

JUAN COBOS

ESTUDIANTE UNIVERSITARIO, 21 AÑOS

Estás en tercer curso de la carrera de Biotecnología. María, la profesora de Ciencias Naturales del instituto, fue la que despertó tu pasión por la naturaleza, aunque a veces se le fuera la pinza con movidas trascendentales y New Age.

Habías empezado algo con César este verano. Desde septiembre se mostró más cercano a ti (por eso de que te ibas del pueblo al piso que compartes durante el curso) e incluso se peló alguna que otra clase por quedarse a dormir contigo al piso... Pero ahora eres tú quien se ha saltado las clases para ir al su velatorio; estarás en casa con tus padres un par de días. Allí supiste que lo encontraron en la carretera que lleva a la mina, pero que su último paradero conocido fue la antigua estación. El bosque que hay entre esos dos puntos tiene cierta mala fama: su microclima es idóneo para que crezcan algunas especies de plantas y hongos consideradas venenosas. Sabes que la Guardia Civil lo ha descargado como lugar de búsqueda a pesar de ser el sitio más obvio. Si los otros dos desaparecidos siguen allí, corren peligro. Ahí has coincidido con sus compañeras de clase y te han metido en el grupo de whatsapp que compartían para que estéis en contacto por si hubiera novedades.

ATRIBUTOS

Atributo	FUE	CON	INT	DES	TAM	POD	CAR	EST
valor	10	9	15	12	9	13	12	16
x5	50	45	75	60	45	65	60	80
			Idea			Suerte		Cultura general

CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	9
Actuales	

Umbral de herida grave: 5

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	13
Actuales	

ESTABILIDAD MENTAL (sistema clásico: 65)

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: 6

CONOCIMIENTOS

<input type="checkbox"/> Burocracia (10%)	—
Ciencias naturales (-%)	
<input type="checkbox"/> Biología	70
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (5%)	—
Ciencias sociales (-%)	
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Idioma materno (ESTx5%)	80
<input type="checkbox"/> Inglés	60
<input type="checkbox"/> Latín	40
<input type="checkbox"/> Manejo de archivos (25%)	—
<input type="checkbox"/> Medicina (0%)	60
<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (0%)	—
<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (15%)	50
<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (0%)	—
<input type="checkbox"/> Psicología (5%)	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—

VOCACIONES

Arte (5%)	
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Bricolaje (20%)	40
<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%)	40
<input type="checkbox"/> Orientación (15%)	50
<input type="checkbox"/> Percibir (25%)	—
<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	40
<input type="checkbox"/> Supervivencia (15%)	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—

SOCIALES

<input type="checkbox"/> Autoridad (EST+CAR%)	28
<input type="checkbox"/> Bajos fondos (10%)	—
<input type="checkbox"/> Embaucar (10%)	—
<input type="checkbox"/> Intimidar (TAMx2/INTx2%)	30
<input type="checkbox"/> Oratoria (10%)	30
<input type="checkbox"/> Protocolo (ESTx2%)	32
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—

ACCIÓN

Armas CaC (-%)	
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Armas de fuego cortas (20%)	—
<input type="checkbox"/> Armas de fuego largas (25%)	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Conducir (25%)	50
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2%)	24
<input type="checkbox"/> Forma física (FUE+DES%)	42
<input type="checkbox"/> Lucha (DESx2%)	24
<input type="checkbox"/>	—

EQUIPO Y ATAQUES

Modificador al Daño: -1d2

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

Equipo: