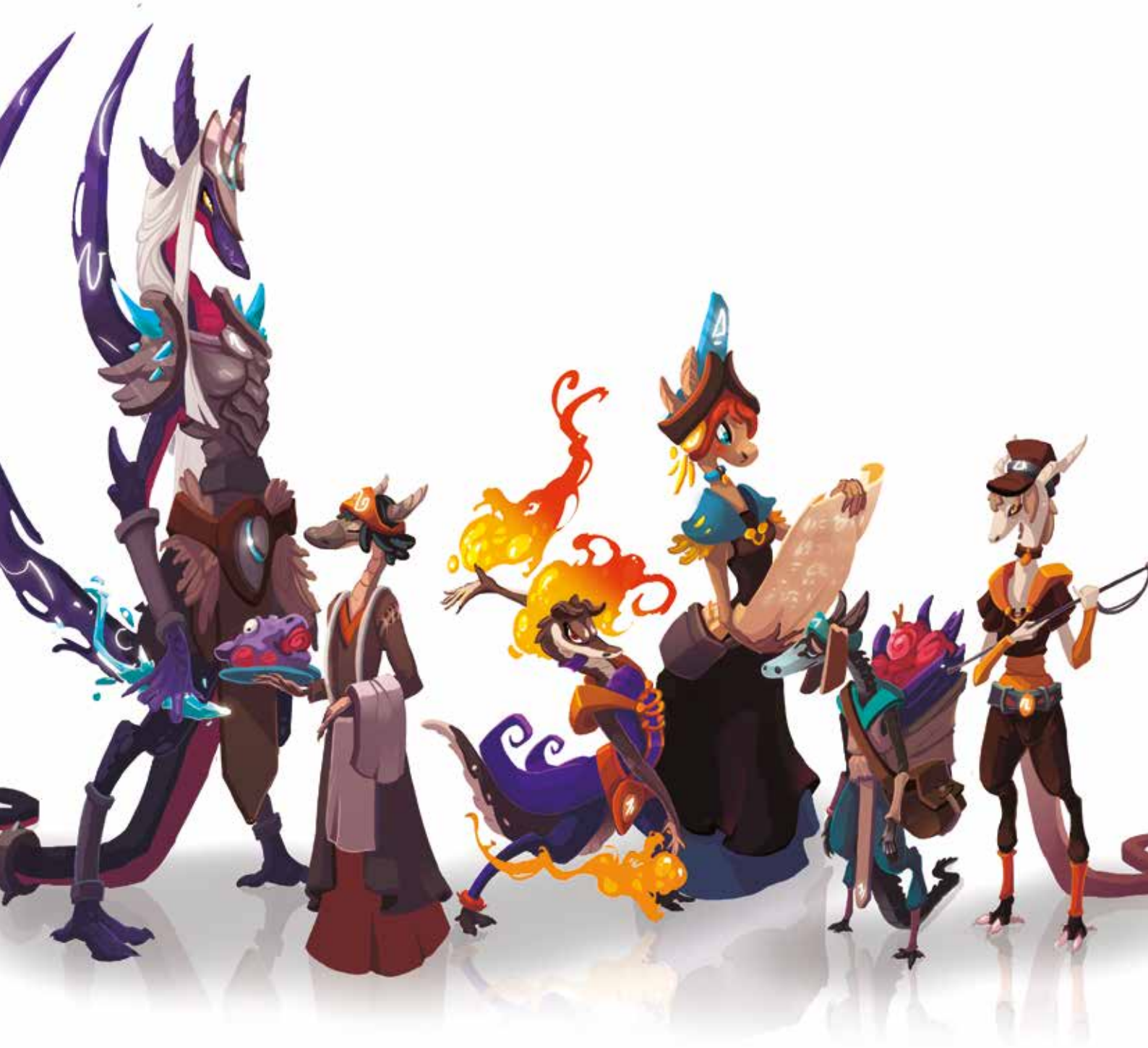


REFUGIADOS

DEVIOUS

THE WHEEL OF FATE

NOMBRE Guardia

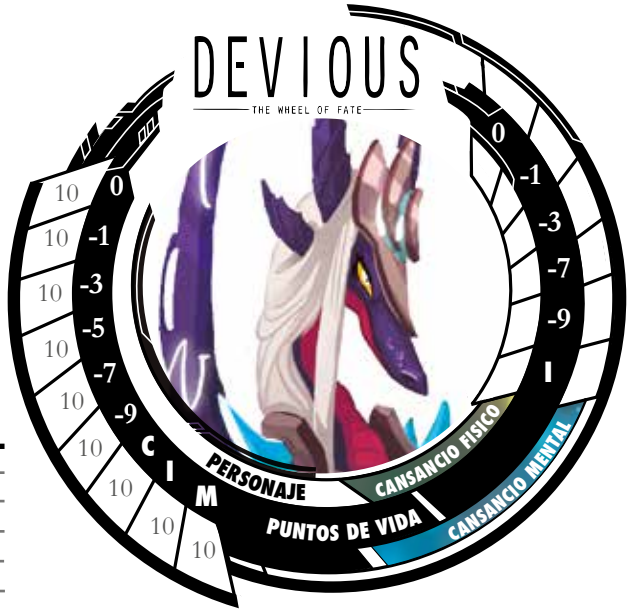
ALMA Joven

RAZA Dracónida Refugiada

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA ____

LOGROS



ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 2/3

DIF 8

REA 17

RS 7

ASER 6

CON 7+3

CRD 9

PER 8

VOL 4

ING 3

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: Dracónido Refugiado. Materiales.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 5 (10)

Valiente (2)

Cambiante Nato (4)

Adicción: Oruga verde (2)

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[1].

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	

CAPACIDAD RACIAL 20

NIVEL 9 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 6	**Activo:** 6 minutos **Recuperación:** 6 minutos
Aliento (área)	**Volumen:** 24 m^3 **Alcance:** 3 metros.
Aliento (proyectil)	**Alcance:** 30 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Intimidar)	+10 Intimidar.**Rugido de la bestia: Alcance:** 18 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 4. **Terremoto:** Metamorfia + Esencia +1D10 Dif 5. Si obtiene éxito todo aquel que se encuentre en una distancia igual o inferior a 3 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: 5 (+7)	
Armadura 7	**Escamas:** 11 (+4)
Armas naturales 3	**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

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR **QUIMERIZAR**

HECHIZOS

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

CRIATURA VINCULADA

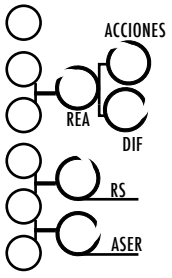
NOMBRE _____ P. VIDA: **0** ___**-1** ___**-3** ___**-5** ___**-7** ___**-9** ___C. ___I. ___M.

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

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

ATRIBUTOS

CON. CRD. PER. VOL. ING. CAR.



CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Guardia

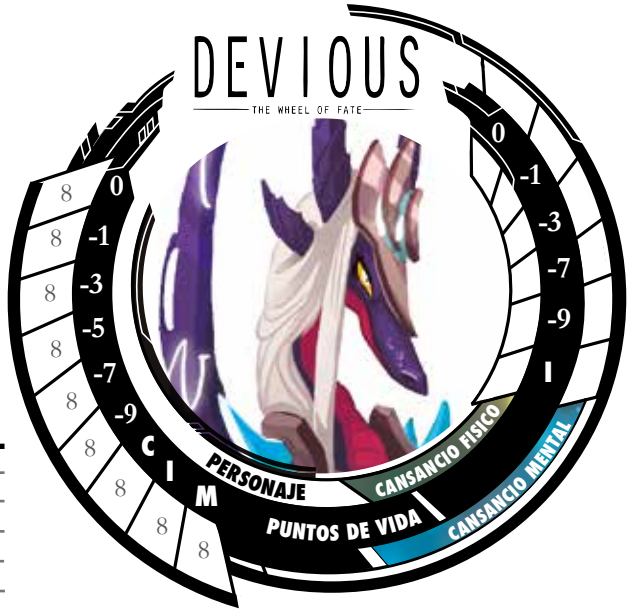
ALMA Experimentada

RAZA Dracónida Refugiada

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Siempre anda metida en líos -6



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

REA 18

DIF 9

RS 10

ASER 8

CON	8
CRD	9
PER	9
VOL	6
ING	4
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)
Alma guerrera (3)
Reflejos en combate (3)
Corazon de Batalla (4)
Puramente mundano (4)
Mala reputación: Ver logros (3)
Bestia interior (3)

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 lios.

