

AÑOS 20

Nombre
 Jugador
 Ocupación
 Sexo Edad
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

CARACTERÍSTICAS

FUE DES POD
 CON APA EDU
 TAM INT Mov ⁺¹
 Idea ₋₁

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

La llamada de CTHULHU

SUERTE

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

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="text"/> <input type="text"/>	<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"/>	<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"/> Mecánica (10%)	<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"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<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

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

NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

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.