

## Nota del Traductor

Esta traducción ha sido realizada por y para fans, sin ningún tipo de ánimo de lucro, con todo el cariño y respeto hacia los creadores del juego original. No se trata de una traducción oficial, sino de un proyecto personal con el objetivo de acercar este maravilloso juego a más mesas de habla hispana, especialmente aquellas que disfrutan explorando mundos extraños, lanzando conjuros imposibles y enfrentándose a horrores con una sonrisa y una ficha de personaje en la mano.

A lo largo del texto encontrarás algunas decisiones deliberadas en la nomenclatura, como el uso de *Seráfico* como traducción de *Seraph* o de *Sutileza* para el atributo *Finesse*. Estos nombres nacieron, en parte, del juego en nuestra mesa y del tono particular de nuestras partidas. Son el resultado de la improvisación, el sentido del humor y la sonoridad que mejor encajaba en el momento y se han mantenido aquí por pura devoción rolera.

Esta traducción busca respetar el tono, estilo y espíritu del documento original, pero también se permite ciertas libertades creativas cuando consideramos que mejoran la fluidez, el impacto narrativo o la coherencia con una campaña ya en marcha.

El documento oficial en inglés está disponible en:  
<https://www.daggerheart.com/downloads/>

Y esta traducción fan puede encontrarse (y descargarse) en:  
<https://diceandchronicles.com/daggerheart-drs-espanol/>

Este es un proyecto vivo que respira y evoluciona: sabemos que hay partes de formato, estructura y orden de los elementos que aún no están del todo pulidas. Con el tiempo, corregiremos errores, haremos ajustes y mejoraremos la maquetación general. Agradecemos tu paciencia y comprensión mientras seguimos trabajando en ello.

Si estás leyendo esto, probablemente seas como nosotros: alguien que ama el rol y que quiere que más personas puedan acceder a estas historias en su idioma. Gracias por compartir ese espíritu.

Nos vemos en la siguiente tirada de dados.

Atentamente:

El equipo de Dice and Chronicles



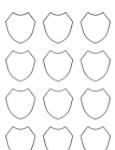
NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

NIVEL



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Espiritar  
Saltar  
Maniobrar

Levantar  
Romper  
Forcejear

Controlar  
Esconder  
Manipular

Percibir  
Intuir  
Orientar

Encantar  
Actuar  
Engañar

Recordar  
Analizar  
Comprender

### DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

DAÑO  
MENOR

Marca 1 PG

DAÑO  
MAYOR

Marca 2 PG

DAÑO  
GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

### ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.



**Montar un Espectáculo:** Gasta 3 puntos de Esperanza para distraer temporalmente a un objetivo a Alcance Cercano, dándole un -2 a su Dificultad.

### EXPERIENCIA



### ORO

PUÑADOS

BOLSAS

COFRE

### RASGO DE CLASE

#### ARENAR

Una vez por sesión, describe cómo animas al grupo y da a ti y a tus aliados un Dado de Arenga. A nivel 1, el Dado de Arenga es un **d6**. Un PJ puede gastar su Dado de Arenga para tirarlo y sumar el resultado a una tirada de acción, reacción, daño o para limpiar una cantidad de Estrés igual al resultado. Al final de cada sesión, se limpian todos los Dados de Arenga no usados.

A nivel 5, el Dado de Arenga pasa a ser un **d8**.

### ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA

#### PRIMARIAS

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

#### SECUNDARIAS

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

### ARMADURA ACTIVA

NOMBRE	UMBRALES BASE	PUNTUACIÓN BASE
--------	---------------	-----------------

CARACTERÍSTICA

### INVENTARIO

|--|

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

</

# BARDO

## GUÍA DE PERSONAJE

Como bardo, sabes cómo hacer que la gente hable, que todas las miradas se centren en ti y usar palabras o música para influir en el mundo que te rodea.

### RASGOS SUGERIDOS

0 Agilidad, -1 Fuerza, +1 Sutileza,  
0 Instinto, +2 Presencia, +1 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Estoque - Presencia Cuerpo a Cuerpo - d8 físico - Una Mano  
**Rápido:** Cuando ataques, puedes marcar 1 Estrés para atacar a otra criatura en alcance.

### ARMA SECUNDARIA SUGERIDA

Daga Pequeña - Sutileza Cuerpo a Cuerpo - d8 físico - Una Mano  
**A pares:** +2 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Gambesón - Umbras 5/11 - Puntuación 3

**Flexible:** +1 a Evasión.

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o  
una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Una novela romántica  
o  
una carta nunca abierta.

#### AHORA DECIDE DÓNDE LLEVAS TUS CONJUROS:

partituras, diario, etc.

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropas que son:** extravagantes, elegantes, llamativas, descomunal, rasgadas, pulcras, salvajes

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, rotundo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un cantinero, un mago, un maestro de ceremonias, una estrella de rock, un espadachín

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

¿Qué persona o comunidad te enseñó a confiar tanto en ti mismo?

Te enamoraste una vez. ¿De quién? ¿Y cómo te hizo daño?

Siempre has admirado a otro bardo. ¿Quién es y por qué lo idolatras?

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Qué hizo que supieras que íbamos a ser tan buenos amigos?

¿Qué es lo que hago que te saca de quicio?

¿Por qué me agarras de la mano por las noches?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 4).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 7).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



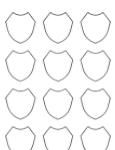
NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

**NIVEL**



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Espiritar  
Saltar  
Maniobrar

Levantar  
Romper  
Forcejear

Controlar  
Esconder  
Manipular

Percibir  
Intuir  
Orientar

Encantar  
Actuar  
Engañar

Recordar  
Analizar  
Comprender

### DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

**DAÑO MENOR**

Marca 1 PG

**DAÑO MAYOR**

Marca 2 PG

**DAÑO GRAVE**

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

### ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.



**Evolución:** Gasta 3 Esperanza para realizar una transformación en Forma Bestial sin marcar un Estrés. Cuando lo hagas, elige un rasgo al que aumentar +1 hasta que salgas de esta Forma Bestial.

### EXPERIENCIA



### ORO



### RASGO DE CLASE

#### FORMA BESTIAL

Marca un punto de Estrés para transformarte mágicamente en una criatura de tu nivel o inferior de la lista de Formas Bestiales. Puedes abandonar esta forma en cualquier momento. Mientras estés transformado, no puedes usar armas ni lanzar conjuros de cartas de dominio, pero sí puedes seguir usando otros rasgos o habilidades a los que tengas acceso. Los conjuros que hayas lanzado antes de transformarte siguen activos y mantienen su duración normal. Puedes hablar y comunicarte con normalidad. Además, ganas los rasgos de la Forma Bestial, sumas su bonificador de Evasión a tu Evasión y usas el rasgo indicado en sus estadísticas para atacar. Mientras estés en Forma Bestial, tu armadura pasa a formar parte de tu cuerpo y marcas Espacios de Armadura como de costumbre; cuando vuelvas a tu forma normal, esos espacios marcados permanecen marcados. Si marcas tu último Punto de Golpe, vuelves automáticamente a tu forma normal.

#### TOQUE SALVAJE

Puedes realizar efectos inocuos y sutiles relacionados con la naturaleza (como hacer que una flor crezca rápidamente, invocar una suave ráfaga de viento o encender una hoguera) siempre que quieras.

