño: 2 en Energía(frío). Aliento proyectil: -1 a toda acción. Daño: 2 en Contundente. Si se para recibes el penalizador
Alterar: 1	
Alas 1	Surcar los aires: Alcanza los 20km/h
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 30

PODER	8	IMBUIR	4
ENERGÍA	3	SÓLIDO	_____
GAS	8	ÉTER	2
LÍQUIDO	_____		

GNOSIS _____

PODER			
FISIS	SENTIS	MENTIS	
AMBERE		CORPUS	

ASPECTO	NVL	EFEECTO

HECHIZOS

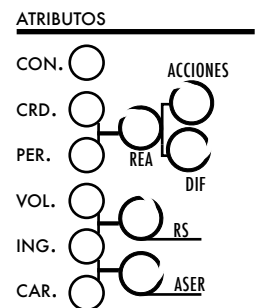
DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFEECTO
15	3 acc.	Gas	Ins	1	15 m.	-	-	Transmitir susurro
15	3 acc.	Eter	1 min	1	-	-	-	Crear un objeto simple
20	4 acc.	Energía	5 min	1	-	-	-	Luces embellecedoras: +2 Etiqueta
20	4 acc.	Gas	1m	1	-	-	-	Atraer palabras +4 Advertir

CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ C. ___ I. ___ M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS	
ASPECTO	EFEECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

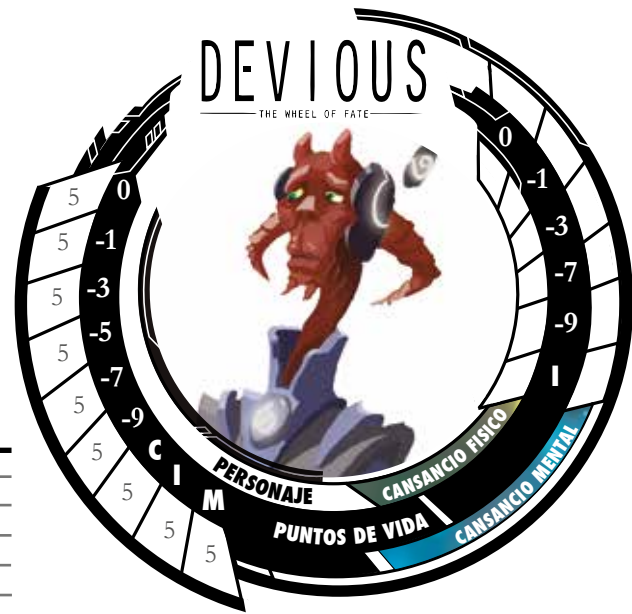
SOBRENATURAL		
PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA _____

PODER	
CONVOCAR	
QUIMERIZAR	

NOMBRE Consejero Imperial
ALMA Experimentada
RAZA Dracónido imperial
EXP / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS Influente en la zona media
Shangri-la +3



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES CON 5

1/2 CRD 5

6 REA 11

DIF PER 6

RS VOL 7

ASER JNG 8

CAR 9

FACULTADES 7 (12)
Metamorfia (3)
Seres de Magia (9)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	6		9
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	3	7		10
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	4	6		10
CERRAJERÍA				
COMBATE <u>Armas Mágicas</u>	2	5		7
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	5	9		14
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	6	9		15
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	3	7		10
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	7	9		16
INVESTIGAR	4	6		10
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO				
PERSUASIÓN	6	9		15
RASTREAR				
RECORDAR	9	8		17
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, Idioma: Imperial, Historia: Shangri-la.
 Personalidades: Shangri-la, Política: Shangri-la,

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Aliados (2) Comercios zona media Cotilla (1)
Alma erudita (3) C.Honor: Obtener beneficios.(2)
Influente: Zona media en Desc. reglas universo (3)
Shangri-la (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Tienes una red de contactos que te mantiene informado de ciertos cotilleos de Shangri-la, aunque careces de la fama esperas encontrar un noble que te permita alcanzar el lugar que te corresponda.
 Tu principal característica es el interes por conseguir cauri para el noble que trabajas.

