

## ACTUALIDAD

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  
 Máximo  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"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armas de fuego	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Crédito (00%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%) .....% <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"/> Naturaleza (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"/> Orientarse (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"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arte/Artesanía (05%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotar (01%)
<input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Electrónica (01%) .....% <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"/> Escuchar (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%) .....% <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"/> Psicología (10%) .....% <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"/> Saltar (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Informática (05%) .....% <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="checkbox"/> Intimidar (15%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> 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"/>	<input type="checkbox"/> Lengua propia (EDU)	<input type="checkbox"/> Tasación (05%) .....% <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) .....% <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"/> Combatir	<input type="checkbox"/> Otras lenguas (01%)	<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"/> .....% <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"/> Mecánica (10%) .....% <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 ..... ..... ..... Ideología/Creencias..... ..... ..... Allegados ..... ..... ..... Lugares significativos ..... ..... ..... Posesiones preciadas ..... ..... .....	Rasgos ..... ..... ..... Lesiones y cicatrices ..... ..... ..... Fobias y manías..... ..... ..... Tomos arcanos, hechizos y artefactos..... ..... ..... Encuentros con entidades extrañas..... ..... .....
---	--

### EQUIPO Y POSESIONES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### DINERO Y BIENES

Nivel de gasto .....

Dinero .....

Bienes .....

.....

.....

.....

.....

.....

### COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje.....  
 .....  
 Jugador.....

### NOTAS

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

#### REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

##### Grado de éxito:

- Pifa..... 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 ≥ 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.