### ARMAS ACTIVAS

**COMPETENCIA**

#### PRIMARIAS

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

#### SECUNDARIAS

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

### ARMADURA ACTIVA

NOMBRE	UMBRALES BASE	PUNTUACIÓN BASE
--------	---------------	-----------------

CARACTERÍSTICA

### INVENTARIO

INVENTARIO		
------------	--	--

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA  SECUNDARIA

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA  SECUNDARIA

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

# DRUIDA

## GUÍA DE PERSONAJE

Como druida, eres una fuerza de la naturaleza que preserva el equilibrio de la vida y la muerte canalizando la naturaleza misma a través de ti.

### RASGOS SUGERIDOS

+1 Agilidad, 0 Fuerza, +1 Sutilidad,  
+1 Instinto, +1 Presencia, 0 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Bastón Corto - Instinto - Cerca - d8+1 mágico - Una Mano

### ARMA SECUNDARIA SUGERIDA

Escudo Redondo - Fuerza Cuerpo a Cuerpo - d4 físico - Una Mano

**Protectora:** +1 a la Defensa de Armadura.

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Cuero - Umbrales 6/13 - Puntuación 3

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o  
una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

una pequeña bolsa de piedras y huesos  
o  
un pendiente extraño que encontraste en el barro.

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropas que son:** camuflada, crecida, suelta, natural, parcheada, regia, restos

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, rotundo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un petardo, un zorro, una guía, una hippie, una bruja

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

¿Por qué la comunidad en la que creciste dependía tanto de la naturaleza y de sus criaturas?

¿Cuál fue el primer animal salvaje con el que formaste un vínculo? ¿Por qué terminó ese vínculo?

Quién te ha estado dando caza? ¿Qué quiere de ti?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Qué me confesaste que hace que siempre me lance al peligro por ti?

¿Qué animal digo que me recuerdas?

¿Qué apodo cariñoso me has puesto?

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 4).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 7).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



## NIVEL 1

### ■ AMIGO DEL HOGAR

(Gato, Perro, Conejo, etc.)

*Instinto +1 | Evasión +2.*  
*Cuerpo a Cuerpo Instinto d6 físico.*

**Ventajas en:** preparar, buscar, proteger.

**Compañero:** Cuando Ayudas a un Aliado, puedes tirar **d8** como dado de ventaja.

**Frágil:** Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

### ■ ARÁCNIDO ACECHADOR

(Tarántula, Araña Lobo, etc.)

*Sutileza +1 | Evasión +2.*  
*Cuerpo a Cuerpo Sutileza d6+1 físico.*

**Ventajas en:** atacar, preparar, moverse sigilosamente.

**Mordedura Venenosa:** Cuando aciertas un ataque a un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo, queda Envenenado temporalmente. Una criatura Envenenada sufre **1d10** de daño físico directo cada vez que actúe.

**Lanzarredes:** Puedes generar un material de telaraña resistente útil para aventuras y combate. La telaraña puede sostener a una criatura. Puedes Restringir temporalmente a un objetivo en Alcance Cercano si aciertas una tirada de Sutileza contra él.

### ■ DEPREDADOR DE MANADA

(Coyote, Hiena, Lobo, etc.)

*Fuerza +2 | Evasión +1.*  
*Cuerpo a Cuerpo Fuerza d8+2 físico.*

**Ventajas en:** atacar, correr, rastrear.

**Golpe Incapacitante:** Cuando aciertas un ataque contra un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **marcar 1 Estrés** para volverlo Vulnerable temporalmente.

**Caza en Manada:** Si aciertas un ataque contra el mismo objetivo que atacó un aliado justo antes que tú, añade **1d8** a tu tirada de daño.

### ■ EXPLORADOR ACUÁTICO

(Anguila, Pez, Pulpo, etc.)

*Agilidad +1 | Evasión +2.*  
*Cuerpo a Cuerpo Agilidad d4 físico.*

**Ventajas en:** nadar, navegar, moverse sigilosamente.

**Acuático:** Puedes respirar y moverte naturalmente bajo el agua.

**Frágil:** Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

### ■ EXPLORADOR ÁGIL

(Zorro, Ratón, Comadreja, etc.)

*Agilidad +1 | Evasión +2.*  
*Cuerpo a Cuerpo Agilidad d4 físico.*

**Ventajas en:** engañar, buscar, moverse sigilosamente.

**Ágil:** Te mueves en silencio y puedes **gastar 1 Esperanza** para desplazarte hasta Alcance Lejano sin tirar.

**Frágil:** Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

### ■ PRESA ESCURRIDIZA

(Ciervo, Gacela, Cabra, etc.)

*Agilidad +1 | Evasión +3.*  
*Cuerpo a Cuerpo Agilidad d6 físico.*

**Ventajas en:** saltar, moverse sigilosamente, correr.

**Presa Elusiva:** Cuando una tirada de ataque contra ti vaya a acertar, puedes **marcar 1 Estrés** y tirar **1d4**. Suma el resultado a tu Evasión contra ese ataque.

**Frágil:** Si recibes daño Mayor o superior, sales automáticamente de la Forma Bestial.

## NIVEL 2

### ■ BESTIA ALADA

(Halcón, Búho, Cuervo, etc.)

*Sutileza +1 | Evasión +3.*  
*Cuerpo a Cuerpo Sutileza d4+2 físico.*

**Ventajas en:** engañar, buscar, intimidar

**Vista de Pájaro:** Puedes volar a voluntad. Una vez por descanso, mientras estés en el aire, puedes hacerle al DJ una pregunta sobre la escena que observas desde arriba sin necesidad de tirar. La primera vez que un personaje actúe con base en esta información, obtiene ventaja en su tirada.

**Huesos Huecos:** Sufres una penalización de -2 a tus umbrales de daño.

### ■ BESTIA PODEROSA

(oso, toro, alce, etc.)

*Fuerza +1 | Evasión +3*

*Cuerpo a Cuerpo Fuerza D10+4 físico*

**Ventajas en:** navegar, proteger, intimidar

**Embestida:** Cuando saques un 1 en un dado de daño, puedes tirar **1d10** y sumar el resultado al daño. Además, antes de hacer una tirada de ataque, puedes **marcar 1 Estrés** para obtener un +1 a tu Competencia en ese ataque.

**Piel Gruesa:** Obtienes un +2 a tus umbrales de daño.

### ■ CENTINELA BLINDADO

(Armadillo, Pangolín, Tortuga, etc.)

*Fuerza +1 | Evasión +1.*  
*Cuerpo a Cuerpo Fuerza d8+2 físico.*

**Ventajas en:** excavar, buscar, proteger

**Caparazón Blindado:** Tu cuerpo endurecido te da resistencia al daño físico. Además, puedes **marcar una Ranura de Armadura** para replegarte dentro de tu caparazón. Mientras estés dentro, el daño físico se reduce en una cantidad igual a tu Puntuación de Armadura (tras aplicar la resistencia), pero no puedes realizar otras acciones sin salir de esta forma.

**Bola de Cañón:** **Marca 1 Estrés** para permitir que un aliado te lance o dispare contra un adversario. Ese aliado hace una tirada de ataque usando Agilidad o Fuerza (a su elección) contra un objetivo en Alcance Cercano. Si tiene éxito, el adversario recibe **d12+2** de daño físico usando la Competencia del lanzador. Puedes **gastar 1 Esperanza** para impactar a un segundo adversario en Alcance Muy Cercano del primero. Este segundo objetivo recibe la mitad del daño infligido al primero.

### ■ DEPREDADOR SALTADOR

(Guepardo, León, Pantera, etc.)

