

Bonif. Daño		
Corpulencia		
Esquivar		

TRASFONDO

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y BIENES

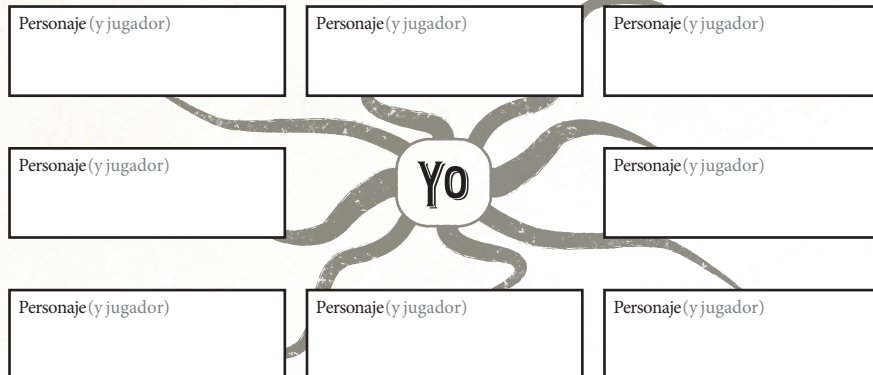
Nivel de gasto:

Dinero:

Bienes

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

NOTAS



REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
 Fracaso > Habilidad
 Normal ≤ Habilidad
 Difícil..... ½ Habilidad
 Extremo..... ⅓ Habilidad
 Crítico 01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios curan +1 PV..... Medicina cura +1D3 PV

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

Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.