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	

CAPACIDAD RACIAL 25

NIVEL 10 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 8	**Activo:** 8 minutos **Recuperación:** 6 minutos
Aliento (área)	**Volumen:** 32 m^3 **Alcance:** 3 metros.
Aliento (proyectil)	**Alcance:** 40 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Intimidar)	+10 Intimidar.**Rugido de la bestia: Alcance:** 24 metros Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. -3
Afinidad (Fuego)	**Daño causado por fuego:** /5 (redondeando a la baja). Puedes elevar su temperatura 20 ºC. **La sangre del infierno:** Requiere devorador activo, consumir 1 rango de Heridas y 1 acción. El daño pasará a considerarse Energía (fuego). aumenta el daño en 5. **Aliento de fuego:** Objetos inflamables arden, (Aréa) **Daño:** 8 se reduce en 5 cada turno (Proyectil) Si se bloquea el objetivo recibe la mitad de daño. Al impactar explota alcanzando a 2 metros a su alrededor.
Alterar: 7	
Alas 3	**Surcar los aires:** Alcanza los 60km/h
Armadura 4	**Escamas:** 8
Armas naturales 7	**Daño:** 9
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	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	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.
CRD.
PER.
VOL.
ING.
CAR.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Guardia

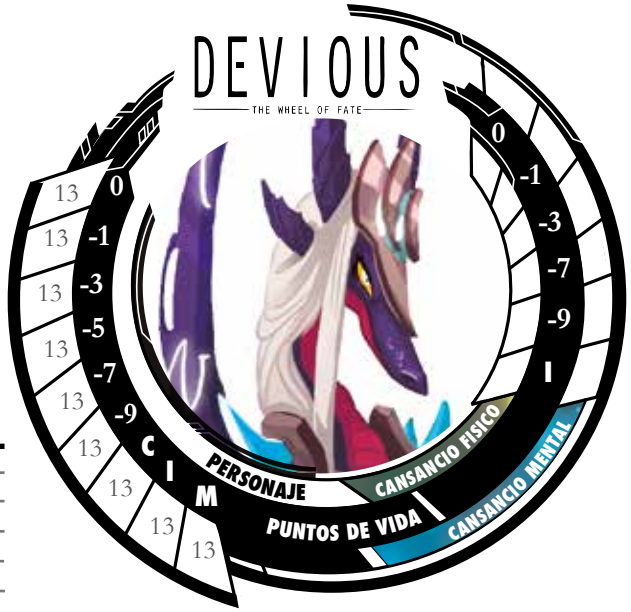
ALMA Sabia

RAZA Dracónida Refugiada

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 2/4

REA 21

DIF 10

RS 10

ASER 8

CON	10+3	
CRD	11	
PER	10	
VOL	6	
ING	4	
CAR	4	

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)
Alma guerrera (3)
Reflejos en combate (3)
Corazon de Batalla (4)
Cotilla (1)
Protector (2): Previo pago.
Código de honor: (3)*
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	IMPERIALES	OTRAS
AURI ____ URI 125	CAURI ____	____

CAPACIDAD RACIAL 30

NIVEL 11 (+5) Wyberna

ASPECTO	EFECTO
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	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR **QUIMERIZAR**

HECHIZOS

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

ING.

CAR. ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Bardo

ALMA Joven

RAZA Dracónido Refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA

LOGROS

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2 — CON 4

14 REA — CRD 7

7 DIF — PER 7

8 RS — VOL 4

13 ASER — ING 4

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 Bailarin	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)

Alma de artista (3)

Resistencia física excepcional (4)

Protector: Sobrina (2)

Enemigo: Bailarin rival (2)

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 circustancias.

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

AURI ____ URI 5

IMPERIALES

CAURI ____

OTRAS

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:** 1 minuto de conversación Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el razocinio. Afectado tantas semanas como N.E.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +7 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 fisicos, 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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 hóstiles, +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

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	5 min.	1	Contacto	-	-	Foco de actuación: +6 Encanto

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.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

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 1/2
REA 14
DIF 7
RS 11
ASER 15

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	ATRIB	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)
Cont. Interdim.: Xerontes (2)
Influyente: Narth (3)
Tocado por Conae (3)
Entrometido (2)
Mala Reputación: Se relaciona con Xerontes (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	URI 18	CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 15

NIVEL 10 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 3	**Activo:** 3 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 (Persuasión)	+10 Persuasión. **Atracción primitiva:** 1 minuto de conversación Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el razocinio. Afectado tantas semanas como N.E.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +10 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 fisicos, proyectiles de energia -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:** Energia (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

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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

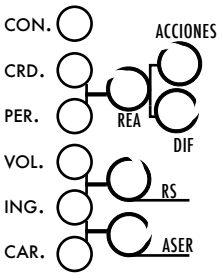
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Bardo

ALMA Sabia

RAZA Dracónido Refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA

LOGROS Influyente en La Ceniza +5

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 2/3 — 16 REA — 8 DIF — 13 RS — 18 ASER

CON	6
CRD	8
PER	8
VOL	6
ING	7
CAR	11

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (10)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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)

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

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 actuas en varias posadas dentro de la ciudad.

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 18 CAURI ____

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 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 razocinio. 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. 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 fisicos, proyectiles de energia -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

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

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

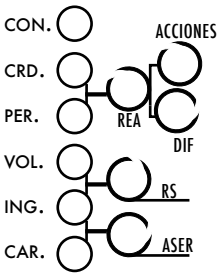
CRIATURA VINCULADA

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

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

LOGROS Tratos con los imperiales -6

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3
18 REA
9 DIF
10 RS
12 ASER

CON	6	
CRD	9	
PER	9	
VOL	4	
ING	6	
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 mercancias 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 envios 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
AURI ____	URI 125	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 (Temple)	+10 Frialdad. **Alcance:** 16 m. Met+Ese+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 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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 30

PODER 7 IMBUIR 6

ENERGÍA 6 SÓLIDO 6

GAS 5 ÉTER 4

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energia.

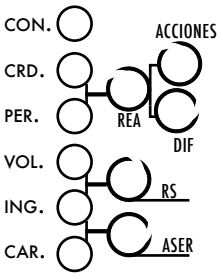
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Cochero

ALMA Joven

RAZA Dracónido Refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA

LOGROS

ATRIBUTOS 35 (10)

ACCIONES 1/2 — 15 REA — 7 DIF — 9 RS — 12 ASER

CON	5
CRD	7
PER	7
VOL	4
ING	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			+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)
Rapido (2) +1 REA
Orientación Perfecta (3)
Conocedor de seres (3)
Cotilla (1) /Solitario (1)
Abstraido: Paisajes novedosos (1)
Obeso (3)
Adicción: Oruga rojas (3)

NOTAS Y TRASFONDO

Tienes una gran empatía con los animales, te dedicas al transporte de pasajeros y mercancias 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	URI 75	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 (Temple)	+10 Frialdad. **Alcance:** 16 m. Met+Ese+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 fisicos, 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 (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

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energia.

CRIATURA VINCULADA

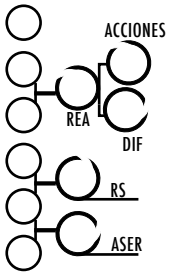
NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

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	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Cochero

ALMA Sabia

RAZA Dracónido Refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 1/2

DIF 18

REA 7

RS 12

ASER 15

CON	7
CRD	9
PER	9
VOL	5
ING	7
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				
Rastrear	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

CONOCIMIENTOS

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

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (15)

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

NOTAS Y TRASFONDO

Educado y respetuoso, hace años que te dedicas al transporte de pasajeros y mercancias. 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 0		CAURI	

CAPACIDAD RACIAL 15

NIVEL 10 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 3	**Activo:** 3 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+Ese+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 fisicos, 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: 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

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energia.

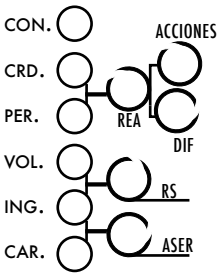
CRIATURA VINCULADA

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

DEVIOUS
THE WHEEL OF FATE

NOMBRE Mercader
ALMA Joven
RAZA Dracónido Refugiado
EXP ____ / ____ **P. NINFA** 1
CAMPAÑA ____

LOGROS

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2
DIF 5
REA 11
RS 13
ASER 15

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

FACULTADES 5 (10)

Metamorfia (5)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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)
Alma social (3)
Dificil de engañar (4)
Cotilla (1)
Sueño profundo (2)
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	URI 60	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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio u personalidad.
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 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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 30

PODER 7 IMBUIR 8

ENERGÍA 0 SÓLIDO 9

GAS 6 ÉTER 4

LÍQUIDO 0

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.

