

NOMBRE	Aladino
OFICIO	Ladrón
RAZA	Humano
ORIGEN	Jima
BENEFICIO	Polivalente
ALINEAMIENTO	Neutral

NIVEL



XP  
70



### COMBATE 1

- ☐ Esquiva
- ☐ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

### SOCIAL 1

- ☒ Mentir
- ☐ Seducción
- ☐ Intimidar
- ☒ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☐ Modales
- ☐ Protocolo
- ☐ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☐ Charlar

### INTELECTO 2

- ☐ Voluntad
- ☒ Deducción
- ☐ Leer
- ☐ Escribir
- ☐ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☐ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☐ Fauna
- ☐ Vegetación

### FÍSICO 3

- ☒ Reflejos
- ☒ Percepción
- ☒ Agilidad
- ☒ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☐ Constitución
- ☐ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

### OFICIO 2

- ☐ Pelea con armas pesadas
- ☐ Usar armas de asedio
- ☐ Pelea con dos armas
- ☐ Ataque torbellino
- ☒ Puñalada tramera
- ☐ Apresar
- ☒ Trampas
- ☒ Abrir cerraduras
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Imitar / Actuar
- ☒ Envenenar
- ☐ Torturar
- ☐

- ☐ Arquitectura
- ☐ Ingeniería naval
- ☐ Ingeniería mecánica
- ☐ Albañilería
- ☐ Agricultura
- ☐ Herrería
- ☐ Alfarería
- ☐ Tasación
- ☐ Cocina
- ☐ Costura
- ☐ Ganadería
- ☐ Pintura
- ☐ Escultura

- ☐ Adiestrar animal pequeño
- ☐ Adiestrar animal grande
- ☐ Navegar
- ☐ Orientación
- ☐ Cazar
- ☐ Supervivencia
- ☐ Curar
- ☐ Titiritero
- ☐ Juegos de manos
- ☐ Cantar
- ☐ Bailar
- ☐ Música
- ☐ Recitar

### EQUIPO

Daga +1  
Juego de ganzúas  
Armadura de cuero  
Capucha

Capacidad de carga:  
Peso llevado:  
Dinero encima:

### ESTADO 1

### ESTADO 2

### ESTADO 3

CONTUSIONES  
INCISIONES  
QUEMADURAS


TAJOS  
ESTRES  
VENENO


Armadura

### GESTA

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...
- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé...
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

### NOTAS / TRASFONDO

De pobre haragán, golfo y rufián pasó a convertirse en dueño de múltiples riquezas gracias al azar, su astucia y el trato con brujos y genios o djins. Sin embargo, incluso colmado de riquezas, su espíritu de pícaro ha permanecido latente.



Carga: 30  
Lengua: árabe clásico

NOMBRE	Griselda
OFICIO	Bruja
RAZA	Humana
ORIGEN	Avalon
BENEFICIO	Polivalente
ALINEAMIENTO	Neutral

NIVEL



XP
70



COMBATE

1

SOCIAL

2

INTELECTO

2

FÍSICO

1

- ☒ Esquiva
- ☐ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

- ☒ Mentir
- ☒ Seducción
- ☐ Intimidar
- ☐ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☐ Modales
- ☐ Protocolo
- ☒ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☐ Charlar

- ☒ Voluntad
- ☒ Deducción
- ☒ Leer
- ☐ Escribir
- ☐ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☐ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☐ Fauna
- ☒ Vegetación

- ☐ Reflejos
- ☐ Percepción
- ☐ Agilidad
- ☐ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☐ Constitución
- ☐ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

HECHIZOS

3

- ☐ Prestidigitación (7)
- ☐ Identificar magia (7)
- ☐ Iluminar objeto (7)
- ☐ Detectar magia (7)
- ☐ Encontrar agua (7)
- ☐ Escudo de luz (8)
- ☐ Provocar lluvia (8)
- ☐ Sanar (8)
- ☐ Iluminar estancia (8)
- ☐ Encontrar tesoro (9)
- ☐ Ilusión menor (9)
- ☒ Usar objeto mágico (9)
- ☐ Adivinación (9)
- ☐ Ilusión menor (9)