*Instinto +1 | Evasión +3.*  
*Cuerpo a Cuerpo Instinto d8+6 físicos.*

**Ventajas en:** atacar, preparar, moverse sigilosamente

**Veloz:** **Gasta 1 Esperanza** para moverte hasta Alcance Lejano sin tirar.

**Derribo:** **Marca 1 Estrés** para entrar en Alcance Cuerpo a Cuerpo de un objetivo y hacer una tirada de ataque contra él. Si aciertas, obtienes un +2 a tu Competencia para ese ataque y el objetivo debe **marcar 1 Estrés**.

### ■ SERPIENTE FULMINANTE

(Cobra, Serpiente de Cascabel, Víbora, etc.)

*Sutileza +1 | Evasión +2.*

*Muy Cercano Sutileza d8+4 físico.*

**Ventajas en:** preparar, engañar, correr.

**Volante Venenoso:** Haz un ataque contra cualquier número de objetivos en Alcance Muy Cercano. Si aciertas, los objetivos quedan Envenenados temporalmente. Una criatura Envenenada sufre **1d10** de daño físico directo cada vez que actúe.

**Siseo de Alerta:** **Marca 1 Estrés** para obligar a cualquier número de objetivos en Alcance Cuerpo a Cuerpo a retroceder a Alcance Muy Cercano.

### ■ TROTADOR IMPONENTE

(Camello, Caballo, Cebra, etc.)

*Agilidad +1 | Evasión +2.*  
*Cuerpo a Cuerpo Agilidad D8+1 físico.*

**Ventajas en:** saltar, navegar, correr.

**Transportista:** Puedes transportar hasta dos aliados voluntarios cuando te desplaces.

**Pisotón:** **Marca 1 Estrés** para moverte en línea recta hasta Alcance Cercano y atacar a todos los objetivos dentro del Alcance Cuerpo a Cuerpo de esa línea. Los objetivos a los que aciertes reciben **d8+1** de daño físico usando tu Competencia y quedan Vulnerables temporalmente.

## NIVEL 3

### ■ BESTIA LEGENDARIA

(Versión mejorada de forma de Nivel 1)

**Evolucionada:** Elige una opción de Forma Bestial de Nivel 1 y transfórmate en una versión más grande y poderosa de esa criatura. Mientras estés en esta forma, conservas todos los rasgos y habilidades de la forma original y además obtienes:

- Un +6 a las tiradas de daño
- Un +1 al rasgo utilizado por esta forma
- Un +2 a la Evasión

### ■ DEPREDADOR ACUÁTICO

(Delfín, Orca, Tiburón, etc.)

**Agilidad +2 | Evasión +4.**  
*Cuerpo a Cuerpo Agilidad d10+6 físico.*

**Ventajas en:** atacar, nadar, rastrear

**Acuático:** Puedes respirar y moverte naturalmente bajo el agua.

**Mazazo Feroz:** Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo, puedes **gastar 1 Esperanza** para hacerlo **Vulnerable** y obtener un +1 a tu Competencia para ese ataque.

### ■ GRAN BESTIA ALADA

(Águila Gigante, Halcón, etc.)

**Sutileza +2 | Evasión +3.**  
*Cuerpo a Cuerpo Sutileza d8+6 físico.*

**Ventajas en:** engañar, distraer, buscar.

**Vista de Pájaro:** Puedes volar a voluntad. Una vez por descanso, mientras estés en el aire, puedes hacerle al DJ una pregunta sobre la escena que observas desde arriba sin necesidad de tirar. La primera vez que un personaje actúe con base a esta información, obtiene ventaja en su tirada.

### ■ GRAN DEPREDADOR

(Lobo Gigante, Velociraptor, Tigre Dientes de Sable, etc.)

**Fuerza +2 | Evasión +2.**  
*Cuerpo a Cuerpo Fuerza d12+8 físico.*

**Ventajas en:** atacar, moverse sigilosamente, correr.

**Transportista:** Puedes transportar hasta dos aliados voluntarios cuando te desplaces.

**Zarpa Feroz:** Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo, puedes  **gastar 1 Esperanza** para hacerlo Vulnerable temporalmente y obtener un +1 a tu Competencia para ese ataque.

### ■ HÍBRIDO LEGENDARIO

(Grifos, Esfinges, etc.)

**Fuerza +2 | Evasión +3**  
*Cuerpo a Cuerpo Fuerza d10+8 físico*

**Rasgos Híbridos:** Para transformarte en esta criatura, debes **marcar 1 Estrés adicional**. Elige dos formas de Bestia de los Niveles 1 o 2. Escoge un total de cuatro ventajas y dos habilidades de entre esas formas.

### ■ LAGARTO PODEROZO

(Caimán, Cocodrilo, Monstruo de Gila, etc.)

**Instinto +2 | Evasión +1.**  
*Cuerpo a Cuerpo Instinto d10+7 físico.*

**Ventajas en:** atacar, moverse sigilosamente, rastrear.

**Defensa Física:** Obtienes un +3 a tus umbrales de daño.

**Mordida Trampa:** Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo en Alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes  **gastar 1 Esperanza** para atraparlo entre tus fauces, dejándolo temporalmente Restringido y Vulnerable.

## NIVEL 4

### ■ BESTIA ACUÁTICA ÉPICA

(Calamar Gigante, Ballena, etc.)

**Agilidad +3 | Evasión +3.**  
*Cuerpo a Cuerpo Agilidad d10+10 físico*

**Ventajas en:** localizar, proteger, asustar, rastrear.

**Amo del Océano:** Puedes respirar y moverte naturalmente bajo el agua. Cuando tengas éxito en un ataque contra un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes Restringirlo temporalmente.

**Inquebrantable:** Cuando vayas a marcar una Ranura de Armadura, tira **1d6**. Con un resultado de 5 o más, reduces la gravedad del daño en un nivel sin marcar la Ranura de Armadura.

### ■ BESTIA COLOSAL

(Elefante, Mamut, Rinoceronte, etc.)

**Fuerza +3 | Evasión +1.**  
*Cuerpo a Cuerpo Fuerza d12+12 físico.*

**Ventajas en:** buscar, proteger, intimidar, correr.

**Transportista:** Puedes transportar hasta cuatro aliados voluntarios cuando te desplaces.

**Demoler:** **Gasta 1 Esperanza** para moverte hasta alcance Lejano en línea recta y realizar un ataque contra todos los objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo de esa línea. Los objetivos contra los que tengas éxito reciben **d8+10** de daño físico usando tu Competencia y quedan Vulnerables temporalmente.

**Imperturbable:** Obtienes un +2 a todos tus umbrales de daño.

### ■ BESTIA MÍTICA

(versión mejorada de forma de Nivel 1 o 2)

**Evolucionado:** Elige una opción de Forma Bestial de Nivel 1 o 2 y transfórmate en una versión más grande y poderosa de esa criatura. Mientras estés en esta forma, conservas todos los rasgos y habilidades de la forma original y además obtienes:

- Un +9 a las tiradas de daño.
- Un +2 al rasgo utilizado por esta forma.
- Un +3 a Evasión.
- Tus dados de daño aumentan un tamaño (d6 pasa a d8, d8 a d10, etc.).

### ■ CAZADOR AÉREO MÍTICO

(Dragón, Pterodáctilo, Ruc, Guiverno, etc.)

