⇔ Años 20 ⇔	→ CARACTERÍSTICAS ←	POPER TO THE POPER
Iombre	FUE DEC DOD DOD	
igador	FUE DES POD	
Ocupación	CON APA EDU	
éneroEdad		
ugar de residenciaugar de nacimiento	TAM INT Mov	+1
ugai de nacimiento		
→ PUNTOS DE VIDA →	Locura Locura temporal indefinida	Cordura inicial Máxima
nconsciente T	<u> </u>	
foribundo d	SUC	
Ieridarave	Cordura	
fáximo	La llama	ada de 📕 🔻
→ PUNTOS DE MAGIA →	CTHU CTHU	
	<u> </u>	
	Suerte	
	Sue	
láximo	Į.	
	医生物性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性性	· · · · · · · · · · · · · · · · · · ·
	HABILIDADES DEL INVESTIGAD	OR ⇔
Antropología (01%)	Contabilidad (05%)	Nadar (20%)
Armas de fuego	Crédito (00%)	Naturaleza (10%)
(Arma corta) (20%)	Derecho (05%)	Ocultismo (05%)
(Fusil/Escopeta) (25%)	Descubrir (25%)	Orientarse (10%)
	Disfrazarse (05%)	Persuasión (10%)
Arqueología (01%)	Electricidad (10%)	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	Encanto (15%)	
	Equitación (05%)	Primeros auxilios (30%)
	Escuchar (20%)	Psicoanálisis (01%)
	Esquivar (DES/2) (%)	Psicología (10%)
Buscar libros (20%)	Historia (05%)	Saltar (20%)
Cerrajería (01%)	Intimidar (15%)	Seguir rastros (10%)
Charlatanería (05%)	Juego de manos (10%)	Sigilo (20%)
Ciencia (01%)	Lanzar (20%)	Supervivencia (10%)
	Lengua propia (EDU) (%)	(050V)
	01-1	Tasación (05%) Trepar (20%)
Combatir	Otras lenguas (01%)	11epai (20%)
(Pelea) (25%)		
]		
	Mecánica (10%)	
	Mecánica (10%) Medicina (01%)	
	Mecánica (10%)	
Conducir automóvil (20%)	Mecánica (10%) Medicina (01%) Mitos de Cthulhu (00%)	
Conducir automóvil (20%)	Mecánica (10%) Medicina (01%)	□ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □ □
Conducir automóvil (20%) Conducir maquinaria (01%) Arma Normal	Mecánica (10%) Medicina (01%) Mitos de Cthulhu (00%) ARMAS Difícil Extremo Daño Alcance Ataques	s Munición Avería
Conducir automóvil (20%) Conducir maquinaria (01%)	Mecánica (10%) Medicina (01%) Mitos de Cthulhu (00%) ARMAS Difícil Extremo Daño Alcance Ataques	
Conducir automóvil (20%) Conducir maquinaria (01%) Arma Normal	Mecánica (10%) Medicina (01%) Mitos de Cthulhu (00%) ARMAS Difícil Extremo Daño Alcance Ataques	s Munición Avería

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

Fracaso > Habilidad

Normal..... ≤ Habilidad

Extremo.....¹/₅ Habilidad

Crítico 01

Herida grave = pérdida de ≥½ 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.