

# ISAAC FEIJOO

## OPOSITOR A POLICÍA, 26 AÑOS

Eres un gran ejemplo de resiliencia y de persona que se ha hecho a sí misma. Estás preparándote para las próximas pruebas a policía, seguramente para evitar injusticias como la que le sucedió a tu madre con ese hombre al que te cuesta llamar padre. Has sido hijo de madre soltera, la cual también ha cuidado de tu primo Bruno desde que sus padres fallecieron en un accidente cuando él tenía cinco años. Ahora tu madre está ingresada en el hospital por haberse contagiado en el bar en el que trabaja y las autoridades locales están investigando la reciente desaparición de tu primo.

Crees que la Guardia Civil no está aplicando la metodología que estás aprendiendo en la academia con la investigación de tu primo. Es más, si no fuera por la fama de incompetentes que tienen las autoridades de la zona, dirías que están falsificando informes y ocultando pruebas. Has decidido llevar a cabo tu propia investigación y has empezado por preguntar a los amigos de Bruno, con los que has coincidido en el velatorio de César. Te han metido en el grupo de whatsapp que comparten, donde acordaron ir a la estación la noche de su desaparición.

## ATRIBUTOS

Atributo	FUE	CON	INT	DES	TAM	POD	CAR	EST
valor	14	15	11	10	12	11	10	10
x5	70	75	55	50	60	55	50	50
			Idea			Suerte		Cultura general

## CARACTERÍSTICAS

### PUNTOS DE VIDA

Iniciales	13
-----------	----

Actuales	
----------	--

Umbral de herida grave: 7

### PUNTOS DE VIDA

Iniciales	11
-----------	----

Actuales	
----------	--

### ESTABILIDAD MENTAL (sistema clásico: 55)

SIN MODIFICADORES									
Tranquilo									
+10% ACCIÓN, -10% EL RESTO									
Intranquilo									
+20% ACCIÓN, -20% EL RESTO									
Tenso									
Locura subyacente	0					-1			
	-2					-3			

## HABILIDADES

Fuerza de Voluntad: 5

### CONOCIMIENTOS

<input type="checkbox"/> Burocracia (10%)	50
<input type="checkbox"/> Ciencias naturales (-%)	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (5%)	
<input type="checkbox"/> Ciencias sociales (-%)	
<input type="checkbox"/> Derecho	60
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> Idioma materno (ESTx5%)	50
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> Manejo de archivos (25%)	
<input type="checkbox"/> Medicina (0%)	
<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (0%)	
<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (15%)	50
<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (0%)	
<input type="checkbox"/> Psicología (5%)	25
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	

### VOCACIONES

Arte (5%)	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> Bricolaje (20%)	
<input type="checkbox"/> Maestrías (-%)	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	

### SENSORIALES

<input type="checkbox"/> Discreción (10%)	
<input type="checkbox"/> Esconder/se (15%)	
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	45
<input type="checkbox"/> Orientación (15%)	
<input type="checkbox"/> Percibir (25%)	45
<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	60
<input type="checkbox"/> Supervivencia (15%)	35
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	

### SOCIALES

<input type="checkbox"/> Autoridad (EST+CAR%)	30
<input type="checkbox"/> Bajos fondos (10%)	40
<input type="checkbox"/> Embaucar (10%)	
<input type="checkbox"/> Intimidar (TAMx2/INTx2%)	24
<input type="checkbox"/> Oratoria (10%)	
<input type="checkbox"/> Protocolo (ESTx2%)	20
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	

### ACCIÓN

Armas CaC (-%)	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> Armas de fuego cortas (20%)	40
<input type="checkbox"/> Armas de fuego largas (25%)	
<input type="checkbox"/> .....	
<input type="checkbox"/> Conducir (25%)	55
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2%)	40
<input type="checkbox"/> Forma física (FUE+DES%)	44
<input type="checkbox"/> Lucha (DESx2%)	40
<input type="checkbox"/> .....	

## EQUIPO Y ATAQUES

Modificador al Daño: +1d2

Nombre	Daño	Alcance base	Disp./T	Cargador	PR	Disf.
Desarmado	1d3+MD	-	-	-	-	-

Equipo: