

LUCÍA CARMONA

ESTUDIANTE DE INSTITUTO, 17 AÑOS

Eres una estudiante responsable, por eso eres la encargada del periódico del instituto y las publicaciones del facebook del grupo de delegados de clase. Vives con tu abuela en el mismo edificio que Bruno y su primo. Vais todos los días juntos al instituto pero... la otra noche se fue con Andrea y César a colarse en la antigua estación y no durmió en casa. Tampoco asistió al instituto y... la Guardia Civil interrumpió la clase para comunicarle a Jéssica que han declarado a su hermana Andrea desaparecida, junto con tu vecino Bruno. A César lo han encontrado sin vida cerca de la mina, así que los buscan por ahí.

En el velatorio, el primo de Bruno te ha preguntado por su último paradero conocido. Lo mismo pasa con Juan, el noviete que tenía César. Eres la administradora del grupo de whatsapp que compartías con ellos y con Jéssica, así que les has añadido a los dos para estar en contacto por si hubiera alguna novedad.

ATRIBUTOS

Atributo	FUE	CON	INT	DES	TAM	POD	CAR	EST
valor	7	8	11	15	12	11	11	11
x5	35	40	55	75	60	55	55	55
			Idea			Suerte		Cultura general

CARACTERÍSTICAS

PUNTOS DE VIDA

Iniciales	10
Actuales	

Umbral de herida grave: 5

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%)	—
Ciencias naturales (-%)	
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (5%)	—
Ciencias sociales (-%)	
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Idioma materno (ESTx5%)	55
<input type="checkbox"/> Inglés	50
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/> Manejo de archivos (25%)	40
<input type="checkbox"/> Medicina (0%)	—
<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (0%)	—
<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (15%)	—
<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (0%)	—
<input type="checkbox"/> Psicología (5%)	50
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—

VOCACIONES

Arte (5%)	
<input type="checkbox"/> Fotografía	—
<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%)	50
<input type="checkbox"/> Esconder/se (15%)	40
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	50
<input type="checkbox"/> Orientación (15%)	—
<input type="checkbox"/> Percibir (25%)	45
<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	—
<input type="checkbox"/> Supervivencia (15%)	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—
<input type="checkbox"/>	—

SOCIALES

<input type="checkbox"/> Autoridad (EST+CAR%)	22
<input type="checkbox"/> Bajos fondos (10%)	—
<input type="checkbox"/> Embaucar (10%)	60
<input type="checkbox"/> Intimidar (TAMx2/INTx2%)	24
<input type="checkbox"/> Oratoria (10%)	60
<input type="checkbox"/> Protocolo (ESTx2%)	22
<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%)	—
<input type="checkbox"/> Esquivar (DESx2%)	30
<input type="checkbox"/> Forma física (FUE+DES%)	40
<input type="checkbox"/> Lucha (DESx2%)	30
<input type="checkbox"/>	—

EQUIPO Y ATAQUES

Modificador al Daño: -1d2

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

Equipo: