

← AÑOS 20 →

← CARACTERÍSTICAS →

Nombre .....  
 Jugador .....  
 Ocupación .....  
 Sexo ..... Edad .....  
 Lugar de residencia .....  
 Lugar de nacimiento .....

|     |                      |      |                      |     |                      |
|-----|----------------------|------|----------------------|-----|----------------------|
| FUE | <input type="text"/> | DES  | <input type="text"/> | POD | <input type="text"/> |
| CON | <input type="text"/> | APA  | <input type="text"/> | EDU | <input type="text"/> |
| TAM | <input type="text"/> | INT  | <input type="text"/> | Mov | <input type="text"/> |
|     |                      | Idea |                      |     | <input type="text"/> |

← PUNTOS DE VIDA →

Inconsciente 00 01 02 03 04  
 Moribundo 05 06 07 08  
 Herida grave  09 10 11 12  
 Máximo  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

Cordura inicial  Máxima

CORDURA

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 |

← 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  21 22 23 24 25

Agotada

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15

SUERTE

|    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |    |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 |

La llamada de CTHULHU

← HABILIDADES DEL INVESTIGADOR →

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

← ARMAS →

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

← COMBATE →

Bonif. Daño

Corpulencia

Esquivar

## TRASFONDO

### Descripción personal

.....

.....

### Rasgos

.....

.....

### Ideología/Creencias

.....

.....

### Lesiones y cicatrices

.....

.....

### Allegados

.....

.....

### Fobias y manías

.....

.....

### Lugares significativos

.....

.....

### Tomos arcanos, hechizos y artefactos

.....

.....

### Posesiones preciadas

.....

.....

### Encuentros con entidades extrañas

.....

.....

### EQUIPO Y POSESIONES

### DINERO Y BIENES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### Nivel de gasto

.....

### Dinero

.....

### Bienes

.....

.....

.....

.....

### COMPAÑEROS INVESTIGADORES

### NOTAS

|                                |  |                                |
|--------------------------------|--|--------------------------------|
| Personaje.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>Jugador.....                           | Personaje.....<br>Jugador..... |
| Personaje.....<br>Jugador..... | <div style="font-size: 2em; font-weight: bold;">Yo</div> | Personaje.....<br>Jugador..... |
| Personaje.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>Jugador.....                           | Personaje.....<br>Jugador..... |

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

### REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

#### Grado de éxito:

- Pifa..... 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.