- ☐ Desaparecer objeto (9)
- ☒ Bola de fuego +2 (9)
- ☐ Convocar divinidad (9)
- ☐ Desencantar persona (9)
- ☒ Ilusión mayor (9)
- ☐ Hablar con animal (9)
- ☐ Purificar (9)
- ☐ Confundir (9)
- ☐ Oscuridad (10)
- ☐ Flotar (10)
- ☒ Crear poción (10)
- ☐ Aterrorizar (10)
- ☐ Círculo protector (10)
- ☐ Puño de Hierro +2 (10)
- ☐ Sordera (10)
- ☐ Encontrar persona (10)
- ☐ Invisibilidad (10)
- ☐ Imbuir de magia (11)
- ☐ Telequinesis (11)
- ☒ Maldecir (11)
- ☐ Dormir (11)
- ☐ Soportar fuego (11)
- ☐ Poseer animal (11)
- ☐ Luz cegadora (11)
- ☐ Abrir portal (11)
- ☐ Dedo mortal (12)
- ☐ Resucitar (12)
- ☐ Expulsar muerto (12)

EQUIPO

Escoba voladora  
Gato negro  
Cuchillo +1  
Poción curativa

Capacidad de carga: 30  
Peso llevado:  
Dinero encima:

- ☐ Hablar con muerto (12)
- ☐ Levantar muerto (13)
- ☒ Plaga (13)

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES  
INCISIONES  
QUEMADURAS


TAJOS  
ESTRÉS  
VENENO


Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...

- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé...
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

Es una bruja joven y atractiva, nieta de bruja, que se formó desde niña con su abuela en el arte de la brujería. Es especialmente hábil buscando en la naturaleza cuanto necesita para crear pociones asombrosas.



HOJA DE HECHICERO

Lengua: Avalon

NOMBRE	Gargantúa
OFICIO	Guerrero
RAZA	Trol
ORIGEN	Arcadia
BENEFICIO	Piel endurecida -1
ALINEAMIENTO	Neutral

NIVEL



XP  
70



COMBATE [3]

SOCIAL [1]

INTELECTO [1]

FÍSICO [2]

- ☐ Esquiva
- ☒ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

- ☐ Mentir
- ☐ Seducción
- ☒ Intimidar
- ☐ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☐ Modales
- ☐ Protocolo
- ☐ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☒ Charlar

- ☒ Voluntad
- ☐ Deducción
- ☒ Leer
- ☐ Escribir
- ☐ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☐ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☐ Fauna
- ☐ Vegetación

- ☐ Reflejos
- ☐ Percepción
- ☒ Agilidad
- ☐ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☒ Constitución
- ☒ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

OFICIO [2]

EQUIPO

- ☒ Pelea con armas pesadas
- ☐ Usar armas de asedio
- ☒ Pelea con dos armas
- ☐ Ataque torbellino
- ☐ Puñalada tramera
- ☒ Apresar
- ☐ Trampas
- ☐ Abrir cerraduras
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Imitar / Actuar
- ☐ Envenenar
- ☐ Torturar
- ☐

- ☐ Arquitectura
- ☐ Ingeniería naval
- ☐ Ingeniería mecánica
- ☐ Albañilería
- ☐ Agricultura
- ☐ Herrería
- ☐ Alfarería
- ☐ Tasación
- ☐ Cocina
- ☐ Costura
- ☐ Ganadería
- ☐ Pintura
- ☐ Escultura

- ☐ Adiestrar animal pequeño
- ☐ Adiestrar animal grande
- ☐ Navegar
- ☐ Orientación
- ☐ Cazar
- ☐ Supervivencia
- ☐ Curar
- ☐ Titiritero
- ☐ Juegos de manos
- ☐ Cantar
- ☐ Bailar
- ☐ Música
- ☐ Recitar

Maza +2  
Escudo de madera +2  
odre de vino  
Bolsa con 5mp

Capacidad de carga:  
Peso llevado:  
Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES  
INCISIONES  
QUEMADURAS


TAJOS  
ESTRES  
VENENO


Armadura

Escudo de madera



GESTA

NOTAS / TRASFONDO

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...
- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé....
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

Fue un hombre gigantesco, de gran apetito y muy bebedor. Por su tamaño tuvo grandes problemas para adaptarse a su sociedad, finalmente renació en Estigia en forma de trol y decidido a convertirse en un soldado y utilizar para algo útil sus dimensiones.



Carga: 60  
Lengua: latín

NOMBRE	Martín de Codax
OFICIO	Artista
RAZA	Humano
ORIGEN	Arcadia
BENEFICIO	Polivalente
ALINEAMIENTO	Neutral

NIVEL



XP

70



## COMBATE 1

- ☒ Esquiva
- ☐ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

## SOCIAL 2

- ☒ Mentir
- ☒ Seducción
- ☐ Intimidar
- ☐ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☒ Modales
- ☐ Protocolo
- ☐ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☐ Charlar

## INTELECTO 3

- ☐ Voluntad
- ☒ Deducción
- ☒ Leer
- ☒ Escribir
- ☒ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☒ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☐ Fauna
- ☐ Vegetación