INVENTARIO

Ropas calidad buena.
Choza humilde
Medusa de eter (15 usos)
Poción de astucia +4 Ingenio

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
<u>AURI</u>	<u>URI</u>	<u>CAURI</u> <u>10</u>

CAPACIDAD RACIAL 6

NIVEL 4 Sabandija

ASPECTO	EFEECTO
Esencia: 1	Activo: 1 rondas Recuperación: 1 hora
Aliento (área)	Volumen: 2 m ³ Alcance: 1 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 2 metros.
Sentidos	+5 para detectar otros dracónidos.
Aura (Temple)	+5 Frialdad. Alcance: 9 m. Met+Ese+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. -1RS. Los afectados veran sus ánimos atemperados.
Afinidad (Agua)	+6 resistir el frío. Reduces entre 5 el daño de frío. Se desplazan en el agua a la misma velocidad que por el aire. Respiración subacuatica. Aliento en area: -1Rango de cansancio fisico. Daño: 2 en Energía(frío).
	Aliento proyectil: -1 a toda acción. Daño: 2 en Contundente. Si se para recibes el penalizador
Alterar: 1	
Alas 1	Surcar los aires: Alcanza los 20km/h
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 30

PODER	8	IMBUIR	4
ENERGÍA	<u>3</u>	SÓLIDO	_____
GAS	<u>8</u>	ÉTER	<u>2</u>
LÍQUIDO	_____		

GNOSIS _____

PODER			
FISIS	SENTIS	MENTIS	
AMBERE	CORPUS		
ASPECTO	NVL	EFEECTO	

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFEECTO
15	3 acc.	Gas	Ins	1	15 m.	-	-	Transmitir susurro
15	3 acc.	Eter	1 min	1	-	-	-	Crear un objeto simple
20	4 acc.	Energia	5 min	1	-	-	-	Luces embellecedoras: +2 Etiqueta
20	4 acc.	Gas	1m	1	-	-	-	Atraer palabras +4 Advertir

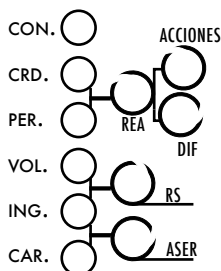
CRATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFEECTO

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

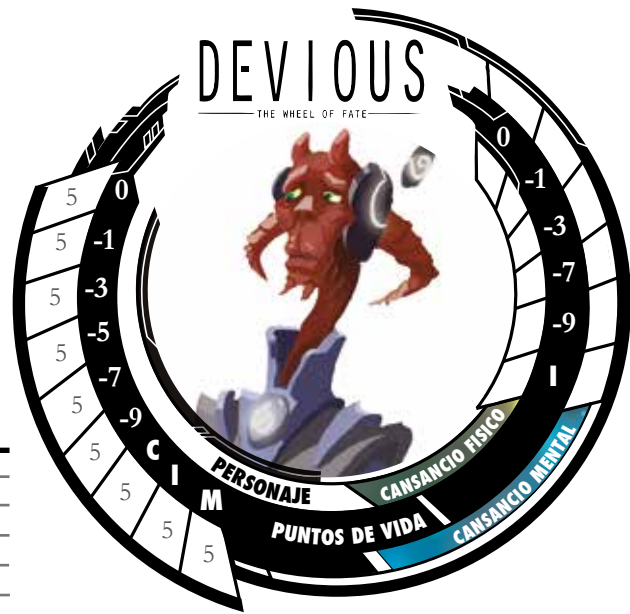
PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA _____

PODER	
CONVOCAR	_____
QUIMERIZAR	_____

NOMBRE Consejero Imperial
ALMA Sabia
RAZA Draconido imperial
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2
CAMPAÑA ____

LOGROS Influyente en Shangri-la +5



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES **CON** 5 ██████████

1/2 **CRD** 5 ██████████

6 **REA** 12 ██████████

DIF **PER** 7 ██████████

RS 18 ██████████

ASER 20 ██████████

VOL 8 ██████████

ING 10 ██████████

CAR 10 ██████████

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (5)
Seres de Magia (9)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	7		11
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	4	8		12
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	5	7		12
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Mágicas	2	5		7
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR	6	10		16
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	7	10		17
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	4	8		12
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR	8	10		18
INVESTIGAR	5	7		12
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO				
PERSUASIÓN	7	10		17
RASTRAR				
RECORDAR	10	10		20
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, idioma: imperial, historia: Shangri-la, personalidades: Shangri-la, política: Shangri-la,

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(15)

Aliados: (2) Club de nobles Entrometido (2)
 Alma Erudita (3) Adicción: Cauri (3)
 Influyente en Shangri-la (5) Desc.reglas universo (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Tu fama te precede, tus conocimientos y contactos tienen peso dentro de la escena política de Shangri-la, es posible que hayas aconsejado a Magos del emperador, o nobles que se encuentran dentro de los jardines de éter.

