



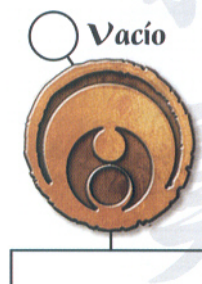
CLAN DEL CANGREJO



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERÍSTICA/HABILIDAD CON ARMA)		
ND	CALIDAD	
APTITUDES ESPECIALES		

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO		CALIDAD	
CAPACIDADES ESPECIALES			

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO
= REFLEJOS x 5 + ARMADURA +
OTROS MODIFICADORES

OTROS MODIFICADORES

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40)		
DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

[illegible]

APTITUDES SUPERIORES

EQUIPO

[illegible]

FLECHAS	
CLASE	CANT.
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, KIHŌ, PODERES DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

PUNTOS DE EXPERIENCIA	
------------------------------	--

HONOR:_____

MANCHA DE LAS
TIERRAS SOMBRÍAS:

HERENCIA

VENTAJAS

DESVENTAJAS

[illegible]

義
勇
仁
礼
誠
名
譽
忠
義

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, I



CLAN DEL DRAGÓN



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



PUNTOS DE VACÍO
GASTADOS

ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERÍSTICA/HABILIDAD CON ARMA)		
ND	CALIDAD	
APTITUDES ESPECIALES		

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO		CALIDAD	
CAPACIDADES ESPECIALES			

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO = REFLEJOS x 5 + ARMADURA + OTROS MODIFICADORES	
OTROS MODIFICADORES	

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO	
INICIATIVA ACTUAL	

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40) DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD

ESPECIALIDADES

RANGOS

ABILIDAD
E FISCIA A

APTITUDES SUPERIORES

[illegible]

EQUIPO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

GLORIA: _____

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HONOR: _____

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

ESTATUS: _____

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

MANCHA DE LAS
TIERRAS SOMBRIAS

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

☐ ☐ ☐ ☐ ☐

HERENCIA

VENTAJAS

FLECHAS

CLASE

CANT.

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, KIHO, PODERES DE LAS TIERRAS SOMBRIAS

DESVENTAJAS



CLAN DEL ESCORPIÓN



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



*La Leyenda de los
Cinco Niños*

JUEGO DE ROL



PUNTOS DE VACÍO
GASTADOS

ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERISTICA/HABILIDAD CON ARMA)		
ND	CALIDAD	
APTITUDES ESPECIALES		

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO		CALIDAD	
CAPACIDADES ESPECIALES			

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO
= REFLEJOS x 5 + ARMADURA +
OTROS MODIFICADORES

OTROS MODIFICADORES

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO	
INICIATIVA ACTUAL	

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40)		
DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

[illegible]

APTITUDES SUPERIORES

[illegible]

EQUIPO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

GLORIA: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HONOR: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

ESTATUS: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

MANCHA DE LAS
TIERRAS SOMBRÍAS:

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HERENCIA

VENTAJAS

FLECHAS

CLASE

CANT.

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, KIHŌ, PODERES DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

DESVENTAJAS



CLAN DEL FÉNIX



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



PUNTOS DE VACÍO
GASTADOS

ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERÍSTICA/HABILIDAD CON ARMA)		
ND	CALIDAD	
APTITUDES ESPECIALES		

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO	CALIDAD
CAPACIDADES ESPECIALES	

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO = REFLEJOS x 5 + ARMADURA + OTROS MODIFICADORES	
OTROS MODIFICADORES	

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO	
INICIATIVA ACTUAL	

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40) DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD

ESPECIALIDADES

RANGOS

HABILIDAD
DE ESCUELA

APTITUDES SUPERIORES

義
勇
仁
礼
誠
名
忠

譽
義

EQUIPO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

GLORIA: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HONOR: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

ESTATUS: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

MANCHA DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS:

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HERENCIA

VENTAJAS

FLECHAS

CLASE

CANT.

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, KIHO, PODERES DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

DESVENTAJAS



CLAN DE LA GRULLA



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERÍSTICA/HABILIDAD CON ARMA)	
ND	CALIDAD
APTITUDES ESPECIALES	

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO	CALIDAD
CAPACIDADES ESPECIALES	

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO = REFLEJOS x 5 + ARMADURA + OTROS MODIFICADORES	
OTROS MODIFICADORES	

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO	
INICIATIVA ACTUAL	

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40) DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD

ESPECIALIDADES

RANGOS

HABILIDAD
DE ESCUELA

APTITUDES SUPERIORES

EQUIPO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

GLORIA: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HONOR: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

ESTATUS: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

MANCHA DE LAS
TIERRAS SOMBRÍAS:

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HERENCIA

VENTAJAS

FLECHAS

CLASE

CANT.