CRIATURA VINCULADA

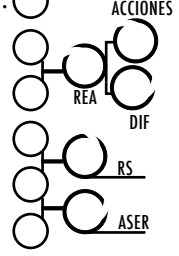
NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

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	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Mercader

ALMA Experimentada

RAZA Dracónido Refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2

DIF 6

REA 12

RS 15

ASER 17

CON 4

CRD 5

PER 7

VOL 7

ING 8

CAR 9

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (5)

Seres de Magia (7)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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) Politica (zona) Hierbas med. (Draconido) Historia: La Ceniza Costumbres: La Ceniza

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Cont. interd.: Humano (1)

Memoria erudita (2)/Erudito *(1)

Aliados: Gremio de mercaderes (2)

Alma erudita (3)

Susurrante (1)

Cotilla (1)

Mente compartida (2)

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	URI 25	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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio u personalidad.
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 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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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

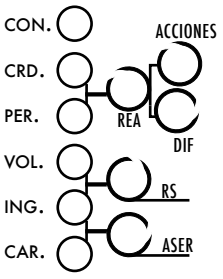
CRIATURA VINCULADA

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

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Mercader

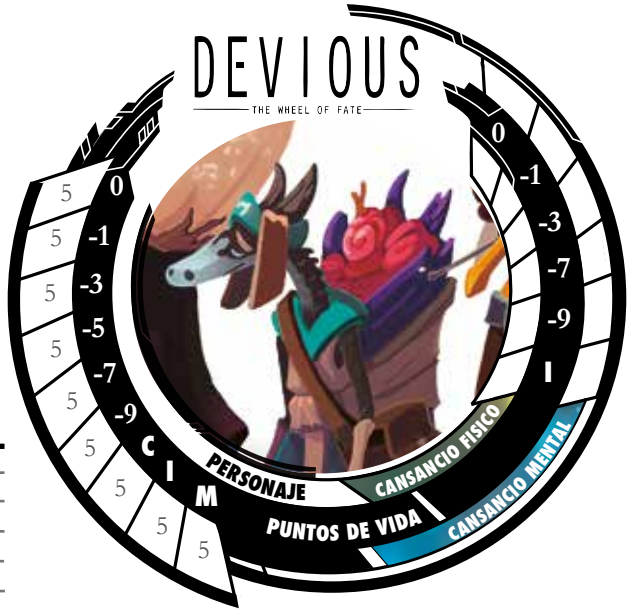
ALMA Sabia

RAZA Dracónido Refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 1/2

CON	5	
CRD	5	13 REA
PER	8	6 DIF
VOL	6	17 RS
ING	11	21 ASER
CAR	10	

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (5)
Seres de Magia (9)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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) Politica (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)
Afortnuado (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	Pocion 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 ____	URI 170	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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 11 IMBUIR 11

ENERGÍA 0 SÓLIDO 9

GAS 9 ÉTER 4

LÍQUIDO 0

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem
45	9 acc.	Gas	15 min	1	Contacto	-	-	Impulsar: 200km/h en 1 dir.
50	10 acc.	Sólido	15 min	1	Contacto	5m	-	Refugio terrestre. Prot 2
60	12 acc.	Sólido	1 min	1	Contacto	-	5	Escamas de los mago*
40	8 acc	Sólido	Inst	4	15 m	-	20	Proyectil de roca 6 Daño

CRIATURA VINCULADA

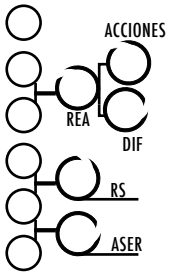
NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

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	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Contable

ALMA Joven

RAZA Dracónida Refugiada

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2 | 11 REA | 5 DIF | 15 RS | 13 ASER

CON 4
CRD 4
PER 7
VOL 7
ING 8
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)
Erudito: Uris (1)
Memoria eidetica (2)
Alma erudita (3)
Cicatriz (1)
Anodino (2)

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	

CAPACIDAD RACIAL 6

NIVEL 3 Sabandija

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 2	**Activo:** 2 rondas **Recuperación:** 1hora
Aliento (área)	**Volumen:** 8 m^3 **Alcance:** 1 metros.
Aliento (proyectil)	**Alcance:** 10 metros.
Sentidos	+5 para detectar otros dracónidos.
Aura (Temple)	+5 Frialdad. **Alcance:** 7 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 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	
Armas naturales (2)	**Daño:** 2.
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 20

PODER 6 IMBUIR 3

ENERGÍA 0 SÓLIDO 2

GAS 5 ÉTER 2

LÍQUIDO 4

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
15	3 acc.	Gas	Inst	1	15 m.	-	5	Transmitir frase
15	3 acc.	Sólido	1 min	1	-	-	-	Abrazo de Goshriem
15	3 acc.	Líquido	Inst	1	5 m	1 m.	5	Desplazar líquido.

CRIATURA VINCULADA

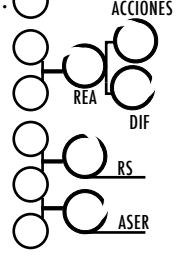
NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

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	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

DEVIOUS
THE WHEEL OF FATE

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

LOGROS ____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2
DIF 6
REA 13
RS 16
ASER 19*

CON	4
CRD	5
PER	8
VOL	7
ING	9
CAR	7

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (5)
Seres de Magia (7)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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*
Leer los labios (2)
Memoria eidética(2)
Dificil de engañar *(6)
Cambios dolorosos (3)
Fantasma (4)

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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
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 fisicos, 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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 9 IMBUIR 8

ENERGÍA 6 SÓLIDO 4

GAS 4 ÉTER 5

LÍQUIDO 9

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	5 min.	1	Contacto	-	-	Refugio.

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.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Contable

ALMA Sabia

RAZA Dracónida Refugiada

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 1/2

DIF 7

REA 14

RS 18

ASER 18

CON	5	
CRD	6	
PER	8	
VOL	8	
ING	10	
CAR	8	

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (5)

Seres de Magia (9)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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 obtener nuevos beneficios.

INVENTARIO

Ropa calidad buena.	
Tienda a elegir.	
Hogar humilde	
Peñasco encantado	
Xetnorec de transporte	
Ropas de Alesha'ra calidad excelente +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
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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
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 reptie hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 50

PODER 11 IMBUIR 11

ENERGÍA 5 SÓLIDO 6

GAS 5 ÉTER 7

LÍQUIDO 11

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem
15	3 acc.	Líquido/Éter	30 min	1	Contacto	-	-	Escudo mágico: 6 Filo
20	4 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Impulsar: 80 km/h
40	8 acc	Energia	5 min.	1	Contacto	-	-	Refugio.
45	9 acc.	Liquido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Crear Uri (Moldear 4, Mat 1v)

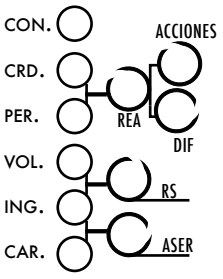
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Sirviente Refugiado

ALMA Joven

RAZA Dracónido refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2

REA 13

DIF 6

RS 10

ASER 13

CON 5

CRD 6-1

PER 7

VOL 4

ING 6

CAR 7

FACULTADES 5 (10)

Seresde magia (5)

Metamorfia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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.)

Abstraido (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	

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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosfericos. 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 fisicos, 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, Dif. 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

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
15	3 acc.	Energía	5 Min	1	Contacto	1m	-	Alumbrar
15	3 acc.	Energia	Inst	1	Contacto	-	-	Hoguera
20	4 acc.	Sólido	1min	1	Contacto	-	-	Resguardo: Refugio de 3m^2

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.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Sirviente Imperial

ALMA Experimentada

RAZA Dracónido refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2

DIF 7

REA 15

RS 11

ASER 15

CON 5+3

CRD 7

PER 8

VOL 5

ING 6

CAR 9

FACULTADES 7 (12)

Seresde magia (5)

Metamorfia (5)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	3	8	+3	14
Atletismo				
Barreras sobrenaturales	3	5		8
Bioingeniería xeronte				
Buscar	4	8	+3	15
Cerrajería	3	7		10
Combate				
Conducción Xetnorec	3	7		10
Disfraz				
Encanto	5	9		14
Engañar	5	9		14
Enseñar				
Escapismo				
Esquivar				
Etiqueta	6	9	+2*	15/17
Falsificación	3	6		9
Frialdad	4	5		9
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar	3	9	+3	15
Investigar				
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo				
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta	3	9		12
Ocultarse				
Oficio Sirviente	8	9		17
Persuasión	5	9		14
Rastrear				
Recordar	8	6		14
Robar				
Sanar				
Sigilo				
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				

CONOCIMIENTOS

Costumbres: Alesha'ra, Idioma: Refugiado, Historia: Alesha'ra, Hierbas medicinales, Botanica: Periferia, Componentes para pociones.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(12)

Inquietante (1)

Resistencia al veneno (3)

Sentidos agudizados (3)

Alma erudita (3)

Anodino (2)

Personalidad automata (3)

Maniatico (3): -6 Si algo no esta en su lugar.

