

SOLACIA: Hoja de Registro de la Aventura - Campaña

Se recomienda **fotocopiar esta hoja para usarla repetidamente**. Como alternativa, puedes usar una **hoja de papel en blanco** o una cuadrícula, o bien descargarla de nuestra página web.

Anota las cinco misiones que componen tu Aventura (¡si logras llegar tan lejos!). Recuerda que siempre debes empezar con la **Misión 1A, 1B o 1C**, y a medida que avances, ve anotando los números de las misiones superadas en la **Hoja de Registro de Campaña**.

También puedes registrar el **estado de tu grupo al final de cada misión** si lo deseas (útil si vas a hacer una pausa antes de continuar con la siguiente).

Misión (rodea)	Resultado ☞ = fin del juego	Estado del héroe al final de la misión (M= Muerto H= Herido, marca los objetos)								
		Estado			✓				✓	
1A 1B 1C	☑ ☒	Ⓜ Guerrero →	M H	Espada →	○	Escudo →	○	Ira →	○	
		👤 Ladrón →	M H	Daga →	○	Escudo →	○	Ocultarse →	○	
		👤 Elfa →	M H	Arco largo →	○	Flechas →	○	Armadura →	○	
		👤 Maga →	M H	L. Hechizos →	○	Túnica →	○	Explosión →	○	
2A 2B 2C	☑ ☒	Ⓜ Guerrero →	M H	Espada →	○	Escudo →	○	Ira →	○	
		👤 Ladrón →	M H	Daga →	○	Escudo →	○	Ocultarse →	○	
		👤 Elfa →	M H	Arco largo →	○	Flechas →	○	Armadura →	○	
		👤 Maga →	M H	L. Hechizos →	○	Túnica →	○	Explosión →	○	
3A 3B 3C	☑ ☒	Ⓜ Guerrero →	M H	Espada →	○	Escudo →	○	Ira →	○	
		👤 Ladrón →	M H	Daga →	○	Escudo →	○	Ocultarse →	○	
		👤 Elfa →	M H	Arco largo →	○	Flechas →	○	Armadura →	○	
		👤 Maga →	M H	L. Hechizos →	○	Túnica →	○	Explosión →	○	
4A 4B 4C	☑ ☒	Ⓜ Guerrero →	M H	Espada →	○	Escudo →	○	Ira →	○	
		👤 Ladrón →	M H	Daga →	○	Escudo →	○	Ocultarse →	○	
		👤 Elfa →	M H	Arco largo →	○	Flechas →	○	Armadura →	○	
		👤 Maga →	M H	L. Hechizos →	○	Túnica →	○	Explosión →	○	
5A 5B	☑ ☒	Ⓜ Guerrero →	M H	Espada →	○	Escudo →	○	Ira →	○	
		👤 Ladrón →	M H	Daga →	○	Escudo →	○	Ocultarse →	○	
		👤 Elfa →	M H	Arco largo →	○	Flechas →	○	Armadura →	○	
		👤 Maga →	M H	L. Hechizos →	○	Túnica →	○	Explosión →	○	

Tabla de cofres	1-2	3-4	5-6
INTERACTUAR para abrir (el Cofre desaparece)	Ⓜ Espada de hueso: COM. -1 👤 Túnica de malla: DEF. 5+ 👤 Flechas dentadas: COM. -1 📖 Escudo: DEF. 5+	Ⓜ Escudo: DEF. 4+ 📖 Libro de hechizos: 2d6 Canalizar 👤 Arco largo: ALCANCE 1-3 📖 Daga ósea: COM. -1	Ⓜ Ira: ATACA después de matar 📖 Explosión: Todos a A1 7+ 👤 Armadura ligera: DEF. 5+ 📖 Ocultarse: +1 cuando es ATACADO



Descarga la hoja de registro en formato PDF para imprimirla o fotocopiar esta página.