**Sutileza +3 | Evasión +4.**  
*Cuerpo a Cuerpo Sutileza d10+11 físico.*

**Ventajas en:** atacar, engañar, buscar, orientarse.

**Transportista:** Puedes transportar hasta tres aliados voluntarios cuando te desplaces.

**Rapaz Letal:** Puedes volar a voluntad y moverte hasta alcance Lejano como parte de tu acción. Cuando te muevas en línea recta desde al menos alcance Cercano hasta alcance Cuerpo a Cuerpo de un objetivo y le ataques en la misma acción, puedes volver a tirar todos los dados de daño cuyo resultado sea menor que tu Competencia.

### ■ HÍBRIDO MÍTICO

(Quimera, Cocatriz, Mantícora, etc.)

**Fuerza +3 | Evasión +2 Fuerza.**  
*Cuerpo a Cuerpo d12+10 físico.*

**Rasgos Híbridos:** Para transformarte en esta criatura, **marca 2 Estrés adicionales**. Elige tres opciones de Forma Bestial de los Niveles 1 a 3. Escoge un total de cinco ventajas y tres habilidades de entre esas opciones.

### ■ LAGARTO TERRIBLE

(Braquiosaurio, Tiranosaurio, etc.)

**Fuerza +3 | Evasión +2.**  
*Cuerpo a Cuerpo Fuerza d12+10 físico.*

**Ventajas en:** atacar, engañar, intimidar, rastrear.

**Golpes Devastadores:** Cuando infljas daño Grave a un objetivo en alcance Cuerpo a Cuerpo, puedes **marcar 1 Estrés** para forzarle a marcar un Punto de Golpe adicional.

**Zancada Descomunal:** Puedes moverte hasta alcance Lejano sin necesidad de tirar. Ignoras terreno difícil (a discreción del DJ) debido a tu tamaño.

# EXPLORADOR X

HUESO Y SABIO

NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

NIVEL



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Esprintar  
Saltar  
ManiobrarLevantar  
Romper  
ForcejearControlar  
Esconder  
ManipularPercibir  
Intuir  
OrientarEncantar  
Actuar  
EngañarRecordar  
Analizar  
Comprender

## DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

DAÑO  
MENOR

Marca 1 PG

DAÑO  
MAYOR

Marca 2 PG

DAÑO  
GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

## ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.

## EXPERIENCIA



## ORO



PUÑADOS



BOLSAS



COFRE

## RASGO DE CLASE

### CONCENTRACIÓN DEL EXPLORADOR

Gasta una Esperanza y realiza un ataque contra un objetivo. Si tienes éxito, infinge el daño normal del ataque y convierte temporalmente a ese objetivo en tu Presa. Hasta que esta característica termine o marques a otra criatura como tu nueva Presa, obtienes los siguientes beneficios contra ella:

- Sabes exactamente en qué dirección se encuentra.
- Cuando le infinges daño, debe marcar un Estrés.
- Cuando fallas un ataque contra ella, puedes finalizar esta característica para volver a tirar tus Dados de Dualidad.

AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Esprintar  
Saltar  
ManiobrarLevantar  
Romper  
ForcejearControlar  
Esconder  
ManipularPercibir  
Intuir  
OrientarEncantar  
Actuar  
EngañarRecordar  
Analizar  
Comprender

## DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

DAÑO  
MENOR

Marca 1 PG

DAÑO  
MAYOR

Marca 2 PG

DAÑO  
GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

## ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.

Retenerlos: Gasta 3 Esperanza cuando tengas éxito en un ataque con un arma para usar esa misma tirada contra dos adversarios adicionales que estén dentro del alcance del ataque.

## EXPERIENCIA



## ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA

### PRIMARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTÉRISTICA

### SECUNDARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTÉRISTICA

## ARMADURA ACTIVA

NOMBRE UMORALES BASE PUNTUACIÓN BASE

CARACTÉRISTICA

## INVENTARIO

### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTÉRISTICA

### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTÉRISTICA

# EXPLORADOR

## GUÍA DE PERSONAJE

Como explorador, tu aguda vista y tu elegante rapidez te hacen indispensable a la hora de rastrear enemigos y navegar por la naturaleza.

### RASGOS SUGERIDOS

+2 Agilidad, 0 Fuerza, +1 Sutilidad,  
+1 Instinto, -1 Presencia, 0 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Arco Corto - Agilidad - Lejos - d6+3 físico - Dos Manos

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Cuero - Umbrales 6/13 - Puntuación 3

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o  
una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Un trofeo de tu primera presa  
o  
una brújula aparentemente rota

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropas que son:** linda, apagada, natural, teñida, táctica, ajustada, tejida

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, redondo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un niño, un fantasma, un superviviente, un profesor, un perro guardián

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

Una criatura terrible hirió a tu comunidad y has jurado cazarla. ¿Qué es y qué rastro o señal única deja tras de sí?

Tu primera caza casi acaba contigo. ¿Qué fue y qué parte de ti jamás volvió a ser la misma tras ese encuentro?

Has viajado por tierras peligrosas, pero ¿cuál es el único lugar al que te niegas a regresar?

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Por qué te comportas distinto cuando estamos a solas que cuando hay otros alrededor?

¿Qué tipo de competición amistosa tenemos?

¿Qué amenaza me pediste vigilar y por qué te preocupa tanto?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta nivel 4).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta nivel 7).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



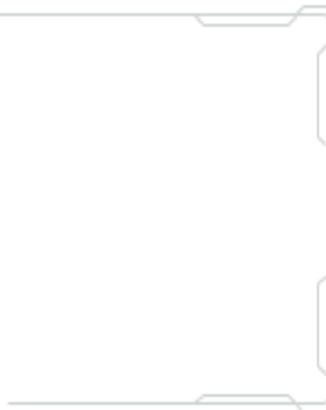
# EXPLORADOR

## COMPAÑERO



Emplaza en 10

NOMBRE DEL COMPAÑERO



Trabaja con el DJ para decidir qué tipo de animal tienes como compañero. Dale un nombre y dibuja o adjunta una imagen suya en el espacio superior. Después, crea 2 Experiencias para tu compañero basadas en su entrenamiento y en las historias que tenéis juntos. Finalmente, describe su método de provocar daño (su ataque estándar) y registralo en la sección «Ataque y Daño». Su daño empieza con 1d6 y su rango empieza en Cuerpo a Cuerpo.

### EXPERIENCIAS DEL COMPAÑERO

Empieza con +2 en 2 Experiencias. Cuando tu ganas una nueva Experiencia, tu compañero también gana una. Todas las nuevas Experiencias empiezan en +2.

---



---



---



---



---



---

#### Ejemplo de Experiencias de Compañero.

Distracción Audaz, Escalador Experto, Atrápalo, Amistoso, Guardián del Bosque, Horripilante, Intimidante, Leal Hasta el Final, Navegación, Ágil, Que Nadie Quede Atrás, En Alerta Máxima, Protecto, Compañero Real, Explorado, Animal de Servicio, Montura de Confianza, Vigilante, Siempre los Encontramos, No Puedes Darle a lo que No Puedes Ver

Haz una Tirada de Lanzamiento de Conjuros para conectar con tu compañero y ordenarle actuar. Gasta una Esperanza para añadir una Experiencia del compañero relevante a la tirada. Con un éxito usando Esperanza, si tu siguiente acción se basa en su éxito, obtienes ventaja en esa tirada.

### ATAQUE Y DAÑO

Ataque estándar      Rango

d6     d8     d10     d12

Cuando ordenas a tu compañero atacar, recibe los mismos beneficios que normalmente se aplicarían a ti (como los efectos de «Concentración del Explorador»). Con un éxito, su tirada de daño utiliza tu Competencia y su dado de daño.

