

**ACTUALIDAD**

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

**CARACTERÍSTICAS**

|     |                      |     |                      |     |                      |
|-----|----------------------|-----|----------------------|-----|----------------------|
| FUE | <input type="text"/> | DES | <input type="text"/> | POD | <input type="text"/> |
| CON | <input type="text"/> | APA | <input type="text"/> | EDU | <input type="text"/> |
| TAM | <input type="text"/> | INT | <input type="text"/> | Mov | <input type="text"/> |

Idea



**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

**CORDURA**

Inicial  Máxima

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

**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

**SUERTE**

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

**HABILIDADES DEL INVESTIGADOR**

|   |  |  |
|---|--|--|
| <input type="checkbox"/> Antropología (01%) .....% <input type="text"/>       | <input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%) .....% <input type="text"/> | Mitos de Cthulhu (00%) .....% <input type="text"/>                           |
| Armas de fuego  | <input type="checkbox"/> Contabilidad (05%) .....% <input type="text"/>        | <input type="checkbox"/> Nadar (20%) .....% <input type="text"/>             |
| <input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%) .....% <input type="text"/>       | Crédito (00%) .....% <input type="text"/>                                      | <input type="checkbox"/> Naturaleza (10%) .....% <input type="text"/>        |
| <input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%) .....% <input type="text"/>   | <input type="checkbox"/> Derecho (05%) .....% <input type="text"/>             | <input type="checkbox"/> Orientarse (10%) .....% <input type="text"/>        |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> Descubrir (25%) .....% <input type="text"/>           | <input type="checkbox"/> Persuasión (10%) .....% <input type="text"/>        |
| <input type="checkbox"/> Arqueología (01%) .....% <input type="text"/>        | <input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%) .....% <input type="text"/>         | Pilotar (01%)  |
| Arte/Artesanía (05%)  | <input type="checkbox"/> Electricidad (10%) .....% <input type="text"/>        | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                         |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> Encanto (15%) .....% <input type="text"/>             | <input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) .....% <input type="text"/> |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> Equitación (05%) .....% <input type="text"/>          | <input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%) .....% <input type="text"/>     |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> Escuchar (20%) .....% <input type="text"/>            | <input type="checkbox"/> Psicología (10%) .....% <input type="text"/>        |
| <input type="checkbox"/> Buscar libros (20%) .....% <input type="text"/>      | <input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) .....% <input type="text"/>          | <input type="checkbox"/> Saltar (20%) .....% <input type="text"/>            |
| <input type="checkbox"/> Cerrajería (01%) .....% <input type="text"/>         | <input type="checkbox"/> Historia (05%) .....% <input type="text"/>            | <input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%) .....% <input type="text"/>    |
| <input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) .....% <input type="text"/>      | <input type="checkbox"/> Intimidar (15%) .....% <input type="text"/>           | <input type="checkbox"/> Sigilo (20%) .....% <input type="text"/>            |
| Ciencia (01%)   | <input type="checkbox"/> Juego de manos (10%) .....% <input type="text"/>      | Supervivencia (10%)  |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> Lanzar (20%) .....% <input type="text"/>              | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                         |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | Lengua propia (EDU)  | <input type="checkbox"/> Tasación (05%) .....% <input type="text"/>          |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                           | <input type="checkbox"/> Reparar (20%) .....% <input type="text"/>           |
| <input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) .....% <input type="text"/>   | Otras lenguas (01%)  | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                         |
| Combatir  | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                           | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                         |
| <input type="checkbox"/> (Pelea) (25%) .....% <input type="text"/>            | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                           | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                         |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                           | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                         |
| <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                          | <input type="checkbox"/> Mecánica (10%) .....% <input type="text"/>            | <input type="checkbox"/> .....% <input type="text"/>                         |
| <input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%) .....% <input type="text"/> | <input type="checkbox"/> Medicina (01%) .....% <input type="text"/>            | <input type="checkbox"/> .....% <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 .....<br>.....<br>.....<br>Ideología/Creencias .....<br>.....<br>.....<br>Allegados .....<br>.....<br>.....<br>Lugares significativos .....<br>.....<br>.....<br>Posesiones preciadas .....<br>.....<br>..... | Rasgos .....<br>.....<br>.....<br>Lesiones y cicatrices .....<br>.....<br>.....<br>Fobias y manías .....<br>.....<br>.....<br>Tomos arcanos, hechizos y artefactos .....<br>.....<br>.....<br>Encuentros con entidades extrañas .....<br>.....<br>..... |
|--|---|

### EQUIPO Y POSESIONES

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

### DINERO Y BIENES

Nivel de gasto .....

Dinero .....

Bienes .....

.....

.....

.....

.....

### COMPAÑEROS INVESTIGADORES

|   |   |   |
|---|---|---|
| Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... |
| Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... |
| Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... | Personaje.....<br>.....<br>Jugador..... |

### NOTAS

## 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.