

Fantasia Clásica

Registro del personaje

FUE CON TAM DES INT POD CAR

Puntos de Suerte

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Atributos

Puntos de Acción Mod. de daño Mod. Exp Ritmo de curación Iniciativa Tasa de Mov. Penalizador Iniciativa Puntos de Magia

○ ○ ○ ○ ○ ○ ○ ○

Información del Personaje

Jugador _____
 Personaje _____ Raza/Cultura _____
 Clase _____ Rango _____
 Patria _____ Religión _____
 Edad _____ Género _____ Mano dominante _____
 Complexión _____ Altura _____ Peso _____
 Descripción/retrato

Pasiones

_____ %
 _____ %
 _____ %
 _____ %

Localizaciones de Impacto

Id 20	Localización	PA / PG	Tipo de Armadura	CAR
01-03	Pierna derecha	/	_____	_____
04-06	Pierna izquierda	/	_____	_____
07-09	Abdomen	/	_____	_____
10-12	Pecho	/	_____	_____
13-15	Brazo derecho	/	_____	_____
16-18	Brazo izquierdo	/	_____	_____
19-20	Cabeza	/	_____	_____

Armas

Tipo de Arma	Tamaño	Alcance (Potencia)	Daño	PA/PG	Efectos de Combate	Alcance y Recarga
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____
_____	_____	_____	_____	_____	_____	_____

Habilidades Básicas

Habilidad	Característica	%
Aguante	CONx2	_____ %
Atletismo	FUE+DES	_____ %
Bailar	DES+CAR	_____ %
Cantar	CAR+POD	_____ %
Conducir	DES+POD	_____ %
Con. Local	INTx2	_____ %
Costumbres	INTx2	_____ %
Engañar	INT+CAR	_____ %
Evadir	DESx2	_____ %
Influencia	CARx2	_____ %
Manejo de Botes	FUE+CON	_____ %
Montar	DES+POD	_____ %
Músculo	FUE+TAM	_____ %
Nadar	FUE+CON	_____ %
Ocultar	DES+POD	_____ %
Pelea	FUE+DES	_____ %
Percepción	INT+POD	_____ %
Perspicacia	INT+POD	_____ %
Primeros Auxilios	INT+DES	_____ %
Sigilo	DES+INT	_____ %
Voluntad	PODx2	_____ %

Habilidades Profesionales

Habilidad	Característica	%
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %
_____	_____	_____ %

Fatiga

Nivel actual	Estado	Habilidad	Mov.	Rango de Golpe	Puntos de Acción	Recuperación
	Fresco	-	-	-	-	-
	Sin aliento	Difícil	-	-	-	15 minutos
	Cansado	Difícil	-1m	-	-	3 horas
	Agotado	Formidable	-2m	-2	-	6 horas
	Exhausto	Formidable	Medio	-4	-1	12 horas
	Desfallecido	Hercúleo	Medio	-6	-2	18 horas
	Incapacitado	Hercúleo	Ninguno	-8	-3	24 horas
	Semi-inconsciente	Imposible	Sin actividad posible			36 horas
	Comatoso	Sin actividad posible				48 horas
	Muerto					Nunca

Grados de habilidad

Grado	Modificador
Automático	No necesita tirada
Muy Fácil	Doble
Fácil	Multiplica por 1,5
Básico	-
Difícil	Reduce 1/3
Formidable	Reduce 1/2
Hercúleo	Reduce 1/10
Imposible	No hay intento posible

Estilo de Combate

Estilo	%	Armas
_____	_____ %	_____
Sin Armas	_____ %	_____

Notas

Girada de Experiencia

Dinero y Riqueza

PL
PO
PE
PP
PC
Gemas, joyas y otros enseres.

Utensilios Mágicos

Utensilios y Magia

Equipación

Artículo CAR

Hechizos conocidos

Hechizos y Rango

Notas