NOTAS Y TRASFONDO

Adecentas y organizas el laboratiorio de una alquimista. Eres organizado y cuidadoso, lo cual te ha salvado el pellejo más de una vez al tratar objetos tan delicados como peligrosos.

INVENTARIO

Ropas calidad buena *+2 Etiqueta

Hogar Humilde

Ostragar.

Utensilios de supervencia

Beso de vida. (Cura 1 Rango de heridas)

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
AURI ____	URI 455	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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
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 ____

GNOSIS ____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

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	-	-	Hoguera
20	4 acc.	Sólido	1 min	1	Contacto	-	-	.Resguardo: Refugio 3m^2
20	4 acc.	Sólido	1 min	1	Contacto	-	-	Moldear objeto simple (Mold.3)

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.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Sirviente Refugiado

ALMA Sabia

RAZA Dracónido refugiado

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 2/3

DIF 17

REA 8

RS 12

ASER 18

CON	5	
CRD	6	
PER	11	
VOL	5	
ING	7	
CAR	11	

FACULTADES 7 (15)

Seresde magia (7)
Metamorfia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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
AURI	URI 455	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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (eléctrico).
Alterar: 1	
Alas (2)	**Surcar los aires:** 80 km/h
La bestia interior (Cazador)	Tras causar daño puedes seleccionar a un enemigo como su presa. Recibe +1 a enconrar y atacar a la presa, +2 Resisitir entornos naturales, +3m de longjitud, +1 PER, +2 Advertir, Frialda, Rastrear, Sigilo y Supervivencia. Difx3 Si la presa está viva

MAGIA 40

PODER 8 IMBUIR 7

ENERGÍA 8 SÓLIDO 8

GAS ____ ÉTER 4

LÍQUIDO ____

GNOSIS ____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

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	-	-	Hoguera pág. 177 Manual
15	3 acc.	Sólido	Inst	1	Contacto			Impulsar pág. 177 Manual
40	8 acc.	Sólido	5 min	1	Contacto	-	-	
								Refugio. pág 177 Manual

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.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

IMPERIALES

DEVIOUS

THE WHEEL OF FATE

NOMBRE Mago imperial

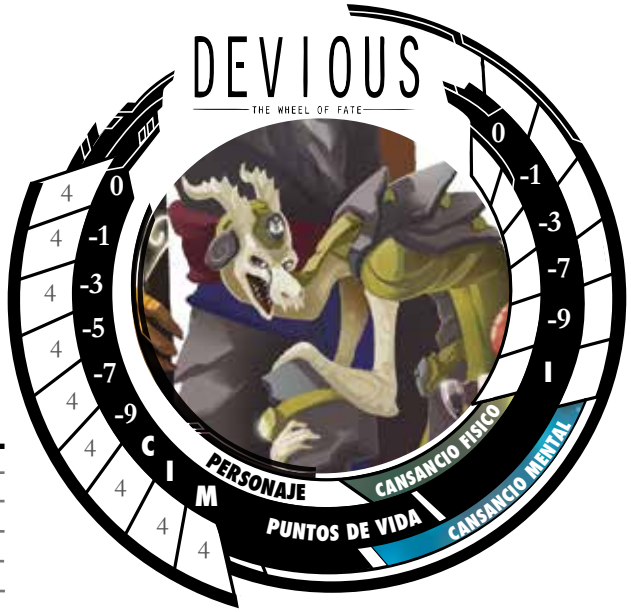
ALMA Joven

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA

LOGROS



ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2 — 5 DIF — 11 REA — RS 13 — ASER 13

CON	4
CRD	4
PER	7
VOL	7
ING	6
CAR	7

FACULTADES 5 (10)

Seres de Magia (9)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	3	7		10
Atletismo				
Barreras sobrenaturales	6	7		13
Bioingeniería xeronte				
Buscar	2	7		9
Cerrajería				
Combate Armas Mágicas	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)

Leer los labios (2)

Sentidos agudizados (3)

Alma mágica (3)

Intolerante: Draconidos refugiados (2)

Desc. reglas universo (3)

Amnesia (4)

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
AURI 0	URI 0	CAURI 2'5	

CAPACIDAD RACIAL _____

NIVEL

ASPECTO	EFECTO

MAGIA 50

PODER 9 IMBUIR 9

ENERGÍA 10 SÓLIDO 5

GAS 6 ÉTER 7

LÍQUIDO 7

GNOSIS _____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA _____

PODER

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
15	3 acc.	Sólido	1 ronda	1	Contacto	-	-	Impulsar pág 177
20	4 acc.	Líquido/eter	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo mágico Prot. 6 Filo
30	6 acc.	Energia	-	1	15 m.	-	10	Proyectil mágico Da. 6 Ene.
15	3 acc.	Sólido	1 min.	1	Contacto	-	-	Abrazo de Goshriem

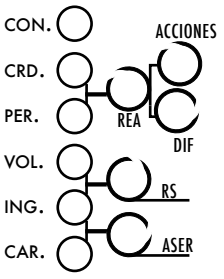
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Mago imperial

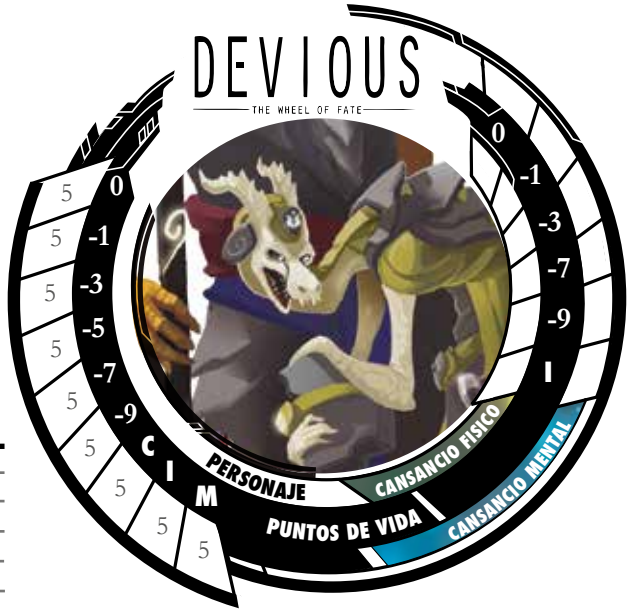
ALMA Experimentada

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2 | 5

CON	5	
CRD	5	12 REA
PER	7	
VOL	8	15 RS
ING	7	
CAR	8	15 ASER

DIF

FACULTADES 7 (12)

Seres de Magia (11)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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)
Potencial mágico (4) +2
Magia rápida (5)
Solitario (1)
Abstraido: Hechizos de gas (1)
Adicción: Cauri (3)
Fantasma (4)

NOTAS Y TRASFONDO

Eres un mago con mucho potencial adicto al cauri, hace poco tu maestro cayo en desgracia y por suerte tu reputación no se vió 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	URI	CAURI	14'5	

CAPACIDAD RACIAL _____

NIVEL

ASPECTO	EFECTO

MAGIA 60

PODER 10 +2 IMBUIR 10

ENERGÍA 10 SÓLIDO 10

GAS 10 ÉTER 10

LÍQUIDO 10

GNOSIS _____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA _____

PODER

CONVOCAR _____ QUIMERIZAR _____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
30	6 acc.	Energia	1 min.	1	Contacto	-	-	Destello de energia 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.	Energia	15 m/1dia	1	Contacto	10	-	Fulgor(Ilumina 20 m)

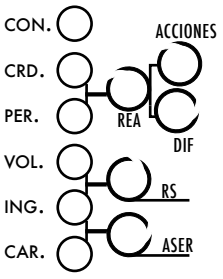
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Mago imperial

