

NOMBRE

GÉNERO

RASGOS

IDENTIDAD

TEMA

ORIGEN

1	☐ Admiración ☐ Inferioridad	☐ Lealtad ☐ Desconfianza	☐ Afecto ☐ Odio	4	☐ Admiración ☐ Inferioridad	☐ Lealtad ☐ Desconfianza	☐ Afecto ☐ Odio
2	☐ Admiración ☐ Inferioridad	☐ Lealtad ☐ Desconfianza	☐ Afecto ☐ Odio	5	☐ Admiración ☐ Inferioridad	☐ Lealtad ☐ Desconfianza	☐ Afecto ☐ Odio
3	☐ Admiración ☐ Inferioridad	☐ Lealtad ☐ Desconfianza	☐ Afecto ☐ Odio	6	☐ Admiración ☐ Inferioridad	☐ Lealtad ☐ Desconfianza	☐ Afecto ☐ Odio

PUNTOS FABULA

♦ +1 Punto Fabula si no tienes ninguno al inicio de una sesión.

♦ +1 Punto Fabula cuando sacas una pifia en una Tirada.

♦ + 1 Punto Fabula cuando aparece un Villano.

♦ +2 Puntos Fabula si te rindes con 0 PG.

♦ Gastar 1 Punto Fabula tras hacer una Tirada e invocar un rasgo para volver a tirar uno o ambos dados (no en una pifia).

♦ Gastar 1 Punto Fabula tras hacer una Tirada e invocar un vínculo y añadir su fuerza al resultado (una vez por Tirada).

♦ Gastar 1 Punto Fabula para alterar la historia. Si alteras un elemento existente, necesitas el permiso de quien lo haya introducido.

PUNTOS DE EXPERIENCIA

Al final de cada sesión, obtienes automáticamente 5 PX. Luego:

♦ Obtienes una cantidad de PX igual a [Puntos Fabula gastados por el grupo ÷ número de Personajes Jugadores].

♦ Obtienes una cantidad de PX igual a [Puntos Ultima gastados por los Villanos].

Por último, si tienes 10 o más PX, pierdes 10 PX y obtienes 1 nivel.

MODIFICADOR DE INICIATIVA:

DEFENSA:

DEFENSA MÁGICA:

EQUIPO

Puedes equipar: ☐ Armadura Marcial ☐ Escudos Marciales ☐ Armas Cuerpo a Cuerpo Marciales ☐ Armas a Distancia Marciales

OBJETO EQUIPADO	DESCRIPCIÓN
ACCESORIO	
ARMADURA	
MANO PRINCIPAL	
MANO SECUNDARIA	

MOCHILA Y NOTAS

ATRIBUTOS Y EFECTOS DE ESTADO

BASE	ACTUAL
DESTREZA	☐ RALENTIZADO ☐ ENFURECIDO
PERSPICACIA	☐ ATURDIDO
VIGOR	☐ DEBILITADO ☐ ENVENENADO
VOLUNTAD	☐ AGITADO

PUNTOS DE GOLPE, PUNTOS DE MENTE, PUNTOS DE INVENTARIO

MÁX.	ACTUALES
PG (VIG x 5) + NIVEL + OTROS	CRISIS
PM (VOL x 5) + NIVEL + OTROS	
PI 6 + OTROS	

ZENITS

NIVEL DE PERSONAJE

CLASE / NIVEL

BENEFICIOS GRATUITOS

INFORMACIÓN HABILIDADES

CLASE / NIVEL

BENEFICIOS GRATUITOS

INFORMACIÓN HABILIDADES

CLASE / NIVEL

BENEFICIOS GRATUITOS

INFORMACIÓN HABILIDADES

NOMBRE DEL PERSONAJE

OTRAS CLASES

Anota aquí la información adicional de clase. Recuerda, solo puedes tener **un máximo de 3 clases sin dominar**.

CLASE / NIVEL	BENEFICIOS GRATUITOS
INFORMACIÓN HABILIDAD	

CLASE / NIVEL	BENEFICIOS GRATUITOS
INFORMACIÓN HABILIDAD	

CLASE / NIVEL	BENEFICIOS GRATUITOS
INFORMACIÓN HABILIDAD	

CLASE / NIVEL	BENEFICIOS GRATUITOS
INFORMACIÓN HABILIDAD	

HABILIDADES HEROICAS

HABILIDADES HEROICAS

ARCANOS Y HECHIZOS

Anota aquí cualquier **hechizo** que hayas aprendido, así como los **Arcanos** que hayas vinculado.

NOMBRE	PM	OBJETIVOS	DURACIÓN



RITUALES

Disciplinas: ☐ Arcanismo ☐ Elementalismo ☐ Entropismo ☐ Espiritismo ☐ Quimerismo ☐ Ritualismo



NOMBRE DEL PERSONAJE

ARCANOS Y HECHIZOS

Anota aquí cualquier **hechizo** que hayas aprendido, así como los **Arcanos** que hayas vinculado.

NOMBRE	PM	OBJETIVOS	DURACIÓN

NOMBRE	PM	OBJETIVOS	DURACIÓN



RITUALES

Disciplinas: ☐ Arcanismo ☐ Elementalismo ☐ Entropismo ☐ Espiritismo ☐ Quimerismo ☐ Ritualismo

