

# Mythras

## RASGOS DE PERSONAJE

FUE <CON TAM DES INT POD <CAR

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

## ATRIBUTOS

**AC** puntos de acción  
**MD** modificador de daño  
**ME** modificador de experiencia  
**RC** ritmo de curación  
**MR** momento de reacción  
**Mov.** movimiento  
**PS** puntos de suerte  
**PM** puntos de magia

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ACT TOT ○ ○

## INFORMACIÓN DEL PERSONAJE

Jugador \_\_\_\_\_  
 Nombre \_\_\_\_\_ Raza/Cultura \_\_\_\_\_  
 Oficio \_\_\_\_\_ Culto/Hermandad \_\_\_\_\_  
 Patria \_\_\_\_\_ Religión \_\_\_\_\_  
 Edad \_\_\_\_\_ Peso \_\_\_\_\_ Mano hábil \_\_\_\_\_  
 Sexo \_\_\_\_\_ Altura \_\_\_\_\_ Compleción \_\_\_\_\_  
 Descripción \_\_\_\_\_

## PASIONES

\_\_\_\_\_ %  
 \_\_\_\_\_ %  
 \_\_\_\_\_ %  
 \_\_\_\_\_ %

Retrato

## PUNTOS DE GOLPE DE LAS LOCALIZACIONES

Id20	localización	PA	PG Totales	PG Actuales
01-03	Pierna Derecha	_____	○	○
04-06	Pierna Izquierda	_____	○	○
07-09	Abdomen	_____	Estado	○
10-12	Pecho	_____	Sano (Todos los PG)	○
13-15	Brazo Derecho	_____	Levemente herido (PG pos.)	○
16-18	Brazo Izquierdo	_____	Seramente herido (PG neg.)	○
19-20	Cabeza	_____	Gravemente herido (PG < lim)	○
		_____	Límite PG Negativos (<CON+TAM)/2	○

## ARMAS

tipo de arma	tamaño	alcance (pot)	daño	pa/pg	efectos especiales	distancia y recarga
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

## HABILIDADES BÁSICAS

Habilidad	Características	%
Aguante	<CONx2	_____ %
Atletismo	FUE+DES	_____ %
Bailar	DES+CAR	_____ %
Cantar	POD+CAR	_____ %
Conducir	DES+POD	_____ %
Costumbres	INTx2	_____ %
Engañar	INT+CAR	_____ %
Evadir	DESx2	_____ %
Influencia	CARx2	_____ %
Montar	DES+POD	_____ %
Músculo	FUE+TAM	_____ %
Nadar	FUE+CON	_____ %
Ocultar	DES+POD	_____ %
Pelea	FUE+DES	_____ %
Percepción	INT+POD	_____ %
Perspicacia	INT+POD	_____ %
Primeros auxilios	DES+INT	_____ %
Región	INTx2	_____ %
Remar	FUE+CON	_____ %
Sigilo	DES+INT	_____ %
Voluntad	PODx2	_____ %

## HABILIDADES PROFESIONALES

Habilidad	Características	%
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %

## FATIGA

Nivel actual	estado	mod. hab.	mov.	MR	PA	recuperación
□	Fresco					
□	Fatigado	Dif.	-	-	-	15 min
□	Cansado	Dif.	-1 m			3 horas
□	Agotado	Form.	-2 m	-2	-	6 horas
□	Exhausto	Form.	-1/2	-4	-1	12 horas
□	Debilitado	Herc.	-1/2	-6	-2	18 horas
□	Incapacitado	Herc.	0 m	-8	-3	24 horas
□	Semiconsciente	Imp.	Sin actividad posible			36 horas
□	Comatoso		Sin actividad posible			48 horas
□	Muerto					Nunca

## ESTILOS DE COMBATE

Estilo	%	Armas	Rasgo
_____	_____ %	_____	_____
_____	_____ %	_____	_____
_____	_____ %	_____	_____
_____	_____ %	_____	_____

## DONES, RASGOS Y HABILIDADES VARIAS

\_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## TIRADAS DE EXPERIENCIA

# DINERO Y RIQUEZAS

# HISTORIA PERSONAL, CULTOS Y RELACIONES

<b>EQUIPO TRANSPORTADO</b>	
<b>Objeto</b>	<b>CAR.</b>
<b>Carga total</b>	

CAR

# POSESIONES

MAGIA

NOTAS	