

↳ 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.....
---	--

↳ HISTORIA ↳

↳ DINERO Y BIENES ↳

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Nivel de gasto.....

Dinero.....

Bienes.....

.....

.....

.....

.....

.....

↳ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ↳

↳ POSESIONES ↳

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

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

↳ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ↳

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

- Pifa..... 100/96+
- Fracaso..... > Habilidad
- Normal..... ≤ Habilidad
- Difícil..... ½ Habilidad
- Extremo..... ¼ 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 ≥ ½ 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.