

Alineamiento

Puntos de Golpe  
TOTALES

Puntos de Golpe  
ACTUALES

Habilidades aventureras



Abrir  
puertas



Puertas  
secretas



Escuchar  
ruidos



Encontrar  
trampas

Tiradas de salvación



Petrificación  
y parálisis



Veneno  
y muerte



Explosión  
y aliento



Varas  
y varitas



Conjuros

INC

idiomas

SAB

salvación vs  
conjuros

FUE

golpear, daño,  
abrir puertas

DES

dar a distancia,  
CA

CAR

nº de esbirros,  
reacciones

CON

puntos de  
golpe

PE



Iniciativa

Clase de Armadura  
Armadura + Escudo  
+ bono de Destreza

Estado y notas

Movimiento  
Combate  
Viaje  
Sigilo  
Correr/Cargar  
Escalar

NIVEL

PE hasta el siguiente nivel:

Golpear

Armas y estilo de combateIniciativaAtaqueDaño

CA 0 CA 1 CA 2 CA 3 CA 4 CA 5 CA 6 CA 7 CA 8 CA 9 CA 10

Bonificadores y ajustes temporales

Flechas y munición



# HABILIDADES

# EQUIPO

# BOTÍN Y TESORO

## Idiomas conocidos

## Habilidades de clase

## Competencias

## Equipo transportado

Objetos/Piedras

| Piedras | Carga            | Carrera (Asalto)          | Combate (Asalto) |
|---------|------------------|---------------------------|------------------|
|         |                  | Exploración (Turno)       |                  |
| ○○○○○   | Descargado       | 120'                      | 40'              |
| ○○      | Carga ligera     | 90'                       | 30'              |
| ○○○     | Carga pesada     | 60'                       | 20'              |
| ○○○○○   | Carga importante | 30'                       | 10'              |
| ○○○○○   | ○ ○ ○            | +1 piedra por bono de FUE |                  |
|         | Sobrecargado     | Ni un paso más            |                  |

Armadura: 1 piedra por punto de CA. Armadruasmágicas: -1 piedra por bono de +1.  
Objetos: 1 piedra por 6 objetos. Los 'packs' cuentan como 1 objeto. Sacos, ropas, mochilas o cualquier cosa que podrías esconder en las ropas no cuenta como objeto.  
Objetos grandes: 1 piedra por objeto. Todo aquello que sea grande o pesado cuenta como objeto grande.  
Tesoro: 1000 monedas pesan 1 piedra. El resto puede variar.

## Tesoro especial

Objetos/Piedras

## MONEDAS

Cobre:

Eléctrum:

Plata:

Oro:

Platino:

Ganancia de competencias

Generales:  
nivel 5, 9, 13

Clásicas:  
nivel

## ALLEGADOS

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |

Máximo de allegados  
(4 + bono de CAR)

## MERCENARIOS Y ESPECIALISTAS

|  |   |  |   |
|--|---|--|---|
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |
| NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ | NOMBRE _____<br>CLASE _____<br>NIVEL _____ PE _____<br>PE _____<br>REACTAD _____<br>CA _____ MOV. _____<br>ATAQUE _____<br>COMPETENCIAS: _____ | equipo y notas: _____<br>_____<br>_____ |

Sueldo mensual total de los  
mercenarios y especialistas

# CONJUROS

# ARTES MÁGICAS

Conjuros de nivel 1

Por día



---

---

---

---

---

---

---

---

Conjuros de nivel 2

Por día



---

---

---

---

---

---

---

---

Conjuros de nivel 3

Por día



---

---

---

---

---

---

---

---

Conjuros de nivel 4

Por día



---

---

---

---

---

---

---

---

Conjuros de nivel 5

Por día



---

---

---

---

---

---

---

---

Conjuros de nivel 6

Por día



---

---

---

---

---

---

---

---

FORMULAS, COMPONENTES Y  
OTROS ARTÍCULOS MISTERIOSOS



Valor de  
Librería



Valor de  
Taller



Congregantes



Investigación  
mágica



EL DOMINIO DE

SITUADO EN

Nombre del dominio

Nombre del personaje

Localización del dominio

☐ Fronterizo ☐ Civilizado  
☐ Salvaje ☐ Urbano

## DESCRIPCIÓN

Elementos

Coste

n° de familias



Crecimiento  
poblacional  
mensual



Disminución  
poblacional  
mensual



n° de hexágonos



Valor mínimo de fortaleza



Inversiones totales

Señor

Favores concedidos

Deberes exigidos

Vasallos

Nombre

Dominio

Favores concedidos

Deberes exigidos

Impuestos pagados

## GANANCIAS

Ingresos

Total / mes

Campesinos

Urbanos

Servicios

Impuestos

Vasallos

Gastos

Total / mes

Soldadas

Mantenimiento

Impuestos

Diezmos

**GANANCIAS TOTALES**

## MORAL

Base

**+4 Ferviente**

Crec. población: +4d10/1000 fam.  
Ladrones/espías enemigos: -4 comp.  
Ing. Tierras+Servicios: +1 mo/fam.

**+3 Firme**

Crec. población: +3d10/1000 fam.  
Ladrones/espías enemigos: -3 comp.  
Ing. Servicios: +1 mo/fam.

**+2 Dedicado**

Crec. población: +2d10/1000 fam.  
Ladrones/espías enemigos: -2 comp.

**+1 Leal**

Crec. población: +1d10/1000 fam.  
Ladrones/espías enemigos: -1 comp.

**+0 Apático**

Sin efecto al crecimiento/ingresos

**-1 Desmoralizado**

Pérdida población: +1d10/1000 fam.

**-2 Turbulento**

Pérdida población: +2d10/1000 fam.  
Bandidaje: 1 bandido / 5 familias  
Ing. Tierras, Impuestos y Servicios: -25%

**-3 Desafiante**

Pérdida población: +3d10/1000 fam.  
Bandidaje: 1 bandido / 2 familias  
Ing. Tierras, Impuestos y Servicios: -50%

**-4 Rebelde**

Pérdida población: +4d10/1000 fam.  
Bandidaje: 1 bandido / familia, héroes  
Sin crecimiento  
Sin Ing. Tierras, Impuestos y Servicios

Siguiente festival | Coste