

TRASFONDO



Descripción personal

Rasgos

Ideología/creencias

Heridas y cicatrices

Personas importantes

Fobias y manías

Lugares significativos

Libros, hechizos y objetos arcanos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y PROPIEDADES

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

Tiradas de habilidad y de característica

| Niveles de éxito: | Pifia 100/96+ | Fallo > hab. | Normal ≤ hab. | Difícil ½ hab. | Extremo ¼ hab. | Crítico 01 |
|-------------------|------------------|-----------------|------------------|-------------------|-------------------|---------------|
|-------------------|------------------|-----------------|------------------|-------------------|-------------------|---------------|

Forzar tiradas: Debe justificarlo; imposible en tiradas de combate o Cordura

Heridas y curación

Primeros auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ PV máximos de un solo ataque

Llega a 0 PV sin haber sufrido una herida grave = **Inconsciente**

Llega a 0 PV habiendo sufrido una herida grave = **Moribundo**

Moribundo: P. auxilios = estabilizado temp.; luego requiere Medicina

Ritmo de curación natural (sin herida grave): Recupera 1 PV al día

Ritmo de curación natural (herida grave): Tirada de curación semanal

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

