







## MAGIA

(Elige un tipo de magia)

**OTROMUNDO**

**CRISTIANA**

**SAJONA**

**MITRAS E ISIS**

## DOMINIO DE LA MAGIA

**PRACTICANTE**

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

**ERUDITO**

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS





## OBJETIVOS

---



---



---



---



---

## CANSANCIO







## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
<b>1</b>	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
<b>2</b>	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
<b>3</b>	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
<b>4</b>	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
<b>5</b>	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---



# EL REY DEL INVIERNO



PUNTOS DE EVOLUCIÓN

INICIATIVA

DEDUCCIÓN

IDIOMAS

Britón

Galés

EQUIPO

Caballo

Armadura completa

Espada

Amuleto de Morrigan



**NOMBRE**

SELWYN DE CAER GWENT

**CONCEPTO**

GUERRERO

**LINAJE**

CLAN DE GALES

**HITO**

□□□ **1d** □□□ **2d** □□□ **3d** □□□ **4d** □□□ **5d**

*Descripción y rasgos*

Selwyn es una guerrera al servicio del señor de Caer Gwent. Es una mujer de hombros anchos y piel curtida, que suele juguetear con un puñal en sus manos, y que lo observa todo casi sin parpadear. En su rostro y muñecas luce los tatuajes tribales de la antigua tribu de los ordovices.

*Breve trasfondo*

Selwyn desciende de la antigua y misteriosa tribu de los ordovices, que en tiempos remotos, habitaron las zonas centrales de lo que hoy es Gales, y que tuvieron varios enfrentamientos a lo largo de los siglos con los invasores romanos. Hace décadas que la familia de Selwyn se ha asentado en Caer Gwent, y han servido con fidelidad a lord Corbin ap Teudrig, bajo cuyo gobierno se le ha encomendado la tutela y el cuidado de lady Gwendolen ui Galvin...

## CAPACIDADES

**VIGOR**

3

*Esp.* Tregar

*Esp.* Fuerza bruta

*Esp.*

**DESTREZA**

3

*Esp.* Reflejos

*Esp.*

*Esp.*

**SAPIENCIA**

1

*Esp.*

*Esp.*

*Esp.*

**PERSONALIDAD**

2

*Esp.* Intimidar

*Esp.*

*Esp.*

**LUCHA**

4

*Maestrías*

**FILLO**

**CONTUNDENTES**

**DE ASTA**

**LANZAS**

**ESCUDO**

**ARMADURA COMPLETA**

**ARMAS DE PROYECTIL**

0

*Maestrías*

**PROYECTILES**

**ARROJADIZAS**

**VITALIDAD**

1 2 2 3 3 4 5 6

**INCAPACITACIÓN**

□ □ □ □ □ □

Arma	Categoría	Manos que ocupa	Daño base	Alcance	Notas
Espada	Filo	1 mano	3d daño		

**PROTECCIÓN**

Armadura	Vigor necesario	Dados de daño
Armadura completa		-2d al daño
Escudo		-1d al daño





## MAGIA

(Elige un tipo de magia)

**OTROMUNDO**

**CRISTIANA**

**SAJONA**

**MITRAS E ISIS**

## DOMINIO DE LA MAGIA

**PRACTICANTE**

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

**ERUDITO**

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS

**LEER**

**MANIPULAR**

**CREAR**

**DESTRUIR**

## OBJETIVOS

---



---



---



---



---

## CANSANCIO

---



---



---



---



---

## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
<b>1</b>	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
<b>2</b>	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
<b>3</b>	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
<b>4</b>	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
<b>5</b>	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---

**NOMBRE:** \_\_\_\_\_ **TIRADA**

**ACCIÓN:** \_\_\_\_\_ **OBJETIVO:** \_\_\_\_\_

**EFEECTO:** \_\_\_\_\_

---









## MAGIA

(Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

MITRAS E ISIS

## DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS

LEER  3

MANIPULAR  2

CREAR

DESTRUIR

## OBJETIVOS

Heridas 2

Alimentos 1

Fuego 2

## CANSANCIO

## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
1	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
2	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIA DOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
3	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
4	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
5	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: Sanar/Agravar

TIRADA

4

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Heridas

EFEECTO: Sanar cura X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo.

(Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par). En el caso de Agravar, es necesario que el objetivo ya esté herido.

NOMBRE: Comida revitalizante

TIRADA

3

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Alimentos

EFEECTO: Comer los alimentos hechizados permite recuperar X puntos de Vitalidad, siendo X la cantidad de éxitos en la tirada para realizar el hechizo.

(Se recupera/provoca un punto de INC cuando el punto de Vitalidad marcado o desmarcado es par).

NOMBRE: Detectar espíritus

TIRADA

5

ACCIÓN: Leer

OBJETIVO: Fuego

EFEECTO: Detección de presencias del más allá en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros.

NOMBRE: Diagnosticar

TIRADA

5

ACCIÓN: Leer

OBJETIVO: Heridas

EFEECTO: Permite entender el daño causado, otorgando la receta sanadora para una rápida recuperación del herido.

Cada punto de Magnitud es un dado extra que puede lanzarse en la siguiente tirada de primeros auxilios o curación no mágica del individuo.

NOMBRE: Halo de fuego

TIRADA

4

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Fuego

EFEECTO: Utilizando un fuego ya existente, se provoca que un halo de llamas se extienda hasta el/los objetivo/s designados por el mago, en función de la Magnitud obtenida. 1= en contacto físico. 2= radio de 10 metros. 3= radio de 50 metros.

El contacto con el fuego genera Xd de daño, siendo X la Magnitud del hechizo.

\*Magnitud sobrante: En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Magnitud concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Magnitud efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.



# EL REY DEL INVIERNO



PUNTOS DE EVOLUCIÓN

INICIATIVA

DEDUCCIÓN

IDIOMAS

Sajón

Britón

EQUIPO

Ropas de piel

3 venablos

Hacha

Lanza



**NOMBRE**

DEOCHAN DIENTERROJO

**CONCEPTO**

CAZADOR (PRACTICANTE)

**LINAJE**

SEGUIDORES DE AELLE

**HITO**

□□□  1d □□□  2d □□□  3d □□□  4d □□□  5d

*Descripción y rasgos*

Deochan es un hombre de aspecto salvaje y rudo, de cabello rubio pajizo, ojos claros y nariz chata, que luce con orgullo las marcas y cicatrices de su vida. Guarda como un tesoro sus brazaletes de bronce en los que aparecen un lobo dando caza al sol y otro a la luna. El lobo es el animal totémico de Deochan.

*Breve trasfondo*

No muchos sajones pueden, como Deochan, afirmar que su familia descende del mismísimo Aelle. Durante el Reino del Verano, la familia de Deochan vivió en el sur de Britania, en las tierras que rodeaban Venta Belgarum y Clausentum. El padre de Deochan, así como su hermano mayor y algunos de sus tíos y tías, murieron en Camlann luchando junto a Arturo. Después de que Mordred ocupara Venta Belgarum, la familia de Aelle buscó refugio al otro lado del Severn, en Caer Gwent. Allí, Deochan ha ejercido como cazador para los señores de la ciudad y sus invitados.

## CAPACIDADES

**VIGOR**

3

*Esp.* Supervivencia en los bosques

*Esp.*

*Esp.*

**DESTREZA**

2

*Esp.* Silencioso

*Esp.*

*Esp.*

**SAPIENCIA**

2

*Esp.* Comerciante

*Esp.*

*Esp.*

**PERSONALIDAD**

1

*Esp.* Caer bien

*Esp.*

*Esp.*

**LUCHA**

2

*Maestrías*

**FILO**

**CONTUNDENTES**

**DE ASTA**

**LANZAS**

**ESCUDO**

**ARMADURA COMPLETA**

**ARMAS DE PROYECTIL**

2

*Maestrías*

**PROYECTILES**

**ARROJADIZAS**

**VITALIDAD**

1  2  2  3  3  4  5  6

**INCAPACITACIÓN**

Arma	Categoría	Manos que ocupa	Daño base	Alcance	Notas
Lanza	Lanzas	1 o 2 manos	2d daño		Trauma 6
Venablos	Arrojadizas	1 mano	2d daño	15 metros	Trauma 6

Gracias a tu Maestría con la lanza, puedes reducir en 1 el valor de Masivo del enemigo. (Lee más sobre esto en el libro básico de El Rey del Invierno).

