

Bonif. Daño		
Corpulencia		
Esquivar		

⇌ TRASFONDO ⇌

Descripción personal Ideología/Creencias Allegados Lugares significativos Posesiones preciadas	Rasgos Lesiones y cicatrices Fobias y manías Tomos arcanos, hechizos y artefactos Encuentros con entidades extrañas
--	---

⇌ EQUIPO Y POSESIONES ⇌

.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....
.....

⇌ DINERO Y BIENES ⇌

Nivel de gasto
Dinero
Bienes
.....
.....
.....
.....
.....

⇌ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ⇌

Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....		Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....

⇌ NOTAS ⇌

⇌ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ⇌

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pífa..... 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.