

AÑOS 20

Nombre **Jessie Williams**
 Jugador
 Ocupación **Estudiante de historia**
 Género **Mujer** Edad **20**
 Lugar de residencia **Arkham**
 Lugar de nacimiento **Boston**

CARACTERÍSTICAS

FUE	70	35 14	DES	40	20 8	POD	50	25 10
CON	80	40 16	APA	50	25 10	EDU	60	30 12
TAM	50	25 10	INT	60	30 12	Mov	8	+1 -1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo	13	17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	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						

CORDURA

Inicial **50** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	10	21	22	23	24	25

Agotada

	01	02	03	04	05	06	07	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						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)% <input type="checkbox"/>	Mitos de Cthulhu (00%)% <input type="checkbox"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4	Crédito (00%) 40% <input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) 25% <input type="checkbox"/> 12 5	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)% <input type="checkbox"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) 30% <input type="checkbox"/> 15 6
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) 60% <input type="checkbox"/> 30 12	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 40% <input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/> Saltar (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%) 70% <input type="checkbox"/> 35 14	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) 30% <input type="checkbox"/> 15 6
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) 25% <input type="checkbox"/> 12 5	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%) 15% <input type="checkbox"/> 7 3	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	Lengua propia (EDU)	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inglés 60% <input type="checkbox"/> 30 12	<input type="checkbox"/> Trepár (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) 5% <input type="checkbox"/> 2 1	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Combatir	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) 60% <input type="checkbox"/> 30 12	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%) 40% <input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%) 40% <input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	60	30	12	1D3+BD	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	40 20 8

→→ TRASFONDO →→

Descripción personal Juvenil y de ojos brillantes.
Viste ropa a la moda.

Rasgos Le gusta correr riesgos y estar metida de
lleno en la acción.

Ideología/Creencias Intensa fe en Dios, ha sido criada
en la Iglesia cristiana por su madre.

Lesiones y cicatrices

Allegados Su madre, a quien escribe cada semana.

Fobias y manías

Lugares significativos La casa de su madre en Boston,
donde se sirve la mejor comida que se
pueda comer.

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas La última Biblia de bolsillo de
su padre.

Encuentros con entidades extrañas

→→ EQUIPO Y POSESIONES →→

Cartera.
Lápices y pluma estilográfica.
Bloc de notas.
Biblia de bolsillo.
Horquillas.

→→ DINERO Y BIENES →→

Nivel de gasto
 Dinero
 Bienes

→→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES →→

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

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

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

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

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

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

Yo

→→ NOTAS →→

→→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA →→

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
 Fracaso..... > Habilidad
 Normal..... ≤ Habilidad
 Difícil..... ½ Habilidad
 Extremo..... ⅓ 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 $\geq \frac{1}{2}$ 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.

AÑOS 20

Nombre **Keiko Cain**
 Jugador
 Ocupación **Estudiante de ciencias**
 Género **Mujer** Edad **21**
 Lugar de residencia **Arkham**
 Lugar de nacimiento **San Francisco**

CARACTERÍSTICAS

FUE	50	25	10	DES	50	25	10	POD	60	30	12
CON	80	40	16	APA	50	25	10	EDU	70	35	14
TAM	40	20	8	INT	60	30	12	Mov	9	+1	-1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	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						

CORDURA

Inicial **60** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	12	21	22	23	24	25

Agotada

	01	02	03	04	05	06	07	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						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)% <input type="checkbox"/>	Mitos de Cthulhu (00%)% <input type="checkbox"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%) 20 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) 20 % <input type="checkbox"/>	Crédito (00%) 40 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) 60 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) 25 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) 30 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) 45 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%) 40 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)% <input type="checkbox"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%) 15 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) 50 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%) 50 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%) 30 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) 50 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 25 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) 10 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) 40 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%) 15 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) 60 % <input type="checkbox"/>
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) 10 % <input type="checkbox"/>	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/> Biología% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%) 20 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	Lengua propia (EDU)	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inglés% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Trepár (20%) 20 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) 5 % <input type="checkbox"/>	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Combatir	<input type="checkbox"/> Japonés 35 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) 45 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%) 10 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%) 20 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	45	22	9	1D3+BD	-	1	-	-
Navaja de plata	45	22	9	1D3+1	-	1	-	-
Palo de hockey	45	22	9	1D6	-	1	-	-
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	25 12 5

→ TRASFONDO ←

Descripción personal Delgada, por debajo de la media en peso. Cabello negro y espeso, gafas y una enorme sonrisa.

Ideología/Creencias La Ciencia. Con el tiempo, será posible explicarlo todo. No cree en fantasmas y busca una explicación científica para cualquier suceso extraño.

Allegados Su hermano mayor, Hugo, que la adora y trabaja como médico en San Francisco.

Lugares significativos Las bibliotecas, donde puede perderse en un enorme libro de ciencias.

Posesiones preciadas Un cortaplumas de plata, regalo de su hermano y que lleva como amuleto.

Rasgos Aventurera. Le gusta estar ocupada y mancharse las manos.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

Una navaja de plata.

Bloc de notas.

Lápices y pluma estilográfica.

Pequeña botella de tinta azul.

Cartera que contiene un pequeño equipo de ciencia.

Palo de hockey.

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

Personaje.....

Jugador.....

Personaje.....

Jugador.....

Personaje.....

Jugador.....

Personaje.....

Jugador.....

Personaje.....

Jugador.....

Personaje.....

Jugador.....

Personaje.....

Jugador.....

Personaje.....

Jugador.....

→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
Fracaso..... > Habilidad
Normal..... ≤ Habilidad
Difícil..... ½ Habilidad
Extremo..... ⅓ 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 $\geq \frac{1}{2}$ 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.

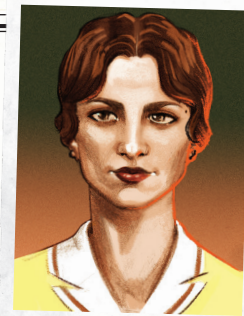
Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.

AÑOS 20

Nombre **Lois Russo**
 Jugador
 Ocupación **Estudiante de ingeniería**
 Género **Mujer** Edad **19**
 Lugar de residencia **Arkham**
 Lugar de nacimiento **New York**

CARACTERÍSTICAS

FUE	80	40 16	DES	70	35 14	POD	50	25 10
CON	60	30 12	APA	40	20 8	EDU	50	25 10
TAM	60	30 12	INT	50	25 10	Mov	9	+1 -1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
Máximo	12	13	14	15	16
	17	18	19	20	

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	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						

CORDURA

Inicial **50** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	10	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	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						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)% <input type="checkbox"/>	Mitos de Cthulhu (00%)% <input type="checkbox"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%) 20 % 10 4
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) 20 % 10 4	Crédito (00%) 40 % 20 8	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) 10 % 5 2
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) 25 % 12 5	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) 40 % 20 8
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) 25 % 12 5	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%) 10 % 5 2
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)% <input type="checkbox"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%) 40 % 20 8	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%) 15 % 7 3	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) 30 % 15 6
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%) 20 % 10 4	<input type="checkbox"/> Psicología (10%) 10 % 5 2
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) 20 % 10 4	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 35 % 17 7	<input type="checkbox"/> Saltar (20%) 50 % 25 10
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) 21 % 10 4	<input type="checkbox"/> Historia (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) 50 % 25 10
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) 25 % 12 5	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%) 50 % 25 10	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) 40 % 20 8
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) 10 % 5 2	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%) 20 % 10 4	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	Lengua propia (EDU)	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inglés 50 % 25 10	<input type="checkbox"/> Trepár (20%) 40 % 20 8
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) 5 % 2 1	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Combatir	<input type="checkbox"/> Italiano 25 % 12 5	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) 60 % 30 12	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%) 70 % 35 14	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%) 40 % 20 8	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	60	30	12	1D3+BD	-	1	-	-
Navaja	60	30	12	1D4+1+BD	-	1	-	-
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño	+1D4
Corpulencia	+1
Esquivar	35 17 7

