

Fantasia Clásica Imperativa

JUGADOR	TIRADA EXP.
1	1
2	2
3	3
4	4
5	5
6	6
7	7
8	8
9	9
10	10
11	11
12	12
13	13
14	14
15	15
16	16
17	17
18	18
19	19
20	20
21	21
22	22
23	23
24	24
25	25
26	26
27	27
28	28
29	29
30	30
31	31
32	32
33	33
34	34
35	35
36	36
37	37
38	38
39	39
40	40
41	41
42	42
43	43
44	44
45	45
46	46
47	47
48	48
49	49
50	50
51	51
52	52
53	53
54	54
55	55
56	56
57	57
58	58
59	59
60	60
61	61
62	62
63	63
64	64
65	65
66	66
67	67
68	68
69	69
70	70
71	71
72	72
73	73
74	74
75	75
76	76
77	77
78	78
79	79
80	80
81	81
82	82
83	83
84	84
85	85
86	86
87	87
88	88
89	89
90	90
91	91
92	92
93	93
94	94
95	95
96	96
97	97
98	98
99	99
100	100

PERSONAJE	
-----------	--

RAZA/CULTURA	CLASE	RANGO
--------------	-------	-------

GÉNERO	EDAD	ALTURA	PESO
--------	------	--------	------

TRASFONDO/DESCRIPCIÓN

CARACTERÍSTICAS

FUE	CON	TAM	DES	INT	POD	CAR

PUNTOS DE ACCIÓN	MOD. DE DAÑO	MOD. DE EXP.	RITMO DE CURACIÓN	BONIF. DE INICIATIVA	PUNTOS DE SUERTE	PUNTOS DE MAGIA
------------------	--------------	--------------	-------------------	----------------------	------------------	-----------------

MOVIMIENTO BASE _____ Ver hoja 2 para las fórmulas de movimiento expandido

HABILIDADES BÁSICAS	% BÁSICO		%
Aguante	CON x2	☐ 	
Atletismo	FUE+DES	☐ 	
Bailar	DES+CAR	☐ 	
Cantar	CAR+POD	☐ 	
Conducir	DES+POD	☐	
Conocimiento local	INT x2	☐ 	
Costumbres	INT x2	☐	
Engañar	INT+CAR	☐ 	
Evadir	DES x2	☐	
Influencia	CAR x2	☐ 	
Manejo de botes	FUE+CON	☐ 	
Montar	DES+POD	☐	
Músculo	FUE+TAM	☐	
Nadar	FUE+CON	☐	
Ocultar	DES+POD	☐	
Percepción	INT+POD	☐ 	
Perspicacia	INT+POD	☐	
Primeros auxilios	INT+DES	☐ 	
Sigilo	DES+INT	☐ 	
Voluntad	POD x2	☐	

ALINEAMIENTO	% BÁSICO	%
PASIONES	% BÁSICO	%

JURAMENTOS	% BÁSICO	%
------------	----------	---

[illegible][illegible][illegible]

EQUIPO (UNA «COSA» POR LÍNEA)

0	Ropa puesta
0	Armadura puesta
1	
2	
3	
4	
5	
6	
7	
8	
9	
10	
11	
12	
13	
14	
15	
16	
17	
18	
19	
20	
21	
22	
23	
24	
25	
26	
27	
28	
29	
30	
31	
32	
33	
34	
35	
36	

RESUMEN DE CARGA

Círculo de FUE. Puedes llevar 1 «Cosa» por punto de FUE sin penalización. Se apunta 1 «Cosa» por línea, 100 monedas, 2 armas Pequeñas, 1 arma 1M. Llevar «Cosas» más grandes ocupará varias líneas, es decir, 2 líneas para un arma 2M.

La mochila cuenta como 1 «Cosa», pero puede llevar 10 sin peso adicional.
La computadora o su equivalente no cuenta como «Cosa». Usa los kilos 9.

La armadura o ropa puesta no cuenta como CRG. Usa las líneas 0.
Un personaje está Cargado cuando las «Cosas» que lleva superan su FUE.
Ver capítulo de Equipo para más reglas adicionales sobre Carga.

MOCHILA (PUEDE CARGAR 10 «COSAS» COMO 1)

1	6
2	7
3	8
4	9
5	10

Gº DE DIFICULTAD	MODIFICADOR	SIMPLIFICADO
Automático	No hace falta tirar	-
Muy Fácil	Habilidad x2	40%
Fácil	Habilidad x1,5	20%
Normal	Sin ajustes	-
Difícil	Habilidad/1,5	-20%
Formidable	Habilidad/2	-40%
Hercúleo	Habilidad/5	-80%
Imposible	No se puede intentar	-

[illegible]

