

| | | |
|------------|--|-------------------|
| | <p>Edad _____</p> <p>Altura _____</p> <p>Peso _____</p> <p>Característica Distintiva _____</p> <p>Motivación _____</p> <p>Hábito _____</p> | BÚSQUEDA PERSONAL |
| APARIENCIA | DETALLES | FAMILIA |
| RECUERDOS | RASGOS DE PERSONALIDAD | IDEALES |
| | VÍNCULOS | DEFECTOS |
| | NOTAS ADICIONALES | |

CANSANCIO

| NIVEL | EFFECTO |
|-------|---|
| 1 | -2 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento |
| 2 | -4 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento |
| 3 | -6 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento |
| 4 | -8 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento |
| 5 | -10 a todas las pruebas y -5 pies de movimiento |
| 6 | Muerte |

| | |
|---------|-----------------------|
| DETALLE | TRATADA |
| | <input type="radio"/> |
| HERIDAS | |

| | |
|----------------------|-----------------------|
| DETALLE | TRATADA |
| | <input type="radio"/> |
| LESIONES PERMANENTES | |

CONDICIONES DE SUPERVIVENCIA

| HAMBRE | SED | SUEÑO | TEMPERATURA | EFFECTO |
|-----------------|--------------|-------------------|--------------|------------------------------------|
| Cebado | Saciado | Energizado | Perfecta | <input type="radio"/> -1 Cansancio |
| Bien alimentado | Refrescado | Descansado | Confortable | |
| Ok | Ok | Ok | Ok | |
| Angurriento | Seco | Cansado | Notable | |
| Hambriento | Sediento | Adormecido | Incómoda | |
| Voraz | Reseco | Somnoliento | Abrumadora | <input type="radio"/> +1 Cansancio |
| Famélico | Deshidratado | Apenas consciente | Insoportable | <input type="radio"/> +1 Cansancio |

| | |
|---------------|-----------------------|
| Nombre | <input type="radio"/> |
| Descripción | |
| OBJETO MÁGICO | |

| | |
|---------------|-----------------------|
| Nombre | <input type="radio"/> |
| Descripción | |
| OBJETO MÁGICO | |

| | |
|---------------|-----------------------|
| Nombre | <input type="radio"/> |
| Descripción | |
| OBJETO MÁGICO | |

| | |
|---------------|-----------------------|
| Nombre | <input type="radio"/> |
| Descripción | |
| OBJETO MÁGICO | |

| |
|--------|
| ESTRÉS |
|--------|

| |
|---|
| 20 Gana una nueva Aflicción 30 Gana una nueva Aflicción 35 Gana una nueva Aflicción 40 Alcanza tu Punto de Ruptura |
| PUNTOS DE RUPTURA |

AFLICCIONES

| NOMBRE | EFFECTO |
|---------------|---------------------------------|
| Temeroso | Desventaja: pruebas de SAB |
| Letárgico | +1 de cansancio hasta perderlo |
| Masquista | Desventaja: pruebas de CON |
| Irracional | Desventaja: pruebas de INT |
| Paranoico | Velocidad reducida a la mitad |
| Egoísta | Desventaja: pruebas de CAR |
| Pánico | Desventaja: pruebas de DES |
| Desesperación | Desventaja: pruebas de FUE |
| Obsesión | Desventaja: tiradas de ataque |
| Ansiedad | Desventaja: pruebas de Estrés |
| Hipocondríaco | PG máximos reducidos a la mitad |
| Narcisista | Desventaja: pruebas de atributo |
| Poderoso | +2 a las tiradas de daño |
| Enfocado | +2 a las tiradas de ataque |
| Entregado | +2 clase de armadura |
| Agudo | Ventaja: pruebas de INT |
| Perceptivo | Ventaja: pruebas de SAB |
| Valiente | Ventaja: pruebas de CAR |

ESTADOS

AGARRADO

Tu velocidad es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor. Este estado termina si quien te agarra queda incapacitado. Este estado termina si algún efecto aleja de ti a la criatura que te está agarrando.

APRESADO

Tu velocidad es 0 y no puede aumentar por encima de ese valor. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja y tus ataques tienen desventaja. Tienes desventaja en las tiradas de salvación de Destreza.

ASUSTADO

Tienes desventaja en las pruebas de característica y tiradas de ataque mientras puedas ver a la fuente de tu miedo. No puedes acercarte a la fuente de tu miedo voluntariamente.

ATURRIDO

Estás incapacitado, no puedes moverte y solo puedes hablar de forma entrecortada. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja.

