

# Ars Magica

## Cuarta Edición

ARMA	INIC	ATQ	DEF	DAÑO	ALC	ESP	FUE
<i>Pelea</i>							

### Combate

**Iniciativa** (Inic): Rapidez + Competencia de arma + Bono a la Iniciativa del Arma + Carga  
**Ataque** (Atq): (Destreza o Percepción) + Competencia de arma + Bono de Ataque del Arma  
**Defensa** (Def): Rapidez + Competencia de arma + Bono de Defensa del Arma - Tam  
**Daño**: (Fuerza + Tamaño) o (nada) + Bono de Daño del Arma  
**Alcance** (Alc): Alcance efectivo del arma  
**Espacio** (Esp): El terreno abierto (en pasos) que necesitas para utilizar apropiadamente el arma  
**Fuerza** (Fue): Fuerza mínima para usar el arma

### Niveles de Vida

TOTAL DE AGUANTE \_\_\_\_\_  
 Protección + Vitalidad + Tamaño

Sano	<input checked="" type="radio"/>	NA
Magullado	<input type="radio"/>	NA
Herido Leve	<input type="radio"/>	-1
Herido Medio	<input type="radio"/>	-3
Herido Grave	<input type="radio"/>	-5
Incapacitado	<input type="radio"/>	NA

### Niveles de Fatiga

TOTAL DE FATIGA \_\_\_\_\_  
 Vitalidad + Carga

Fresco	<input checked="" type="radio"/>	NA
Sofocado	<input type="radio"/>	NA
Fatigado	<input type="radio"/>	-1
Cansado	<input type="radio"/>	-3
Extenuado	<input type="radio"/>	-5
Inconsciente	<input type="radio"/>	NA

### Armadura

Tipo \_\_\_\_\_  
 Protección \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_

### Reputaciones

Punt.	Tipo/Objetivo
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

### Equipo

Objeto y Notas	Peso	Objeto y Notas	Peso
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____

PESO TOTAL \_\_\_\_\_ CARGA \_\_\_\_\_

Carga = Fuerza + Peso Total. Los valores de peso son negativos.  
 La Carga nunca puede ser superior a 0.

### Notas

Objetos y habilidades especiales, molestias, contactos, amigos, enemigos, lugares de interés, pistas, rumores, miembros del grupo, achaques de la edad, etc