### ESTRÉS

ESTRÉS:   

Cuando tu compañero reciba cualquier cantidad de daño, marca un Estrés. Si marca su último Estrés, abandona la escena (escondiéndose, huyendo o algo similar). No estará disponible hasta el comienzo de tu siguiente descanso largo, momento en el que regresará con 1 Estrés eliminado.

Si eliges una acción de descanso que te permita eliminar Estrés, tu compañero elimina la misma cantidad.

### ENTRENAMIENTO

Cuando tu personaje sube de nivel, elige una de las opciones disponibles de la siguiente lista y márcala.

**Inteligente:** Tu compañero gana un +1 permanente a una de sus Experiencias a tu elección.

Puedes usar esto como una ranura adicional de Esperanza que tú puedes marcar.

**Luz en la Oscuridad:** Una vez por descanso, si dedicas un momento tranquilo a darle cariño a tu compañero, puedes ganar una Esperanza o ambos podéis eliminar un Estrés.

**Consuelo Animal:** Una vez por descanso, si dedicas un momento tranquilo a darle cariño a tu compañero, puedes ganar una Esperanza o ambos podéis eliminar un Estrés.

**Blindado:** Cuando tu compañero reciba daño, puedes

marcar una de tus Ranuras de Armadura en lugar de que él marque Estrés.

**Feroz:** Aumenta el dado de daño o el alcance de tu compañero en un paso (de d6 a d8, de Cuerpo a Cuerpo a Cercano, etc.).

**Resistente:** Tu compañero gana una ranura adicional de Estrés.

**Vinculado:** Cuando marques tu último Punto de Golpe, tu compañero acude a tu lado para recomfortarte. Lanza un número de d6 igual a sus ranuras de Estrés sin marcar y márcalas.

Si alguno saca un 6, tu compañero te ayuda a levantarte. Elimina tu último Punto de Golpe marcado y vuelve a la escena.

**Alerta:** Tu compañero gana un +2 permanente a su Evasión.

# GUARDIÁN



FILO Y VALOR

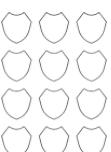
NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

NIVEL



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Espiritar  
Saltar  
Maniobrar

Levantar  
Romper  
Forcejear

Controlar  
Esconder  
Manipular

Percibir  
Intuir  
Orientar

Encantar  
Actuar  
Engañar

Recordar  
Analizar  
Comprender

## DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

DAÑO  
MENOR

Marca 1 PG

DAÑO  
MAYOR

Marca 2 PG

DAÑO  
GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

## ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.



**Muro del frente:** Gasta 3 Esperanza para limpiar 2 Ranuras de Armadura.

## EXPERIENCIA



## ORO

PUÑADOS

BOLSAS

COFRE

## RASGO DE CLASE

### IMPARABLE

Una vez por descanso largo, puedes volverte *Imparable*. Ganas un Dado de Imparable A nivel 1, tu Dado de Imparable es d4 Colócalo en esta hoja en el espacio proporcionado, empezando con el valor 1 hacia arriba. Cada vez que infinges al menos 1 Punto de Golpe con una tirada de daño, incrementa el valor del dado en 1. Cuando el dado supere su valor máximo o termine la escena, retira el dado y dejas de estar *Imparable*. Al nivel 5, tu Dado Imparable pasa a ser un d6.

Mientras estás *Imparable*, ganas los siguientes beneficios:

- Reduces un nivel la gravedad del daño físico recibido (Grave → Mayor, Mayor → Menor, Menor → Ninguno).
- Añades el valor actual del Dado Imparable a tus tiradas de daño.
- No puedes quedar *Restringido* ni ser *Vulnerable*.

## ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA



### PRIMARIAS

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

### SECUNDARIAS

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

## ARMADURA ACTIVA

NOMBRE	UMBRALES BASE	PUNTUACIÓN BASE
--------	---------------	-----------------

CARACTERÍSTICA

## INVENTARIO

INVENTARIO		
------------	--	--

### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA  SECUNDARIA

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA  SECUNDARIA

NOMBRE	RASGO Y RANGO	DADO DE DAÑO Y TIPO
--------	---------------	---------------------

CARACTERÍSTICA

# GUARDIÁN

## GUÍA DE PERSONAJE

Como guardián, corres hacia el peligro para proteger a tu grupo, manteniendo vigilados a aquellos que pueden no sobrevivir si no estuvieras ahí.

### RASGOS SUGERIDOS

+1 Agilidad, +2 Fuerza, -1 Sutiliza,  
0 Instinto, +1 Presencia, 0 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Hacha de Guerra - Fuerza - Cuerpo a Cuerpo - d10+3 físico - Dos Manos

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Cota de Malla - Umbrales 7 / 15 - Puntuación 4

Pesado: -1 a Evasión.

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o

una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Un tótem que te dio tu mentor  
o

una llave secreta

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropas que son:** casual, detalladas, sueltas, parcheadas, de realeza, tácticas, usadas.

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, rotundo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un capitán, un cuidador, un elefante, un general, un luchador.

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

¿A quién de tu comunidad no lograste proteger y por qué lo sigues recordando?

Te han encomendado proteger algo importante y llevarlo a un lugar peligroso. ¿Qué es y a dónde debe llegar?

Consideras que hay un aspecto de ti que es una debilidad. ¿Qué es y cómo te ha afectado?

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Cómo te salvé la vida la primera vez que nos conocimos?

¿Qué pequeño regalo me diste y notas que siempre llevo contigo?

¿Qué mentira me has contado sobre ti que me he creído por completo?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 4).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 7).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



# GUERRERO



## FILO Y HUESO

NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

NIVEL



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Esprintar  
Saltar  
ManiobrarLevantar  
Romper  
ForcejearControlar  
Esconder  
ManipularPercibir  
Intuir  
OrientarEncantar  
Actuar  
EngañarRecordar  
Analizar  
Comprender

### DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

DAÑO  
MENOR

Marca 1 PG

DAÑO  
MAYOR

Marca 2 PG

DAÑO  
GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

### ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.

**Sin piedad:** Gasta 3 Esperanzas para obtener un bonificador de +1 a tus tiradas de ataque hasta tu siguiente descanso.

### EXPERIENCIA



### ORO

PUÑADOS

BOLSAS

COFRE

### RASGO DE CLASE

#### ATAQUE DE OPORTUNIDAD

Si un adversario dentro de tu alcance de Cuerpo a Cuerpo intenta salir de ese alcance, haz una tirada de reacción usando un rasgo de tu elección contra su Dificultad. Elige un efecto si tienes éxito o dos si tienes un éxito crítico:

- No puede moverse del lugar donde está.
- Le infinges daño igual al dado de daño de tu arma principal.
- Te mueves con él.

#### ENTRENAMIENTO DE COMBATE

Ignoras la carga al equipar armas. Cuando infliges daño físico, ganas un bonificador a tu tirada de daño igual a tu nivel.

### ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA

#### PRIMARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

#### SECUNDARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

### ARMADURA ACTIVA

NOMBRE UMORALES BASE PUNTUACIÓN BASE

CARACTERÍSTICA

### INVENTARIO

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

# GUERRERO

## GUÍA DE PERSONAJE

Como guerrero, te lanzas a la batalla sin vacilación ni precaución, sabiendo que puedes derribar a cualquier enemigo que se interponga en tu camino.

### RASGOS SUGERIDOS

+2 Agilidad, +1 Fuerza, 0 Sutiliza,  
+1 Instinto, -1 Presencia, 0 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Espada Larga - Agilidad - Cuerpo a Cuerpo - d8+3 físico - Dos Manos.