INVENTARIO

Ropas calidad buena.
 Hogar humilde
 Medusa de eter (15 usos)
 Peñasco encantado (15 usos)
 Poción de Astucia x2

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI
0		0

CAPACIDAD RACIAL 10

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO	EFEECTO
Esencia: 2	Activo: 2 min Recuperación: 6 min.
Aliento (área)	Volumen: 8 m ³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 10 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Temple)	+10 Frialdad. Alcance: 16 m. Met+Ese+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. -1RS. Los afectados veran sus ánimos atemperados.
Afinidad (Agua)	+6 resistir el frío. Reduce entre 5 el daño de frío. Se desplazan en el agua a la misma velocidad que por el aire. Respiración subacuatica. Aliento en area: -1Rango de cansancio físico. Daño: 2 en Energía(frío). Aliento proyectil: -1 a toda acción. Daño: 2 en Contundente. Si se para recibes el penalizador
Alterar: 1	
Alas 1	Surcar los aires: Alcanza los 20km/h
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 50

PODER	IMBUIR
8	7
ENERGÍA 8	SÓLIDO 8
GAS 10	ÉTER 6
LÍQUIDO 8	

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	Alc.	Ar.	Pu.	EFEECTO
15	3 acc.	Gas	Ins	1	15 m.	-	-	Transmitir susurro
15	3 acc.	Eter	1 min	1	-	-	-	Crear un objeto simple
20	4 acc.	Energia	5 min	1	-	-	-	Luces embellecedoras: +2 Etiqueta
20	4 acc.	Gas	1m	1	-	-	-	Atraer palabras +4 Adv.
25	5 acc.	Gas	5 min	1	-	3m	-	Encubrir la verdad -6 Adv.

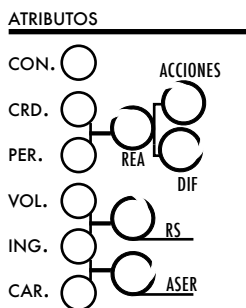
GNOSIS

PODER	FISIS	SENTIS	MENTIS
	AMBERE		CORPUS

ASPECTO	NVL	EFEECTO

CRATURA VINCULADA

NOMBRE	P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ C. ___ I. ___ M.
ALMA	CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.
EXP	CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFEECTO

HABILIDADES	NVL	TRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

NOMBRE Artista **LOGROS** Torpe -6
ALMA Joven
RAZA Draconida Refugiada
EXP / **P. NINFA** 1
CAMPAÑA

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES CON 4
1/2 CRD 7
7 PER 7
14 REA
DIF VOL 4
8 JNG 4
RS ASER 13
CAR 9

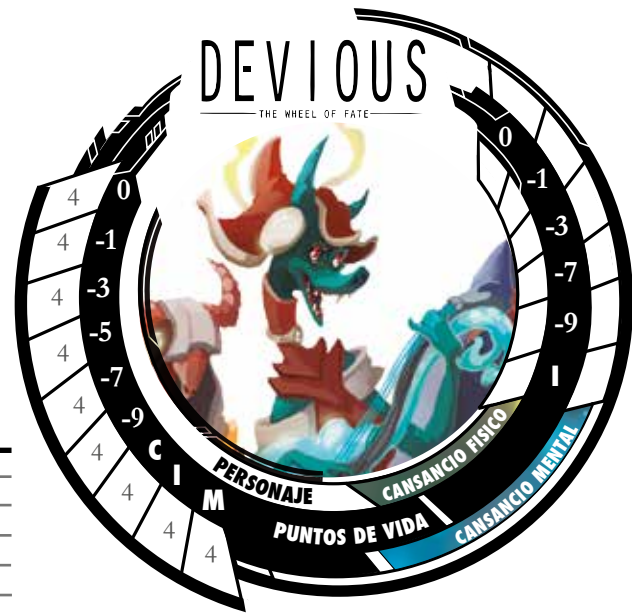
FACULTADES 5 (10)
Metamorfia (5)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	7		11
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	5	4		9
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ	5	9		14
ENCANTO	5	9	+2*	14/16*
ENGAÑAR	3	9		11
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	5	9		14
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR	4	9		13
INTERPRETAR	5	9		14
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Cuentacuentos	7	9	+2*	18
PERSUASIÓN	5	9	+2*	16
RASTREAR				
RECORDAR	4	4		8
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	3	7	+3*	13
Oficio: Músico	5	9	+2	16

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, historia: Shangri-la, idioma imperial



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5 (10)

Voz (2) Gafe (3)
Alma de artista (3) Mala reputación (3): Torpe

NOTAS Y TRASFONDO

Posees una voz melódica que cautiva a todo aquel que te escucha, sin embargo tu coordinación no la acompaña. Un traspie te hizo arruinar la obra que debía llevarte a la fama. Ahora te dedicas a realizar pequeños espectáculos en zonas humildes a cambio de miserias.

INVENTARIO

Ropas (Calidad Media)
Choza.
Kit de Disfraz (Calidad mala)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	1	1	Metamorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil/Pen	-	Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS **IMPERIALES** **OTRAS**

 1

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO	EFEECTO
Esencia: 2	Activo: 2 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 8 m ³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyctil)	Alcance: 10 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Persuasión)	+10 Persuasión. Atracción primitiva: 1 minuto de conversación Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el racocinio. Afectado tantas semanas como N.E.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +7 a Dif contra Proyctiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfia+Esencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 20m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repite hasta daño 0. Daño: Energía (eléctrico).
Alterar: 1	
Alas (1)	Surcar los aires: 40 km/h
Armadura	Escamas: 4
Armas naturales (1)	Daño: 3
La bestia interior (Cazador)	+1 a cualquier tirada contra su presa, +2 Resistencia a terrenos hostiles, +3 metro de longitud, +1PER, +2 Advertir, Frialdad, Rastrear, Sigilo y Supervivencia

MAGIA 30

PODER	IMBUIR
8	6
ENERGÍA 4	SÓLIDO 4
GAS 4	ÉTER 4
LÍQUIDO 4	

GNOSIS

PODER	FISIS	SENTIS	MENTIS
	AMBERE	CORPUS	
ASPECTO	NVL	EFEECTO	

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFEECTO
15	3 acc.	Sólido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Impulsar (pág. 177)
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem (pág 177)
20	4 acc.	Gas	1 min.	1	Contacto	3m	-	Brumas del misterio: +2 Interp.
25	5 acc.	Energia	5 min.	1	Contacto	-	-	Foco de actuación: +6 Encanto

CRATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ C. ___ I. ___ M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

ATRIBUTOS		CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS	
CON.	()	ASPECTO	EFEECTO
CRD.	()		
PER.	()		
VOL.	()		
ING.	()		
CAR.	()		

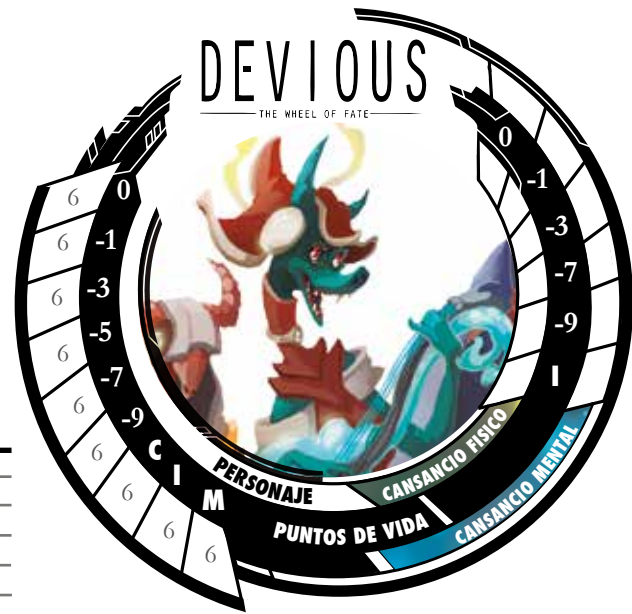
HABILIDADES	NVL	TRIB	TOTAL	SOBRENATURAL		
				PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA

PODER			
CONVOCAR _____	QUIMERIZAR _____		

NOMBRE Artista
ALMA Experimentada
RAZA Dracónida imperial
EXP / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS Influente en zona media de Shangri-la +3



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES CON 6
1/2 CRD 7
7 REA 7
DIF VOL 5
RS JNG 6
ASER CAR 9

FACULTADES 7 (12)
Metamorfia (7)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	7		10
ATLETISMO	3	6		9
BARRERAS SOBRENATURALES	5	6		11
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ	4	9	+3*	13/16
ENCANTO	5	9		14
ENGAÑAR	5	9		14
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	7	9	+4*	16/20*
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR	10	9		19
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Cuentacuentos	8	9		17
PERSUASIÓN	7	9		16
RASTREAR				
RECORDAR	6	6	+5	17
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	2	7	+5	14

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, historia: Shangri-la e idioma imperial.
Política: Shangri-la, Personalidades: Shangri-la

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Potencial mágico (2) +1 Poder Cotilla (1)
Memoria Eidética (2) Sueño profundo (2)
Influente: ver logros (3) Desconocedor reglas de la uni. (3)
Tocado por Conae (3) Maldito (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Tu maestro te enseñó bien. Actuas en eventos teatrales y privados por igual, disfrutando de los aplausos de tus espectadores: nobles de clase media. En secreto aspiras a realizar tu mejor función delante de un Lys.

INVENTARIO

Ropas (calidad media)
Hogar Humilde.
Luz encantadora (imbuido)
Hálito de Conae (imbuido)
Kit de Disfraz (calidad media)+3 a Disfraz*
Vestuario del estudioso: +4 Etiqueta* (calidad buena)
Medusa de Eter.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	2	1	Metamorfia

ARMAS

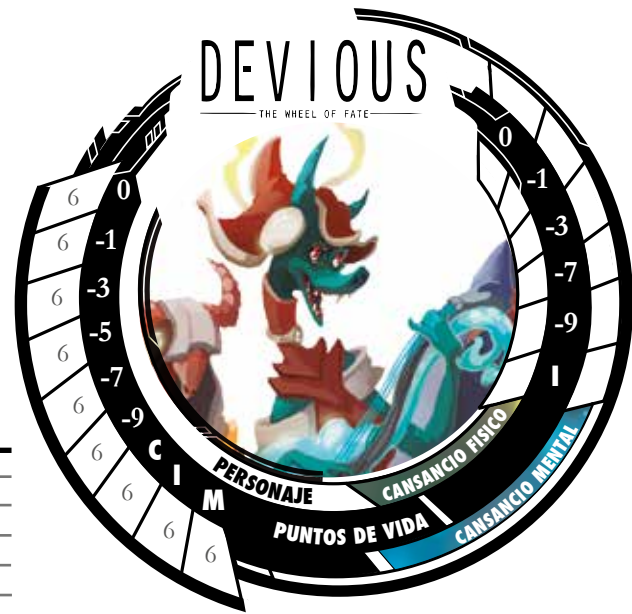
NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil/Pen	-	Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI <u>3</u>

NOMBRE Artista
ALMA Sabia
RAZA Draconida Imperial
EXP / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS Artista influyente +5



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES CON 6
2/3 **CRD** 8
8 **REA** 16
DIF 8
RS 13
ASER 19³
PER 8
VOL 6
JNG 7
CAR 11

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (10)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	TRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	5	8		13
ATLETISMO				
BARRERAS SOBRENATURALES	7	6		13
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR				
CERRAJERÍA	3	8		11
COMBATE				
CONDUCCIÓN				
DISFRAZ	3	11	+3*	14/17
ENCANTO	6	11		17
ENGAÑAR	4	11		15
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	3	8		11
ETIQUETA	3	11	+4*	14/18*
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD	3	6		9
GESTICULAR				
INTERPRETAR	5	11		16
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Actor	7	11		18
PERSUASIÓN	7	11		18
RASTREAR				
RECORDAR	6	7		13
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES				
VOLAR	4	9	+5	18

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, historia: Shangri-la, idioma imperial.
Personalidades: Shangri-la, Arte Dramático. Kuzu.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (15)

Dif. engañar (2) +1 ASER
Alma social (3)
Gran potencia Mágica (5)
Influyente: ver logros (5)
Vulnerable a lo sobrenatural (3)
Poca tolerancia al dolor (3)
Descon. reglas universo (3)
Acromatopsia (3)
Enemigo (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Ilustras una noble casa cercana a los jardines de éter. Desde pequeña fuiste adocotriada en diferentes y nobles artes para entretener a la cúspide. Tus funciones han sido incluso alabadas por algún Mago del Emperador, lo cual te llena de orgullo y despierta la envidia de tus allegados.

INVENTARIO

Ropas (calidad media)
Hogar Humilde.
Luz encantadora (imbuido)
Hálito de Conae (imbuido)
Kit de Disfraz (calidad media)+3 a Disfraz*
Vestuario del estudioso: +4 Etiqueta* (calidad buena)
Montura biplaza (Ostragar)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	1	1	2	2	Metamorfia
Mágica	-	Compl	9	9	9	9	Hechizo.

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL
Natural	-	3	Fil/Pen	-	Metamorfia.

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI <u>3</u>

CAPACIDAD RACIAL 20

NIVEL 11 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 4	Activo: 4 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 16 m ³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 20 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dragónidos.
Aura (Persuasión)	+10 Persuasión. Atracción primitiva: 1 minuto de conversación Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el razonio. Afectado tantas semanas como N.E. Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +11 a Dif contra proyectiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfia+Esencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 40m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repite hasta daño 0. Daño: Energia (eléctrico).
Alterar: 5	
Alas (5)	Surcar los aires: 200 km/h
Armadura (2)	Escamas: 6
Armas naturales (3)	Daño: 5
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 30

PODER	11	IMBUIR
ENERGÍA	8	SÓLIDO 5
GAS	5	ÉTER 4
LÍQUIDO	0	

HECHIZOS

DIF.	Pr.	Fo.	Du.	Obj.	Alc.	Ar.	Pu.	EFEECTO
20	4 acc.	Gas	1min	1	-	15m	-	Hálito de Conae (-2 Per)
25	5 acc.	Energía	1 min.	1	Contacto	-	-	Luz Encantadora: +8 Encanto
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Impulsar (pág. 177)
60	12 acc.	Eter	1 min.	1	Contacto	-	-	Ropas de Magia (ver armad)
50	10 acc.	Gas	1 min	4	Contacto	10m	20	Malabares mágicos Vel 20km/h