## FÍSICO 1

- ☐ Reflejos
- ☐ Percepción
- ☐ Agilidad
- ☐ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☐ Constitución
- ☐ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

## OFICIO 2

- ☐ Pelea con armas pesadas
- ☐ Usar armas de asedio
- ☐ Pelea con dos armas
- ☐ Ataque torbellino
- ☐ Puñalada trapería
- ☐ Apresar
- ☐ Trampas
- ☐ Abrir cerraduras
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Imitar / Actuar
- ☐ Envenenar
- ☐ Torturar
- ☐

- ☐ Arquitectura
- ☐ Ingeniería naval
- ☐ Ingeniería mecánica
- ☐ Albañilería
- ☐ Agricultura
- ☐ Herrería
- ☐ Alfarería
- ☒ Tasación
- ☐ Cocina
- ☐ Costura
- ☐ Ganadería
- ☐ Pintura
- ☐ Escultura

- ☐ Adiestrar animal pequeño
- ☐ Adiestrar animal grande
- ☐ Navegar
- ☐ Orientación
- ☐ Cazar
- ☐ Supervivencia
- ☐ Curar
- ☐ Titiritero
- ☐ Juegos de manos
- ☐ Cantar
- ☐ Bailar
- ☒ Música
- ☒ Recitar

## EQUIPO

Dulzaina  
Ropa de juglar  
Libros y pluma  
Estoque +1

Capacidad de carga:  
Peso llevado:  
Dinero encima:

## ESTADO 1

## ESTADO 2

## ESTADO 3

CONTUSIONES  
INCISIONES  
QUEMADURAS


TAJOS  
ESTRES  
VENENO


Armadura

## GESTA

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...

- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé...
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

## NOTAS / TRASFONDO

Era un trovador compositor e intérprete gallego, especialmente de cantigas de amigo. Viajaba de pueblo en pueblo con un estoque para prevenir problemas. Descansaba en una posada cuando el pueblo fue arrasado y él falleció, tiene una segunda oportunidad al renacer en Estigia.



Carga: 30  
Lengua: latín



NOMBRE	Melusina
OFICIO	Exploradora
RAZA	Elfa
ORIGEN	Avalon
BENEFICIO	Visión nocturna
ALINEAMIENTO	Bueno

NIVEL



XP

70



### COMBATE 1

- ☐ Esquiva
- ☐ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

### SOCIAL 2

- ☐ Mentir
- ☒ Seducción
- ☐ Intimidar
- ☐ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☐ Modales
- ☐ Protocolo
- ☐ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☐ Charlar

### INTELECTO 1

- ☐ Voluntad
- ☐ Deducción
- ☐ Leer
- ☐ Escribir
- ☐ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☐ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☒ Fauna
- ☒ Vegetación

### FÍSICO 2

- ☒ Reflejos
- ☐ Percepción
- ☒ Agilidad
- ☒ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☐ Constitución
- ☐ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

### OFICIO 3

- ☐ Pelea con armas pesadas
- ☐ Usar armas de asedio
- ☐ Pelea con dos armas
- ☐ Ataque torbellino
- ☐ Puñalada trapera
- ☐ Apresar
- ☐ Trampas
- ☐ Abrir cerraduras
- ☐ Disfrazarse
- ☐ Imitar / Actuar
- ☐ Envenenar
- ☐ Torturar
- ☐

- ☐ Arquitectura
- ☐ Ingeniería naval
- ☐ Ingeniería mecánica
- ☐ Albañilería
- ☐ Agricultura
- ☐ Herrería
- ☐ Alfarería
- ☐ Tasación
- ☐ Cocina
- ☐ Costura
- ☐ Ganadería
- ☐

- ☒ Adiestrar animal pequeño
- ☐ Adiestrar animal grande
- ☐ Navegar
- ☒ Orientación
- ☐ Cazar
- ☒ Supervivencia
- ☒ Curar
- ☐ Titiritero
- ☐ Juegos de manos
- ☐ Cantar
- ☒ Bailar
- ☒ Música
- ☐

### EQUIPO

Arco corto +1  
Carcaj 15 flechas  
Compañero animal  
Piel abrigada

Capacidad de carga:  
Peso llevado:  
Dinero encima:

### ESTADO 1

### ESTADO 2

### ESTADO 3

CONTUSIONES  
INCISIONES  
QUEMADURAS


TAJOS  
ESTRES  
VENENO


Armadura

### GESTA

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...

- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé...
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

### NOTAS / TRASFONDO

Era un hada o elfa hija del rey de Albión, que abandonó el mundo feérico por amor a un humano. Pesaba sobre ellos una maldición, él no podía verla dar a luz o criar a sus hijos, la incumplió el hombre y ella desapareció junto a las hijas. Aparecieron en Avalon, en la laguna estigia.