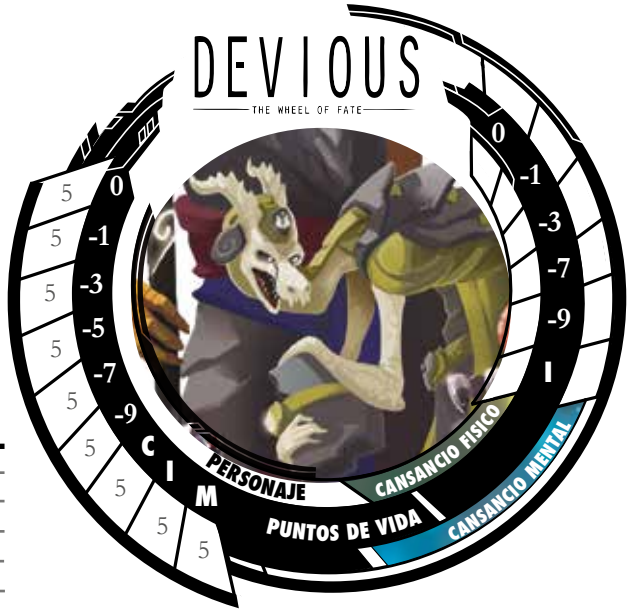
ALMA Sabia

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA

LOGROS



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 1/2 · 7 DIF · 15 REA · RS 17 · ASER 17

CON	5
CRD	6
PER	9
VOL	8
ING	9
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. Teoria mágica, Moldeador de eter, Arquitectura mágica.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(15)

Hechizo afín Crear objeto(2)
Alma erudita (3)
Potencial mágico (5)
Solitario (1)
Abstraido: Hechizos de gas (1)
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	EFECTO

MAGIA 60

PODER 11 IMBUIR 11

ENERGÍA 10 SÓLIDO 10

GAS 10 ÉTER 10

LÍQUIDO 10

GNOSIS _____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA _____

PODER

CONVOCAR _____ **QUIMERIZAR** _____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
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 tasar)

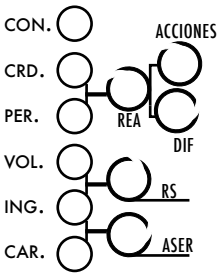
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Sirviente Imperial

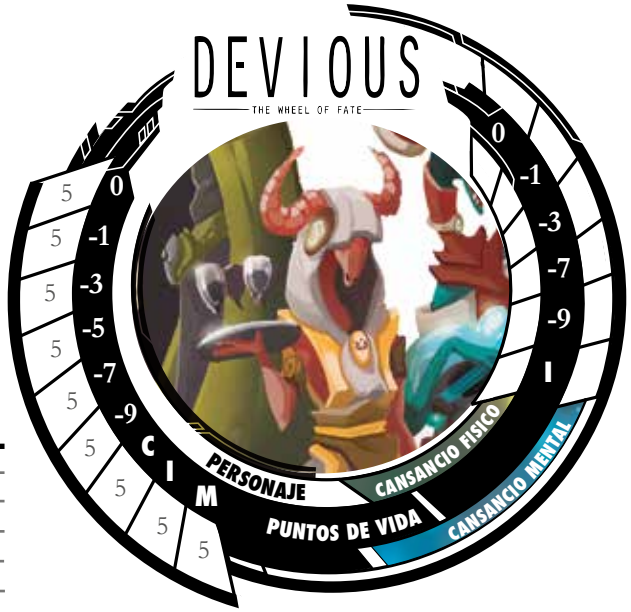
ALMA Joven

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA ____

LOGROS ____



ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2

DIF 13

REA 6

RS 10

ASER 12

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

FACULTADES 5 (10)

Seresde magia (5)

Metamorfia (5)

HABILIDADES 85(10)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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)

Leer los labios (2)

Orientación perfecta (3)

Sentido del peligro (3)

Anodino (2)

Codigo de honor:Siempre ganas (2)

Tuerto (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 olvido de tí y no te recompensó. Pagaste con tu ojo y casi con tu vida, conseguiste salir de allí pero tu percepción de este ídilico 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 5		

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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosfericos. 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 fisicos, 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, Dif. 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

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

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.

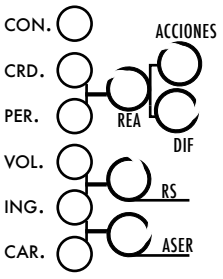
CRIATURA VINCULADA

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

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Sirviente Imperial

ALMA Experimentada

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2

DIF 15

REA 7

RS 11

ASER 14

CON	5+3
CRD	7
PER	8
VOL	6
ING	5
CAR	9

FACULTADES 7 (12)

Seresde magia (5)
Metamorfia (5)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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 discrección 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	Metarmofia

ARMAS

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

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES		OTRAS
AURI	URI	CAURI 2		

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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
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 ____

GNOSIS ____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

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.
20	4 acc.	Sólido	1 min	1	Contacto	-	-	Moldear objeto simple (Mold.3)

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.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Sirviente Imperial

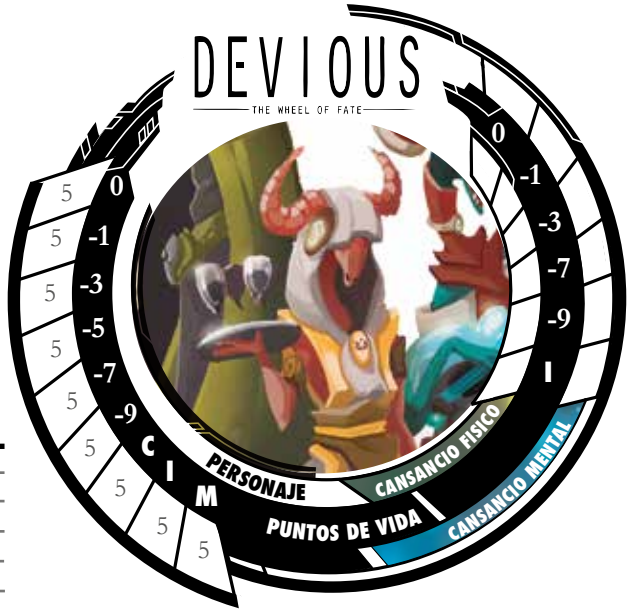
ALMA Sabia

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 2/3

DIF 17

REA 8

RS 13

ASER 16

CON	5
CRD	8
PER	9
VOL	7
ING	6
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	Metarmofia

ARMAS

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

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES		OTRAS
AURI	URI	CAURI	2,5	

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 predispuesto a satisfacer al metamorfo sin perder su razocinio.
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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (eléctrico).
Alterar: 1	
Alas (2)	**Surcar los aires:** 80 km/h
La bestia interior (Cazador)	Tras causar daño puedes seleccionar a un enemigo como su presa. Recibe +1 a enconrar y atacar a la presa, +2 Resisitir entornos naturales, +3m de longjitud, +1 PER, +2 Advertir, Frialda, Rastrear, Sigilo y Supervivencia. Difx3 Si la presa está viva

MAGIA 40

PODER 8 IMBUIR 7

ENERGÍA 8 SÓLIDO 8

GAS ____ ÉTER 4

LÍQUIDO ____

GNOSIS ____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

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.

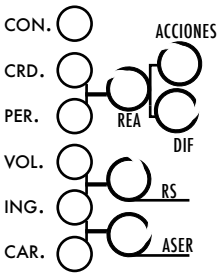
CRIATURA VINCULADA

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

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Guardia Imperial

ALMA Joven

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA ____

LOGROS Bestia salvaje (-3)

ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 2/3

DIF 16

REA 8

RS 8

ASER 7

CON	6+3	
CRD	8	
PER	8	
VOL	5	
ING	3	
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 Armas Naturales	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 Proy.	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

Reflejos en combate (3)

Voluntad de Hierro (5)

Codigo de Honor (2)

Agresivo (2)

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.
Lanzavirotes	Media	4	Pen	-	Alcance 100 m.

