Registro de combates

Una columna por ronda. Anota la sala y los valores finales. Si llenas la tabla, continúa en otra hoja.

COMBATES												
SALA												
T												
D												
SALA												
T												
D												

COMBATES												
SALA												
T												
D												
SALA												
T												
D												

COMBATES												
SALA												
T												
D												
SALA												
T												
D												

COMBATES												
SALA												
T												
D												
SALA												
T												
D												

Guerrero

Abres camino con el acero y la determinación.



Nombre _____

TALENTO DE CLASE

En cada ronda de combate, suma +1 al dado de trazo después de asignarlo. El valor final nunca supera 6.

INICIO DE UNA AVENTURA INDEPENDIENTE

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO
8	+1	+0	2	30

TU PERSONAJE EN CAMPAÑA

XP total _____ Nivel _____

VALORES ACTUALES TRAS LAS MEJORAS

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO

MEJORAS PERMANENTES

Vigor ☐ ☐ Precisión ☐ Guardia ☐ Equipo ☐

Vigor: +2 salud máxima, hasta dos veces. Precisión: +1 trazo; Guardia: +1 defensa; Equipo: +1 provisión inicial. Precisión, Guardia y Equipo: una vez cada una por campaña.

RELIQUIAS CONSEGUIDAS

Mapa ☐ Semilla ☐ Rueda ☐ Aguja ☐

Reliquia equipada _____ Uso gastado ☐

EQUIPO Y NOTAS

En aventuras independientes empieza de cero. En campaña conserva XP, mejoras y reliquias; repón los recursos al descansar entre etapas. Aquí sí puedes borrar y actualizar.

Explorador

Ves caminos y escondites donde otros solo ven piedra.



Nombre _____

TALENTO DE CLASE

Dos veces por aventura, registra una casilla de exploración sin pagar su 1 de tiempo. Paga los extras. No sirve para combatir, moverte ni pagar la curación con provisiones. Marca cada uso aquí o en el mapa: son dos usos en total.

Búsquedas gratuitas gastadas ☐ ☐

INICIO DE UNA AVENTURA INDEPENDIENTE

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO
8	+0	+0	2	30

TU PERSONAJE EN CAMPAÑA

XP total _____ Nivel _____

VALORES ACTUALES TRAS LAS MEJORAS

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO

MEJORAS PERMANENTES

Vigor ☐ ☐ Precisión ☐ Guardia ☐ Equipo ☐

Vigor: +2 salud máxima, hasta dos veces. Precisión: +1 trazo; Guardia: +1 defensa; Equipo: +1 provisión inicial. Precisión, Guardia y Equipo: una vez cada una por campaña.

RELIQUIAS CONSEGUIDAS

Mapa ☐ Semilla ☐ Rueda ☐ Aguja ☐

Reliquia equipada _____ Uso gastado ☐

EQUIPO Y NOTAS

En aventuras independientes empieza de cero. En campaña conserva XP, mejoras y reliquias; repón los recursos al descansar entre etapas. Aquí sí puedes borrar y actualizar.

Erudito

El conocimiento revela cómo anticipar cada amenaza.



Nombre _____

TALENTO DE CLASE

En cada ronda de combate, suma +1 al dado de defensa después de asignarlo. El valor final nunca supera 6.

INICIO DE UNA AVENTURA INDEPENDIENTE

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO
8	+0	+1	2	30

TU PERSONAJE EN CAMPAÑA

XP total _____ Nivel _____

VALORES ACTUALES TRAS LAS MEJORAS

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO

MEJORAS PERMANENTES

Vigor ☐ ☐ Precisión ☐ Guardia ☐ Equipo ☐

Vigor: +2 salud máxima, hasta dos veces. Precisión: +1 trazo; Guardia: +1 defensa; Equipo: +1 provisión inicial. Precisión, Guardia y Equipo: una vez cada una por campaña.

RELIQUIAS CONSEGUIDAS

Mapa ☐ Semilla ☐ Rueda ☐ Aguja ☐

Reliquia equipada _____ Uso gastado ☐

EQUIPO Y NOTAS

En aventuras independientes empieza de cero. En campaña conserva XP, mejoras y reliquias; repón los recursos al descansar entre etapas. Aquí sí puedes borrar y actualizar.

