

Nombre _____
 Jugador _____
 Ocupación _____
 Sexo _____ edad _____
 Residencia _____
 Lugar de nacimiento _____

Características

FUE

 DES

 INT

 CON

 APA

 POD

 TAM

 EDU

 Mov

Herida grave ☐ **Máx PV**
 Moribundo ☐
 Inconsciente ☐

locura temporal ☐ locura indefinida ☐

Inicial Máximo

Gthulhu Dark Ages

Máx PM

Suerte

Cordura

Puntos de magia

Habilidades

<input type="checkbox"/> afinidad animal (15) armas a distancia <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> arte/oficio (05) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> buscar libros (05) <input type="checkbox"/> charlatanería (05) ciencia (01) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> combatir (pelea) (25) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> conducir caballo/buey (20) <input type="checkbox"/> contabilidad (10) <input type="checkbox"/> descubrir (25) <input type="checkbox"/> encanto (15) <input type="checkbox"/> equitación (05) <input type="checkbox"/> escuchar (25) <input type="checkbox"/> esquivar (des/2) (%) estatus(00) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> intimidar (15) <input type="checkbox"/> juego de manos (25) <input type="checkbox"/> lanzar (10) lengua propia (edu) (%) <input type="checkbox"/> lengua (otra) (01) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> leer/escribir idioma(01) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> medicina (01) mitos de cthulhu(00) <input type="checkbox"/> nadar (25) <input type="checkbox"/> naturaleza (20) <input type="checkbox"/> ocultismo (05) <input type="checkbox"/> orientación (10) <input type="checkbox"/> perspicacia (05) <input type="checkbox"/> persuasión (15) <input type="checkbox"/> pilotar bote (01) <input type="checkbox"/> primeros auxilios (30) reinos (otros) (10) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> reinos (propio) (20) <input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> religión (20) <input type="checkbox"/> reparar/montar (20) <input type="checkbox"/> saltar (25) <input type="checkbox"/> seguir rastros (10) <input type="checkbox"/> sigilo (20) <input type="checkbox"/> tasar (05) <input type="checkbox"/> trepar (20) <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____ <input type="checkbox"/> _____
---	--	--	---

Armadura

Tipo armadura valor

Tipo escudo daño/valor

Armas

arma	normal	difícil	extrema	daño	alcance	ataques	munición	fallo
desarmado				1d3 + db	-	1	-	-

Combate

Bonificación al daño

Corrupción

Esquivar

trasfondo



Descripción personal

Talentos

Ideología/Creencias

Eventos personales

Personas significativas

Fobias y manías

Localiaciones significativas

Tomos arcanos, conjuros & artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

equipo y posesiones

dinero y bienes

nivel de gasto

dinero:

bienes:

reglas de referencia rápida

tiradas de habilidad y características

pifia fallo normal difícil extremo crítico

niveles de éxito: 100/96+ > hab. ≤ hab. hab. ½ hab. ¼ o

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

heridas & curación

Primeros auxilios cura +1 pv. Medicina cura +1d3 pv.

Herida grave: pérdida ≥ ½ pv máximo en un ataque. **Inconsciente:** llegar a o pv sin herida grave.

Moribundo: llegar a o 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.

compañeros investigadores

