

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.....

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.