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES		OTRAS
AURI	URI	CAURI	1,5	

CAPACIDAD RACIAL 15

NIVEL 9 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 3	**Activo:** 3 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 (Intimidar)	+10 Intimidar. **Rugido de la bestia:** Alcance: 18 metros Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo.
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 qu ese encuentre en una distancia igual o inferior a 15 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: 3	
Armadura 3	**Escamas:** 12
Armas naturales 3	**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

PODER IMBUIR

ENERGÍA SÓLIDO

GAS ÉTER

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	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.
CRD.
PER.
VOL.
ING.
CAR.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Guardia Imperial

ALMA Experimentada

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Influyente en los bajos fondos +1

ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

CON	8	+3
CRD	10	
PER	8	
VOL	4	
ING	3	
CAR	7	

18 REA

9 DIF

7 RS

10 ASER

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)

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

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 triquinielas 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	Metarmofia

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	2	

CAPACIDAD RACIAL 15

NIVEL 9 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 3	**Activo:** 3 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:** 21 m. Met+Ese+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. -1RS. Los afectados veran sus ánimos atemperados.
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 qu ese encuentre en una distancia igual o inferior a 15 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: 2	
Armadura 2	**Escamas:** 12
Armas naturales 2	**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 50

PODER 10 IMBUIR

ENERGÍA 15 SÓLIDO 0

GAS ____ ÉTER 3

LÍQUIDO ____

GNOSIS ____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
25	5 acc.	Energia	Inst	1	5 min	3m	-	Anillo igneo. Daño 6
25	5 acc.	Energia	1 min	1	Contacto	-	-	Destruir armadura -6
30	6 acc.	Energia	Inst	1	15 min	-	10	Proyectil mágico Daño 6
30	6 acc.	Energia/eter	5 min	1	Contacto	-	-	Escudo de energia
35	7 acc.	Energia	1 min	1	5 m	1m	-	Jaula ignea Daño 6 Mold.2

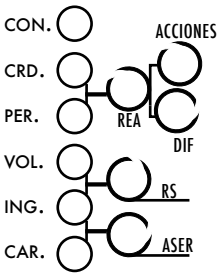
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Guardia Imperial

ALMA Sabia

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 3

CAMPAÑA ____

LOGROS Influyente en zona media

fondos +2

ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 2/3

DIF 18

REA 9

RS 10

ASER 12

CON	10+3
CRD	10
PER	8
VOL	5
ING	5
CAR	7

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (10)

Seres de Magia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	5	8		13
Atletismo	6	13		19
Barreras sobrenaturales	6	4		10
Bioingeniería xeronte				
Buscar				
Cerrajería				
Combate Armas Mágicas	10	10		20
Conducción				
Disfraz				
Encanto	6	7		13
Engañar				
Enseñar				
Escapismo				
Esquivar	9	10		19
Etiqueta	6	7		13
Falsificación				
Frialdad	5	5		10
Gesticular				
Interpretar				
Interrogar				
Investigar				
Intimidar				
Juegos				
Levantar peso				
Liderazgo	6	7		13
Mecánica xeronte				
Meditación				
Monta				
Ocultarse				
Oficio				
Persuasión	6	7		13
Rastrear				
Recordar	4	5		9
Robar				
Sanar				
Sigilo				
Supervivencia				
Trato con animales				
Volar				
C.Armas Naturales.	7	8		15

CONOCIMIENTOS

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

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7(15)

Influyente en zona media (2)

Dragon interior (2)

Reflejos en combate (3)

Ninfas del Ocaso (5)

Protector (2)

Acromatopsia (3)

Magia especializada (4) Eter y energia

Codigo de honor: (4) Dar la vida por tus protegidos

NOTAS Y TRASFONDO

Eres el guardaespaldas personal de un reputado noble. Antepones su seguridad a la tuya propia y le eres fiel. Muchos ansian tus servicios como guardia, aunque pocos pueden permitírselos.

INVENTARIO

Ropas calidad media.

Choza humilde

Medusa de eter.

Medusa de eter (15 usos)

Escudo impulsor (8 usos)

ARMADURAS

NOMBRE	CALIDAD	ZONA	CON.	FIL.	PEN.	ENE.	ESPECIAL
Natural	-	Compl	3	3	4	4	Metarmofia

ARMAS

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

MONEDAS

REFUGIADAS		IMPERIALES		OTRAS
AURI	URI	CAURI 4		

CAPACIDAD RACIAL 20

NIVEL 11 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 5	**Activo:** 5 minutos **Recuperación:** 6 minutos
Aliento (área)	**Volumen:** 20 m^3 **Alcance:** 3 metros.
Aliento (proyectil)	**Alcance:** 25 metros.
Sentidos	+10 para detectar otros dracónidos.
Aura (Temple)	+10 Frialdad. **Alcance:** 27 m. Met+Ese+1D10 Dif 5 vs RS. Cada N.E. -1RS. Los afectados veran sus ánimos atemperados.
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 qu ese encuentre en una distancia igual o inferior a 15 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: 4	
Armadura 4	**Escamas:** 14
Armas naturales 4	**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 50

PODER 10 IMBUIR

ENERGÍA 15 SÓLIDO 0

GAS ____ ÉTER 3

LÍQUIDO ____

GNOSIS ____

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA ____

PODER

CONVOCAR ____ QUIMERIZAR ____

HECHIZOS

DIF.	PR.	FO.	DU.	OBJ.	ALC.	AR.	PU.	EFECTO
25	5 acc.	Energia	Inst	1	5 min	3m	-	Anillo igneo. Daño 6
25	5 acc.	Energia	1 min	1	Contacto	-	-	Destruir armadura -6
30	6 acc.	Energia	Inst	1	15 min	-	10	Proyectil mágico Daño 6
30	6 acc.	Energia/eter	5 min	1	Contacto	-	-	Escudo de energia
35	7 acc.	Energia	1 min	1	5 m	1m	-	Jaula ignea Daño 6 Mold.2

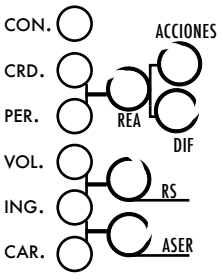
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Consejero Imperial

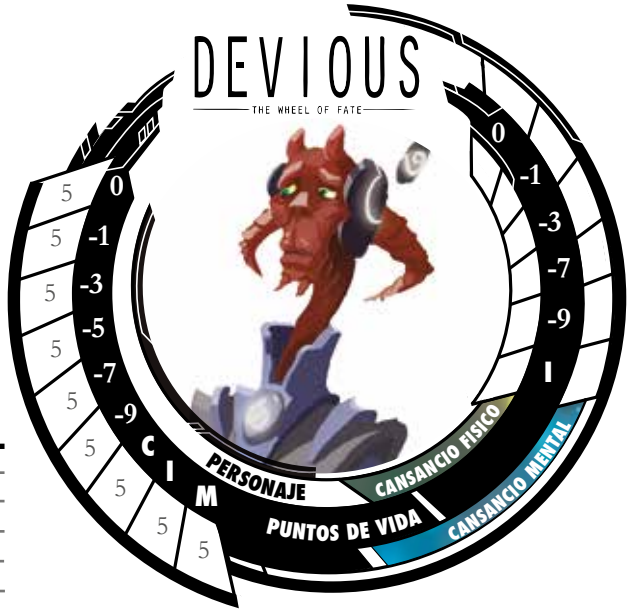
ALMA Joven

RAZA Dracónida imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA ____

LOGROS Influyente bajos fondos en Shangri-la +3



ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/1

DIF 9

REA 4

RS 13

ASER 15

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

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	URI	CAURI 5		

CAPACIDAD RACIAL 6

NIVEL 4 Sabandija

ASPECTO	EFECTO
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 3 SÓLIDO

GAS 8 ÉTER 2

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

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

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.

ACCIONES REA DIF RS ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Consejero Imperial

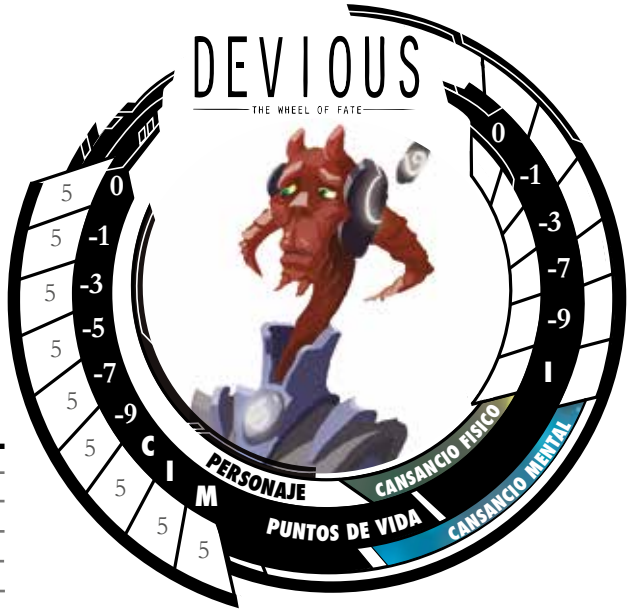
ALMA Experimentada

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Influyente en la zona media Shangri-la +3



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2

DIF 6

REA 11

RS 15

ASER 17

CON	5	
CRD	5	
PER	6	
VOL	7	
ING	8	
CAR	9	

FACULTADES 7 (12)

Metamorfia (3)
Seres de Magia (9)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	BONUS	TOTAL
Advertir	3	6		9
Atletismo				
Barreras sobrenaturales	3	7		10
Bioingeniería xeronte				
Buscar	4	6		10
Cerrajería				
Combate Armas Mágicas	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
Alma erudita (3)
Influyente: Zona media en Shangri-la (3)
Cotilla (1)
C.Honor: Obtener beneficios.(2)
Desc. reglas universo (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
AURI	____ URI ____	CAURI	10	____

CAPACIDAD RACIAL 6

NIVEL 4 Sabandija

ASPECTO	EFECTO
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 3 SÓLIDO

GAS 8 ÉTER 2

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

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

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.