Carga: 20  
Lengua: sajón

NOMBRE	Miyamoto Mushashi
OFICIO	Guerrero
RAZA	Humano
ORIGEN	Waga
BENEFICIO	Polivalente
ALINEAMIENTO	Bueno

NIVEL



XP

70



COMBATE [3]

SOCIAL [2]

INTELECTO [1]

FÍSICO [1]

- ☒ ☒ Esquiva
- ☐ ☐ Pelea sin armas
- ☒ ☒ Pelea con armas ligeras
- ☒ ☐ Disparo con arco
- ☐ ☐ Disparo con ballestas
- ☐ ☐ Disparo con honda
- ☐ ☐ Lanzar objetos
- ☐ ☐ Desplazar
- ☐ ☐ Desviar
- ☐ ☐
- ☐ ☐
- ☐ ☐

- ☐ ☐ Mentir
- ☐ ☐ Seducción
- ☒ ☐ Intimidar
- ☐ ☐ Negociar
- ☐ ☐ Empatía
- ☐ ☐ Juegos de azar
- ☒ ☐ Modales
- ☒ ☐ Protocolo
- ☐ ☐ Psicología
- ☐ ☐ Refranes
- ☐ ☐ Chistes
- ☐ ☐ Charlar

- ☒ ☐ Voluntad
- ☒ ☒ Deducción
- ☐ ☐ Leer
- ☐ ☐ Escribir
- ☐ ☐ Idiomas
- ☐ ☐ Religión
- ☐ ☐ Política
- ☒ ☐ Cultura
- ☐ ☐ Geografía
- ☐ ☐ Historia
- ☐ ☐ Fauna
- ☐ ☐ Vegetación

- ☐ ☐ Reflejos
- ☒ ☒ Percepción
- ☒ ☒ Agilidad
- ☐ ☐ Sigilo
- ☐ ☐ Nadar
- ☐ ☐ Escalar
- ☐ ☐ Paladar
- ☐ ☐ Constitución
- ☐ ☐ Fuerza
- ☐ ☐ Montar
- ☐ ☐
- ☐ ☐

OFICIO [2]

EQUIPO

- ☐ ☐ Pelea con armas pesadas
- ☐ ☐ Usar armas de asedio
- ☒ ☐ Pelea con dos armas
- ☒ ☒ Ataque torbellino
- ☐ ☐ Puñalada tramera
- ☐ ☐ Apresar
- ☐ ☐ Trampas
- ☐ ☐ Abrir cerraduras
- ☐ ☐ Disfrazarse
- ☐ ☐ Imitar / Actuar
- ☐ ☐ Envenenar
- ☐ ☐ Torturar
- ☐ ☐

- ☐ ☐ Arquitectura
- ☐ ☐ Ingeniería naval
- ☐ ☐ Ingeniería mecánica
- ☐ ☐ Albañilería
- ☐ ☐ Agricultura
- ☐ ☐ Herrería
- ☐ ☐ Alfarería
- ☐ ☐ Tasación
- ☐ ☐ Cocina
- ☐ ☐ Costura
- ☐ ☐ Ganadería
- ☐ ☐ Pintura
- ☐ ☐ Escultura

- ☐ ☐ Adiestrar animal pequeño
- ☐ ☐ Adiestrar animal grande
- ☐ ☐ Navegar
- ☐ ☐ Orientación
- ☐ ☐ Cazar
- ☐ ☐ Supervivencia
- ☐ ☐ Curar
- ☐ ☐ Titiritero
- ☐ ☐ Juegos de manos
- ☐ ☐ Cantar
- ☐ ☐ Bailar
- ☐ ☐ Música
- ☐ ☐ Recitar

Katana +1  
Cota de mallas  
Carcaj 20 flechas  
Arco corto +1

Capacidad de carga:  
Peso llevado:  
Dinero encima:

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES  
INCISIONES  
QUEMADURAS


TAJOS  
ESTRES  
VENENO


Armadura

Cota de mallas

--	--	--	--

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...
- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé....
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

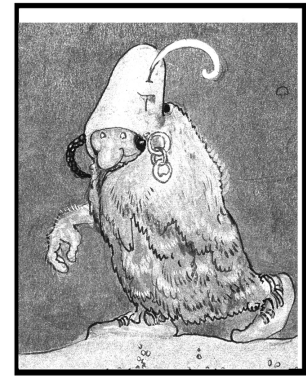
Este guerrero nació en 1584 en el Japón feudal, hijo de samurái y huérfano, se crio con su tío, un sacerdote, en una época violenta. Lo llamaban Kensei o "esgrimista divino"