GNOSIS

PODER		
FISIS	SENTIS	MENTIS
AMBERE	CORPUS	

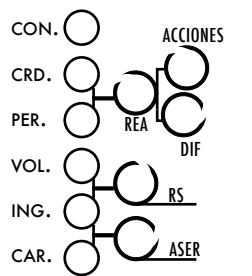
CRIATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ C. ___I. ___M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFEECTO

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

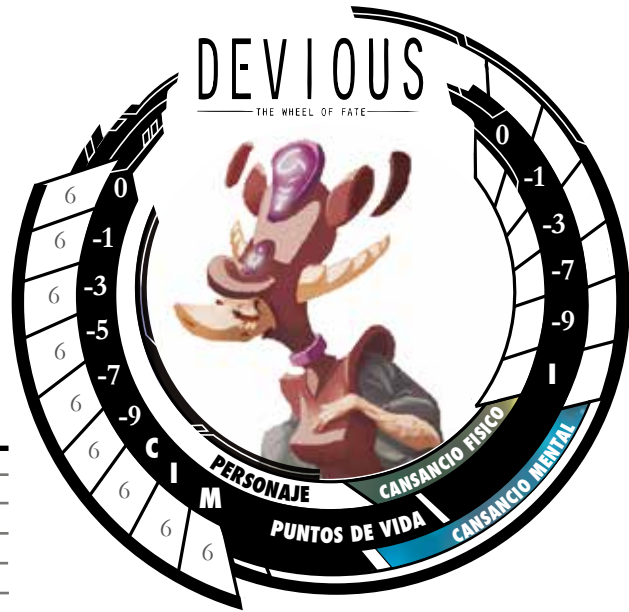
PODER	NVL	EFEECTO

CONVOCATORIA

PODER		
CONVOCAR	QUIMERIZAR	

NOMBRE Cochera
ALMA Experimentada
RAZA Dracónida imperial
EXP / **P. NINFA** 2
CAMPAÑA

LOGROS Característica extravagante -6



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES	CON 6
2/3	CRD 9
9	PER 9
18	VOL 4
9	JNG 6
DIF	10
RS	12
ASER	CAR 6

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (5)
 Seres de Magia (5)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	3	9	+3	15
ATLETISMO	4	6		10
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR			+3	
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN Peñasco	8	9		17
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ETIQUETA	5	6		11
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	5	6		11
OCULTARSE				
OFICIO Cochero	6	9		15
PERSUASIÓN	4	6		10
RASTREAR			+3	
RECORDAR	4	6		10
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	5	6		11
TRATO CON ANIMALES	3	6		9
VOLAR	5	9	+3	17

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Shangri-la, historia de Shangri-la e idioma imperial. Callejeo: Shangri-la. Protocolo: Shangri-la Peñascos encantados.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (12)

Sueño ligero (2) Pers. automata (3)
 Hechizo Afin: Impulsar Mala reputación (3) ver logros
 Tocado por Conae (3) Adicción al cauri. (4)
 Orientación perfecta (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Eres educada y servicial, pero un pequeño comezón en las escamas faciales te hace desagradable a ojos de los nobles. Por ello de momento solo has transportado mercancías humildes y pasajeros de clase media baja.

INVENTARIO

Choza humilde
 Xetnorec
 Ropas calidad normal
 Frasco de Cauri
 Utensilios de superv. encantado
 Utensilios de sanador.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI	URI	CAURI 0

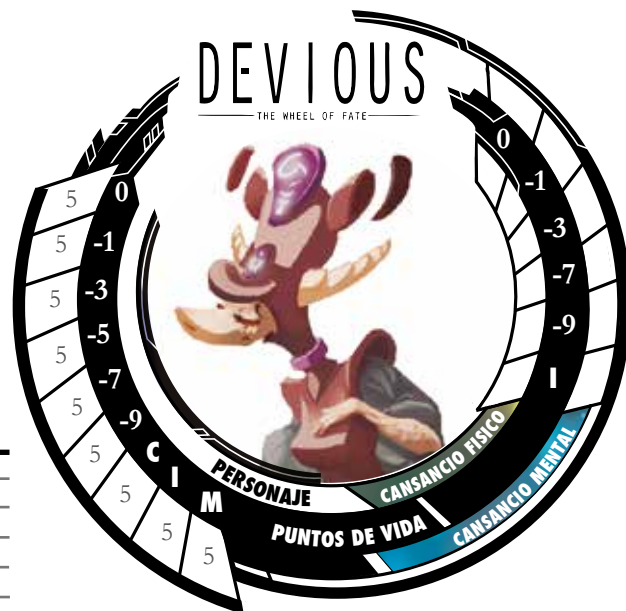
NOMBRE Cochera **LOGROS** _____
ALMA Joven _____
RAZA Dracónida Imperial _____
EXP ___ / ___ **P. NINFA** 1 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES CON 5
 1/2 CRD 7
 7 15* REA 7
 DIF PER 7
 RS VOL 4
 ASER 7* JNG 5
CAR 7

FACULTADES 5 (10)

Metamorfia (5) _____
 Seres de Magia (5) _____



HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	4	7	+3	14
ATLETISMO			-3	
BARRERAS SOBRENATURALES				
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR	5	7	+3	15
CERRAJERÍA				
COMBATE				
CONDUCCIÓN Peñasco	8	7		15
DISFRAZ				
ENCANTO	4	7		11
ENGAÑAR	3	7		10
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR				
ÉTIQUETA	4	7		11
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS	3	7		10
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA				
OCULTARSE				
OFICIO Cochero	8	7		15
PERSUASIÓN				
RASTRERAR	3	7	+3	13
RECORDAR	7	6		13
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA				
TRATO CON ANIMALES	6	7		13
VOLAR	5	9	+3	17

CONOCIMIENTOS

Costumbres de Narth, historia de Narth e idioma Refugiado.
 Rutas comerciales.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5 (10)

Afinidad Animal (1) _____ Cotilla (1) _____
 Rapido (2) +1 REA _____ Inocente (2)* _____
 Orientación Perfecta (3) _____ Obeso (3) _____
 Conocedor de seres (3) _____ Descon. reglas universo (3) _____

NOTAS Y TRASFONDO

Has llegado a ser la cochera de varios nobles de clase media alta, siempre educada y servicial disfrutas de su compañía durante los trayectos. Con la esperanza de que algún día algún noble de alta cuna se fije en tus servicios y te solicite en los jardines de éter.

INVENTARIO

Chozo humilde _____
 Peñasco encantado (prestado) _____
 Ropas: calidad normal _____
 Kit de reparación. _____

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI _____ URI _____	CAURI 1 _____	

NOMBRE Cochera **LOGROS** _____
ALMA Sabia _____
RAZA Dracónida Refugiada _____
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 2 _____
CAMPAÑA _____

ATRIBUTOS 45 (10)

ACCIONES CON 7 ██████████
1/2 **CRD** 9 ██████████
18 **PER** 9 ██████████
7 **REA** _____
DIF **VOL** 5 ██████████
RS **JNG** 7 ██████████
ASER **CAR** 8 ██████████

FACULTADES 7 (15)

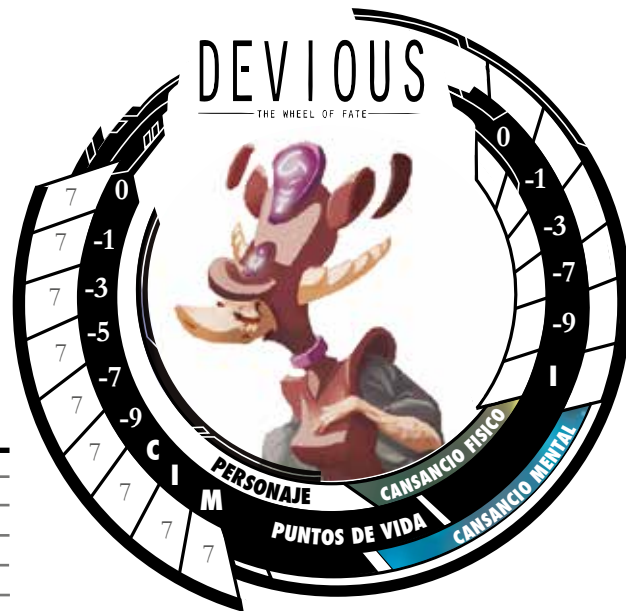
Metamorfia (7)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 105(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
ADVERTIR	6	9	+3	18
ATLETISMO	4	7		11
BARRERAS SOBRENATURALES	5	5		10
BIOINGENIERÍA XERONTE				
BUSCAR			+3	
CERRAJERÍA				
COMBATE Armas Naturales	5	9		14
CONDUCCIÓN	8	9		17
DISFRAZ				
ENCANTO				
ENGAÑAR				
ENSEÑAR				
ESCAPISMO				
ESQUIVAR	4	9		13
ÉTIQUETA				
FALSIFICACIÓN				
FRIALDAD				
GESTICULAR				
INTERPRETAR				
INTERROGAR				
INVESTIGAR				
INTIMIDAR				
JUEGOS				
LEVANTAR PESO				
LIDERAZGO				
MECÁNICA XERONTE				
MEDITACIÓN				
MONTA	6	8		14
OCULTARSE				
OFICIO Cochero	6	9		15
PERSUASIÓN				
RASTREAR	3	9	+3	15
RECORDAR	4	6		10
ROBAR				
SANAR				
SIGILO				
SUPERVIVENCIA	6	6		12
TRATO CON ANIMALES	8	8		16
VOLAR	5	9	+3	17