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Cota de Malla - Umbrales 7/15 - Puntuación 4

Pesado: -1 a Evasión.

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o  
una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Un dibujo de un amante  
o  
una piedra de afilar.

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elige uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropas que es:** atrevida, remendada, reforzada, real, elegante, sobria, desgastada

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, rotundo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un toro, un soldado dedicado, un gladiador, un héroe, un jornalero

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

¿Quién te enseñó a luchar y por qué se quedó atrás cuando dejaste tu hogar?

Alguien te derrotó en combate hace años y te dejó por muerto. ¿Quién fue y cómo te tricionó?

¿Qué lugar legendario siempre has querido visitar y por qué es tan especial?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

Nos conocímos mucho antes de que este grupo se formara.  
¿Cómo?

¿Qué miedo estoy ayudándote a superar?

¿Qué tarea mundana sueles ayudarme a hacer fuera del campo de batalla?

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elige entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elige un carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta nivel 4).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elige entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elige un carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta nivel 7).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elige una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elige entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
  - Permanentemente gana una ranura de PG.
  - Permanentemente gana una ranura de Estrés.
  - Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
  - Elige un carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)
  - Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
  - Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.
- Incrementa tu Competencia en +1
- Multiclasificación: Elige una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

# HECHICERO

ARCANA Y MEDIANOCHE

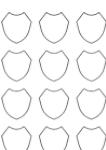
NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

NIVEL



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Esprintar  
Saltar  
ManiobrarLevantar  
Romper  
ForcejearControlar  
Esconder  
ManipularPercibir  
Intuir  
OrientarEncantar  
Actuar  
EngañarRecordar  
Analizar  
Comprender

## DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

### DAÑO MENOR

Marca 1 PG

### DAÑO MAYOR

Marca 2 PG

### DAÑO GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

## ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.

**Magia Volátil:** Gasta 3 Esperanza para repetir cualquier cantidad de dados de daño en un ataque que cause daño mágico.

## EXPERIENCIA



## ORO

PUÑADOS BOLSAS COFRE 

## RASGO DE CLASE

### SENTIDO ARCANO

Puedes percibir la presencia de personas y objetos mágicos en alcance Cercano.

### ILUSIÓN MENOR

Haz una **Tirada de Lanzamiento Conjuros (10)**. Con éxito, creas una ilusión visual menor, no más grande que tú, en alcance Cercano. Esta ilusión es convincente para cualquiera en alcance Cercano o más lejos.

### CANALIZAR ENERGÍA PURA

Una vez por descanso largo, puedes colocar una carta de dominio de tu equipo en tu reserva y elegir entre:

- Obtener Esperanza igual al nivel de la carta.
- Mejorar un conjuro que cause daño, añadiendo un bono al daño igual al doble del nivel de la carta.

## ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA 

### PRIMARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

### SECUNDARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

## ARMADURA ACTIVA

NOMBRE UMORALES BASE PUNTUACIÓN BASE

CARACTERÍSTICA

## INVENTARIO



### ARMA EN INVENTARIO

 PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

### ARMA EN INVENTARIO

 PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

# HECHICERO

## GUÍA DE PERSONAJE

Como hechicero, naciste con un poder mágico innato y has aprendido a utilizar ese poder para conseguir lo que quieras.

### RASGOS SUGERIDOS

0 Agilidad, -1 Fuerza, +1 Sutilidad,  
+2 Instinto, +1 Presencia, 0 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Bastón Dual - Instinto - Lejos - d6+3 mágico - Dos Manos

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Gambesón - Umbrales 5/11 - Puntuación 3

**Flexible:** +1 a Evasión.

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o  
una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Un orbe susurrante  
o  
una reliquia familiar.

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropas:** siempre en movimiento, extravagante, discreto, por capas, adornado, ajustado

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, redondo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** una celebridad, un comandante, un político, un bromista, un lobo disfrazado de oveja.

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.

También puedes crear las tuyas.

¿Qué hiciste para que tu comunidad te mire con desconfianza?

¿Qué mentor te enseñó a controlar tu magia salvaje y por qué ya no puede guiarte?

Tienes un miedo profundo que ocultas a todos. ¿Cuál es y por qué te aterra?

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Por qué mantenemos en secreto nuestro pasado común?

¿Por qué confías tanto en mí?

¿Qué hice que te hace ser cauteloso conmigo?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 4).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 7).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

**NIVEL**



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Espiritar  
Saltar  
Maniobrar

Levantar  
Romper  
Forcejear

Controlar  
Esconder  
Manipular

Percibir  
Intuir  
Orientar

Encantar  
Actuar  
Engañar

Recordar  
Analizar  
Comprender

### DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

**DAÑO MENOR**

Marca 1 PG

**DAÑO MAYOR**

Marca 2 PG

**DAÑO GRAVE**

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

### ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.

Esta Vez, No: Gasta 3 Esperanza para obligar a un adversario a Distancia Lejana a repetir una tirada de ataque o de daño.

### EXPERIENCIA



### ORO



BOLSAS

COFRE

### RASGO DE CLASE

#### PRESTIDIGITACIÓN

Puedes realizar efectos mágicos inocuos y sutiles a voluntad. Por ejemplo, puedes cambiar el color de un objeto, crear un olor, encender una vela, hacer flotar un objeto pequeño, iluminar una habitación o reparar un objeto pequeño.

#### PATRONES EXTRAÑOS

Elije un número entre 1 y 12. Cuando saques ese número en un Dado de Dualidad, ganas 1 Esperanza o eliminas 1 Estrés. Puedes cambiar este número cuando hagas un Descanso Largo.

### ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA



#### PRIMARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

#### SECUNDARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

### ARMADURA ACTIVA

NOMBRE UMORALES BASE PUNTUACIÓN BASE

CARACTERÍSTICA

### INVENTARIO

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

# MAGO

## GUÍA DE PERSONAJE

Como mago, te has familiarizado con lo arcano a través del estudio incansable de grimorios y otras herramientas de magia.

### RASGOS SUGERIDOS

-1 Agilidad, 0 Fuerza, 0 Sutileza,  
+1 Instinto, +1 Presencia, +2 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Gran Bastón - Conocimiento - Muy Lejos - d6 mágico - Dos Manos  
**Poderoso:** En éxito, tira un dado de daño extra y descarta el más bajo.

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Cuero - Umbrallos 6/13 - Puntuación 3

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o  
una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Un libro que estás intentando traducir  
o  
una diminuta mascota elemental inofensiva.

#### AHORA DECIDE DÓNDE LLEVAS TUS CONJUROS:

grandes libros, cartas del tarot, etc.

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropa:** bonita, limpia, común, suelta, en capas, de parches, ajustada.

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, rotundo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un excéntrico, un bibliotecario, una mecha encendida, un filósofo, un profesor

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

¿Qué responsabilidades te confiaban tu comunidad en el pasado? ¿Cómo les fallaste?

Has pasado tu vida buscando un libro u objeto de gran importancia.  
¿Qué es y por qué es tan importante para ti?

Tienes un rival poderoso. ¿Quién es y por qué estás tan decidido a derrotarle?

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Qué favor te pedí que no estás seguro de poder cumplir?

¿Qué afición rara o fascinación extraña compartimos?

