

# INVESTIGADOR DE LOS AÑOS 20

Nombre \_\_\_\_\_  
 Jugador \_\_\_\_\_  
 Ocupación \_\_\_\_\_  
 Edad \_\_\_\_\_ Sexo \_\_\_\_\_  
 Residencia \_\_\_\_\_  
 Lugar de nacimiento \_\_\_\_\_

# CARACTERÍSTICAS

FUE   DES   POD    
 CON   APA   EDU    
 TAM   INT   Mov.

Herida grave

PV máx.

Locura temporal

Locura indefinida

Inicial

Máxima

Loco 01 02 03 04 05 06 07

CORDURA

PUNTOS DE VIDA  
 Moribundo 00 01 02  
 Inconsciente 03 04 05  
 06 07 08 09 10  
 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20

# La LLAMADA de CTHULHU

PM máx.

Sin Suerte 01 02 03 04 05 06 07  
 SUERTE 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30  
 31 32 33 34 35 36 37 38 39 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53  
 54 55 56 57 58 59 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76  
 77 78 79 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

PUNT. DE MAGIA  
 00 01 02 03 04  
 05 06 07 08 09  
 10 11 12 13 14  
 15 16 17 18 19  
 20 21 22 23 24

# HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> Cond. automóvil (20%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (arma corta) (20%)	<input type="checkbox"/> Cond. maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (rifle/escopeta) (25%)	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	<input type="checkbox"/> Lengua (propia) (EDU)	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Crédito (00%)	<input type="checkbox"/> Lenguas (otras) (01%)	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)
<input type="checkbox"/> Arte/artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Discreción (20%)	<input type="checkbox"/> Lucha (pelea) (25%)	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> Embaucar (15%)	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	<input type="checkbox"/> Mites de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES)	<input type="checkbox"/> Mundo natural (10%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/>

# ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	F. defect.
Desarmado				1d3 + bd	-	1	-	-

# COMBATE

Bonif. al daño

Comp.

Esquivar

# TRASFONDO



Descripción personal

Rasgos

Ideología/creencias

Heridas y cicatrices

Personas importantes

Fobias y manías

Lugares significativos

Libros, hechizos y objetos arcanos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

## EQUIPO Y POSESIONES

## DINERO Y PROPIEDADES

## REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

### Tiradas de habilidad y de característica

Niveles de éxito:

Pifia 100/96+	Fallo > hab.	Normal ≤ hab.	Difícil ½ hab.	Extremo ¼ hab.	Crítico 01
------------------	-----------------	------------------	-------------------	-------------------	---------------

Forzar tiradas: Debe justificarlo; imposible en tiradas de combate o Cordura

### Heridas y curación

Primeros auxilios cura 1 PV; Medicina cura +1d3 PV

**Herida grave** = pérdida de  $\geq \frac{1}{2}$  PV máximos de un solo ataque

Llega a 0 PV sin haber sufrido una herida grave = **Inconsciente**

Llega a 0 PV habiendo sufrido una herida grave = **Moribundo**

**Moribundo**: P. auxilios = estabilizado temp.; luego requiere Medicina

**Ritmo de curación natural** (sin herida grave): Recupera 1 PV al día

**Ritmo de curación natural** (herida grave): Tirada de curación semanal

## COMPAÑEROS INVESTIGADORES

