

NOMBRE: _____

JUGADOR: _____

ARQUETIPO: _____

ARCANO ☐

INTRÉPIDO ☐

PERSPICAZ ☐

PERSUASIVO ☐

PODEROSO ☐

SALUD

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

DESFIGURADO ☐ -1 a Persuasivo

FATIGADO ☐ -1 a Poderoso

LESIONADO ☐ -1 a Intrépido

TRANSTORNADO ☐ -1 a Perspicaz

LAZOS

_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>

ARMADURA

ARMAS

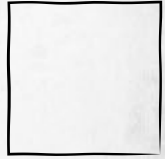
ESCUDO ☐ +1 a Audacia para evitar el daño usando el escudo.

ASPECTO

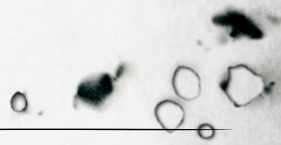
GAUNTLET WORLD

EQUIPO

ONZAS



MOVIMIENTOS



EL BÁRBARO

NOMBRE: _____

JUGADOR: _____



ARCANO ☐

INTRÉPIDO ☐

PERSPICAZ ☐

PERSUASIVO ☐

PODEROSO ☐

SALUD

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

DESFIGURADO ☐ -1 a Persuasivo

FATIGADO ☐ -1 a Poderoso

LESIONADO ☐ -1 a Intrépido

TRANSTORNADO ☐ -1 a Perspicaz

LAZOS

_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>

ARMADURA

ARMAS

ESCUDO ☐ +1 a Audacia para evitar el daño usando el escudo.

ASPECTO

EQUIPO

ONZAS

MOVIMIENTOS

PIEL DURA

Tu piel está curtida por la batalla +1 armadura.

COLOSO

+1 a Poderoso

FURIA

Cuando causas daño, haces +1 daño.

PRESENCIA IMPONENTE

Usa Poderoso en vez de Persuasivo para Manipular.

POTENCIA

Cuando realizas una Proeza de Fuerza para levantar o romper algo, tienes un +1.

IMPARABLE

Cuando quieras llegar a un sitio protegido, pasar entre una horda de enemigos o evitar una trampa.

Lanza 2d6+Poderoso:

- **1-6** Fallas
- **7-9** Dudas, te echas atrás o te quedas inmóvil. El Cronista puede ofrecerte tener éxito a un precio.
- **10-12** Llegas donde te habías propuesto
- **13+** Llegas donde te habías propuesto y además... (elige 1)
 - Causas daño
 - Rompes algo
 - Te llevas algo contigo
 - Intimidas al rival
 - Dejas algo allí

EL ELFO

NOMBRE: _____

JUGADOR: _____



ARCANO ☐

INTRÉPIDO ☐

PERSPICAZ ☐

PERSUASIVO ☐

PODEROSO ☐

SALUD

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

DESFIGURADO ☐ -1 a Persuasivo

FATIGADO ☐ -1 a Poderoso

LESIONADO ☐ -1 a Intrépido

TRANSTORNADO ☐ -1 a Perspicaz

LAZOS

_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>

ARMADURA

ARMAS

ESCUDO ☐ +1 a Audacia para evitar el daño usando el escudo.

ASPECTO

EQUIPO

ONZAS

MOVIMIENTOS

- ☐

FELINO

+1 a Intrépido
- ☐

RASTREADOR

Cuando usas Atas Cabos para seguir el rastro de alguien tienes un +1
- ☐

PUNTERÍA LETAL

Cuando Golpeas con un disparo o arrojando algo, puedes elegir (además de las opciones disponibles)
Perforar (ignora la armadura).
- ☐

SEXTO SENTIDO

Cuando Atas Cabos porque crees que alguien te engaña o que la situación tiene gato encerrado
tienes un +1
- ☐

ESQUIVA ASOMBROSA

Cuando realizas una Audacia para evitar el daño, tienes un +1
- ☐

DESVANECERSE

Puedes esconderte a plena vista y desaparecer, siempre que haya algún sitio cerca donde ocultarte o las circunstancias naturales lo permitan.
Lanza 2d6+ Arcano:

 - **1-6** Fallas
 - **7-9** Dudas, te echas atrás o te quedas inmóvil. El Cronista puede ofrecerte tener éxito a un precio.
 - **10-12** Desapareces de la vista de todos.
 - **13+** Desapareces de la vista de todos y además... (elige 1)
 - Causas daño
 - Rompes algo
 - Te llevas algo contigo
 - Intimidias al rival
 - Dejas algo allí

EL MAGO

NOMBRE: _____

JUGADOR: _____



ARCANO ☐

INTRÉPIDO ☐

PERSPICAZ ☐

PERSUASIVO ☐

PODEROSO ☐

SALUD

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

DESFIGURADO ☐ -1 a Persuasivo

FATIGADO ☐ -1 a Poderoso

LESIONADO ☐ -1 a Intrépido

TRANSTORNADO ☐ -1 a Perspicaz

LAZOS

_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>

ARMADURA

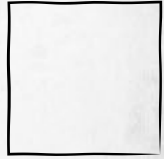
ARMAS

ESCUDO ☐ +1 a Audacia para evitar el daño usando el escudo.

