

## AÑOS 20

Nombre .....  
 Jugador .....  
 Ocupación .....  
 Género ..... Edad .....  
 Lugar de residencia .....  
 Lugar de nacimiento .....

## CARACTERÍSTICAS

FUE   DES   POD    
 CON   APA   EDU    
 TAM   INT   Mov   <sup>+1</sup>  
 Idea   <sub>-1</sub>

## La llamada de CTHULHU

### PUNTOS DE VIDA

Inconsciente  00 01 02 03 04  
 Moribundo  05 06 07 08  
 Herida grave  09 10 11 12  
 Máximo  13 14 15 16  
 17 18 19 20

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

Loco 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

### CORDURA

Inicial  Máxima

### PUNTOS DE MAGIA

00 01 02 03 04 05  
 06 07 08 09 10  
 11 12 13 14 15  
 16 17 18 19 20  
 Máximo  21 22 23 24 25

Agotada 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

### SUERTE

### HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%) .....% <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"/>
Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	Crédito (00%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%) .....% <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"/> Descubrir (25%) .....% <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"/> Disfrazarse (05%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	Pilotar (01%)
Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (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"/> 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"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%) .....% <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"/> Psicología (10%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) .....% <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"/> Historia (05%) .....% <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"/> Intimidar (15%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
Ciencia (01%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	Supervivencia (10%)
<input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (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"/>	Lengua propia (EDU)	<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"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	Otras lenguas (01%)	<input type="checkbox"/> .....% <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"/> .....% <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"/> Conducir automóvil (20%) .....% <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"/>

### ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	.....	.....	.....	1D3+BD	-	1	-	-
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....
.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....	.....

### COMBATE

Bonif. 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

## EQUIPO Y POSESIONES

## DINERO Y BIENES

Nivel de gasto:

Dinero:

Bienes

## COMPAÑEROS INVESTIGADORES

## NOTAS

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Yo

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

Personaje (y jugador)

## REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

### REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

#### Grado de éxito:

Pifia..... 100/96+  
Fracaso..... > Habilidad  
Normal..... ≤ Habilidad  
Difícil..... ½ Habilidad  
Extremo..... ⅓ Habilidad  
Crítico..... 01

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

### HERIDAS Y CURACIÓN

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

**Herida grave** = pérdida de  $\geq \frac{1}{2}$  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.