

Nombre
 Jugador
 Ocupación
 Sexo 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"/> +1 -1

PUNTOS DE VIDA

INCONSCIENTE
 MORIBUNDO
 HERIDA GRAVE
 MÁXIMO

LOCURA TEMPORAL LOCURA INDEFINIDA

CORDURA INICIAL MÁXIMA

Cordura

PUNTOS DE MAGIA

Máximo

Suerte



HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/>
Armas de fuego		Crédito (00%)	<input type="text"/>	Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Arma corta) (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Fusil/Escopeta) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ocultismo (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	<input type="text"/>
Arte/Artesanía (05%)		<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<input type="text"/>	Pilotar (01%)	
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2) (%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Informática (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="text"/>
Ciencia (01%)		<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastros (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<input type="text"/>	Supervivencia (10%)	
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	Lengua propia (EDU) (%)		<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
Combatir		<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> (Pelea) (25%)	<input type="text"/>	Otras lenguas (01%)		<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	<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"/> Conducir automóvil (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<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

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

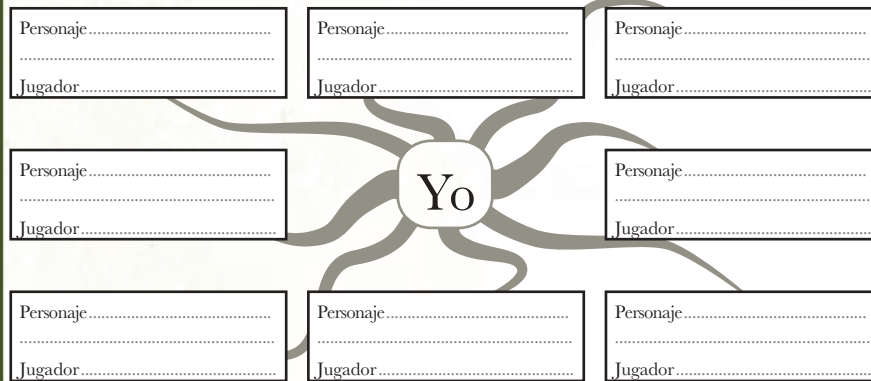
Nivel de gasto

Dinero

Bienes

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

NOTAS



.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

HERIDAS Y CURACIÓN

Grado de éxito:

- Pifa 100/96+
- Fracaso > Habilidad
- Normal ≤ Habilidad
- Difícil ½ Habilidad
- Extremo ⅓ Habilidad
- Crítico 01

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.

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

Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.