CEGADO

No puedes ver y fallas automáticamente todas las pruebas que requieran la vista. Tienes desventaja en tus ataques y los enemigos tienen ventaja en sus ataques contra ti.

DERRIBADO

Estás en el suelo, solo puedes arrastrarte a menos que te levantes. Tienes desventaja en las tiradas de ataque. Tus enemigos tienen ventaja en los ataques a 5 pies o menos. Sin embargo, tienen desventaja en los ataques a distancia.

ENSORDECIDO

No puedes oír y fallas automáticamente todas las pruebas que requieren el oído.

ENVENENADO

Tienes desventaja en las pruebas de ataque y pruebas de característica.

HECHIZADO

No puedes atacar ni elegir como objetivo de efectos dañinos o mágicos a quien te hechizó. Quién te hechizó tiene ventaja en las tiradas sociales contra ti.

INCAPACITADO

No puedes llevar a cabo acciones ni reacciones.

INCONSCIENTE

Estás incapacitado, no puedes moverte o hablar y no eres consciente de tu entorno. Dejas caer cualquier cosa que estés sujetando y caes derribado. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Cualquier ataque que te impacte es crítico si el atacante está a 5 pies de ti.

INVISIBLE

Eres imposible de ver sin magia o sentidos especiales. En lo que a esconderse respecta, se considera que estás en una zona muy oscura, aunque se te puede detectar si haces ruido o por si dejas huellas. Los ataques contra ti tienen desventaja y tus ataques tienen ventaja.

MORIBUNDO

Estás incapacitado, no puedes moverte y solo puedes decir dos palabras por turno. Caes al suelo y sueltas lo que estuvieras sosteniendo. Fallas automáticamente las tiradas de salvación de Fuerza y Destreza. Las tiradas de ataque contra ti tienen ventaja. Cualquier ataque que te impacte es crítico si el atacante está a 5 pies de ti.

PARALIZADO

Estás incapacitado, no puedes moverte ni hablar. Fallas automáticamente las salvaciones de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Todos los ataques que te impacten son críticos si el atacante está a 5 pies o menos.

PETRIFICADO

Te has transformado, junto con todos los objetos no mágicos que llevabas encima o llevases puestos, en una sustancia sólida e inanimada (normalmente piedra). Tu peso se multiplica por diez y dejas de envejecer. Estás incapacitado, no puedes moverte o hablar y no eres consciente de tu entorno. Fallas automáticamente las salvaciones de Fuerza y Destreza. Los ataques contra ti tienen ventaja. Tienes resistencia contra todo el daño. Eres inmune al veneno y la enfermedad. Sin embargo, cualquier enfermedad o veneno que ya estuviera presente en tu cuerpo queda suspendido, pero no neutralizado.



CLASE LANZADORA
DE CONJUROS

APTITUD
MÁGICA

CD TIRADA DE SALVACIÓN
DE CONJUROS

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJUROS

AGOTAMIENTO MÁGICO

0 TRUCOS

3

6

NIVEL DE CONJURO

ESPACIOS TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

1

NOMBRE DEL CONJURO

CONJUROS CONOCIDOS

2

3

4

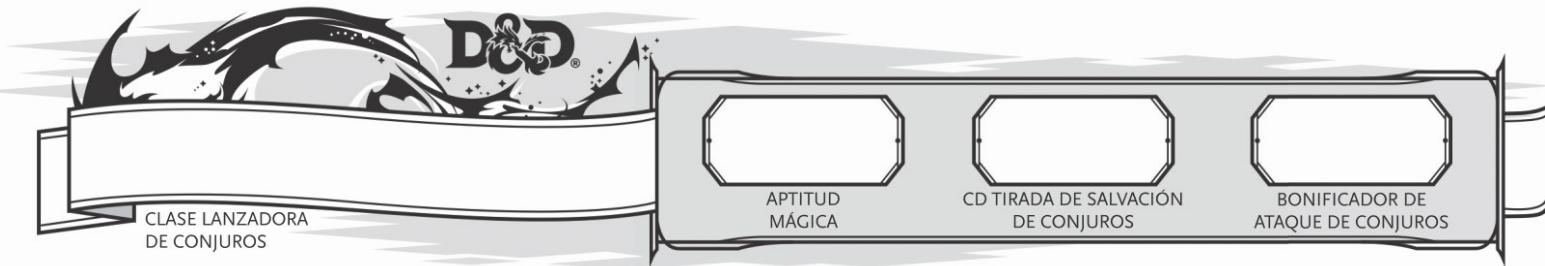
5

6

7

8

9



LIBRO DE HECHIZOS