Carga: 30  
Lengua: sinítica

NOMBRE	Rumpelstiltskin
OFICIO	Hechicero
RAZA	Duende
ORIGEN	Avalon
BENEFICIO	Naturaleza mágica
ALINEAMIENTO	Neutral

NIVEL



XP
70

COMBATE **1**

SOCIAL **2**

INTELECTO **2**

FÍSICO **1**

- ☐ Esquiva
- ☐ Pelea sin armas
- ☒ Pelea con armas ligeras
- ☐ Disparo con arco
- ☐ Disparo con ballestas
- ☐ Disparo con honda
- ☐ Lanzar objetos
- ☐ Desplazar
- ☐ Desviar
- ☐
- ☐
- ☐

- ☒ Mentir
- ☐ Seducción
- ☐ Intimidar
- ☐ Negociar
- ☐ Empatía
- ☐ Juegos de azar
- ☐ Modales
- ☐ Protocolo
- ☐ Psicología
- ☐ Refranes
- ☐ Chistes
- ☐ Charlar

- ☐ Voluntad
- ☒ Deducción
- ☒ Leer
- ☐ Escribir
- ☐ Idiomas
- ☐ Religión
- ☐ Política
- ☐ Cultura
- ☐ Geografía
- ☐ Historia
- ☐ Fauna
- ☐ Vegetación

- ☐ Reflejos
- ☒ Percepción
- ☒ Agilidad
- ☐ Sigilo
- ☐ Nadar
- ☐ Escalar
- ☐ Paladar
- ☐ Constitución
- ☐ Fuerza
- ☐ Montar
- ☐
- ☐

HECHIZOS **3**

EQUIPO

- ☒ Prestidigitación (7)
- ☐ Identificar magia (7)
- ☐ Iluminar objeto (7)
- ☐ Detectar magia (7)
- ☐ Encontrar agua (7)
- ☐ Escudo de luz (8)
- ☐ Provocar lluvia (8)
- ☒ Sanar (8)
- ☐ Iluminar estancia (8)
- ☒ Encontrar tesoro (9)
- ☐ Ilusión menor (9)
- ☒ Usar objeto mágico (9)
- ☒ Adivinación (9)
- ☐ Ilusión menor (9)

- ☐ Desaparecer objeto (9)
- ☐ Bola de fuego +2 (9)
- ☐ Convocar divinidad (9)
- ☐ Desencantar persona (9)
- ☐ Ilusión mayor (9)
- ☐ Hablar con animal (9)
- ☐ Purificar (9)
- ☐ Confundir (9)
- ☐ Oscuridad (10)
- ☐ Flotar (10)
- ☒ Crear poción (10)
- ☐ Aterrorizar (10)
- ☐ Círculo protector (10)
- ☐ Puño de Hierro +2 (10)
- ☐ Sordera (10)
- ☐ Encontrar persona (10)
- ☒ Invisibilidad (10)
- ☐ Imbuir de magia (11)
- ☐ Telequinesis (11)
- ☒ Maldecir (11)
- ☐ Dormir (11)
- ☐ Soportar fuego (11)
- ☐ Poseer animal (11)
- ☐ Luz cegadora (11)
- ☒ Abrir portal (11)
- ☐ Dedo mortal (12)
- ☐ Resucitar (12)
- ☐ Expulsar muerto (12)

Péndulo  
Bolsa con 10 mp  
Poción curativa  
Varita Mágica +3

Capacidad de carga:  
Peso llevado:  
Dinero encima:

- ☐ Hablar con muerto (12)
- ☐ Levantar muerto (13)
- ☐ Plaga (13)

ESTADO 1

ESTADO 2

ESTADO 3

CONTUSIONES  
INCISIONES  
QUEMADURAS


TAJOS  
ESTRÉS  
VENENO


Armadura

GESTA

NOTAS / TRASFONDO

- Detesto a...
- Sanaré a...
- Protegeré a...
- Serviré a...
- Encontraré a...
- Mataré a...
- Conseguiré...
- Seduciré a...
- Seré recordado por...
- Me vengaré de...
- Honraré a...
- Aprenderé...
- Castigaré a...
- Conquistaré...
- Otra...

Es un duende travieso y avaricioso que se hizo famoso por los pactos que hacía con los humanos. Les ofrecía algo que deseaban pero siempre había alguna trampa que lo beneficiaba. Esa picardía le ha hecho aparecer en algunos cuentos clásicos.



HOJA DE PERSONAJE

Carga: 15  
Lengua: sajón