Guerrero

Abres camino con el acero y la determinación.



Nombre _____

TALENTO DE CLASE

En cada ronda de combate, suma +1 al dado de trazo después de asignarlo. El valor final nunca supera 6.

INICIO DE UNA AVENTURA INDEPENDIENTE

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO
8	+1	+0	2	30

TU PERSONAJE EN CAMPAÑA

XP total _____ Nivel _____

VALORES ACTUALES TRAS LAS MEJORAS

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO

MEJORAS PERMANENTES

Vigor ☐ ☐ Precisión ☐ Guardia ☐ Equipo ☐

Vigor: +2 salud máxima, hasta dos veces. Precisión: +1 trazo; Guardia: +1 defensa; Equipo: +1 provisión inicial. Precisión, Guardia y Equipo: una vez cada una por campaña.

RELIQUIAS CONSEGUIDAS

Mapa ☐ Semilla ☐ Rueda ☐ Aguja ☐

Reliquia equipada _____ Uso gastado ☐

EQUIPO Y NOTAS

En aventuras independientes empieza de cero. En campaña conserva XP, mejoras y reliquias; repón los recursos al descansar entre etapas. Aquí sí puedes borrar y actualizar.

Explorador

Ves caminos y escondites donde otros solo ven piedra.



Nombre _____

TALENTO DE CLASE

Dos veces por aventura, registra una casilla de exploración sin pagar su 1 de tiempo. Paga los extras. No sirve para combatir, moverte ni pagar la curación con provisiones. Marca cada uso aquí o en el mapa: son dos usos en total.

Búsquedas gratuitas gastadas ☐ ☐

INICIO DE UNA AVENTURA INDEPENDIENTE

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO
8	+0	+0	2	30

TU PERSONAJE EN CAMPAÑA

XP total _____ Nivel _____

VALORES ACTUALES TRAS LAS MEJORAS

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO

MEJORAS PERMANENTES

Vigor ☐ ☐ Precisión ☐ Guardia ☐ Equipo ☐

Vigor: +2 salud máxima, hasta dos veces. Precisión: +1 trazo; Guardia: +1 defensa; Equipo: +1 provisión inicial. Precisión, Guardia y Equipo: una vez cada una por campaña.

RELIQUIAS CONSEGUIDAS

Mapa ☐ Semilla ☐ Rueda ☐ Aguja ☐

Reliquia equipada _____ Uso gastado ☐

EQUIPO Y NOTAS

En aventuras independientes empieza de cero. En campaña conserva XP, mejoras y reliquias; repón los recursos al descansar entre etapas. Aquí sí puedes borrar y actualizar.

Erudito

El conocimiento revela cómo anticipar cada amenaza.



Nombre _____

TALENTO DE CLASE

En cada ronda de combate, suma +1 al dado de defensa después de asignarlo. El valor final nunca supera 6.

INICIO DE UNA AVENTURA INDEPENDIENTE

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO
8	+0	+1	2	30

TU PERSONAJE EN CAMPAÑA

XP total _____ Nivel _____

VALORES ACTUALES TRAS LAS MEJORAS

SALUD MÁXIMA	BONO DE TRAZO	BONO DE DEFENSA	PROVISIONES	TIEMPO

MEJORAS PERMANENTES

Vigor ☐ ☐ Precisión ☐ Guardia ☐ Equipo ☐

Vigor: +2 salud máxima, hasta dos veces. Precisión: +1 trazo; Guardia: +1 defensa; Equipo: +1 provisión inicial. Precisión, Guardia y Equipo: una vez cada una por campaña.

RELIQUIAS CONSEGUIDAS

Mapa ☐ Semilla ☐ Rueda ☐ Aguja ☐

Reliquia equipada _____ Uso gastado ☐

EQUIPO Y NOTAS

En aventuras independientes empieza de cero. En campaña conserva XP, mejoras y reliquias; repón los recursos al descansar entre etapas. Aquí sí puedes borrar y actualizar.