

## ← EDAD VICTORIANA →

Nombre .....

Jugador .....

Ocupación .....

Género..... Edad .....

Lugar de residencia.....

Lugar de nacimiento .....

## ← CARACTERÍSTICAS →

FUE   DES   POD

CON   APA   EDU

TAM   INT   MOV

IDEA

HERIDA  
GRAVE

PV Máximos

LOCURA  
TEMPORAL

LOCURA  
INDEFINIDA

Inicial Máxima

01 02 03 04 05 06 07

CORDURA

PUNTOS DE VIDA

MORIBUNDO  
INCONSCIENTE

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

CTHULHU BY GASLIGHT

PM Máximos

PUNTOS DE MAGIA

SUERTE

## ← HABILIDADES DEL INVESTIGADOR →

- |                                                 |                                           |                                                    |                                           |                                                  |                                           |
|-------------------------------------------------|-------------------------------------------|----------------------------------------------------|-------------------------------------------|--------------------------------------------------|-------------------------------------------|
| <input type="checkbox"/> Afinidad animal (05%)  | <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"/> 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                                  |                                           | <input type="checkbox"/> 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"/> Encanto (15%)             | <input type="text"/> <input type="text"/> | Pilotar (01%)                                    |                                           |
| Arte/Artesanía (05%)                            |                                           | <input type="checkbox"/> Equitación (05%)          | <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"/> Escuchar (20%)            | <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"/> Esquivar (DES/2) ( %)     | <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"/> Historia (05%)            | <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"/> Intimidar (15%)           | <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"/> Juego de manos (10%)      | <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"/> Lanzar (20%)              | <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Sigilo (20%)            | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| Ciencia (01%)                                   |                                           | Lengua propia (EDU) ( %)                           |                                           | Supervivencia (10%)                              |                                           |
| <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"/> | Otras lenguas (01%)                                |                                           | <input type="checkbox"/> Tasación (05%)          | <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"/> 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"/> Mecánica (10%)            | <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"/> Medicina (01%)            | <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> .....                   | <input type="text"/> <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> Conducir carruaje(20%) | <input type="text"/> <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> .....                     | <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 →

Bonificación al 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 \_\_\_\_\_

## NOTAS

## EQUIPO Y POSESIONES

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## DINERO Y BIENES

Nivel de gasto \_\_\_\_\_

Dinero \_\_\_\_\_

Bienes \_\_\_\_\_

## REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA TIRADAS DE HABILIDADES

Grado de éxito: Pífa    Fallo    Normal    Difícil    Extremo    Crítico  
100/96+    ≥ hab.    < hab.    ½ hab.    ⅓ hab.    01

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

### Heridas y curación

Primeros auxilios curan 1 PV;    Medicina cura +1d3 PV

**Herida Grave** = pérdida de ≥ ½ PV máximos en un sólo ataque. Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente** Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**

**Moribundo**: Primeros auxilios = temp. estabilizado; después requiere Medicina

**Ritmo de curación natural**: Sin Herida grave: recupera 1 PV al día. Con Herida grave: precisa tirada de curación semanal.

## COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	<b>Yo</b>	Personaje..... Jugador.....
Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....	Personaje..... Jugador.....