

JUGADOR

Nombre:

Categoría:

Nivel: Edad:

Sexo:

Raza:

Pelo,Ojos: /

P. Desarrollo:

Altura, Peso: /

Apariencia: Tamaño:

EXPERIENCIA

Actuales:

Siguiente nivel:

BASE ACTUAL BONO

AGI

CON

DES

FUE

INT

PER

POD

VOL

CAPACIDADES FÍSICAS

CANSANCIO

Base

Espec.

ACTUAL

ARMADURA

ARMADURA

Ent.

Pres.

Esp.

Req.

TIPO DE ARMADURA

Fil

Con

Pen

Cal

Ele

Fri

Ene

LOCALIZACIÓN

FINAL

COMBATE

ATAQUE

Base

Destreza

Categoría

FINAL

PARADA

Base

Destreza

Categoría

FINAL

ESQUIVA

Base

B.Agi

Especial

Categoría

FINAL

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

ARMA

ESP

ATAQUE

DEFENSA

DAÑO BASE

B. FUE

DAÑO FINAL

ESPECIAL

VEL.

ENT.

ROTURA

PRESENCIA

CRÍTICO 1

CRÍTICO 2

TURNOS

BASE

ESP1

ESP2

ESP3

ESP4

MOV BASE

20

20

20

20

20

ARMADURA

N/A

AGILIDAD

DESTREZA

ARMA

20

CATEGORÍA

ESPECIAL

FINAL

PUNTOS DE VIDA

Nº múltiplos

Base

Categoría

Múltiplos

P.V. FINALES:

ACTUALES

HABILIDADES SECUNDARIAS

ATLETICAS

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Acrobacias

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Atletismo

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Montar

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Nadar

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Trepar

AGI

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Saltar

FUE

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

VIGOR

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Friedad

VOL

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

P. Fuerza

FUE

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Res. Dolor

VOL

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

PERCEPTIVAS

BASE

BONO

ESP

CAT

FINAL

[]

Advertir

PER

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Buscar

PER

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

+

[]

Rastrear

PER

+

+

+

+

ACUMULACIÓN MÁGICA

ACT. Base:

Multiplos:

Especial:

ACT. REAL:

ZEON

Zeon Base:

Categoría:

Especial:

FINAL:

ZEON ACTUAL

PROYEC. MÁGICA

Base:

B.Des:

Especial:

Final:

DESEQUILIBRIO

OFEN. DEFEN.

POTENCIAL PSÍQUICO

Base:

Especial:

FINAL:

CV

CV Base:

CV Libres:

PROYEC. PSÍQUICA

Base:

B.Des:

Especial:

FINAL:

USO DEL KÍ (40)

Control del ki (30)

↳ Detección del ki (20)

↳ Erudición (10)

Eliminación de peso (10)

↳ Levitación (20)

↳ Movimiento de objetos (10)

↳ Vuelo (20)

Extrusión de presencia (10)

↳ Armadura de energía (10)

↳ Extensión del aura al arma (10)

↳ Destrucción por ki (20)

Transmisión del ki (10)

↳ Curación por ki (10)

Uso de la energía necesaria (10)

↳ Ocultación del ki (10)

↳ Falsa muerte (10)

↳ Eliminación de necesidades (10)

↳ Eliminación de penalizadores (20)

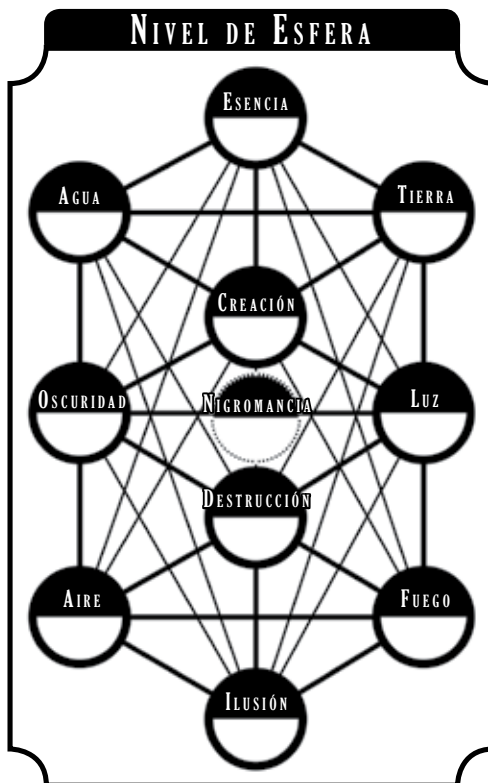
↳ Recuperación (20)

↳ Aumento de características (20)

Inhumanidad (30)

↳ Zen (50)

C. MARCIAL USADO



DISCIPLINAS PSÍQUICAS

1. 3.

2. 4.

HABILIDADES PSÍQUICAS

	BON	DEF

Nº DE INNATOS

	ACU.	KI	ACTUAL
FUE			
AGI			
DES			
CON			
VOL			
POD			

RESISTENCIAS

	BASE	CAR	BONO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE					
FISICA		CON			
ENFERMEDADES		CON			
VENENOS		CON			
MÁGICAS		POD			
PSÍQUICA		VOL			

PUNTOS DE CREACIÓN

DESVENTAJAS

VENTAJAS

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS

	COSTES

TÉCNICA CM

NIVEL ACUM.

FUE AGI DES CON POD VOL CM

TÉCNICA CM

NIVEL ACUM.

FUE AGI DES CON POD VOL CM

TÉCNICA CM

NIVEL ACUM.

FUE AGI DES CON POD VOL CM

TÉCNICA CM

NIVEL ACUM.

