



NOMEN

JUGADOR: _____

OCUPACIÓN: _____

CLASE SOCIAL: _____

LUGAR DE NACIMIENTO: _____

RESIDENCIA: _____

EDAD: _____ SEXO: _____



PUNTOS DE VIDA

Moribundo	Herida grave	MAX
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

PUNTOS DE MAGIA

MAX

CORDURA

INICIAL	MAX	
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	

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

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

CARACTERÍSTICAS

FUE DES POD CON MOV

APA EDU TAM INT IDEA +1 -1

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Afinidad animal (10)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Juego de manos (25)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Oratoria/Retórica (01)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armas a distancia	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (10)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Orientación (10)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Lengua propia (EDU) (%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Otros reinos (01)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Conducir (20)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Perspicacia (05)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Contabilidad (10)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (15)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arte/Oficio (05)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotar bote (01)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15)	<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"/>	Escudo (Varía)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Reparar/Montar (20)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (05)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (25)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ciencia (01)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) (%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (10)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	Estatus/Infamia (01)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tasar (05)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Imperio (25/15/01)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20)	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15)	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
			<input type="checkbox"/> Medicina (01)	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
			Mitos de Cthulhu (00)	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
			<input type="checkbox"/> Nadar (25)	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
			<input type="checkbox"/> Naturaleza (15/30)	<input type="text"/>	<input type="text"/>			
			<input type="checkbox"/> Ocultismo (05)	<input type="text"/>	<input type="text"/>			

ARMADURA

Tipo de armadura	Valor	Tipo de casco	Valor	Tipo de escudo	%	Daño	Valor	Absorbe/PG
								/
								/

ARMAS

Arma	Norma1	Difícil	Extrema	Daño	Alcance	Ataques	Munición
DESARMADO				1D3 + DB	—	1	—

Bonificación al daño

Corpulencia

Esquivar

La llamada de CTHULHU

TRASFONDO

DESCRIPCIÓN PERSONAL:

RASGOS:

IDEOLOGÍA / CREENCIAS

EVENTOS PERSONALES:

ALLEGADOS:

FOBIAS Y MANÍAS:

LUGARES SIGNIFICATIVOS

TOMOS ARCANOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS:

POSESIONES PRECIADAS:

ENCUENTROS CON ENTIDADES EXTRAÑAS

EQUIPO Y POSESIONES

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

TIRADAS DE HABILIDADES

Niveles de éxito:

Pifia	Fallo	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
100/96+	> hab.	≤ hab.	hab. ½	hab. ⅓	hab. 01

Forzar tiradas: Debes justificar repetición; no se pueden forzar tiradas de combate, cordura o suerte.

HERIDAS Y CURACIÓN

Primeros auxilios cura +1 PV. Medicina cura +1D3 PV.

Herida grave: Pérdida $\geq \frac{1}{2}$ PV máxima en un ataque.

Inconsciente: Llegar a 0 PV sin herida grave.

Moribundo: Llegar a 0 PV con herida grave; Primeros auxilios permite estabilizar, luego requiere Medicina.

Ritmo curación natural (Sin herida grave): +1 PV/día.

Ritmo curación natural (con herida grave): tirada de curación semanal.

MONEDAS Y BIENES

NIVEL DE GASTO: _____

MONEDAS: _____

BIENES: _____

PNJs IMPORTANTES