



# RYUUTAMA

Juego de rol de fantasía natural

## Hoja de personaje

Ryuujin









Creado




Nombre	Haruka Bryute			Jugador	R. G.		
Nivel	1	PE	0	Sexo	F	Edad	16 años
Clase	Granjera			Arquetipo	Mágico (Primavera)		

Habilidad	Características	Efectos
Robusta	+	Carga +3, Salud +1
Adiestrar	+	Puede tener 3 animales
Oficio	DES + ESP	Interpreta música inspiradora
	+	
	+	
	+	

Arma Dominada		Especialista Terreno/Clima		Objeto favorito	Guantes de su hermano
<b>Color y apariencia</b> Le gusta el amarillo. Tiene media melena castaña. Lleva una blusa bordada, una falda y una capucha para el sol.					
<b>Hogar y razón para viajar</b> Es de Elnte, famoso por sus molinos y su trigo. Quiere entregar una carta de su difunto padre a su hermano Fiore, que se fue del pueblo hace 3 años.					
<b>Notas</b> Cronista. Apodo: "Ave del Paraíso" Le gusta cantar. Su perro Kasta es su mejor amigo. Le dan mucho miedo los sitios oscuros.					

Características	FUE d 6 	DES d 4 	INT d 6 	ESP d 8 			
PG	PG iniciales = FUE x 2  12 ⇒		PM	PM iniciales = ESP x 2  20 ⇒			
Salud	FUE + ESP Si ≥ 10, una Característica sube 1 grado				Puntos de Pifia 		
<div><div></div><div>2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20</div><div>★</div></div>					Tiradas de Viaje (1) Marcha (FUE+DES) (2) Orientación (INT+INT) (3) Acampada (DES+INT)		Iniciativa (DES + INT)

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

Armas	Nombre	Impactar	Daño	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Espada Corta	DES+INT+1	INT-1	1	1	Una mano
Escudo Armadura	Nombre	Defensa	Penalización	Tamaño	Durabilidad	Efecto / Descripción
	Nombre	Defensa	Esquiva	Penalización	Tamaño	Durabilidad
Ropa de viaje	Nombre	Efecto / Descripción / Otros		Nombre	Efecto / Descripción / Otros	
	Visera mona	Calor +1				

## 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	Neblina	Calor	Frío	Lluvia	Nieve	Niebla	Oscuridad	Tormenta	Ventisca
Modificador				+1							

**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	