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, KIHU, PODERES DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

DESVENTAJAS



CLAN DEL LEÓN



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



JUEGO DE ROL



PUNTOS DE VACÍO
GASTADOS

ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERÍSTICA/HABILIDAD CON ARMA)		
ND	CALIDAD	
APTITUDES ESPECIALES		

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO	CALIDAD	
CAPACIDADES ESPECIALES		

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO = REFLEJOS x 5 + ARMADURA + OTROS MODIFICADORES		
OTROS MODIFICADORES		

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO	
INICIATIVA ACTUAL	

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40) DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD

ESPECIALIDADES

RANGOS

HABILIDAD
DE ESCUELA

APTITUDES SUPERIORES

EQUIPO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

GLORIA: _____

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

HONOR: _____

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

ESTATUS: _____

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

MANCHA DE LAS
TIERRAS SOMBRÍAS:

□ □ □ □ □

□ □ □ □ □

HERENCIA

VENTAJAS

FLECHAS

CLASE

CANT.

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, KIHO, PODERES DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

DESVENTAJAS



CLAN DE LA MANTIS



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



JUEGO DE ROL



PUNTOS DE VACÍO
GASTADOS

ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERÍSTICA/HABILIDAD CON ARMA)	
ND	CALIDAD
APTITUDES ESPECIALES	

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO	CALIDAD
CAPACIDADES ESPECIALES	

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO = REFLEJOS x 5 + ARMADURA + OTROS MODIFICADORES
OTROS MODIFICADORES

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO
INICIATIVA ACTUAL

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40) DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

NOMBRE DE LA HABILIDAD

ESPECIALIDADES

RANGOS

HABILIDAD
DE ESCUELA

APTITUDES SUPERIORES



CLAN DEL UNICORNIO



NOMBRE: _____

FAMILIA: _____ ESCUELA: _____

BONIF. FAMILIA: _____ RECONOCIMIENTO: _____
(ANILLOS X 10) + HABILIDADES + BONIFICADORES AL RECONOCIMIENTO



*La Leyenda de los
Cinco Anillos*

JUEGO DE ROL



PUNTOS DE VACÍO
GASTADOS

ARMA PRINCIPAL

TIRADA DE ATAQUE (CARACTERÍSTICA/HABILIDAD CON ARMA)		
ND	CALIDAD	
APTITUDES ESPECIALES		

ARMADURA

BONIFICADOR AL NO		CALIDAD	
CAPACIDADES ESPECIALES			

NO PARA SER IMPACTADO

NO PARA SER IMPACTADO
= REFLEJOS x 5 + ARMADURA +
OTROS MODIFICADORES

OTROS MODIFICADORES

INICIATIVA

TIRADA DE REFLEJOS/RANGO DE RECONOCIMIENTO

INICIATIVA ACTUAL

HERIDAS (TIERRA X 2 POR RANGO, TIERRA X 5 PARA INCONSCIENTE)

RANGO DE HERIDAS	TOTAL	ACTUALES
NORMAL (+0)		
MAGULLADO (+3)		
LESIONADO (+5)		
HERIDO (+10)		
MALHERIDO (+15)		
TULLIDO (+20)		
CAÍDO (+40)		
DEBES GASTAR VACÍO PARA REALIZAR UNA ACCIÓN		
INCONSCIENTE NO PUEDES REALIZAR ACCIONES		

HABILIDADES

[illegible]

APTITUDES SUPERIORES

EQUIPO

PUNTOS DE EXPERIENCIA

GLORIA: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HONOR: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

ESTATUS: _____

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

MANCHA DE LAS
TIERRAS SOMBRÍAS:

☐☐☐☐☐☐

☐☐☐☐☐☐

HERENCIA

VENTAJAS

FLECHAS

CLASE

CANT.

TÉCNICAS, CONJUROS, KATA, KIHO, PODERES DE LAS TIERRAS SOMBRÍAS

DESVENTAJAS