¿Qué secreto sobre ti mismo me confiaste solo a mí?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije un carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 4).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrallos de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
- Elije un carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso (hasta nivel 7).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrallos de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.
  - Permanentemente gana una ranura de PG.
  - Permanentemente gana una ranura de Estrés.
  - Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.
  - Elije un carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)
  - Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
  - Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.
- Incrementa tu Competencia en +1
  - Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrallos de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



# PÍCARO



GRACIA Y MEDIANOCHE

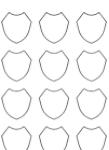
NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

NIVEL



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Espiritar  
Saltar  
Maniobrar

Levantar  
Romper  
Forcejear

Controlar  
Esconder  
Manipular

Percibir  
Intuir  
Orientar

Encantar  
Actuar  
Engañar

Recordar  
Analizar  
Comprender

## DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

DAÑO  
MENOR

Marca 1 PG

DAÑO  
MAYOR

Marca 2 PG

DAÑO  
GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

## ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.

*Esquiva del Pícaro:* Gasta 3 Esperanza para ganar un +2 a tu Evasión hasta que un ataque tenga éxito contra tí. Si ningún ataque acierta, el bono dura hasta tu siguiente descanso.

## EXPERIENCIA



## ORO

## ENCAPUCHADO

Cada vez que consigas el estado *Oculto*, estás *Encapuchado* en su lugar. Además de los beneficios de la condición *Oculto*, mientras estés *Encapuchado* permaneces invisible si estás inmóvil y un adversario se mueve a una posición desde la que normalmente te vería. Pierdes el estado *Encapuchado* después de atacar o de finalizar un movimiento dentro del campo de visión de un adversario.

## ATAQUE FURTIVO

Cuando tengas éxito en un ataque mientras estás *Encapuchado* o mientras un aliado está en alcance Cuerpo a Cuerpo de tu objetivo, añade un número de **d6** a la tirada de daño igual a tu rango.

Nivel 1 → Rango 1.

Niveles 2 a 4 → Rango 2.

Niveles 5 a 7 → Rango 3.

Niveles 8 a 10 → Rango 4.

## RASGO DE CLASE

NOMBRE

PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE

NIVEL

## ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA



### PRIMARIAS

NOMBRE

RASGO Y RANGO

DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

### SECUNDARIAS

NOMBRE

RASGO Y RANGO

DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

## ARMADURA ACTIVA

NOMBRE

UMBRALES BASE

PUNTUACIÓN BASE

CARACTERÍSTICA

## INVENTARIO

### ARMA EN INVENTARIO



PRIMARIA

SECUNDARIA

NOMBRE

RASGO Y RANGO

DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

### ARMA EN INVENTARIO



PRIMARIA

SECUNDARIA

NOMBRE

RASGO Y RANGO

DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

# PÍCARO

## GUÍA DE PERSONAJE

Como pícaro, tienes experiencia luchando con tu espada y también con tu ingenio, pero prefieres moverte rápidamente y luchar en silencio.

### RASGOS SUGERIDOS

+1 Agilidad, -1 Fuerza, +2 Sutileza,  
0 Instinto, +1 Presencia, 0 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Daga - Sutileza - Cuerpo a Cuerpo - d8+1 físico - Una Mano

### ARMA SECUNDARIA SUGERIDA

Daga Pequeña - Sutileza Cuerpo a Cuerpo - d8 físico - Una Mano

**A pares:** +2 al daño del arma principal contra objetivos en alcance Cuerpo a Cuerpo.

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Gambesón - Umbrales 5/11 - Puntuación 3

**Flexible:** +1 a Evasión.

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor

O

una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Un juego de herramientas de falsificación

O

un garfio de escalada.

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe tu propia descripción:

**Ropas que son:** limpia, oscura, discreta, de cuero, aterradora, táctica, ajustada

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego, hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado, rotundo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño, tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina, arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un bandido, un estafador, un jugador, un jefe de la mafia, un pirata

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

¿Qué te pillaron haciendo que acabó con tu exilio de tu comunidad de origen?

Antes llevabas otra vida. ¿Quién de tu pasado sigue persiguiéndote?

¿A quién fue más doloroso decir adiós cuando te marchaste?

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Qué te convencí de hacer recientemente que nos metió a ambos en un lío?

¿Qué he descubierto de tu pasado que mantengo en secreto ante los demás?

¿A quién conoces de mi pasado y cómo ha influido eso en lo que piensas de mí?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una Experiencia adicional a +2 y gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta nivel 4).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia adicional +2 y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta nivel 7).

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2 adicional y limpia todos los rasgos de personaje marcados. Después, gana un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y márcalas.

Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes sin marcar y márcalos.

Permanentemente gana una ranura de PG.

Permanentemente gana una ranura de Estrés.

Permanentemente gana un +1 de bonus para 2 Experiencias.

Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tienes acceso. (hasta el nivel 10)

Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Toma una carta de subclase mejorada. Despues tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu personaje, despues tacha una opción de «Toma una carta de subclase mejorada» y la otra opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de forma acorde. Toma una carta de dominio adicional de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas acceso.



# SERÁFICO



ESPLendor Y VALOR

NOMBRE \_\_\_\_\_

PRONOMBRES \_\_\_\_\_

LINAJE \_\_\_\_\_

SUBCLASE \_\_\_\_\_

**NIVEL****AGILIDAD****FUERZA****SUTILEZA****INSTINTO****PRESENCIA****CONOCIMIENTO**Esprintar  
Saltar  
ManiobrarLevantar  
Romper  
ForcejearControlar  
Esconder  
ManipularPercibir  
Intuir  
OrientarEncantar  
Actuar  
EngañarRecordar  
Analizar  
Comprender

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.



Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.



**Soporte Vital:** Gasta 3 Esperanza para limpiar un Punto de Golpe de un aliado en alcance Cercano.

## ORO

PUÑADOS

BOLSAS

COFRE

## RASGO DE CLASE

### DADOS DE ORACIÓN

Al comienzo de cada sesión, tira un número de d4 igual al valor de tu rasgo de Lanzamiento de Conjuros según tu subclase. Coloca estos dados en tu hoja de personaje. Son tus Dados de Oración. Puedes gastar cualquier número de ellos para ayudar a ti o a un aliado en alcance Lejano. Puedes usar el valor del dado gastado para reducir daño recibido, sumarlo a una tirada después de haberla realizado u obtener Esperanza igual al resultado. Al final de cada sesión, elimina todos los Dados de Oración no usados.

NOMBRE \_\_\_\_\_

PRONOMBRES \_\_\_\_\_

LINAJE \_\_\_\_\_

SUBCLASE \_\_\_\_\_

**NIVEL****AGILIDAD****FUERZA****SUTILEZA****INSTINTO****PRESENCIA****CONOCIMIENTO**Esprintar  
Saltar  
ManiobrarLevantar  
Romper  
ForcejearControlar  
Esconder  
ManipularPercibir  
Intuir  
OrientarEncantar  
Actuar  
EngañarRecordar  
Analizar  
Comprender

## ARMAS ACTIVAS

**COMPETENCIA**

### PRIMARIAS

NOMBRE \_\_\_\_\_

RASGO Y RANGO \_\_\_\_\_

DADO DE DAÑO Y TIPO \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICA \_\_\_\_\_

### SECUNDARIAS

NOMBRE \_\_\_\_\_

RASGO Y RANGO \_\_\_\_\_

DADO DE DAÑO Y TIPO \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICA \_\_\_\_\_

## ARMADURA ACTIVA

NOMBRE \_\_\_\_\_

UMBRALES BASE \_\_\_\_\_

PUNTUACIÓN BASE \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICA \_\_\_\_\_

## INVENTARIO

 PRIMARIA    SECUNDARIA

NOMBRE \_\_\_\_\_

RASGO Y RANGO \_\_\_\_\_

DADO DE DAÑO Y TIPO \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICA \_\_\_\_\_

## ARMA EN INVENTARIO

 PRIMARIA    SECUNDARIA

NOMBRE \_\_\_\_\_

RASGO Y RANGO \_\_\_\_\_

DADO DE DAÑO Y TIPO \_\_\_\_\_

CARACTERÍSTICA \_\_\_\_\_

## ARMA EN INVENTARIO

 PRIMARIA    SECUNDARIA

# SERÁFICO

## GUÍA DE PERSONAJE

Como seráfico, has hecho un voto a un dios que te ayuda a canalizar el poder arcano sagrado para mantener a tu grupo en pie.

