

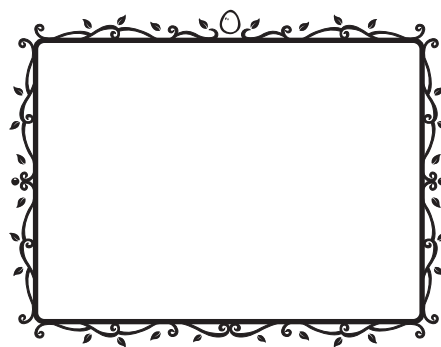
## Hoja de Personaje

Ryuujin  Creado

Nombre					Jugador		
Nivel		PE		Sexo		Edad	
Clase	/			Arquetipo	/		

Habilidad	Características	Efectos
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	
	+	

Armas Dominadas	Objeto Favorito
Color y apariencia	
Hogar y razón para viajar	
Notas	



	Fuerza	Destreza	Inteligencia	Espíritu
Características	FUE d	DES d	INT d	ESP d
Defensa	Armadura + Escudo PG = FUE inicial x 2		PM = ESP inicial x 2 PM	
Salud	Cada día: FUE + ESP 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20			Puntos de Pifia 
Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES-PEN) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)				Iniciativa y Esquiva + DES + INT - PEN

**Equipo** Los objetos equipados no cuentan como carga. El tamaño máximo total de objetos equipados es igual a la Capacidad de Carga.

Nombre	Impactar	Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción	
Armas						
Nombre	Defensa	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción	
Armadura						
Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
Escudo						
Nombre	Efecto / Descripción / Otros					
Ropa de viaje						

## Terreno + Climas Modificadores para Terrenos / Climas

Terrenos	Nivel 1 => 6		Nivel 2 => 8			Nivel 3 => 10			Nivel 4 => 12		Nivel 5 => 14
	Praderas	Yermos	Bosques	Colinas	Pedregales	Bosques Primarios	Pantanos	Montañas	Desiertos	Junglas	Alta Montaña
Modificador											
Climas	Climas +1					Climas +3				Climas +5	
	Llovizna	Viento	Nebolina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador											

**Condiciones** Se curan si la Salud del día siguiente es mayor o igual que la severidad.

Físicas	Herido DES baja 1 grado	Envenenado FUE baja 1 grado	Enfermo Todas bajan 1 grado
Mentales	Cansado ESP baja 1 grado	Mareado INT baja 1 grado	Conmocionado Todas bajan 1 grado

# Foja de Objetos



Los objetos equipados no cuentan como carga.  
(Pero tamaño máximo equipado = Cap. Carga.)  
-1 a las tiradas por punto que supere la Cap. Carga.

Dinero

Capacidad de Carga

Carga actual

G

Oro

FUE+2

NIVEL

+

+

=

Total:

Objeto	Precio	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción / Tipo / Otros			
Objeto	Precio	Tamaño	Durabilidad	Objeto	Precio	Tamaño	Durabilidad

## Recipientes



Recipiente	Precio	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción / Tipo / Otros

## Animales



Animal	Precio	Efecto / Descripción / Tipo / Otros



# Notas



● Para apuntar Conjuros, canciones, o cualquier otra cosa. ●

## Subir de Nivel

Nivel	Experiencia	Nuevas ventajas
2	100	Aumento de característica. Finta y Buscar en combate.
3	600	Especialista en Terreno/ Clima.
4	1.200	Aumento de característica. Inmunidad a una Condición.
5	2.000	Clase adicional.
6	3.000	Aumento de característica. Arquetipo adicional.
7	4.200	Especialista en Terreno/ Clima.
8	5.800	Aumento de característica.
9	7.500	Apoyo del dragón estacional.
10	10.000	Aumento de característica. Viaje legendario.

- Mejora de PG y PM: Reparte 3 puntos cada nivel.

- Aumenta la Capacidad de Carga en +1 por nivel.
- Aumento de Característica: Mejora en 1 tipo el dado (d4 -> d6 -> d8 -> d10 -> d12). Los PG y PM no mejoran al incrementar la característica, pero sí la Capacidad de Carga en 2 puntos.

- Especialista en Terreno o Clima: Añade un +2 a las tiradas que tengan que ver con un terreno o clima.

- Inmune a una Condición: Te vuelves inmune a una de las 6 condiciones, a tu elección.

- Clase Adicional: Aprendes las habilidades de una clase. Si hay alguna común o escoges la misma clase, añade +1 a las habilidades.

- Arquetipo Adicional: Adquieres las capacidades de un nuevo arquetipo o duplicas las del tuyo si lo vuelves a escoger.

- Apoyo del dragón estacional: Escoge una estación. Mientras viajes durante dicha estación, puedes cambiar el resultado de una tirada por un 10 (puedes elegir tras tirar los dados) una vez al día.