**PROTECCIÓN**

Armadura  
de cuero

Vigor necesario

Dados de daño

-1d al daño

□ □ □ □ □ □





## MAGIA

(Elige un tipo de magia)

OTROMUNDO

CRISTIANA

SAJONA

Animal Totémico: Lobo

MITRAS E ISIS

## DOMINIO DE LA MAGIA

PRACTICANTE

(3 Objetivos / Cansancio por cada 5 o 6 / Magnitud máxima 3)

ERUDITO

(5 Objetivos / Cansancio por cada 6 / Magnitud máxima sin límite)

## ACCIONES MÁGICAS

LEER  2

MANIPULAR  1

CREAR  0

DESTRUIR  2

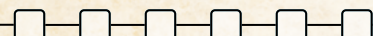
## OBJETIVOS

Movimiento 1

Manada 1

Miedo 3

## CANSANCIO



## MAGNITUDES DE LA MAGIA

	DISTANCIA Y VISIBILIDAD	PREDISPOSICIÓN DEL OBJETIVO	TAMAÑO / NÚMERO DE OBJETIVOS	TIEMPO
1	CONTACTO FÍSICO / UNO MISMO	CAMBIA UNA MUESCA	PERSONAL / 1 OBJETIVO	< 2 MINUTOS
2	VISIBLE Y/O < 10 METROS	CAMBIADOS MUESCAS	CABALLO / 3 OBJETIVOS	< 1 HORA
3	VISIBLE Y/O < 50 METROS	CAMBIA TRES MUESCAS	CARRETA / 5 OBJETIVOS	< 1 DÍA
4	VISIBLE Y/O < 100 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS	CHOZA / 10 OBJETIVOS	< 1 SEMANA
5	VISIBLE Y/O < 150 METROS	CAMBIA CUATRO MUESCAS Y EL CAMBIO ES PERMANENTE	CASERÓN / 30 OBJETIVOS	< 1 MES

## GRIMORIO PERSONAL

(Inscribe tus fórmulas de conjuros en el grimorio)

NOMBRE: Seguir/Borrar rastros

TIRADA

3

ACCIÓN: Leer/Destruir

OBJETIVO: Movimiento

EFEECTO: El hechizo Leer permite identificar quién y cuándo dejó un rastro, en función de la Magnitud obtenida. 1= un objetivo. 2= 3 objetivos. 3= 5 objetivos. Al borrar un rastro (Destruir), la Magnitud del hechizo se convierte en los dados de penalización que sufre en su tirada quien intente seguirlo en el futuro.

NOMBRE: Convencer por el bien común

TIRADA

2

ACCIÓN: Manipular

OBJETIVO: Manada

EFEECTO: La Magnitud lograda representa la cantidad de muescas que se mueve a la audiencia hacia aquello que se les quiere contar o invitar a hacer... La escala es opuesto-reticente-neutral-favorable-convencido. El director de juego debe determinar cuál es el estado inicial de la audiencia, antes de que se realice la tirada. No es necesario que revele este estado inicial al mago.

NOMBRE: Asegurar la presa

TIRADA

5

ACCIÓN: Destruir

OBJETIVO: Miedo

EFEECTO: La presa elegida se tranquiliza ante ti, facilitando dar el golpe de gracia. La Magnitud representa la cantidad de muescas que se mueve a la presa hacia la tranquilidad alarmado-asustado-neutral-confiado-amigable. La Magnitud también indica la cantidad de objetivos (como en Leer rastro).

NOMBRE:

TIRADA

0

ACCIÓN:

OBJETIVO:

EFEECTO:

\*Magnitud sobrante: En todos los conjuros, si el mago pretendía alcanzar una Magnitud concreta antes de la tirada y obtiene más éxitos de los necesarios, puede decidir aumentar la Magnitud efectiva o renunciar a los éxitos extra para evitar el cansancio que provocan.