CONOCIMIENTOS

Costumbres de Narth, historia de Narth e idioma Refugiado.
Rutas comerciales. Mantenimiento de Peñascos encantados.
Teoría mágica de vuelo.



VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (15)

Erudito en Peñascos encantado (1) Código de honor: (Entregar a tiempo)
Sueño ligero (2) po) 2
Orientación Perfecta (3) Maniático (3) Revisar peñascos
Voluntad de Hierro (5) Poca resistencia al dolor (3)

NOTAS Y TRASFONDO

El noble te compró en los criaderos para ser educada por su servicio como cochera personal. Has aprendido a temerle y respetarlo, sabiendo guardar silencio y dirigir tu mirada al suelo cuando este está presente. Permitiéndote llevarle ha grandes festividades gracias a tu adoctrinada sumisión.

INVENTARIO

Choza humilde
Tienda de Transporte
Ropa de Narth Calidad buena
Utensilios de supervivencia
Peñasco de Transporte
Peñasco encantado x3
Utensilios de Forjador.

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural.	-	Compl	2	2	2	2	Metamorfia

ARMAS

NOMBRE	CALIDAD	DAÑO	TIPO	INIC	ESPECIAL

MONEDAS

REFUGIADAS	IMPERIALES	OTRAS
AURI _____	URI _____	CAURI _____

CAPACIDAD RACIAL 15

NIVEL 10 Wyberna	
ASPECTO	EFECTO
Esencia: 3	Activo: 10 minutos Recuperación: 6 minutos
Aliento (área)	Volumen: 12 m ³ Alcance: 3 metros.
Aliento (proyectil)	Alcance: 15 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Temple)	+10 Frialdad. Alcance: 23 m. Met+Esc+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. -1RS. Los afectados veran sus ánimos atemperados.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +11 a Dif contra Proyectiles. Torbellino: Requiere Surcar los aires. Metamorfia+Esencia+1D10 Dif 5. Cualquier personaje a 2 metros prueba de CRD+ Atletismo+1D10 Dif. 5+ (N.Ex5) Daño: N.F. x2 en la tabla de caídas. Inmune proyectiles físicos, proyectiles de energía -25. Aliento de tormenta: -15 para esquivarlo o pararlo. Alcance: 20m. Salta al que más metal tenga del objetivo reduciendo 2 daño, este patrón se repte hasta daño 0. Daño: Energía (eléctrico).
Alterar: 2	
Alas (2)	Surcar los aires: 80 km/h
Armadura (2)	Escamas: 8
La bestia interior (Heraldo)	Rugido a 1km, +20km/h vuelo, +4 a cualquier tirada social para cumplir una misión +3 metros de longitud, +1CAR, +2 Buscar, Frialdad, Liderazgo, Supervivencia y Volar. Dif x3 misión por cumplir.

MAGIA 30

PODER	7	IMBUIR
ENERGÍA	5	SÓLIDO 7
GAS	6	ÉTER 6
LÍQUIDO	5	

GNOSIS

PODER		
FISIS	SENTIS	MENTIS
AMBERE	CORPUS	
ASPECTO	NVL	EFECTO

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem
15	3 acc.	Energía	1 ronda	1	5 m.	-	-	Hoguera
15	3 acc.	Sólido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Impulsar: 80km/h en 1 dir.
15	4 acc.	Energía	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energía.

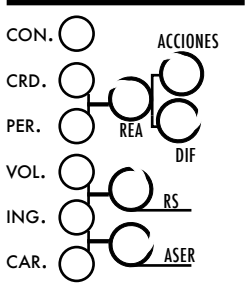
CRATURA VINCULADA

NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ C. ___ I. ___ M.

ALMA _____ CANSANCIO FÍSICO: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

EXP _____ CANSANCIO MENTAL: -1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___ INCON.

ATRIBUTOS



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES NVL ATRIB TOTAL

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER
CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____



Los dragones no rugen, cantan
Los dragones no luchan, danzan
Ryu'kadra