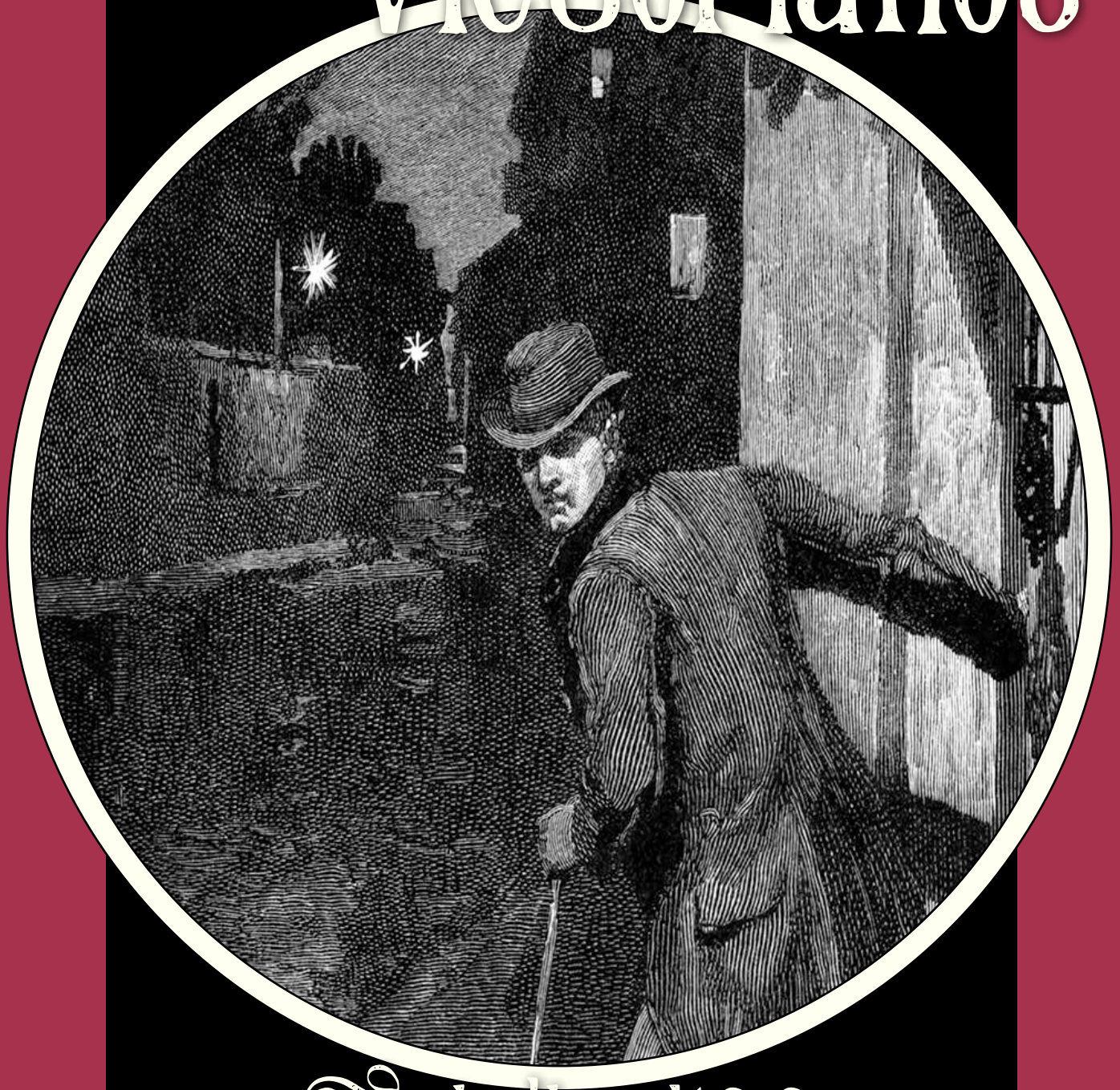


# Personajes Victorianos



Cthulhu d100

LONDON:- THREE FOURTEEN GAMES



# Personajes Victorianos

PARA

## Cthulhu d100,

CREADO POR

Sir Henry Pathway, VC

CON LA COLABORACIÓN DE

The Hon. Reuben G. Collant, squire

Y SUS MUY DISTINGUIDOS AMIGOS

The Lord Tristan Oberon, 1st Earl of Whispershire, y

General Sir Xavier Thomas, KCB.

### CONTENIDOS.

INTRODUCCIÓN	4	(Salarios y coste de la vida)	12
CLASES SOCIALES	5	(Al estilo de M. R. James)	13
Efectos de la Clase en los atributos (EST)	5	Escritor	13
Efectos de la Clase en las habilidades	5	Explorador	13
Efectos de la Clase en la selección de ocupación	5	Historiador	14
ATRIBUTOS Y HABILIDADES	6	Investigador psíquico	14
Estudios (EST)	6	(Típicamente victoriano)	14
Autoridad	6	Ladrón de poca monta	15
Intimidar	6	Mayordomo/Secretario personal	15
Cirugía	6	Médico o cirujano	16
Habilidades que requieren especialización	6	Militar o exmilitar	16
. Ciencias	6	Periodista	17
. Maestrías	7	Sacerdote/Hombre de iglesia	17
Puntos disponibles para habilidades	7	(Armas de fuego)	18
Tabla maestra de habilidades	8	Resumen de la creación de personaje	19
OCUPACIONES	9	EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE	20
Alienista (psicólogo)	9	(Títulos)	23
Aristócrata	9	FICHAS EN BLANCO	24
Detective de la policía	10		
(Libras, chelines y peniques)	11		



*Bienvenido, adelante. Siéntese, por favor. ¿Le puedo ofrecer un coñac? ¿O una copa de Oporto? Me lo traen exprofeso de Portugal, mi yerno, que está en la oficina de exteriores, destinado en Lisboa.*

*¿Ha leído el periódico? Terribles tiempos los que nos ha tocado vivir, ¡Dios mío! Los irlandeses sembrando el pánico en el mismo Londres, trabajadores del gas en huelga, no sé qué más quieren, ya legalizamos los sindicatos y bajamos el precio del grano. Las colonias se revuelven contra el gobierno de la razón... les hemos dado orden, una administración, ¡el ferrocarril!*

*En fin, una vez más queda en manos de hombres como nosotros llevar las riendas de esta sociedad. Nadie aprecia nuestro trabajo pero... es nuestra responsabilidad histórica. Nuestros conciudadanos, si bien probablemente de buena fe, son incapaces de gobernarse a sí mismos. Es nuestra obligación llevar a la sociedad adelante, ¡hacia el progreso! La luz eléctrica, ¿ha tenido ocasión de probar la luz eléctrica? Algo realmente sorprendente, clic – clac. ¿Y sabe que ya se pueden ordeñar las vacas con máquinas? Como le digo, tremendos tiempos nos ha tocado vivir.*

EL MUNDO victoriano está lleno de contradicciones. La sociedad avanza a la vez que lo hacen la tecnología y la industrialización. Sin embargo, las rígidas estructuras sociales británicas condicionan el desarrollo de los movimientos ciudadanos. La industrialización y la ciencia abren nuevas perspectivas a las mentes inquietas y curiosas, pero a su vez, generan una terrible confrontación entre lo nuevo y lo viejo, lo tradicional y lo rompedor. Es momento de acalorados debates que intentan explicar todas las cosas que siempre han estado ahí pero las que jamás ha habido un porqué. El hombre, más que nunca, quiere entender, y quizá por eso mismo se fija especialmente en las cosas para las que aún no tiene explicación. Por eso aflora la literatura de terror, las historias de fantasmas, la literatura gótica, el mesmerismo, las apariciones de hadas y espectros, los exploradores que descubren huellas de nuevos monstruos... y por supuesto, en esa esquina oscura, solo a la vista de quienes quieren que les vean, solo en contacto con quien deciden que les interesa...los seres de los Mitos. Siempre han estado y estarán ahí, esperando su momento, y la era victoriana no es una excepción.

**Personajes Victorianos** es ©2017 Three Fourteen Games.

Autor: **Enrique Camino**.

Colaboración impagable: **R. G. Collantes "salino"**.

Revisión y comentarios: **César Bernal "Neddham", y Xavier Tomás "Varghar"**.

Maquetación y diseño: **JSDS**.

*Las imágenes contenidas en este libro, incluidos los mapas, han sido creadas o modificadas por el autor desde originales de su colección personal, o desde imágenes libres de derechos.*

Necesitas una copia del reglamento de **Cthulhu d100** para poder utilizar este libro. Puedes conseguirla sin coste visitando <http://www.threefourteengames.com>.



## CLASES SOCIALES.

LA SOCIEDAD victoriana está estrictamente dividida en clases. Históricamente, la separación se basaba en que alguien pertenecería a la aristocracia (poseyera títulos nobiliarios) o no, pero con la industrialización y la aparición de la burguesía, esta va poco a poco entrando en los círculos sociales, y acostumbándose a la buena vida, colaborando en cerrar puertas a los que han tenido menos suerte.

A efectos de juego se consideran cuatro Clases Sociales:

### CLASE POBRE:

Delincuentes, personas sin trabajo o con trabajos eventuales... Se trata de individuos y familias con verdaderos problemas para conseguir dinero. Viven hacinados en habitaciones compartidas y los hijos se ponen a trabajar en cuanto son lo suficientemente mayores (lo que puede significar cumplir los nueve años, en los casos más extremos), por lo que no tienen posibilidad de recibir una educación ni siquiera básica.

Algunos ejemplos serían estibadores, almacenistas o, por supuesto, ladrones.

### CLASE TRABAJADORA:

Personas con un trabajo más o menos regular que les permite tener un lugar donde vivir y comer todos los días. Un gasto extraordinario (la enfermedad de un hijo, por ejemplo) puede ponerles en problemas, ya que sus ingresos no les dan para ahorrar.

Algunos ejemplos serían pequeños comerciantes, maquinistas, agentes de policía, o tejedoras.

### BURGUESÍA:

Personas con ingresos altos y regulares y que generalmente forman parte del estrato respetable de la sociedad. Una familia burguesa siempre tendrá servicio (de la Clase Trabajadora).

Algunos ejemplos serían industriales, banqueros, jueces, o detectives de la policía.

### ARISTOCRACIA:

Personas que pertenecen a familias con títulos nobiliarios, desde barón hasta duque y llegando, por supuesto, hasta la Familia Real. Si bien ostentar un título no es sinónimo de riqueza, es raro que un aristócrata tenga un nivel de vida por debajo del de un burgués (¡aunque en realidad esté ahogado por las deudas!).

Algunos ejemplos serían barones, condes o miembros de la Familia Real.

### Efectos de la Clase en los atributos (EST)

Las clases más bajas de la sociedad no tienen acceso a las mismas posibilidades de formación que las más pudientes. Además, en familias pobres o de clase obrera, los niños se ponen a trabajar en cuanto tienen edad, por lo que no tienen oportunidad de avanzar en sus estudios. En la siguiente sección encontrarás las modificaciones necesarias a la hora de determinar el atributo EST de un personaje en función de su Clase Social.

### Efectos de la Clase en las habilidades

Del mismo modo, existen áreas de conocimiento y habilidades a las que algunas clases no tienen acceso. Por ejemplo, alguien de clase obrera nunca tendrá la posibilidad de estudiar leyes en la universidad, o de aprender Medicina. Por el otro lado, un noble jamás desarrollará su habilidad como carpintero o fontanero. No tendrá ni la oportunidad ni el interés. Los mínimos y máximos en cada habilidad en función de la Clase Social del personaje aparecen en la siguiente sección.

### Efectos de la Clase en la selección de ocupación

Finalmente, la selección de ocupaciones y profesiones está asimismo limitada. Un noble no se rebajará a trabajar como inspector de policía, y alguien nacido en el seno de una familia de clase trabajadora nunca tendrá la oportunidad de convertirse en escritor. Por supuesto, queda un grupo de ocupaciones que está abierto a todos los estratos, como por ejemplo militar, o investigador psíquico. Aun así, las diferencias de clase siguen existiendo dentro de la misma profesión: un militar burgués siempre será un oficial, mientras que alguien que se alista desde un entorno pobre, no pasará de ser soldado o, como mucho, con la experiencia, llegará a cabo o sargento.





## ATRIBUTOS Y HABILIDADES.

EL USO y la generación de valores de algunos atributos y habilidades deben ser revisados para que los personajes resulten coherentes con el entorno:

### Estudios (EST)

La Clase Social a la que pertenece un personaje limita el máximo que puede tener en el atributo EST.

Pobreza:

máximo 10, para generar este atributo lanza 1d6+4.

Trabajadores:

máximo 12, para generar este atributo lanza 1d6+6.

Burguesía:

máximo 16, para generar este atributo lanza 2d6+4.

Aristocracia:

máximo 21, para generar este atributo lanza 2d6+9.

### Autoridad

Como se ha dicho, la sociedad victoriana está jerarquizada de manera muy estricta, por lo que el uso de la habilidad Autoridad se debe modificar como se explica a continuación:

Cuando interactúen personas de diferentes Clases Sociales, aplica un modificador de un 10% por cada tramo de diferencia entre niveles, a favor de la persona de clase más alta, y en contra de la persona de clase más baja, p.ej.:

*Un detective de policía burgués busca la colaboración de un tendero de clase trabajadora: tendrá un +10% a su tirada.*

*Una empleada de un taller, de clase trabajadora, exige su colaboración a un noble: tendrá un -20% a su tirada.*

### Intimidar

Del mismo modo, la "realidad" que viven personas en diferentes clases es totalmente distinta. Un aristócrata que deba visitar un barrio pobre quedará horrorizado por las condiciones de vida, y pensará que solo los animales pueden vivir así. Es por ello que la capacidad de una persona de clase superior para intimidar a alguien de clase inferior se ve coartada. ¿Qué cosa tan horrible se le puede ocurrir a un conde como para que resulte una amenaza creíble a un estibador que no sabe si comerá mañana? Lo opuesto es también cierto. Los insultos y amenazas de una persona de clase inferior "dan mucho más miedo" a personas de clase alta que no están acostumbradas a este tipo de lenguaje y reacciones.

Cuando interactúen personas de diferentes Clases Sociales, aplica un modificador de un 10% por cada tramo de diferencia entre niveles, a favor de la persona de clase más baja, y en contra de la persona de clase más alta, p.ej.:

*Un abogado burgués amenaza a un carbonero de clase pobre: tendrá un -20% a su tirada.*

*Una empleada de un taller, de clase trabajadora, insulta y amenaza a una dama burguesa: tendrá un +10% a su tirada.*

### Cirugía

En la época victoriana encontramos dos tipos de médicos. Los llamados "médicos" (*Physician*) son estudiosos que analizan el cuadro clínico de un paciente y recomiendan un tratamiento, pero no realizan intervenciones quirúrgicas. Para eso están los "cirujanos" (*Surgeon*), que se sitúan por debajo en la escala social, y que se encargan de abrir el cuerpo humano y operar, tal y como lo concebimos hoy en día. Por ejemplo, una operación de cataratas o una amputación, serían llevadas a cabo por un cirujano, nunca por un médico.

### Habilidades que requieren especialización

A continuación encontrarás una lista de las especializaciones más habituales para la época así como sus porcentajes base. La lista no es exhaustiva, pero recoge todos los campos que pueden tener relevancia para un PJ. Por supuesto, alguien tiene que ser lamparero, pero muy probablemente no será uno de tus PJ.

#### Ciencias naturales:

- Anatomía
- Biología
- Botánica
- Geología
- Física
- Química
- Paleontología
- Toxicología
- Vulcanología
- Zoología

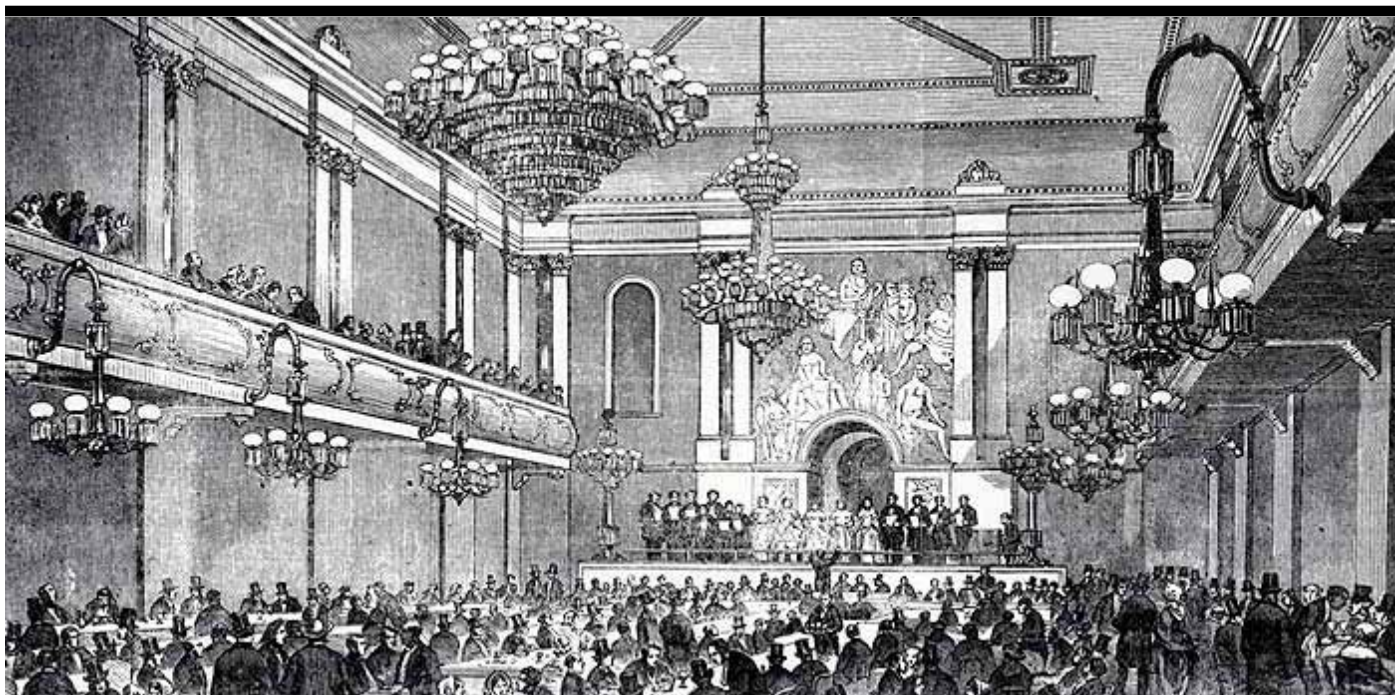
#### Ciencias sociales:

- Antropología
- Criminología
- Economía
- Historia
- Relaciones internacionales: hace referencia al conocimiento sobre el estado actual de la legislación, los acuerdos comerciales y políticos entre países, el devenir de los conflictos mundiales, etc. mezcla conocimientos en política y diplomacia con comercio internacional.
- Sociología

#### Maestrías:

- Cerrajería
- Electricidad: hace referencia a la comprensión del funcionamiento y al mantenimiento de sistemas eléctricos (apenas comenzando a utilizarse en grandes talleres y hogares). Ten en cuenta que el entendimiento de la electricidad en





esta época es aún bastante rudimentario, por lo que el mismo porcentaje en esta habilidad de un PJ victoriano no es comparable al de un PJ de la era clásica (años 20) ni mucho menos al de un PJ de la era actual.

- Fontanería

- Gas: hace referencia a la comprensión del funcionamiento y al mantenimiento de instalaciones de gas (las más habituales en los domicilios burgueses o nobles, para la iluminación; las viviendas de clases inferiores se iluminaban con lámparas de aceite).

- Herrería

- Imprenta

- Joyería

- Marroquinería

- Mecánica

- Orfebrería

- Sastrería

- Vapor: hace referencia a la comprensión del funcionamiento y al mantenimiento de máquinas basadas en el vapor.

Si se quiere aplicar uno de estos avances a una habilidad que ya se haya aumentado por ser propia de la ocupación, solo puede asignarse un avance de +20% a la habilidad en cuestión una vez.

Las habilidades que no sean propias de la ocupación pueden recibir un máximo de DOS avances de +20%.

Es decir, ninguna habilidad puede recibir más de dos avances en total durante la creación del personaje, sea de ocupación o no.

Si al añadir avances a una habilidad resultaría que el porcentaje en esta es superior al máximo permitido por Clase Social, la habilidad queda en ese máximo por Clase Social, y el resto de percentiles se pierde. Esta regla se aplica para todo tipo de habilidades y avances, inclusive las habilidades y avances por ocupación.

### Saltarse las restricciones

Todo lo anterior son reglas y limitaciones que hacen que los personajes sean coherentes con la era. Pero al fin y al cabo, asignar valores numéricos a atributos y habilidades no deja de ser un ejercicio matemático. Lo importante es la idea de personaje que está por debajo de todos esos números. Así que, si uno de tus jugadores tiene una idea interesante pero que no puede representarse con el sistema aquí expuesto (un profesor que cayó en desgracia y acabó en la pobreza, pero que habiendo sido profesor debería tener un atributo EST más alta que la que el reglamento permite; o un aristócrata que a la vez dirige una red criminal y, por tanto, necesita un porcentaje de Bajos fondos mayor que el que puede lograr con tan solo los avances que dependen de INT...), olvídate del sistema y déjale hacer esa ficha. Los personajes más memorables seguro que se saltan estas reglas.

### Puntos disponibles para habilidades

Para evitar penalizar a los personajes de estratos sociales inferiores, que ven su valor máximo de EST limitado, los puntos para repartir entre habilidades no dependen de esta característica.

Un jugador puede asignar los siguientes avances al porcentaje base de sus habilidades:

#### Habilidades por ocupación

- DOS avances de +50%

- CINCO avances de +40%

No se puede asignar más de un avance a la misma habilidad.

#### Cualquier habilidad

Tantos avances de +20% como el resultado de dividir la INT del personaje entre dos (redondeando hacia abajo). Estos avances pueden asignarse a cualquier habilidad.

## TABLA MAESTRA DE HABILIDADES.

EN LA tabla de habilidades a continuación puedes encontrar todos los porcentajes base y máximos para las habilidades, en función de la Clase Social del personaje. Durante el resto del libro y en las fichas, los porcentajes base aparecen entre paréntesis (), y los máximos entre corchetes [].

Habilidad	Bases				Máximos			
	POB.	TRA.	BUR.	ARI.	POB.	TRA.	BUR.	ARI.
CONOCIMIENTOS								
Burocracia	0	0	5	5	50	100	100	100
Ciencias naturales	0	0	0	0	30	50	100	100
Ciencias ocultas	10	10	10	10	100	100	100	100
Ciencias soc/humanidades	0	0	0	0	20	40	100	100
. Historia	0	0	0	10	100	100	100	100
. Relaciones internacionales	0	0	0	10	100	100	100	100
Cirugía	0	0	0	0	60	100	70	60
Idioma nativo	ESTx5.....				ESTx5	ESTx6	100	105
Idioma (otros)	0	0	0	0	100	100	100	100
Manejo de archivos	0	5	10	10	100	100	100	100
Medicina	0	0	0	0	30	60	100	100
Mitos de Cthulhu	0	0	0	0	100	100	100	100
Primeros auxilios	10	10	10	10	100	100	100	100
Psicología	5	5	5	5	100	100	100	100
VOCACIONALES								
Arte	5	5	5	5	100	100	100	100
Maestrías	5	10	0	0	60	100	80	60
SENSORIALES								
Discreción	10	10	10	10	100	100	100	100
Esconder/se	15	15	15	15	100	100	100	100
Escuchar	25	25	25	25	100	100	100	100
Orientación	20	20	20	20	100	100	100	100
Percibir	25	25	25	25	100	100	100	100
Seguir rastros	15	15	15	15	100	100	100	100
Supervivencia	20	20	20	20	100	100	100	100
SOCIALES								
Autoridad	EST+CAR.....				68	70	104	109
Bajos fondos	20	10	0	0	100	100	100	100
Embaucar	10	10	10	10	100	100	100	100
Intimidar	TAMx2/INTx2.....				100	100	100	100
Oratoria	10	10	10	10	100	100	100	100
Protocolo	ESTx2.....				20	50	100	100
ACCIÓN								
Armas de cuerpo a cuerpo	0	0	0	0	100	100	100	100
Armas de fuego	0	0	0	0	100	100	100	100
Conducir (Carro de caballos)	0	0	0	0	100	100	60	25
Esquivar	DESx2.....				100	100	100	100
Forma física	FUE+DES.....				100	100	100	100
Lucha	DESx2.....				100	100	100	100
Montar (Caballo)	0	0	0	0	100	100	100	100



---

## OCUPACIONES.

TODOS LOS nuevos personajes deben contar con SIETE habilidades que sean propias de su ocupación. En algunas de las listas, a continuación, verás que el jugador debe elegir una o dos habilidades de un grupo concreto. Si la habilidad que escoge es una que permita especializaciones (como es el caso de Ciencias o Maestrías), el jugador debe elegir la especialización inmediatamente. Si desea poseer una segunda (o tercera...) especialización de la misma habilidad, debe volver a escoger la habilidad, por lo que ambas especializaciones contarían como DOS de las SIETE habilidades por ocupación permitidas. Si la Ciencia o Maestría que aparece en el grupo del que hay que elegir las habilidades ya indica una especialización (p.ej. **Ciencias naturales (Biología)**), solo esa especialización está disponible como habilidad por ocupación.

A continuación tienes una lista de ocupaciones típicas de la época. Junto al nombre verás las Clases Sociales en las que se pueden encontrar profesionales de este tipo. No es posible crear un personaje con esa ocupación y que pertenezca a una Clase Social diferente a las especificadas (salvo que, como se ha comentado en la sección anterior, la idea de personaje lo requiera, p.ej., un abogado arruinado que sobrevive en la pobreza pero, obviamente, mantiene gran parte de sus conocimientos de leyes).



### ALIENISTA (psicólogo) [Burguesía o superior]

El estudio de la mente humana es un campo que está redefiniendo sus horizontes en esta época. Opuestos al estudio cuantitativo propuesto por Kant, los nuevos profesionales abrazan la psicología experimental para tratar de entender cómo un mismo estímulo puede provocar respuestas diferentes en sujetos diferentes.

La propia profesión de psicólogo no está bien entendida en estos tiempos, y su campo de trabajo o sus usos prácticos están todavía por definirse. La psicología es más un campo teórico que un servicio. Huelga decir que pocas personas visitan al "psicólogo", y es más habitual ver a estos profesionales en entornos académicos que ejerciendo. Ni siquiera sus opiniones profesionales son tenidas muy en cuenta en procesos judiciales.

*Ciencias ocultas*  
*Manejo de archivos*  
*Medicina*  
*Psicología*

*Autoridad*  
*Oratoria*

Una de entre las siguientes:

- *Ciencias naturales (Anatomía)*
- *Ciencias naturales (Biología)*

### ARISTÓCRATA [Aristocracia]

Los aristócratas vivían generalmente de las rentas de sus inversiones o posesiones. Se dedicaban al ocio (eventos culturales, fiestas, caza...) y a debatir sobre el estado del mundo. Algunos de ellos podían acabar en política (especialmente en cargos relacionados con las relaciones internacionales, como embajadores o secretarios de comercio) o involucrarse más directamente en la gestión de sus capitales (bien en el sector financiero o en el industrial).

Todo aristócrata tenía una buena base académica y, por supuesto, era capaz de comportarse en sociedad. Un noble no se ensucia las manos ni realiza esfuerzos físicos.

*Ciencias sociales (Historia)*  
*Ciencias sociales (Relaciones internacionales)*  
*Idioma - otro*

*Arte*

*Autoridad*  
*Protocolo*

*Cualquier otra como interés personal dentro de los grupos Conocimientos o Acción.*



## DETECTIVE DE LA POLICÍA

[Clase Trabajadora o Burguesía]

A cargo de investigar crímenes y delitos, la prioridad dada a los casos siempre viene determinada por quién está involucrado, y a qué lado de la sospecha se encuentra. Un delito aparentemente cometido por un noble se puede olvidar o traspapelar fácilmente si alguien así lo ordena, pero a su vez, un delito contra un noble tiene toda la atención y recursos del cuerpo.

Los detectives podían ser personas que habían salido de entre los rangos inferiores, más cercanas a la realidad de la calle (detectives de clase trabajadora, que cobran lo justo para llevar pan a casa), o personas de familias adineradas que entran en la profesión por curiosidad, interés, o sentido cívico (detectives burgueses).

### CLASE TRABAJADORA

*Psicología*

*Autoridad*  
*Bajos fondos*  
*Intimidar*

*Una de entre las siguientes:*

- *Armas de cuerpo a cuerpo*
- *Armas de fuego (Cortas)*
- *Lucha*

*Una de entre las siguientes:*

- *Discreción*
- *Esconder/se*
- *Escuchar*
- *Orientación*
- *Percibir*
- *Seguir rastros*

*Una de entre las siguientes:*

- *Burocracia*
- *Ciencias sociales (Antropología)*
- *Idioma – otro*
- *Manejo de archivos*
- *Oratoria*
- *Protocolo*

### BURGUESÍA

*Psicología*

*Escuchar*  
*Percibir*

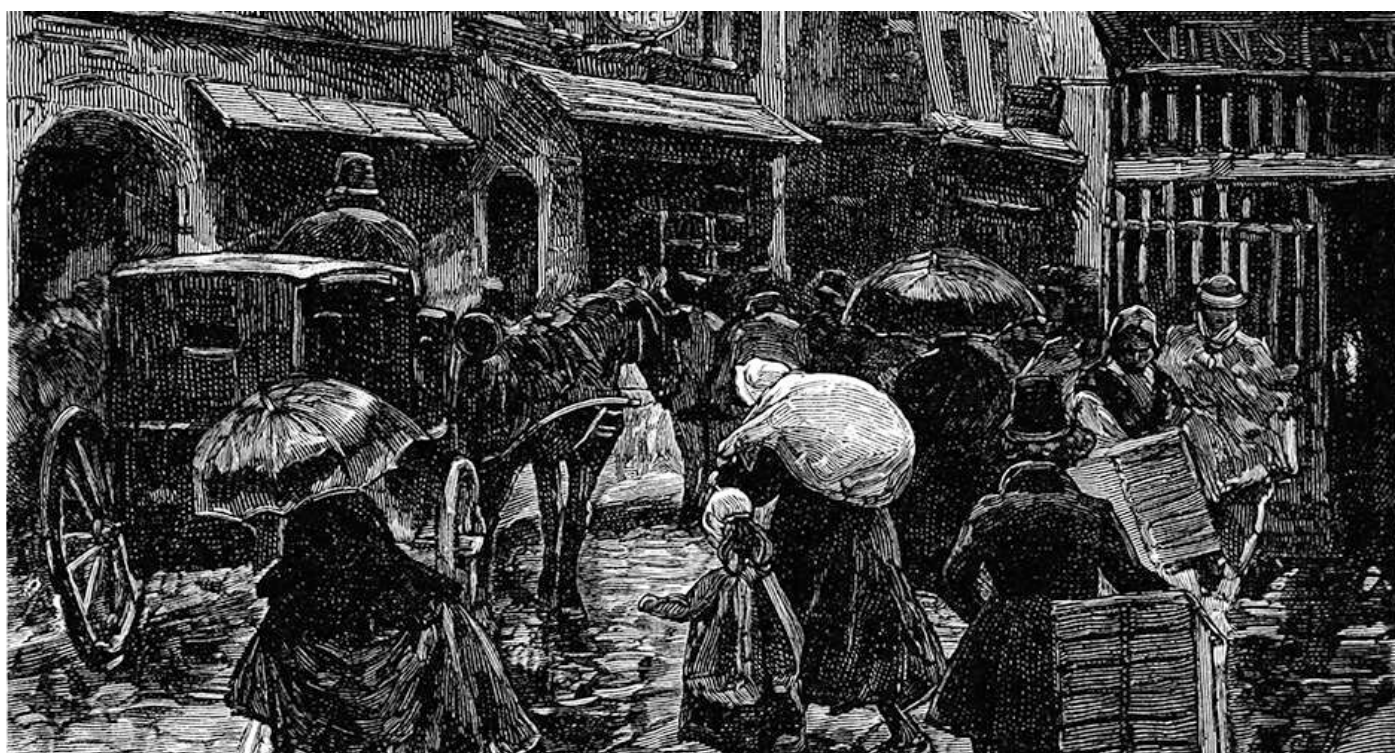
*Autoridad*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Burocracia*
- *Ciencias naturales (Anatomía)*
- *Ciencias sociales (Antropología)*
- *Manejo de archivos*
- *Seguir rastros*
- *Oratoria*
- *Protocolo*
- *Armas de fuego (Cortas)*

*Una de entre las siguientes:*

- *Discreción*
- *Esconder/se*
- *Orientación*
- *Bajos fondos*
- *Intimidar*
- *Armas de cuerpo a cuerpo*



## LIBRAS, CHELINES Y PENIQUES.

LA MONEDA oficial de Gran Bretaña en esta época es la Libra esterlina (representada con el símbolo £ en referencia a la Libra carolingia). El poder adquisitivo de una libra de la época era similar al de 80 EUR/85 USD de hoy en día.

La libra se dividía en 20 chelines (en inglés *shillings*, abreviados con la letra *s.*, por la moneda romana *solidus*), y cada chelín en 12 peniques (en inglés *pennies*, y abreviados *d.*, por la moneda romana *denarius*). Así que una libra valía 240 peniques.

La notación de precios se realizaba de la siguiente manera: Libras Chelines/Peniques, p.ej. £2 8/10, que se lee como dos libras, ocho chelines y diez peniques. Los precios que no alcanzan una libra se escriben como chelines/peniques, p.ej. 5/11 (cinco chelines y once peniques). Los precios que son un valor entero de chelines se escriben como "cantidad s.", p.ej. 8 s. (ocho chelines). Los precios que no alcanzan un chelín se escriben como "cantidad d.", p.ej. 10 d. (diez peniques). En ocasiones, por comodidad, precios superiores a uno o dos chelines se expresaban únicamente en peniques, p.ej. 40 d. (40 peniques) en vez de 3/4 (tres chelines y cuatro peniques). Lo mismo puede ocurrir con precios poco por encima de una libra (25 s., en vez de £1 5 s.). Finalmente, un precio que incluyera una cantidad inferior a un penique se escribiría con el quebrado correspondiente tras el guarismo de los peniques ((19/11¼), 19 chelines, 11 peniques y un *farthing*).

En lenguaje hablado, para cifras inferiores a una libra se solían evitar los nombres de las monedas, y se decían solamente los números. P.ej. 8/3 sería "ocho y tres", o 12/11 sería "doce y once". En casos extremos, como el citado más arriba de 19/11¼, se diría "diecinueve y once [pausa] *farthing*".

### Monedas y billetes de curso legal en 1890.

#### MONEDAS

Third farthing (un tercio de farthing)

Farthing (un cuarto de penique)

Halfpenny (medio penique)

Un penique

Threepence (tres peniques)

Sixpence (seis peniques)

Un chelín

Un florín/Dos chelines (dos chelines)

Media corona (dos chelines y seis peniques = 30 peniques)

Doble florín (dos florines = cuatro chelines)

Una corona (cinco chelines)

Medio soberano (diez chelines = media libra)

Soberano (una libra)

Dos libras

Cinco libras

#### BILLETES

Cinco libras

Diez libras

Veinte libras

Cincuenta libras

### Otras denominaciones relativas al dinero.

#### La guinea

La guinea no era una moneda en sí misma, pero era una manera de indicar precios. Una guinea equivale a 21 chelines (es decir, una libra y un chelín). Su origen está en las comisiones que solían cargar las casas de subastas, un chelín por libra, de modo que si alguien compraba algo por una libra, acababa pagando 21 chelines (una libra más un chelín, o una guinea).

#### La corona

Una corona equivalía a cinco chelines. Y, obviamente, media corona equivalía a dos chelines y medio o, lo que es lo mismo, 30 peniques (¿a que era fácil?).

#### El soberano

El soberano era la moneda de oro de valor UNA libra. De ahí que, medio soberano, equivalía a 10 chelines.

#### El farthing

El farthing valía un cuarto de penique.

## SALARIOS Y COSTE DE LA VIDA.

LA SEMANA laboral victoriana es de cinco días y medio (de unas 10 horas cada uno, salvo el sábado que se tenía libre por la tarde) y para 1890 los avances sociales ya habían logrado que algunos trabajadores obtuvieran una semana de vacaciones pagada al año.

### SALARIOS SEMANALES POR OCUPACIÓN.

Doncella Institutriz Mayordomo	2/4 - 11/6 (más alojamiento y comida) 7/8 - 15/5 (más alojamiento y comida) 15s - £2 (más alojamiento y comida)
Soldados Empleados de granja	12s (más alojamiento y comida) 14s (más alojamiento y comida)
Guardabosques y guardacostas Asistente de un bufete de abogados Oficinista Trabajadores del ferrocarril, carteros, cocheros, mineros, trabajadores de telares, zapateros, sastres, y deshollinadores Artesanos, herreros, marroquinos, trabajadores del gas, trabajadores de astilleros, barqueros, mozos de almacén y marinos Impresores, cristaleros, armeros, ebanistas, panaderos y carniceros Maquinistas, joyeros, relojeros, fabricantes de herramientas de precisión y material médico	15 - 20s  18s - 25s 20s - 25s  21 - 23s  25s  28 - 30s  35s
Empleado de banca Funcionario Oficinista del Banco de Inglaterra	£1 10s - £3 2s £1 10s - £4 £1 9s - £19 12s
Gerente de fábrica, industrial, médico... (ocupaciones burguesas)	£3 - £20
Aristocracia	£100+

### VIVIENDA (ALQUILERES SEMANALES).

Casa amueblada en el West End	5 - 25 guineas
Habitación amueblada de postín	4 - 15 guineas
Casa en un barrio suburbano	10s - 40s
Casa en un barrio de familias trabajadoras (entre 5 y 8 piezas)	7/6 - 11s
Habitación sencilla para un trabajador manual	3s - 6s

### ALOJAMIENTO TEMPORAL (HOTELES Y FONDAS, PRECIOS POR NOCHE).

Media pensión en hotel de lujo	14s
Alojamiento y desayuno en una casa de huéspedes de la City	3s
Cama en una habitación común de baja ralea	1d - 4d

## AL ESTILO DE M. R. JAMES.

### Consejos para crear historias de terror góticas.

EL CUENTO clásico incluye los siguientes elementos:

1.- Un entorno característico en un pueblecito inglés de la costa o la campiña, una aldea antigua en Francia, Suecia o Dinamarca, o una universidad o abadía de postín.

2.- Un caballero intelectual, que no destaca en nada en particular y algo ingenuo (y generalmente de naturaleza reservada).

3.- El descubrimiento de un libro viejo o de una antigüedad que de alguna manera abre un acceso, llama a un espíritu o, al menos, atrae la desagradable atención de una amenaza sobrenatural, normalmente de más allá de la tumba.

Lo ideal es narrar sucesos sobrenaturales en función de sus efectos y utilizando la sugestión, dejando que los lectores "rellenen los espacios en blanco", y enfocándose en los detalles mundanos del entorno y los personajes, de modo que los elementos terroríficos destaquen aún más.

Como dijo el autor en su obra *Fantasmas y Maravillas* (*Ghosts and Marvels*): Para mí, los dos ingredientes de mayor valor en una historia de fantasmas son la atmósfera y un crescendo bien gestionado... hagamos, pues, una introducción plácida de los actores, veámosles ocupándose de sus asuntos cotidianos, y que de entre este calmo entorno asome la cosa su cabeza, sin resultar intrusiva al principio, y luego con más insistencia cada vez, hasta que domine el escenario.

## ESCRITOR

[Burguesía o superior]

Una persona que dedica su vida a escribir es poco probable que viva de ello, por lo que necesita otro sustento. Solo personas con una cierta situación económica podían permitirse pasar el tiempo escribiendo y, de todos modos, solo personas de cierta situación económica habrían tenido acceso a una educación suficiente como para ser capaces de escribir.

En general es una profesión respetada, pues en esta época ya hay suficiente público que puede comprar y leer libros como para que algunos de los escritores se conviertan en celebridades. Como es sabido, el género literario de moda es el terror gótico.

Idioma nativo  
Manejo de archivos  
Psicología

Percibir

Embaucar  
Oratoria

Una de entre las siguientes:

- Ciencias sociales (Antropología)
- Ciencias sociales (Historia)
- Idioma - otro

## EXPLORADOR

[Burguesía o superior]

Los dominios de Su Majestad llegan tan lejos que siempre hay un lugar desconocido que se puede visitar y descubrir. Los grandes exploradores (a menudo financiados totalmente o en parte por la *Royal Geographical Society*, británica, que se establece en 1830, o por la *National Geographic*, americana, fundada en 1888) alimentan el imaginario colectivo y las novelas y, del mismo modo, las novelas alimentan la imaginación desahogada de una serie de individuos que se lo pueden permitir y hacen de los viajes y la aventura su forma de vida. Desde el endurecido cazador blanco en África, para quien la vida es lucha y sudor, hasta el erudito entomólogo que peina las junglas de Java yarda a yarda, los grandes exploradores son un nuevo tipo de héroe respetado por todo el mundo.

Primeros auxilios

Escuchar  
Orientación  
Percibir

Una o dos de entre las siguientes:

- Ciencias naturales (Biología)
- Ciencias naturales (Botánica)
- Ciencias sociales (Antropología)
- Ciencias sociales (Historia)
- Ciencias sociales (Relaciones internacionales)
- Idioma - otro
- Psicología
- Embaucar

Una o dos de entre las siguientes (¡para un total de SIETE habilidades de ocupación!):

- Seguir rastros
- Supervivencia
- Armas de fuego (Cortas)
- Armas de fuego (Largas)
- Montar (Caballo)



## HISTORIADOR

[Burguesía o superior]

El desarrollo colonial y el delicado equilibrio mantenido por relaciones comerciales, diplomáticas y militares hacen que el estudio de la historia sea un campo que llama profundamente la atención de las clases dirigentes en todos los países desarrollados. Igualmente, la enorme cantidad de descubrimientos arqueológicos y paleontológicos, reavivan el interés por esta disciplina en todas las capas de la sociedad... al menos en todas las que pueden permitirse suficiente tiempo ocioso como para informarse sobre ello.

Hay quien se da al estudio por interés personal, otros por aconsejar en maniobras políticas y otros, simplemente, por tener tema de conversación en los clubes de caballeros.

*Ciencias sociales (Antropología)*

*Ciencias sociales (Historia)*

*Ciencias sociales (Relaciones internacionales)*

*Idioma – otro*

*Manejo de archivos*

*Oratoria*

*Cualquier otra como interés personal dentro del grupo de Conocimientos.*

## INVESTIGADOR PSÍQUICO (Parapsicólogo)

[cualquier Clase Social]

Pregunta a cualquier ciudadano de la Gran Bretaña y te dirá que las hadas, probablemente, existen. La era victoriana estaba muy en contacto con sus propios mitos y leyendas, lo que unido a la moda del mesmerismo y el espiritismo que barre Europa durante estos años, hacen que los ciudadanos de la época vean todo lo paranormal como una esfera más de la realidad. Al igual que ignoramos cómo funcionan ciertas partes del cuerpo, o ciertos fenómenos eléctricos, ignoramos las reglas del “otro lado”, pero poca gente niega categóricamente su existencia.

Abundan por tanto los investigadores de fenómenos paranormales, algunos de ellos tan reputados como científicos de cualquier otra disciplina. Investigadores psíquicos son, al fin y al cabo, desde la bruja gitana que lee la mano en las ferias ambulantes, hasta Madame Blavatsky, que es invitada a hogares nobles para mostrar sus habilidades.

*Ciencias ocultas*

*Psicología*

*Autoridad*

*Embaucar*

*Oratoria*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Ciencias naturales (Biología)*
- *Ciencias sociales (Antropología)*
- *Idioma – otro*

## TÍPICAMENTE VICTORIANO.

*Lugares y situaciones típicamente victorianos y sugerentes para que incluyas en tus escenarios.*

- |  |   |
|--|---|
| - La mansión en el campo de un noble     | - Una fábrica   |
| - Un pub de un pueblo pequeño            | - El “laboratorio” de un mesmerista                                   |
| - El teatro o la ópera                   | - El Banco de Inglaterra  |
| - Una calle empedrada                    | - La Torre de Londres (donde se guardan las Joyas de la Corona)       |
| - Un club de caballeros                  | - El Puente de la Torre (Tower Bridge), en construcción en estos años |
| - Una pelea de boxeo ilegal              | - Un fumadero de opio   |
| - Los muelles                            | - Un burdel   |
| - Las calles de un barrio pobre          | - Una comisaría de policía  |
| - El Museo Británico                     | - Una morgue  |
| - Un manicomio                           | - Un cementerio   |
| - Un campamento militar en los dominios  | - Una iglesia rural   |
| - Un tren                                | - Una sesión de hipnosis  |
| - Una sesión espiritista                 |   |
| - Una prisión                            |   |
| - Una partida de caza (con o sin zorros) |   |



## LADRÓN DE POCA MONTA

[Clase Trabajadora o inferior]

Hay mucho trabajo para una persona carente de escrúpulos. Se paga mal y es peligroso, pero hay mucha demanda, así que es una forma de vida para mucha gente que no ha tenido más oportunidades en la vida y no tiene conocimientos ni habilidades para desarrollar otro “oficio”. Desde el mocoso carterista que aporta lo que puede para la manutención de su familia, hasta el que ha hecho de esto una profesión estable y come caliente todos los días, probablemente un extorsionista que ofrece protección en los comercios o cobra “sus impuestos” en los muelles.

*Discreción*  
*Esconder/se*  
*Escuchar*  
*Percibir*

*Bajos fondos*

*Dos de entre las siguientes:*

- Psicología
- Maestrías (Cerrajería)
- Orientación
- Seguir rastros
- Embaucar
- Intimidar
- Armas de cuerpo a cuerpo
- Esquivar
- Forma física
- Lucha

## MAYORDOMO/SECRETARIO PERSONAL

[Clase Trabajadora]

Los señores nobles no saben cuidar de sí mismos. Y nadie espera que sepan hacerlo. Los mayordomos se ocupan de que el servicio funcione como una maquinaria bien engrasada y sus Señores no tengan que preocuparse por nada. Un secretario personal lleva los asuntos de su Señor en orden y sabe adelantarse a sus deseos y necesidades. Siempre teniendo un cepillo de abrigos a mano.

Un personaje de este tipo no debería ser capaz de inmiscuirse en actividades lejos de su lugar de trabajo, por lo que, con voluntad de mantener la coherencia de la ambientación, recomendamos que si uno de tus PJ decide ser mayordomo o secretario personal, incluyáis también a su Señor en el grupo. Bien que lo sea otro de los PJ (cuidado con las relaciones de poder), bien como PNJ, un noble ingenuo y manipulable que, de paso, puede soportar las investigaciones financieramente si se le convence del papel fundamental que juega en el grupo.

*Discreción*  
*Percibir*

*Autoridad*

*Protocolo\** (\*como excepción, para esta ocupación el máximo para esta habilidad es de 100%, independientemente de la Clase Social del personaje.)

*Tres de entre las siguientes:*

- Burocracia
- Idioma – otro
- Manejo de archivos
- Psicología
- Maestrías
- Oratoria



## MÉDICO O CIRUJANO

[Clase Trabajadora o superior]

La medicina es una ciencia, y los médicos teóricos de esta. Si bien la anatomía interna era conocido por los médicos, el funcionamiento de los órganos era muchas veces una incógnita, y se hablaba del circuito sanguíneo y el sistema nervioso, pero sin saber nada sobre los procesos químicos y hormonales. El cuerpo era un equilibrio complicado. Los “excesos” en los hombres causaban flojera, y el estudio intelectual, en las mujeres, dañaba su salud reproductiva.

Los médicos se dedicaban al estudio y podían identificar enfermedades en función de los síntomas de un paciente, lo que les permitía recetar tratamientos y fármacos. En una escala social inferior, los cirujanos eran los encargados de abrir el cuerpo (cosa que un médico nunca haría), y “arreglar” lo que se pudiera.

### BURGUESÍA O INFERIOR (cirujano)

*Ciencias naturales (Anatomía)*

*Cirugía*

*Manejo de archivos*

*Medicina*

*Primeros auxilios*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Burocracia*
- *Psicología*
- *Autoridad*
- *Oratoria*

### BURGUESÍA O SUPERIOR (médico)

*Ciencias naturales (Anatomía)*

*Ciencias naturales (Biología)*

*Manejo de archivos*

*Medicina*

*Primeros auxilios*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Burocracia*
- *Ciencias sociales (Antropología)*
- *Cirugía*
- *Psicología*
- *Autoridad*
- *Oratoria*

## MILITAR O EXMILITAR

[cualquier Clase Social]

El ejército paga poco y exige mucho, pero sirve para escapar de procesos judiciales y condenas pendientes, así que es la tabla de salvación de lo peor de la sociedad. Pero la entrega, la disciplina, y el respeto hacia los superiores pueden hacer que un hombre humilde haga carrera en el ejército o la armada y alcance cotas como... ser sargento o quizá cabo.

Para los nacidos con más posibilidades, es una tradición familiar o un deber patriótico. Pero ojo, ser oficial en el ejército de Su Majestad no es ninguna bicoca, un oficial debe comprar su propio equipo (y aportar su caballo). Las recompensas son en renombre y orgullo, no en dinero, y el riesgo es real.

### CLASE TRABAJADORA O INFERIOR (soldado o suboficial)

*Esconder/se*

*Orientación*

*Supervivencia*

*Armas de cuerpo a cuerpo*

*Una o dos de entre las siguientes:*

- *Armas de fuego (Cortas)*
- *Armas de fuego (Largas)*
- *Esquivar*
- *Forma física*
- *Lucha*

*Una o dos de entre las siguientes (¡para un máximo de SIETE habilidades por ocupación!):*

- *Idioma – otro*
- *Escuchar*
- *Seguir rastros*
- *Autoridad*
- *Intimidar*

### BURGUESÍA O SUPERIOR (oficial)

*Autoridad*

*Protocolo*

*Armas de fuego (Cortas)*

*Montar (Caballo)*

*Una de entre las siguientes:*

- *Idioma - otro*
- *Esconder/se*
- *Escuchar*
- *Orientación*
- *Intimidar*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Seguir rastros*
- *Supervivencia*
- *Armas de cuerpo a cuerpo*
- *Armas de fuego (Largas)*
- *Esquivar*
- *Forma física*
- *Lucha*

## PERIODISTA

[Clase Trabajadora o superior]

En esta era cualquiera podía permitirse un periódico y, al fin y al cabo, era la única y la mejor manera de estar al día con lo que pasaba. Hay centenares de periódicos diferentes publicándose en Gran Bretaña, cada uno con su propia ideología (que defiende a capa y espada), preferencias y áreas de especialización. Por lo que en absoluto escasea el trabajo para un periodista. Desde el cazador de sucesos, cuya vida no dista mucho de la de los protagonistas de sus noticias (carreras, sobornos a policías, vigilancias en escondrijos y noches en vela), hasta los reputados columnistas que defienden estas o aquellas líneas en política y comercio internacional.

## CLASE TRABAJADORA

*Discreción*

*Escuchar*

*Percibir*

*Bajos fondos*

*Embaucar*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Burocracia*
- *Ciencias sociales (Antropología)*
- *Manejo de archivos*
- *Psicología*
- *Oratoria*

## BURGUESÍA O SUPERIOR

*Ciencias sociales (Antropología)*

*Idioma nativo*

*Manejo de archivos*

*Psicología*

*Oratoria*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Burocracia*
- *Idioma – otro*
- *Escuchar*
- *Percibir*

## SACERDOTE/HOMBRE DE IGLESIA

[Clase Trabajadora o superior]

El hecho de que las personas crean a pies juntillas en hadas y fantasmas no significa que hayan perdido su fe en el Señor. Los valores morales son estrictamente respetados e inculcados en la sociedad victoriana, por lo que todo sacerdote o religioso, sea un párroco rural o un arzobispo de una ciudad importante, es un faro que irradia templanza y estoicismo en un mundo lleno de calamidades y tentaciones.

*Burocracia*

*Idioma - latín*

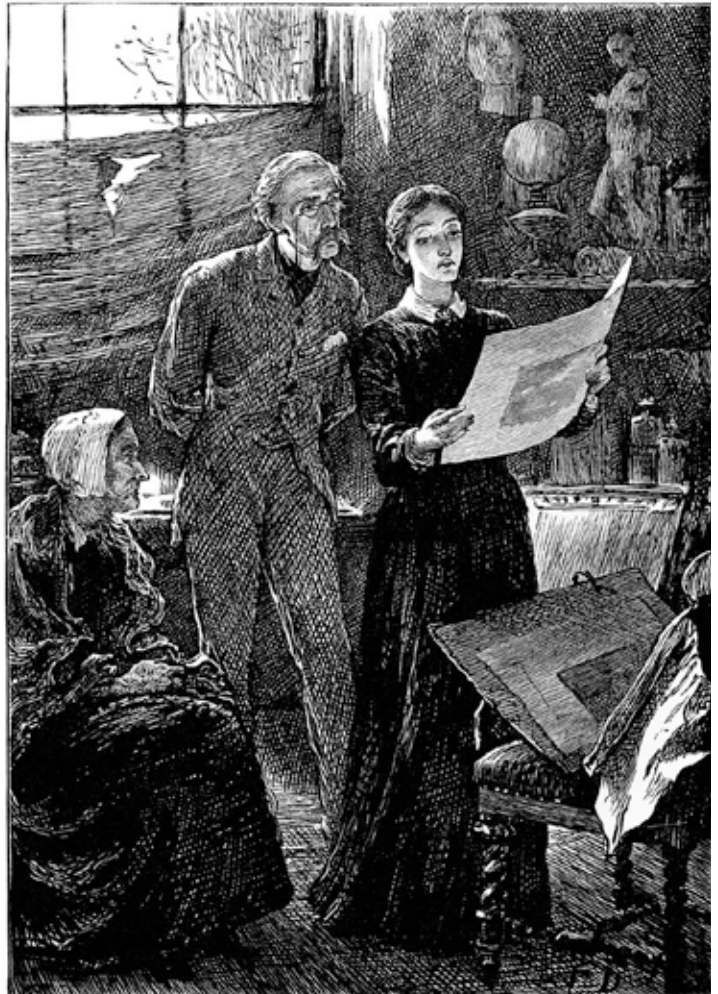
*Manejo de archivos*

*Psicología*

*Oratoria*

*Dos de entre las siguientes:*

- *Ciencias sociales (Historia)*
- *Ciencias ocultas*
- *Idioma – otro*
- *Discreción*
- *Autoridad*



## ARMAS DE FUEGO.

SI BIEN en esta época no hay ningún control que impida adquirir armas de fuego, estas no son habituales, y el ciudadano medio no las posee. De hecho, esta era es testigo de una de las etapas con menor cantidad de delitos violentos de la historia del país. Para 1890, quien posea un arma y la desee utilizar fuera de su propiedad necesita una licencia que debe renovarse anualmente, por diez chelines, en cualquier oficina de Correos.

Ni siquiera la policía suele ir armada. Solo miembros concretos del cuerpo reciben armas de fuego (por ejemplo, los miembros del Royal Irish Constabulary, la policía de Irlanda, debido a la amenaza de los independentistas republicanos), y algunos mandos. El equipo de defensa común de los "bobbies" eran una porra y un silbato para dar la alarma. Bueno, de hecho también se les entregaba una espada al entrar a formar parte del cuerpo, pero no hace falta decir que solo se les permitía echar mano de ella en emergencias.

Sí es más probable que alguien posea un arma de caza, si bien para utilizarla con este fin, desde la introducción de la ley de prevención de caza furtiva (Poaching Prevention Act) de 1862, se necesita una licencia.

Nombre	Especializa- ción	Daño	Alcance (metros)	Dispa- ros/ turno	Muni- ción	PR	Disfun- ción
Webley .455	Cortas	1d10+2	22	1	6	11	96
British Bull- dog	Cortas	1d10+2	10	1	5	9	94
Beaumont-Adams .422	Cortas	1d10	15	1	5	10	94
Enfield .476	Cortas	1d10+3	11	1	6	9	94
Lancaster (pistola) .38 [2-4 cañones]	Cortas	1d10	15	2	2-4	10	98
Martini-Henry (.450)	Largas	1d8+1d6	160	1	1	12	94
Lee Metford	Largas	1d8+1d6	330	2	8 o 10	12	96
Snider-Enfield	Largas	1d8+1d6	260	1	1	12	96
Maxim .303	Ametralla- dora	2d8	450	Auto.	cinta	20	94

\*Todas las armas cortas son revólveres salvo la Lancaster .38, que es una pistola.

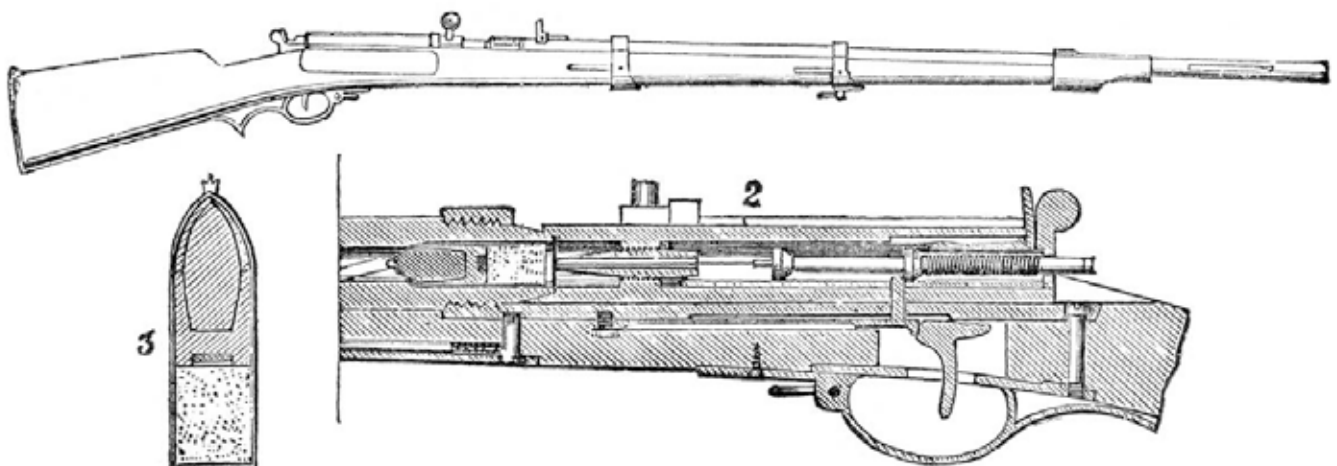
Algunas notas históricas:

Webley .455, modelos Mk I a Mk III, en servicio entre 1887 y 1899, revólveres oficiales del ejército.

British Bulldog, revólver oficial de la policía.

Martini-Henry .450 Boxer-Henry 1, en servicio entre 1877 y 1890, rifle oficial del ejército británico hasta 1888, aunque todavía se puede encontrar en varias unidades en 1890.

Lee Metford, rifle oficial del ejército británico desde 1888.





## RESUMEN DE LA CREACIÓN DE PERSONAJE.

### Paso 1

*Imagina qué personaje quieres interpretar, y escoge la ocupación que más se adecúe a tu idea.*

### Paso 2

*Decide la **Clase Social** de entre las disponibles para esa ocupación.*

### Paso 3

*Determina los Atributos principales (recuerda que para **EST** se deben realizar tiradas diferentes, en función de la **Clase Social**) y calcula las bases de las **Habilidades** que dependen de **Atributos** y/o de la **Clase Social**.*

### Paso 4

*Elige las **Habilidades por ocupación** y distribuye los avances de +50% y +40% entre estas. ¡Ojo a los máximos por **Clase Social**!*

### Paso 5

*Distribuye los avances de +20% entre las **Habilidades** que desees. Recuerda, no más de dos avances en total por cada habilidad. ¡Y ojo a los máximos por **Clase Social**!*

### Paso 6

*Crea una lista de tus pertenencias que puedan resultar relevantes en términos de juego (p.ej. una casa, una pipa, una biblioteca médica, un sable escondido en tu bastón, un rifle de caza...).*

### Paso 7

*¡Ponte un nombre!*

### Paso 8

*Piensa o escribe dos o tres párrafos sobre ti mismo: qué sabes hacer, qué te gusta hacer, en qué eres bueno, qué se te da mal, cómo te percibe la gente cuando te conoce, qué piensas de las personas de otras clases sociales, de los habitantes de las colonias...*

### Paso 9

*Describe tu aspecto físico y vestimenta.*





## EJEMPLO DE CREACIÓN DE PERSONAJE.

Higinio ha decidido crear un sacerdote protestante de una parroquia rural.

### Paso 1

*Imagina qué personaje quieres interpretar, y escoge la ocupación que más se adecúe a tu idea.*

Una ficha de un párroco se basaría en la ocupación **Sacerdote/Hombre de iglesia**.

### Paso 2

*Decide la Clase Social de entre las disponibles para esa ocupación.*

Si el PJ es un párroco rural, todo apunta a que la Clase Social más adecuada será **Clase Trabajadora**.

### Paso 3

*Determina los Atributos principales y calcula las bases de las Habilidades que dependen de Atributos y/o de la Clase Social.*

Las tiradas de Atributos quedan como sigue:

FUE	12
CON	14
INT	14
DES	8
TAM	11
POD	10
CAR	16
EST	8 (2d6)

La elección de Clase Trabajadora hace que sus porcentajes básicos queden como verás a continuación (mira la ficha para personajes de Clase Trabajadora, al final del libro). Junto al porcentaje básico, donde corresponda, verás también el porcentaje máximo entre corchetes (si no hay ningún número entre corchetes es porque no hay ninguna limitación en el máximo).

### CONOCIMIENTOS

Burocracia	0%	
Ciencias naturales	0%	[50%]
Ciencias ocultas	10%	
Ciencias soc/humanidades	0%	[40%]
Cirugía	0%	
Idioma nativo (ESTx5=)	40%	[48%]
Idioma	0%	
Manejo de archivos	5%	
Medicina	0%	[50%]
Mitos de Cthulhu	0%	
Primeros auxilios	10%	
Psicología	5%	

### VOCACIONALES

Arte	5%
Maestrías	10%

### SENSORIALES

Discreción	10%
Esconder/se	15%
Escuchar	25%
Orientación	20%
Percibir	25%
Seguir rastros	15%
Supervivencia	20%

### SOCIALES

Autoridad (EST+CAR=)	24%	[70%]
Bajos fondos	10%	
Embaucar	10%	
Intimidar (INTx2=)	28%	
Oratoria	10%	
Protocolo (ESTx2=)	16%	[50%]

### ACCIÓN

Armas de cuerpo a cuerpo	0%
Armas de fuego	0%
Conducir (Carro de caballos)	0%
Montar (Caballo)	0%
Esquivar (DESx2=)	16%
Forma física (FUE+DES=)	20%
Lucha (DESx2=)	16%

### Paso 4

*Elige las habilidades por ocupación y distribuye los avances de +50% y +40% entre estas. ¡Ojo a los máximos por Clase Social!*

Las habilidades que todo Sacerdote u Hombre de iglesia posee son estas:

Burocracia  
Idioma - latín  
Manejo de archivos  
Psicología  
Oratoria

Y debe elegir otras dos de entre las siguientes:

- Ciencias sociales (Historia)
- Ciencias ocultas
- Idioma - otro
- Discreción
- Autoridad

Como los escenarios que el PJ va a jugar estarán relacionados con los Mitos, decide escoger **Ciencias ocultas**, justificándolo por el hecho de que está muy en contacto con las supersticiones populares de los aldeanos, lo que ha llegado a despertarle cierto interés por el tema.



También le atrae la idea de tener otro **Idioma**, además del latín, quizá uno propio de la región de la que venga, por ejemplo, galés, o gaélico irlandés... pero como su parroquia está en Inglaterra, no parece que vaya a ser una habilidad muy útil, y no tiene expectativas de viajar demasiado lejos, así que descarta el plan.

**Discreción** no le llama especialmente la atención, y la puntuación de **Autoridad** no debería ser muy alta fuera de su entorno, al fin y al cabo es un párroco de provincias, con lo que Higinio decide escoger **Ciencias sociales (Historia)** como última habilidad de ocupación. Entiende que le puede venir bien cuando tenga que investigar hechos fuera de lo común, pues le permitirá buscar sucesos similares del pasado que le ayuden a explicar lo que esté ocurriendo.

La lista de siete habilidades de ocupación es finalmente esta (las habilidades aparecen ordenadas según aparecen en la ficha):

Burocracia  
Ciencias ocultas  
Ciencias sociales (Historia)  
Idioma - Latín  
Manejo de archivos  
Psicología  
Oratoria

Y así es como distribuye los avances propios de las habilidades por ocupación:

Burocracia (0%)	+40 = 40%
Ciencias ocultas (105)	+40 = 50%
Ciencias sociales (Historia) (0%)	+40 = 40% [40%]
Idioma (Latín) (0%)	+40 = 40%
Manejo de archivos (5%)	+50 = 55%
Psicología (5%)	+40 = 45%
Oratoria (10%)	+50 = 60%

#### Paso 5

*Distribuye los avances de +20% entre las habilidades que desees. Recuerda, no más de dos avances en total por cada habilidad. ¡Y ojo a los máximos por Clase Social!*

Su **INT** de 14 le permite asignar 7 avances de +20 a las habilidades que quiera. Las limitaciones son que una habilidad no puede tener más de dos avances (bien dos veces +20, bien +20 y un +40 o +50 del paso anterior).

Las habilidades en las que Higinio quiere invertir sus mejoras son estas:

**Ciencias naturales (Toxicología)** 0% +20 = 20% (su afición a las setas le ha llevado a interesarse por los diversos venenos que se encuentran en la naturaleza, y fuera de ella).

**Cirugía** 0% +20 = 20% (no siempre hay un médico disponible por aquí).

**Psicología** 45% +20 = 65% (conoce a la gente).

**Autoridad** 24% +20 = 44% (el alzacuellos).

**Bajos fondos** 10% +20 = 30% (muchos chavales de aquí se han ido a la ciudad a buscarse la vida y... no les ha ido bien).

**Intimidar** 28% +20 = 48% (a veces tener razón no es suficiente).

**Oratoria** 60% +20 = 80% (la palabra es nuestra mejor arma).

#### Paso 6

*Crea una lista de tus pertenencias que puedan resultar relevantes en términos de juego.*

El personaje de Higinio está ya mayor, así que llevará un bastón. Como hombre de fe, no se separará de su libro de Salmos (una Biblia es demasiado aparatosa para llevarla siempre encima). Y por su afición a recoger setas, llevará también un cortaplumas con él en todo momento.

#### Paso 7

*¡Ponte un nombre!*

Clarence Goodridge.

#### Paso 8

*Piensa o escribe dos o tres párrafos sobre ti mismo.*

Clarence es un hombre de pueblo que nunca tuvo la oportunidad de estudiar. Siempre fue muy popular, se le da bien hablar con la gente y que confíen en él. Las historias que le contaba su madre sobre los fantasmas que vivían en el bosque le asustaron y le dejaron marcado, por lo que, a pesar de su profunda fe, es algo que siente muy cercano a él, y ha acabado aficionándose a coleccionar conocimientos sobre mitos y leyendas. No sabe de libros ni de ciencias, más allá de lo que ha aprendido dedicándose a su afición preferida, las setas, que le han llevado a sentir curiosidad por todo lo relativo a venenos naturales.

Es una persona sencilla y consciente de su lugar en la sociedad. No aspira a más de lo que tiene, y su lucha diaria es por educar en la resignación ante las dificultades de la vida a sus fieles y parroquianos, prometiendo que el Señor toma nota de todo y recompensará a los que lo merezcan llegado el momento. Respeta la estructura social y está orgulloso de ser inglés, la mejor nación de la tierra, que ha llevado la civilización y la fe a todos esos pueblos de desalmados (literalmente) más allá de Europa.

#### Paso 9

*Describe tu aspecto físico y vestimenta.*

Qué sería de un sacerdote victoriano sin patillas. Pelo cano y calva prominente. Alto y delgado pero de físico endeble, le salvan su altura y porte elegante que le otorgan cierto aire de respetabilidad. Siempre encuentra tiempo para acicalarse antes de salir de casa. Su forma de vestir, acorde a su ocupación, deja poco lugar a la creatividad, e incluso dentro de eso, peca de conservador a la hora de elegir atuendo.

Nombre del personaje: LARENCE GOODRIDGE  
 Clase social: Trabajadora  
 Edad: 47 Sexo: V  
 Altura: 5 FT 7 IN Peso: 165 LBS  
 Pelo: (ANO) Ojos: MARRÓN  
 Rasgos distintivos: PELO (ANO,  
 CALVA MÁS QUE INCIPIENTE, PATILLAS.

FUE 12  
 CON 14  
 INT 14  
 DES 8  
 TAM 11  
 POD 10  
 CAR 16  
 EST 8  
 Idea 70  
 Suerte 50  
 Cultura General 40

### CONOCIMIENTOS

40 O Burocracia (0%)  
 -- O Ciencias naturales  
 (...) (0%) [50%]  
 20 O TOXICOLOGÍA  
 50 O Ciencias ocultas  
 (10%)  
 -- O Ciencias soc./ huma-  
 nidades (...) (0%) [40%]  
 40 O HISTORIA  
 20 O Cirugía (0%)  
 40 O Idioma nativo  
 (ESTx5) [ESTx6] INGLÉS  
 40 O Idioma (0%) LATÍN  
 O Idioma (0%)  
 35 O Manejo de archivos  
 (5%)  
 -- O Medicina (0%) [60%]  
 -- O Mitos de Cthulhu  
 (0%)  
 -- O Primeros auxilios  
 (10%)  
 65 O Psicología (5%)  
 -- O  
 -- O

### VOCACIONALES

-- O Arte (5)  
 -- O %  
 -- O Maestrías (...)  
 (10%)  
 -- O  
 -- O

### SENSORIALES

-- O Discreción (10%)  
 -- O Esconder/se (15%)  
 -- O Escuchar (25%)  
 -- O Orientación (20%)  
 -- O Percibir (25%)  
 -- O Seguir rastros (15%)  
 -- O Supervivencia (20%)  
 -- O  
 -- O

### SOCIALES

44 O Autoridad (EST+CAR)  
 [70%]  
 30 O Bajos fondos (10%)  
 -- O Embaucar (10%)  
 48 O Intimidar (TAMx2/  
 INTx2)  
 80 O Oratoria (10%)  
 16 O Protocolo (ESTx2)  
 [50%]  
 -- O  
 -- O

### ACCIÓN

-- O Armas de cuerpo a  
 cuerpo (...) (0%)  
 -- O  
 -- O  
 -- O Armas de fuego (...)  
 (0%)  
 -- O  
 -- O  
 -- O Conducir (Carro)  
 (0%)  
 16 O Esquivar (DESx2)  
 20 O Forma física  
 (FUE+DES)  
 16 O Lucha (DESx2)  
 -- O Montar (Caballo)  
 (0%)  
 -- O  
 -- O



Tranquilo

-- -- -- -- -- XXXXX

Intranquilo

-- -- -- -- -- XXXXX

Tenso

-- -- -- -- -- XXXXX

Locura subyacente

-- -- -- -- --  
 -- -- -- -- --

Estabilidad Mental

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

Puntos de Vida

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Puntos de Magia

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
 10 11 12 13 14 15 16 17 18

Cthulhu d100

(c) 2017 Three Fourteen Games

Armas:

Tipo/Calibre Daño Alcance base



## TÍTULOS.

### Lord y Lady.

LOS PREFIJOS Lord y Lady se utilizan para referirse a personas con títulos nobiliarios, bien propios (heredados), bien recibidos por vía de matrimonio. Los títulos que permiten utilizar la forma Lord son los siguientes, en orden descendente de grado:

Duque  
Marqués  
Conde (Earl)  
Vizconde, y  
Barón (llamados Lord del Parlamento en el caso de Escocia\*).

*\*En la aristocracia escocesa la forma Barón hace referencia a un grado feudal y no se considera un título nobiliario.*

La utilización correcta requiere utilizar la forma "El Lord" (The Lord) delante del nombre completo o del apellido cuando se habla de ellos, y "Mi Señor" (my Lord) cuando se les habla a ellos. Generalmente, los duques son identificados con su título en vez de con la palabra Lord (El duque X, en vez de El Lord X), además, al hablar con ellos se les debe llamar "Su Gracia" en vez de "Mi Señor".

El uso de Lady para las mujeres es equivalente: por ejemplo, la esposa de El Lord "tal" es La Lady "tal". Si se trata de la viuda de un hombre que ostentaba el título, se añade el término viuda (dowager) delante del título: La viuda Lady "tal". El título de Lady siempre precede al apellido, nunca al nombre completo ni al de pila.

Los títulos nobiliarios son hereditarios (por vía masculina, salvo excepciones).

### Sir y Dama (Dame).

Los títulos Sir y Dama son formas de respeto que no tienen que ver con títulos nobiliarios. Se utilizan delante del nombre de las personas que han sido nombradas caballero (o dama) por el monarca. La esposa de un Sir suele recibir el título de Lady, por cortesía, no por protocolo. El marido de una mujer nombrada Dama no recibe ningún tratamiento especial.

El prefijo se utiliza delante del nombre de pila o del nombre completo, nunca delante del apellido.

Si un oficial del ejército o de la armada ostenta también un título de caballero, es necesario utilizar el rango militar primero, y el título Sir inmediatamente después, p.ej.: General Sir Joseph Gilder.

Los títulos Sir y Dama no son hereditarios.



# CTHULHU D100 - PERSONAGES VICTORIANOS

NOMBRE DEL PERSONAGE:

CLASE SOCIAL: POBRE

EDAD:

SEXO:

ALTURA:

PESO:

PELO:

OJOS:

RASGOS DISTINTIVOS:

FUE

(ON

INT

IDEA

DES

TAM

POD

SUERTE

(AR

EST

(CULTURA GENERAL

## (CONOCIMIENTOS

- \_\_\_ 0 BUROCRACIA (0) 50
- \_\_\_ 0 CIENCIAS NATURALES (...) 30
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 CIENCIAS OCULTAS (10)
- \_\_\_ 0 CIENCIAS Y HUMANIDADES (...) 20
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 CIRUGÍA (0) 60
- \_\_\_ 0 MI IDIOMA (ESTX5) ESTX5 \_\_\_\_\_
- \_\_\_ 0 IDIOMA (0) \_\_\_\_\_
- \_\_\_ 0 IDIOMA (0) \_\_\_\_\_
- \_\_\_ 0 MANEJO DE ARCHIVOS (0)
- \_\_\_ 0 MEDICINA (0) 30
- \_\_\_ 0 MITOS DEL CTHULHU (0)
- \_\_\_ 0 PRIMEROS AUXILIOS (10)
- \_\_\_ 0 SICOLOGÍA (5)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

## VOCAIONALES

- \_\_\_ 0 ARTISTA (5)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 MAESTRIAS (...) (5) 60
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

## SENSORIALES

- \_\_\_ 0 DISCRECIÓN (10)
- \_\_\_ 0 ESCONDERSE (15)
- \_\_\_ 0 ESUCAR (25)
- \_\_\_ 0 ORIENTACIÓN (20)
- \_\_\_ 0 PERCIVIR (25)
- \_\_\_ 0 SEGUIR RASTROS (15)
- \_\_\_ 0 SUPER-VIVENCIA (20)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

## SOCIALES

- \_\_\_ 0 AUTORIDAD (ESTY (AR) 68
- \_\_\_ 0 BAJOS FONDOS (20)
- \_\_\_ 0 EMBAUCHAR (10)
- \_\_\_ 0 INTIMIDAR (TAMX2/INTX2)
- \_\_\_ 0 ORATORIA (10)
- \_\_\_ 0 PROTOCOLO (ESTX2) 20
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

## ACIÓN

- \_\_\_ 0 ARMAS DE VERPO A VERPO (...)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 ARMAS DE FUEGO (...)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 CONDUCIR UN CARRO (0)
- \_\_\_ 0 ESQUIVAR (DESX2)
- \_\_\_ 0 FORMA FÍSICA (FUE Y DES)
- \_\_\_ 0 LUCHA (DESX2)
- \_\_\_ 0 MONTAR (CABAYO) (0)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

TRANQUILO 000 000 00 00

INTRANQUILO 00 00 000000

TENSO 0000 000 0 00

## LOCURA SUB-YAZIENTE

0000000000

## ESTABILIDAD MENTAL

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

235 X5

10 155  
MARTES

## PUNTOS DE VIDA

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18

## PUNTOS DE MAGIA

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18

## ARMAS:

TIPO/CALIBRE

DANO


ALCANCE BASE

CTHULHU D100

(c) 2017 Threë Fourteen Games




Nombre del personaje:	FUE	
Clase social: Trabajadora	CON	
Edad:	INT	Idea
Sexo:	DES	
Altura:	TAM	
Peso:	POD	Suerte
Ojos:	CAR	
Rasgos distintivos:	EST	Cultura General

<p><b>CONOCIMIENTOS</b></p> <p>-- 0 Burocracia (0%)</p> <p>-- 0 Ciencias naturales (... ) (0%) [50%]</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0 Ciencias ocultas (10%)</p> <p>-- 0 Ciencias y humanidades (... ) (0%) [40%]</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0 Cirugía (0%)</p> <p>-- 0 Idioma nativo (ESTx5) [ESTx6%] -----</p> <p>-- 0 Idioma (0%) -----</p> <p>-- 0 Idioma (0%) -----</p> <p>-- 0 Manejo de archivos (5%)</p> <p>-- 0 Medicina (0%) [60%]</p> <p>-- 0 Mitos de Cthulhu (0%)</p> <p>-- 0 Primeros auxilios (10%)</p> <p>-- 0 Psicología (5%)</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0--</p> <p><b>VOCACIONALES</b></p> <p>-- 0 Arte (5%)</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0 Maestrías (... ) (10%)</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0--</p>	<p><b>SENSORIALES</b></p> <p>-- 0 Discreción (10%)</p> <p>-- 0 Esconder/se (15%)</p> <p>-- 0 Escuchar (25%)</p> <p>-- 0 Orientación (20%)</p> <p>-- 0 Percibir (25%)</p> <p>-- 0 Seguir rastros (15%)</p> <p>-- 0 Supervivencia (20%)</p> <p>-- 0 --</p> <p>-- 0 --</p> <p><b>SOCIALES</b></p> <p>-- 0 Autoridad (EST+CAR) [70%]</p> <p>-- 0 Bajos fondos (10%)</p> <p>-- 0 Embaucar (10%)</p> <p>-- 0 Intimidar (TAMx2/INTx2)</p> <p>-- 0 Oratoria (10%)</p> <p>-- 0 Protocolo (ESTx2) [50%]</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0--</p> <p><b>ACCIÓN</b></p> <p>-- 0 Armas de cuerpo a cuerpo (... ) (0%)</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0 Armas de fuego (... ) (0%)</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0 Conducir (Carro) (0%)</p> <p>-- 0 Esquivar (DESx2)</p> <p>-- 0 Forma física (FUE+DES)</p> <p>-- 0 Lucha (DESx2)</p> <p>-- 0 Montar (Caballo) (0%)</p> <p>-- 0--</p> <p>-- 0--</p>	 <p><b>Tranquilo</b></p> <p>-- -- -- -- --</p> <p><b>Intranquilo</b></p> <p>-- -- -- -- --</p> <p><b>Tenso</b></p> <p>-- -- -- -- --</p> <p><b>Locura subyacente</b></p> <p>-- -- -- -- --</p> <p>-- -- -- -- --</p> <p><b>Estabilidad Mental</b></p> <table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td></tr> <tr><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td></tr> <tr><td>19</td><td>20</td><td>21</td><td>22</td><td>23</td><td>24</td><td>25</td><td>26</td><td>27</td></tr> <tr><td>28</td><td>29</td><td>30</td><td>31</td><td>32</td><td>33</td><td>34</td><td>35</td><td>36</td></tr> <tr><td>37</td><td>38</td><td>39</td><td>40</td><td>41</td><td>42</td><td>43</td><td>44</td><td>45</td></tr> <tr><td>46</td><td>47</td><td>48</td><td>49</td><td>50</td><td>51</td><td>52</td><td>53</td><td>54</td></tr> <tr><td>55</td><td>56</td><td>57</td><td>58</td><td>59</td><td>60</td><td>61</td><td>62</td><td>63</td></tr> <tr><td>64</td><td>65</td><td>66</td><td>67</td><td>68</td><td>69</td><td>70</td><td>71</td><td>72</td></tr> <tr><td>73</td><td>74</td><td>75</td><td>76</td><td>77</td><td>78</td><td>79</td><td>80</td><td>81</td></tr> <tr><td>82</td><td>83</td><td>84</td><td>85</td><td>86</td><td>87</td><td>88</td><td>89</td><td>90</td></tr> </table> <p><b>Puntos de Vida</b></p> <table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td></tr> <tr><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td></tr> </table> <p><b>Puntos de Magia</b></p> <table border="1"> <tr><td>01</td><td>02</td><td>03</td><td>04</td><td>05</td><td>06</td><td>07</td><td>08</td><td>09</td></tr> <tr><td>10</td><td>11</td><td>12</td><td>13</td><td>14</td><td>15</td><td>16</td><td>17</td><td>18</td></tr> </table>	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	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18
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																																																																																																																								
01	02	03	04	05	06	07	08	09																																																																																																																								
10	11	12	13	14	15	16	17	18																																																																																																																								
01	02	03	04	05	06	07	08	09																																																																																																																								
10	11	12	13	14	15	16	17	18																																																																																																																								

**Armas:**

Tipo/Calibre	Daño	Alcance base
--------------	------	--------------



(c) 2017 Three Fourteen Games

## Cultura General

Rasgos distintivos:

10 11 12 13 14 15 16 17 18



# Cthulhu D100 - PERSONAJES VICTORIANOS

Nombre y título/s del personaje:

FUE  
CON  
INT  
DES  
TAM  
POD  
CAR  
EST

Idea

Clase social: ARISTOCRACIA

Edad: Sexo:

Altura: Peso:

Pelo: Ojos:

Rasgos distintivos:

Suerte

Cultura General

## CONOCIMIENTOS

- \_\_\_ ◇ Burocracia (5%)
- \_\_\_ ◇ Ciencias naturales (...) (0%)
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇ Ciencias ocultas (10%)
- \_\_\_ ◇ Ciencias sociales y humanidades (...) (0%)
- \_\_\_ ◇ Historia (10%)
- \_\_\_ ◇ Relac. intl. (10%)
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇ Cirugía (0%) [60%]
- \_\_\_ ◇ Idioma nativo (ESTx5) [105%] \_\_\_\_\_
- \_\_\_ ◇ Idioma (0%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_ ◇ Idioma (0%) \_\_\_\_\_
- \_\_\_ ◇ Manejo de archivos (10%)
- \_\_\_ ◇ Medicina (0%)
- \_\_\_ ◇ Mitos de Cthulhu (0%)
- \_\_\_ ◇ Primeros auxilios (10%)
- \_\_\_ ◇ Psicología (5%)
- \_\_\_ ◇

## SENSORIALES

- \_\_\_ ◇ Discreción (10%)
- \_\_\_ ◇ Esconder/se (15%)
- \_\_\_ ◇ Escuchar (25%)
- \_\_\_ ◇ Orientación (20%)
- \_\_\_ ◇ Percibir (25%)
- \_\_\_ ◇ Seguir rastros (15%)
- \_\_\_ ◇ Supervivencia (20%)
- \_\_\_ ◇

## SOCIALES

- \_\_\_ ◇ Autoridad (EST+CAR) [109%]
- \_\_\_ ◇ Bajos fondos (0%)
- \_\_\_ ◇ Embaucar (10%)
- \_\_\_ ◇ Intimidar (TAMx2/INTx2)
- \_\_\_ ◇ Oratoria (10%)
- \_\_\_ ◇ Protocolo (ESTx2)
- \_\_\_ ◇

## ACCIÓN

- \_\_\_ ◇ Armas de cuerpo a cuerpo (...) (0%)
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇ Armas de fuego (...) (0%)
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇ Conducir (Carro) (0%) [25%]
- \_\_\_ ◇ Esquivar (DESx2)
- \_\_\_ ◇ Forma física (FUE+DES)
- \_\_\_ ◇ Lucha (DESx2)
- \_\_\_ ◇ Montar (Caballo) (0%)
- \_\_\_ ◇

## VOCACIONALES

- \_\_\_ ◇ Arte (5%)
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇ Maestrías (...) (0%) [60%]
- \_\_\_ ◇
- \_\_\_ ◇

Cthulhu d100

(c) 2017 Three Fourteen Games

## ARMAS:

TIPO/CALIBRE DAÑO ALCANCE BASE



## ESTABILIDAD MENTAL

TRANQUILO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

INTRANQUILO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

TENSO

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

LOCURA SUBYACENTE

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇ ◇

## PUNTOS DE ESTABILIDAD

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

## PUNTOS DE VIDA

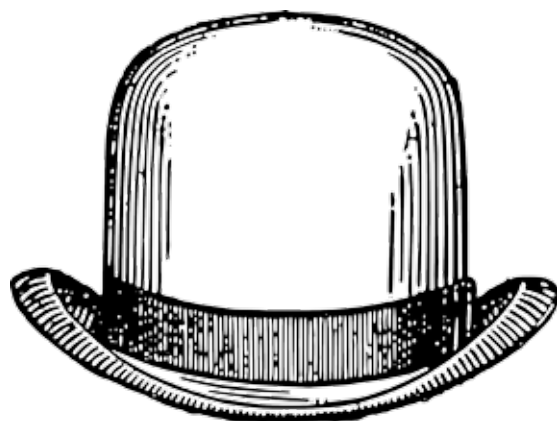
01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18

## PUNTOS DE MAGIA

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18



*Este libro se terminó de imprimir en Londres, VR, el día 3 de julio de 2017.*







Three  
Fourteen



games

## Personajes Victorianos

EL MUNDO victoriano está lleno de contradicciones. La sociedad avanza a la vez que lo hacen la tecnología y la industrialización. Sin embargo, las rígidas estructuras sociales británicas condicionan el desarrollo de los movimientos ciudadanos. La industrialización y la ciencia abren nuevas perspectivas a las mentes inquietas y curiosas, pero a su vez, generan una terrible confrontación entre lo nuevo y lo viejo, lo tradicional y lo rompedor. Es momento de acalorados debates que intentan explicar todas las cosas que siempre han estado ahí pero las que jamás ha habido un porqué. El hombre, mas que nunca, quiere entender, y quizá por eso mismo se fija especialmente en las cosas para las que aún no tiene explicación. Por eso allora la literatura de terror, las historias de fantasmas, la literatura gótica, el mesmerismo, las apariciones de hadas y espectros, los exploradores que descubren huellas de nuevos monstruos... y por supuesto, en esa esquina oscura, solo a la vista de quienes quieren que les vean, solo en contacto con quien deciden que les interesa... los seres de los Mitos. Siempre han estado y estarán ahí esperando su momento, y la era victoriana no es una excepción.

Necesitas una copia del reglamento *Victoriana* para poder utilizar este libro. Puedes conseguirla sin coste visitando <http://www.threefourteengames.com>.



Victoriana



<http://www.threefourteengames.com>

Three Fourteen Games :: 3401