↳ TRASFONDO ◀◀

Descripción personal **Físico atlético. Peinado elegante de cabello castaño oscuro. Vestida al estilo de los años veinte.**

Ideología/Creencias **Criada en la fe cristiana, guarda un sano respeto por lo sobrenatural y puede llegar a mostrarse supersticiosa.**

Allegados **Su padre, de quien sabía que trabajaba para el conocido gánster Dutch Schultz en Nueva York.**

Lugares significativos **En el seno de su adorada familia de Nueva York. Practica el atletismo para despejar la mente.**

Posesiones preciadas **Una navaja automática, regalo de su padre, que le dijo: «Llévala contigo y te ayudará a salir de cualquier problema».**

Rasgos **Dura y temperamental. Le encanta discutir. Jamás pasa por debajo de una escalera.**

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas


↳ EQUIPO Y POSESIONES ◀◀

Navaja.
Bolso.
Lápiz.
Bloc de notas.
Horquillas.
Colgante con forma de crucifijo.

↳ DINERO Y BIENES ◀◀

Nivel de gasto
Dinero
Bienes

↳ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ◀◀

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

↳ NOTAS ◀◀

↳ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ◀◀

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+
Fracaso..... > Habilidad
Normal..... ≤ Habilidad
Difícil..... ½ Habilidad
Extremo..... ⅓ 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 $\geq \frac{1}{2}$ 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.

AÑOS 20

Nombre **Nevada Jones**
 Jugador
 Ocupación **Profesor de Arqueología**
 Género **Hombre** Edad **35**
 Lugar de residencia **Arkham**
 Lugar de nacimiento **Winnipeg, Canadá**

CARACTERÍSTICAS

FUE	60	30 12	DES	70	35 14	POD	50	25 10
CON	50	25 10	APA	50	25 10	EDU	80	40 16
TAM	40	20 8	INT	60	30 12	Mov	9	+1 -1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo	9	17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	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						

CORDURA

Inicial **50** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	10	21	22	23	24	25

Agotada

	01	02	03	04	05	06	07	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						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)% <input type="checkbox"/>	Mitos de Cthulhu (00%)% <input type="checkbox"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) 40% <input type="checkbox"/> 20 8	Crédito (00%) 40% <input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) 30% <input type="checkbox"/> 15 6
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%) 70% <input type="checkbox"/> 35 14	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)% <input type="checkbox"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4	<input type="checkbox"/> Psicología (10%) 40% <input type="checkbox"/> 20 8
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) 40% <input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 35% <input type="checkbox"/> 17 7	<input type="checkbox"/> Saltar (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%) 60% <input type="checkbox"/> 30 12	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%) 15% <input type="checkbox"/> 7 3	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	Lengua propia (EDU)	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inglés 80% <input type="checkbox"/> 40 16	<input type="checkbox"/> Trepár (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) 60% <input type="checkbox"/> 30 12	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Combatir	<input type="checkbox"/> Latín 40% <input type="checkbox"/> 20 8	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) 50% <input type="checkbox"/> 25 10	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%) 10% <input type="checkbox"/> 5 2	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%) 20% <input type="checkbox"/> 10 4	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	50	25	10	1D3+BD	-	1	-	-
Revólver del .38	40	20	8	1D10	15 m	1	8	
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	35 17 7

→ TRASFONDO ←

Descripción personal Apuesto pero tosco. Delgado.
Lleva traje si no hay más remedio, pero
prefiere un atuendo más informal.

Ideología/Creencias Profundo amor por la historia
y las culturas antiguas. Quiere labrarse una
reputación como buscador de tesoros.

Allegados Su padre, Frank Jones, cuyos descubrimientos
le hicieron famoso. Nevada se siente eclipsado
por su padre.

Lugares significativos Un bar donde se sirvan licores
fuertes y pueda olvidar sus problemas.

Posesiones preciadas Su medallita de san Cristóbal,
que le da buena suerte.

Rasgos Indomable. Suele actuar antes de pensar.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

Equipo de viaje en maleta.

Pistola del .38 y munición.

