Ars Magica
Cuarta Edición
Rasgos Herméticos

Artes

Técnica	Punt.	Exp.	Forma	Punt.	Exp.
Creo			Animal		
Intellego			Aquam		
Muto			Auram		
Perdo			Corpus		
Rego			Herbam		
			Ignem		
			Imaginem		
			Mentem		
			Terram		
			Vim		

Impronta

Crepúsculo

Puntos	Efectos

Total de Puntos de Crepúsculo _____

Totales Importantes

Lanzar Hechizos Espontáneos
Inteligencia + Técnica + Forma + Carga
Dividir entre 2 si se gasta un nivel de Fatiga
Dividir entre 5 si no

Lanzar Hechizos Formulaicos
Vitalidad + Técnica + Forma + Carga

Lanzar Hechizos Rituales
Total de Formulaicos + Concentración

Resistencia Mágica
Parma Magica x 5 (+ Forma y bonificaciones) _____

Tirada de Apuntar
Percepción + Precisión _____

Tirada de Concentración
Inteligencia + Concentración _____

Velocidad de Lanzamiento de Hechizos
Rapidez + Precisión + Carga _____

Certamen
Inteligencia + Certamen + Técnica + Forma _____

Total de Laboratorio Básico
Inteligencia + Teoría Mágica + Técnica + Forma _____

Máximo de Vis por Estación
Teoría Mágica + Vim _____

Los valores de peso son negativos.
La Carga nunca puede ser superior a 0.

Familiar

CARACTERÍSTICAS

Int _____ Fue _____ Com _____ Des _____
Per _____ Vit _____ Pre _____ Rap _____

COMPETENCIAS Y PODERES

PUNTUACIONES DE LAZOS

Lazo de Oro _____
Lazo de Plata _____
Lazo de Cobre _____

OTRAS PUNTUACIONES

Tamaño _____
Poder Mágico _____

AGUANTE		FATIGA	
Sano	✓	✓	NA
Magullado	○	○	NA
Herido Leve	○	○	-1
Herido Medio	○	○	-3
Herido Grave	○	○	-5
Incapacitado	○	○	NA

PROPIEDADES DEL VÍNCULO

Punt.	Propiedad

Rasgo	Punt.	Rasgo	Punt.

© Atlas Games. © La Factoría de Ideas usado bajo permiso. La Editorial autoriza a fotocopiar esta página para uso personal.