ACCIONES REA DIF RS ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Consejero Imperial

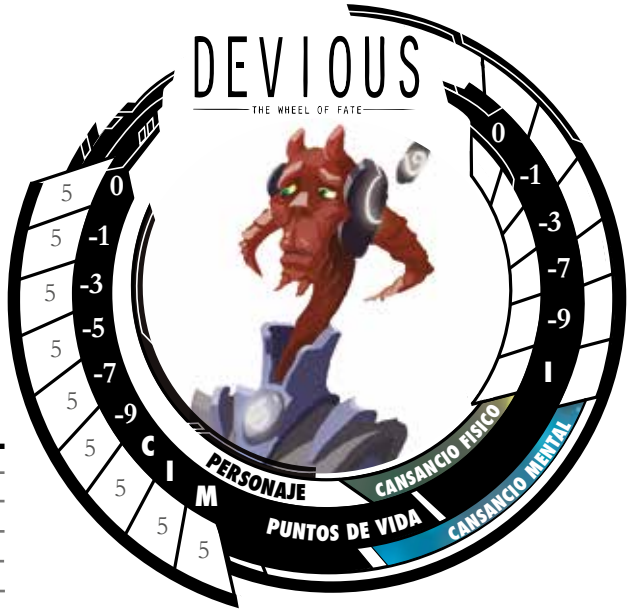
ALMA Sabia

RAZA Dracónido imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Influyente en Shangrila +5



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 1/2

DIF 6

REA 12

RS 18

ASER 20

CON	5	
CRD	5	
PER	7	
VOL	8	
ING	10	
CAR	10	

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (5)

Seres de Magia (9)

HABILIDADES 95(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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
Rastrear				
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)
Influente 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	

CAPACIDAD RACIAL 10

NIVEL 7 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
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. 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 50

PODER 8 IMBUIR 7

ENERGÍA 8 SÓLIDO 8

GAS 10 ÉTER 6

LÍQUIDO 8

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

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

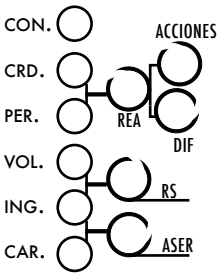
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Artista

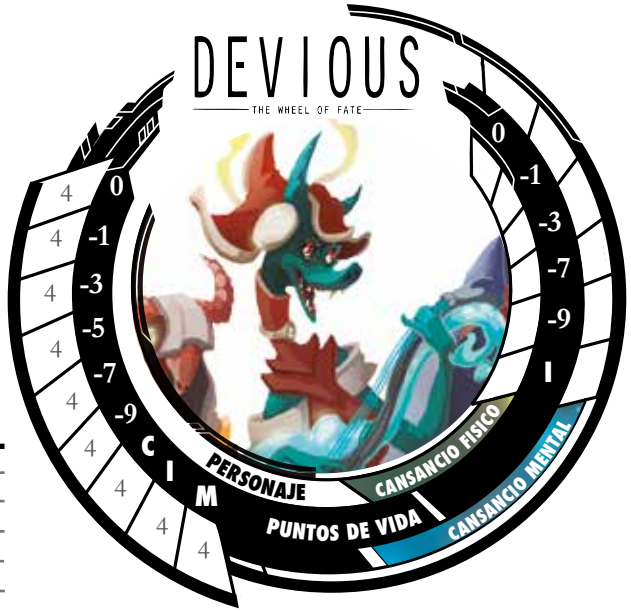
ALMA Joven

RAZA Dracónida Refugiada

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA

LOGROS Torpe -6



ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2 — CON 4

14 REA — CRD 7

7 DIF — PER 7

8 RS — VOL 4

13 ASER — ING 4

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 s				
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)

Alma de artista (3)

Gafe (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 traspié 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

AURI ____ URI ____

IMPERIALES

CAURI 1

OTRAS

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:** 1 minuto de conversación Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el razocinio. Afectado tantas semanas como N.E.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +7 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 fisicos, 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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 hóstiles, +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

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	5 min.	1	Contacto	-	-	Foco de actuación: +6 Encanto

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.

ACCIONES
REA
DIF
RS
ASER

CAPACIDAD RACIAL VENTAJAS Y DESVENTAJAS

ASPECTO	EFECTO

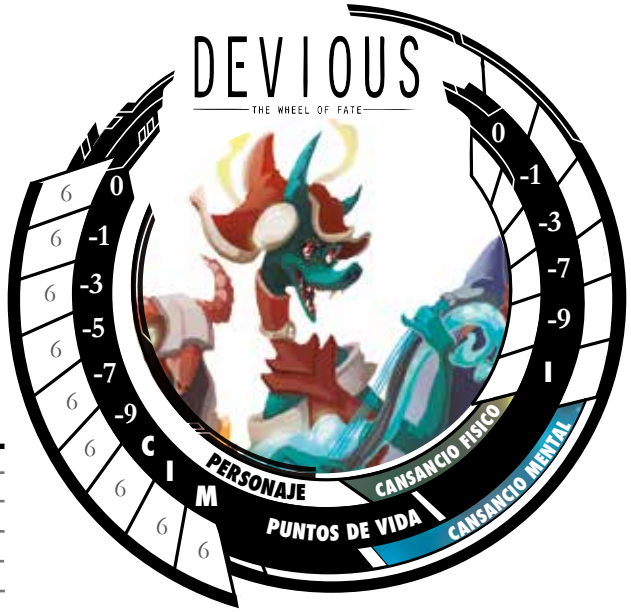
HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

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

LOGROS Influyente en zona media de Shangri-la +3



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 1/2
14 REA
7 DIF
11 RS
15 ASER

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	ATRIB	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)
Influyente: 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 expectadores: nobles de clase media. En secreto aspiras a realizar tu mejor función delante de un Lyss.

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	3	

CAPACIDAD RACIAL 15

NIVEL 10 Wyberna

ASPECTO	EFECTO
Esencia: 3	**Activo:** 3 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 (Persuasión)	+10 Persuasión. **Atracción primitiva:** 1 minuto de conversación Metamorfia + Esencia + 1D10 vs RS objetivo. El objetivo quedará fascinado pero no perderá el razocinio. Afectado tantas semanas como N.E.
Afinidad (Tormenta)	Sentir cambios atmosféricos. Carga -4. Bono de +10 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 fisicos, proyectiles de energia -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:** Energia (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

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	1 min.	1	Contacto	-	-	Foco de actuación +2 Interp.

