

NOMBRE: _____ JUGADOR: _____

EXPERIENCIA: _____ CONCEPTO: _____

☐

HERIDAS

☐

FÍSICO

☐

AGILIDAD

☐

MENTAL

☐

PERCEPCIÓN

☐

COMBATE

☐

DEFENSA

☐

R. FÍSICA

☐

R. MÁGICA

☐

MAGIA

RETRATO

HERIDAS FIJAS	HERIDAS TEMP.	DAÑOS

PUNTOS UGNIS

☐

EQUIPO

CONJUROS

PROYECTIL	MAGIA - R. MÁGICA = DAÑO.
ENCANTAMIENTO:	MAGIA - R. MÁGICA - PO = ($\geq 0 \rightarrow$ ÉXITO)
CURAR:	MAGIA = P. HERIDAS SANADOS.
AUMENTAR CAPACIDADES:	1 MAGIA = 1 RESERVA DE DADOS.
CONVOCAR:	1 MAGIA = 1 RESERVA DE DADOS A UNA CRIATURA NUEVA.
ADIVINACIÓN:	MAGIA - R. MÁGICA - PO = ($\geq 0 \rightarrow$ ÉXITO.)
ILUSIÓN:	MAGIA - R. MÁGICA - PO = ($\geq 0 \rightarrow$ ÉXITO)

TABLA DE CRÍTICOS BÁSICA

1 PUNTO DE CRÍTICO	ELEGIR UN (1) DADO DE LA TIRADA YA HECHA Y CONVERTIRLO EN UN CINCO (5).
2 PUNTOS DE CRÍTICO	RESTAR UNO (1) A UN ATRIBUTO DEL CONTRARIO/OPONENTE.
3 PUNTOS DE CRÍTICO	AÑADIR 1 D6 DADOS A LA TIRADA.
4 PUNTOS DE CRÍTICO	REALIZAR UNA TIRADA EXTRA NUEVA, MISMO ATRIBUTO. PUEDE HACERSE A UN OBJETIVO DISTINTO.

APUNTES