Lápices y bloc de notas.

Peine.

Medallón de san Cristóbal.

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	<div style="font-size: 2em; font-weight: bold; border: 2px solid black; border-radius: 50%; width: 40px; margin: 0 auto; padding: 5px;">Yo</div>	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....

→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+

Fracaso..... > Habilidad

Normal..... ≤ Habilidad

Difícil..... ½ Habilidad

Extremo..... ⅓ 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 $\geq \frac{1}{2}$ 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.

AÑOS 20

Nombre **Wentworth Avebury**
 Jugador
 Ocupación **Profesor de Lengua**
 Género **Hombre** Edad **58**
 Lugar de residencia **Arkham**
 Lugar de nacimiento **New York**

CARACTERÍSTICAS

FUE	50	25 10	DES	40	20 8	POD	60	30 12
CON	60	30 12	APA	50	25 10	EDU	80	40 16
TAM	50	25 10	INT	70	35 14	Mov	6	+1 -1



PUNTOS DE VIDA

Inconsciente	00	01	02	03	04
Moribundo		05	06	07	08
Herida grave		09	10	11	12
		13	14	15	16
Máximo	11	17	18	19	20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco	01	02	03	04	05	06	07	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						

CORDURA

Inicial **60** Máxima **99**

PUNTOS DE MAGIA

	00	01	02	03	04	05
		06	07	08	09	10
		11	12	13	14	15
		16	17	18	19	20
Máximo	12	21	22	23	24	25

Agotada	01	02	03	04	05	06	07	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						

SUERTE

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)% <input type="checkbox"/>	Mitos de Cthulhu (00%)% <input type="checkbox"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%) 20 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) 20 % <input type="checkbox"/>	Crédito (00%) 40 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) 10 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) 25 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) 10 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) 50 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%) 60 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%) 20 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)% <input type="checkbox"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%) 15 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) 30 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%) 50 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%) 40 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) 60 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) 40 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%) 20 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%) 25 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) 10 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%) 15 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) 40 % <input type="checkbox"/>
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) 10 % <input type="checkbox"/>	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%) 20 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	Lengua propia (EDU)	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Inglés 80 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20%) 20 % <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) 5 % <input type="checkbox"/>	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
Combatir	<input type="checkbox"/> Griego 40 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) 45 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Jeroglíficos egipcios 50 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Latín 70 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%) 10 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%) 20 % <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)% <input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>% <input type="checkbox"/>

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	60	30	12	1D3+BD	-	1	-	-
.....
.....
.....
.....

COMBATE

Bonif. Daño	0
Corpulencia	0
Esquivar	40 20 8

→ TRASFONDO ←

Descripción personal Lleva un traje ligeramente desgastado.
Altura media. Bigote cuidado. Utiliza un monóculo,
en lugar de gafas, cuando examina un texto.

Ideología/Creencias Interesado toda su vida en el mito y el
folclore. Dispuesto a creer en la realidad de lo sobrenatural,
aunque aún no ha encontrado ninguna evidencia sólida.

Allegados Su difunta esposa, Jane. Piensa que había algo
que quería decirle antes de morir.

Lugares significativos Un espacio boscoso y tranquilo, donde
pueda escuchar a los pájaros y relajarse con un
buen libro.

Posesiones preciadas Un marco pequeño que contiene una
fotografía de Jane, su difunta esposa.

Rasgos Inquisitivo. Adopta un enfoque meticuloso para
la investigación.

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Encuentros con entidades extrañas

→ EQUIPO Y POSESIONES ←

Pluma estilográfica
y lápices.

Bloc de notas.

Foto de su difunta esposa
en portafotos de viaje.

→ DINERO Y BIENES ←

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

→ COMPAÑEROS INVESTIGADORES ←

Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

Yo

Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....
--------------------------------	--------------------------------	--------------------------------

→ NOTAS ←

→ REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA ←

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+

Fracaso..... > Habilidad

Normal..... ≤ Habilidad

Difícil..... ½ Habilidad

Extremo..... ⅓ 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 $\geq \frac{1}{2}$ 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.