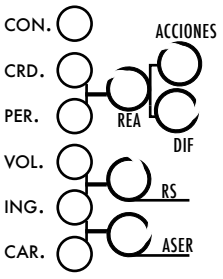
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Artista

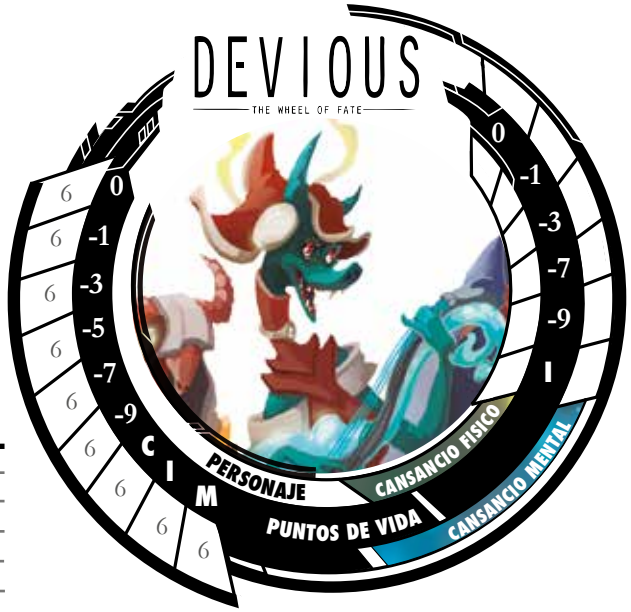
ALMA Sabia

RAZA Dracónida Imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Artista influyente +5



ATRIBUTOS 45 (11)

ACCIONES 2/3

REA 16

DIF 8

RS 13

ASER 19*

CON	6	
CRD	8	
PER	8	
VOL	6	
ING	7	
CAR	11	

FACULTADES 7 (15)

Metamorfia (10)
Seres de Magia (5)

HABILIDADES 105(15)

HABILIDAD	NIVEL	ATRIB	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 adoctrianada 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 3		

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 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 razocinio. 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. 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 fisicos, proyectiles de energia -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

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

HECHIZOS

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

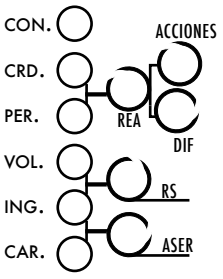
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Cochera

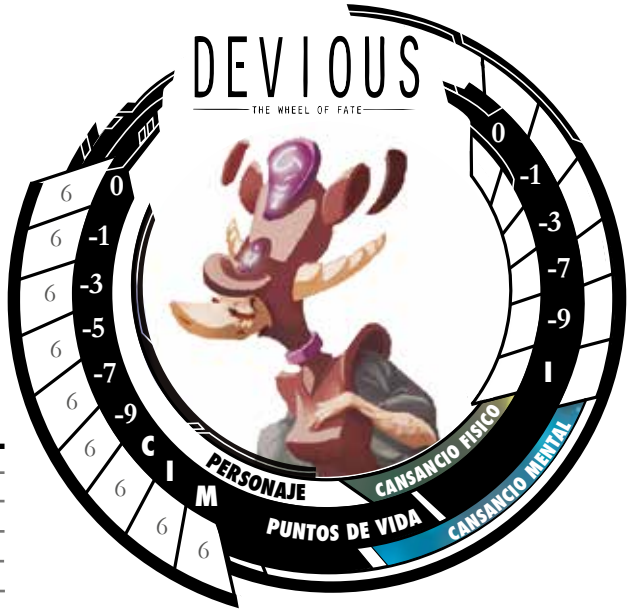
ALMA Experimentada

RAZA Dracónida imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS Caracteristica extravagante -6



ATRIBUTOS 40 (10)

ACCIONES 2/3

REA 18

DIF 9

RS 10

ASER 12

CON 6
CRD 9
PER 9
VOL 4
ING 6
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)
Hechizo Afin: Impulsar
Tocado por Conae (3)
Orientación perfecta (3)
Pers. automata (3)
Mala reputación (3) ver logros
Adicción al cauri. (4)

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	

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 (Temple)	+10 Frialdad. **Alcance:** 16 m. Met+Ese+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 repite hasta daño 0. **Daño:** Energia (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 30

PODER 7 IMBUIR 6

ENERGÍA 6 SÓLIDO 6

GAS 5 ÉTER 4

LÍQUIDO

GNOSIS

PODER

FISIS SENTIS MENTIS

AMBERE CORPUS

ASPECTO	NVL	EFECTO

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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: pág. 177 (+5*)
15	4 acc.	Energia	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energia.

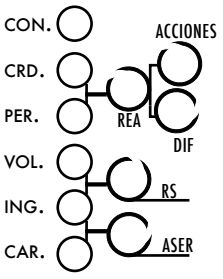
CRIATURA VINCULADA

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

NOMBRE Cochera

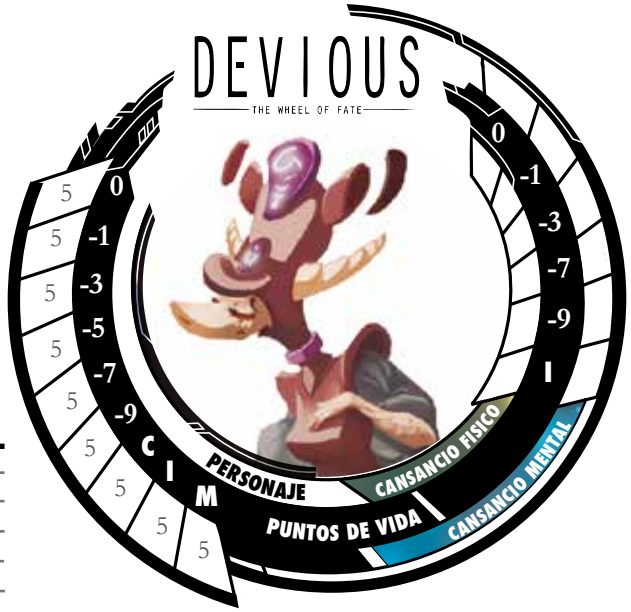
ALMA Joven

RAZA Dracónida Imperial

EXP ____ / ____ P. NINFA 1

CAMPAÑA

LOGROS



ATRIBUTOS 35 (9)

ACCIONES 1/2 — 15* REA — 7 DIF — 9 RS — 7* ASER

CON	5
CRD	7
PER	7
VOL	4
ING	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				
Etiqueta	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				
Rastrear	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 compañia 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

Choza 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	

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 (Temple)	+10 Frialdad. **Alcance:** 16 m. Met+Ese+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 fisicos, 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 (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

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energia.

CRIATURA VINCULADA

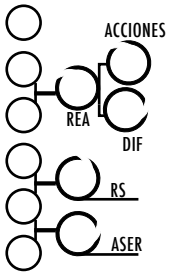
NOMBRE _____ P. VIDA: 0 ___-1 ___-3 ___-5 ___-7 ___-9 ___C. ___I. ___M.

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	EFECTO

HABILIDADES	NVL	ATRIB	TOTAL

SOBRENATURAL

PODER	NVL	EFECTO

NOMBRE Cochera

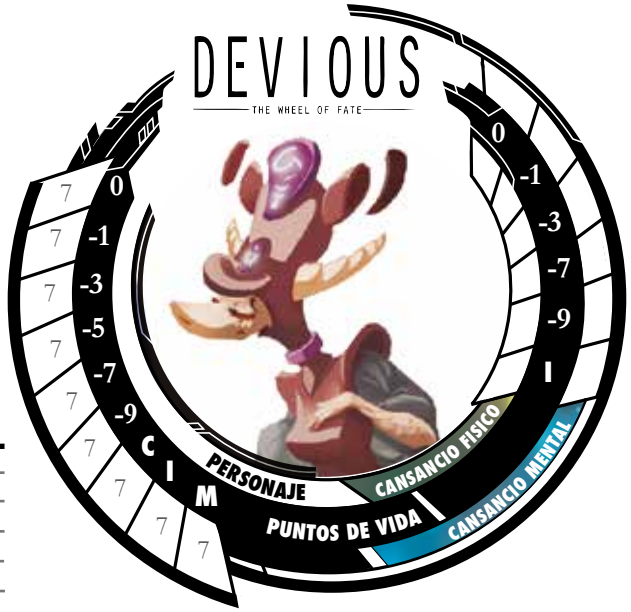
ALMA Sabia

RAZA Dracónida Refugiada

EXP ____ / ____ P. NINFA 2

CAMPAÑA ____

LOGROS ____



ATRIBUTOS 45 (10)

ACCIONES 1/2

DIF 7

REA 18

RS 12

ASER 15

CON	7
CRD	9
PER	9
VOL	5
ING	7
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
Etiqueta				
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.
Teoria mágica de vuelo.

VENTAJAS Y DESVENTAJAS 7 (15)

Erudito en Peñascos encantado (1)
Sueño ligero (2)
Orientación Perfecta (3)
Voluntad de Hierro (5)
Codigo de honor: (Entregar a tiempo) 2
Maniatico (3) Revisar peñascos
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 0	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+Ese+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 fisicos, 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: 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

CONVOCATORIA

PODER

CONVOCAR QUIMERIZAR

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.	Energia	1 ronda	1	Contacto	-	-	Escudo Mágico: 6 Energia.

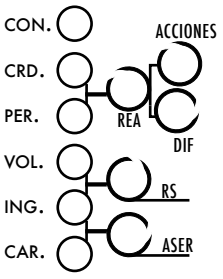
CRIATURA VINCULADA

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

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