ASPECTO

EQUIPO

ONZAS



MOVIMIENTOS

- ☐ **MANANTIAL DE PODER**
+1 a Arcano
- ☐ **AURA**
Usa Arcano en vez de Persuasivo para Manipular.
- ☐ **SABIO**
Cuando Atas Cabos para recordar un conocimiento antiguo, tienes un +1.
- ☐ **MAESTRO DE ACERTIJOS**
Cuando usas Intuición para ganar una pista sobre un acertijo, tienes un +1.
- ☐ **MAGIA ARCANA**
La magia permite hacer al mago cosas muy poderosas. Tiene una limitación: El mago no puede llevar armadura para usar la Magia. Elige uno de los Efectos y Lanza 2D6+ Arcano:
- **1-6** Fallas.
 - **7-9** La magia funciona, pero tiene algún efecto secundario. El Cronista puede elegir 1.
 - La magia causa menos daño o su efecto es más débil.
 - Sufres 1 daño (perforante).
 - El efecto dura menos de lo previsto.
 - El efecto causa un efecto secundario no deseado.
 - **10-12** La magia funciona.
 - **13+** La magia funciona mejor de lo esperado (elige 1)
 - El efecto es más poderoso o causa +1 daño
 - El efecto dura más de lo esperado.
 - Puedes añadir otro blanco al efecto.
 - Efectos habituales:
 - Causar daño (2 daño, perforante). Inmediato.
 - Encantar arma. El usuario tiene +1 cuando Recurre a la Violencia con este arma. (Dura un combate).
 - Mover un objeto con la mente.
 - Ver otro lugar o tener una visión de otro tiempo.
 - Bloquear una puerta o receptáculo.
 - Abrir una puerta o receptáculo.
 - Sellar un portal al Inframundo.
- ☐ **CONTRAMAGIA**
Cuando intentas defenderte a tí o a otro de un efecto mágico pernicioso. Lanza 2d6+Arcano:
- **1-6** Fallas
 - **7-9** Bloqueas parcialmente el efecto, quizá afecte menos tiempo o en menor medida. .
 - **10-12** Bloqueas el hechizo pernicioso y además (elige 1)
 - **13+** Bloqueas el hechizo pernicioso y además... (elige 2)
 - Lo devuelves al lanzador
 - Rompes algo
 - Intimidas al rival
 - Obtienes +1 hasta el siguiente hito contra este tipo de magia.
 - Averiguas algo del lanzador.

LA VALKIRIA

NOMBRE: _____

JUGADOR: _____



ARCANO ☐

INTRÉPIDO ☐

PERSPICAZ ☐

PERSUASIVO ☐

PODEROSO ☐

SALUD

<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------	--------------------------

DESFIGURADO ☐ -1 a Persuasivo

FATIGADO ☐ -1 a Poderoso

LESIONADO ☐ -1 a Intrépido

TRANSTORNADO ☐ -1 a Perspicaz

LAZOS

_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>
_____	<input type="checkbox"/>

ARMADURA

ARMAS

ESCUDO ☐ +1 a Audacia para evitar el daño usando el escudo.

ASPECTO

EQUIPO

ONZAS

MOVIMIENTOS

- ☐ **FEROZ**
+1 a Intrépido
- ☐ **LETAL**
Cuando causas daño, haces +1 daño.
- ☐ **ENTRENAMIENTO MARCIAL**
Cuando Recurras a la Violencia cuerpo a cuerpo, puedes usar Intrépido en lugar de Poderoso.
- ☐ **ESTRATEGA**
Cuando intentas Atar Cabos en una situación de combate o peligrosa tienes un +1
- ☐ **PROTECCIÓN DIVINA**
Los dioses te protegen: +1 armadura.
- ☐ **MANO SANADORA**
Puedes canalizar energía arcana para sanarte o sanar a otros con el contacto de tus manos. Esta sanación sólo funciona 1 vez por paciente y heridas.
Lanza 2d6+Arcano:
 - **1-6** Fallas
 - **7-9** Fallas. El Cronista puede ofrecerte tener éxito por un precio.
 - **10-12** Sanas 1 nivel de Salud / 1 estado
 - **13+** Sanas 2 niveles de Salud / 2 estados