### RASGOS SUGERIDOS

0 Agilidad, +2 Fuerza, 0 Sutiliza,  
+1 Instinto, +1 Presencia, -1 Conocimiento

### ARMA PRIMARIA SUGERIDA

Hacha Consagrada - Fuerza - Cuerpo a Cuerpo - d8+1 mágico -  
Una Mano

### ARMA SECUNDARIA SUGERIDA

Escudo Redondo - Fuerza Cuerpo a Cuerpo - d4 físico - Una  
Mano

**Protectora:** +1 a la Defensa de Armadura.

### ARMADURA SUGERIDA

Armadura de Cota de Malla - Umbrales 7 / 15 - Puntuación 4

**Pesado:** -1 a Evasión.

### INVENTARIO

#### ELIGE:

Una antorcha, 15 metros de cuerda, suministros básicos  
y un puñado de oro.

#### AHORA ELIGE ENTRE:

Una Poción de Salud Menor  
o  
una Poción de Aguante Menor

#### Y ELIGE ENTRE:

Un fardo de ofrendas  
o  
un símbolo de tu dios.

### DESCRIPCIÓN DE PERSONAJE

Elije uno (o más) de cada línea o escribe  
tu propia descripción:

**Ropas que son:** brillante, ondulada, adornada,  
ajustada, modesta, extraña, natural.

**Ojos como:** claveles, tierra, océano infinito, fuego,  
hiedra, lilas, noche, espuma de mar, invierno

**Cuerpo:** ancho, esculpido, curvilíneo, desgarbado,  
redondo, bajo, fornido, alto, delgado, pequeño,  
tonificado

**Piel del color de:** ceniza, trébol, nieve que cae, fina,  
arena, obsidiana, rosa, zafiro, glicina

**Actitud como:** un ángel, un médico, un evangelista,  
un monje, un sacerdote

### PREGUNTAS DE TRASFONDO

Responde cualquiera de las siguientes preguntas de trasfondo.  
También puedes crear las tuyas.

¿A qué dios te consagraste? ¿Qué hazaña increíble  
realizó por ti en un momento de desesperación?

¿Cómo cambió tu aspecto tras realizar tu juramento?

¿De qué forma extraña o única te comunicas  
con tu dios?

### CONEXIONES

Haz una de estas preguntas a cada jugador para que la responda desde el  
punto de vista de su personaje o crea preguntas nuevas:

¿Qué promesa me hiciste hacer si muriese en el campo de  
batalla?

¿Por qué me haces tantas  
preguntas sobre mi dios?

Me pediste que protegiera a un  
miembro del grupo por encima de  
todos, incluido de ti. ¿Quién es y por  
qué?

Luego trabaja con el DJ para generar dos experiencias iniciales para tu personaje.

### RANGO 2: NIVELES 2-4

A nivel 2, gana una  
Experiencia adicional a +2 y  
gana un +1 de bonus a tu  
Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y  
márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes  
sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2  
Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o  
inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta  
nivel 4).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de  
forma acorde. Toma una carta de dominio adicional  
de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas  
acceso.

### RANGO 3: NIVELES 5-7

A nivel 5, gana una Experiencia  
adicional +2 y limpia todos los rasgos  
de personaje marcados. Después, gana  
un +1 de bonus a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y  
márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes  
sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2  
Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o  
inferior de un dominio al que tiene acceso (hasta  
nivel 7).
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues  
tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu  
personaje, despues tacha una opción de «Toma  
una carta de subclase mejorada» y la otra  
opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de  
forma acorde. Toma una carta de dominio adicional  
de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas  
acceso.

### RANGO 4: NIVELES 8-10

A nivel 8, gana una Experiencia +2  
adicional y limpia todos los rasgos de  
personaje marcados. Después, gana  
un +1 a tu Competencia.

Elije entre 2 opciones de la siguiente lista y  
márcalas.

- Gana un +1 de bonus a 2 rasgos de personajes  
sin marcar y márcalos.
- Permanentemente gana una ranura de PG.
- Permanentemente gana una ranura de Estrés.
- Permanentemente gana un +1 de bonus para 2  
Experiencias.
- Elije una carta de dominio adicional de tu nivel o  
inferior de un dominio al que tienes acceso.  
(hasta el nivel 10)
- Permanentemente gana +1 bonus a tu Evasión.
- Toma una carta de subclase mejorada. Despues  
tacha la opción de multiclasificación de este rango.

Incrementa tu Competencia en +1

Multiclasificación: Elije una clase adicional para tu  
personaje, despues tacha una opción de «Toma  
una carta de subclase mejorada» y la otra  
opción de multiclasificación de esta hoja.

Actualiza tu nivel y ajusta tus umbrales de daño de  
forma acorde. Toma una carta de dominio adicional  
de tu nivel o inferior de un dominio al que tengas  
acceso.



# DAGGERHEART

## HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE

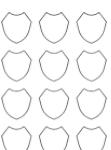
PRONOMBRES

LINAJE

SUBCLASE



NIVEL



AGILIDAD

FUERZA

SUTILEZA

INSTINTO

PRESENCIA

CONOCIMIENTO

Esprintar  
Saltar  
ManiobrarLevantar  
Romper  
ForcejearControlar  
Esconder  
ManipularPercibir  
Intuir  
OrientarEncantar  
Actuar  
EngañarRecordar  
Analizar  
Comprender

### DAÑO Y SALUD

Añade tu nivel actual a tus umbrales de daño.

#### DAÑO MENOR

Marca 1 PG

#### DAÑO MAYOR

Marca 2 PG

#### DAÑO GRAVE

Marca 3 PG

PG

ESTRÉS

### ESPERANZA

Gasta una Esperanza para usar una experiencia y ayudar a un aliado.



RASGO DE ESPERANZA

### EXPERIENCIA



### ORO

PUÑADOS

BOLSAS

COFRE

### RASGO DE CLASE

AGILIDAD	FUERZA	SUTILEZA	INSTINTO	PRESENCIA	CONOCIMIENTO
Esprintar Saltar Maniobrar	Levantar Romper Forcejear	Controlar Esconder Manipular	Percibir Intuir Orientar	Encantar Actuar Engañar	Recordar Analizar Comprender

### ARMAS ACTIVAS

COMPETENCIA

#### PRIMARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

#### SECUNDARIAS

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

### ARMADURA ACTIVA

NOMBRE UMRALES BASE PUNTUACIÓN BASE

CARACTERÍSTICA

### INVENTARIO

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA

#### ARMA EN INVENTARIO

PRIMARIA SECUNDARIA

NOMBRE RASGO Y RANGO DADO DE DAÑO Y TIPO

CARACTERÍSTICA