FUE AGI DES CON POD VOL CM

CONVOCACIÓN

	CAR	BASE	BONO	ESP	FINAL
Convocar	POD		+		
Dominación	VOL		+		
Atadura	POD		+		
Desconvocar	POD		+		

ESPECIALIZACIÓN

ARTES MARCIALES

HABILIDADES ESPECIALES

C.M. TOTAL B. ATAQ B. DEF DAÑO



(40)

- (70)

- ## VENTAJAS

DESVENTAJAS

ACU. Ki ACTUAL

FUE			
AGI			
DES			
CON			
VOL			
POD			

GENÉRICO

SELLOS	MENOR	MAYOR
TIERRA	☐	☐
METAL	☐	☐
AIRE	☐	☐
AGUA	☐	☐
FUEGO	☐	☐

CRIATURA

[illegible]

SELLOS

ARS MAGNUS [REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED]

[REDACTED] PD [REDACTED] CM [REDACTED]

ARS MAGNUS

PD CM

ARS MAGNUS

PD CM

RESISTENCIAS

PRESENCIA BASE				
FÍSICA	CON			
ENFERMEDADES	CON			
VENENOS	CON			
MÁGICAS	POD			
PSÍQUICA	VOL			

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS

LIMITS

[illegible]

TÉCNICA

NIVEL									
FUE	AGI	DES	CON	POD	VOL	GENER.	CM		

TÉCNICA

	FUE	AGI	DES	CON	POD	VOL	GENER.	CM
NIVEL								

TÉCNICA

TECNICA										CM
NIVEL	FUE	AGI	DES	CON	POD	VOL	GENÉR.	CM		

TÉCNICA

NIVEL	FUE	AGI	DES	CON	POD	VOL	GENÉR.	CM
-------	-----	-----	-----	-----	-----	-----	--------	----

TÉCNICA

TECNICA		CM						
NIVEL	FUE	AGI	DES	CON	POD	VOL	GENER.	CM

ACUMULACIÓN MÁGICA	
ACT. Base:	
Multiplos:	
Especial:	
ACT. REAL:	

Especial:

ACT. REAL:

ZEON	
Zeon Base:	
Categoría:	
Especial:	
FINAL:	

Especial:

FINAL:

ZEON ACTUAL	

PROYEC. MÁGICA	
Base:	
B.Des:	
Especial:	
Final:	

Final:

DESEQUILIBRIO
OFENSIVO DEFENSIVO

MAGIA INNATA	
Base:	
Especial:	
FINAL:	

Especial:

FINAL:

NIVEL DE ESFERA

Diagrama de la Esfera de la Magia:

- ESFERAS EXTERIORES:** ESENCIA, TIERRA, LUZ, FUEGO, ILUSIÓN, AGUA, OSCURIDAD.
- ESFERAS INTERIORES:** CREACIÓN, NIGROMANCIA, DESTRUCCIÓN.

El diagrama muestra las conexiones entre estas esferas, formando una estructura geométrica compleja. El círculo central NIGROMANCIA está rodeado por un círculo punteado.

NIVEL TOTAL **USADO**

USADO

DEL CONJURO

INTELIGENCIA

x10

x20

x30

x 40

x5.0

RESISTENCIAS	BASE	CAR	BONO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE					
FÍSICA		CON			
ENFERMEDADES		CON			
VENENOS		CON			
MÁGICAS		POD			
PSÍQUICA		VOL			

PsíQUICA

V O L

--	--

--	--

1

PUNTOS DE CREACIÓN

DESVENTAJAS	

[illegible]

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS	COSTES

COSTES	

CONVOCACIÓN		CAR	BASE	BONO	ESP	FINAL
☐	Convocar	POD	_____	_____	_____	=
☐	Dominación	VOL	_____	_____	_____	=
☐	Atadura	POD	_____	_____	_____	=
☐	Desconvocar	POD	_____	_____	_____	=

FINAL

100

[illegible][illegible][illegible][illegible]

FINAL



POTENCIAL PSÍQUICO	
Base:	
Bono:	
Especial:	
FINAL:	

HABILIDADES ESPECIALES / TABLAS	

RESISTENCIAS	BASE	CAR	BONO	ESP.	FINAL
PRESENCIA BASE					
FÍSICA		CON			
ENFERMEDADES		CON			
VENENOS		CON			
MÁGICAS		POD			
PSÍQUICA		VOL			

DISCIPLINAS PSÍQUICAS			
1.		3.	
2.		4.	

CV	
CV Base:	
CV Libres:	

PROYECCIÓN PSÍQUICA	
Base:	
B.Des:	
Especial:	
FINAL:	

PODER PSÍQUICO INNATO	EFECTO	VALOR

VENTAJAS	

DESVENTAJAS	

PODERES PSÍQUICOS

Nº DE INNATOS

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

PODER	NIVEL	
20	Rutinario	
40	Fácil	
80	Medio	
120	Difícil	
140	Muy Difícil	
180	Absurdo	
240	Casi imposible	
280	Imposible	
320	Inhumano	
440	Zen	
ACCIÓN	MANT	BONO

EQUIPO

DE

EQUIPO DE COMBATE

LOCALIZACIÓN

VESTIMENTA / COMPLEMENTOS / ACCESORIOS

POSESIONES / TÍTULOS

CONTACTOS

DESCRIPCIÓN / CARACTERÍSTICAS

DINERO

ORO

CANTIDAD



PLATA

CANTIDAD



BRONCE

CANTIDAD



JOYAS

CANTIDAD



CANTIDAD



CANTIDAD



RACIONES DIARIAS

COMIDA

BEBIDA

EQUIPO VARIADO

LOCALIZACIÓN

OBJETOS ESPECIALES

DESCRIPCIÓN / PROPIEDADES

NOTAS

ILUSTRACIÓN DEL PERSONAJE

