

La llamada de
CTHULHU™

CTHULHU

a través de las épocas

Hojas de personaje

Mike Mason, Pedro Ziviani,
John French, y Chad Bower



EDGE

Agradecimientos

Alan Bligh, John French, Matt Anderson, Penda Tomlinson y Dustin Wright. Y muchas gracias a todos los que apoyaron la campaña de Kickstarter de la 7ª edición, sin ellos nada de esto habría sido posible.

Créditos

Cthulhu Through the Ages © 2014 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Cthulhu a través de las épocas © 2021 Edge Studio - Asmodee Group. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu © 1981–2021 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc. y el logotipo de Chaosium son marcas registradas de Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Cthulhu by Gaslight, Cthulhu Dark Ages, Cthulhu End Times: The Reaping, Cthulhu Icarus, Cthulhu Invictus, The Dreamlands y Mythic Iceland son marcas comerciales de Chaosium Inc. El símbolo arcano de Chaosium (la estrella con el ojo) © 1983 Chaosium Inc. Todos los derechos reservados.

Esta obra es un trabajo de ficción. Contiene descripciones y representaciones de lugares, sucesos y personas reales que no se corresponden de manera fidedigna con la verdadera naturaleza de tales lugares, sucesos o personas, sino que están interpretadas desde la perspectiva de los Mitos de Cthulhu y el juego La llamada de Cthulhu en general. No se pretende ofender a ninguna persona viva o muerta, como tampoco a los habitantes de ninguno de estos lugares.

Este material está protegido por las leyes de propiedad intelectual de Estados Unidos. Se prohíbe expresamente la reproducción de esta obra por cualquier medio sin el consentimiento de Chaosium Inc., salvo en citas puntuales para reseñas y la copia o impresión de hojas de personaje y ayudas de juego.

Excepto en esta publicación y la publicidad asociada, todas las ilustraciones de Cthulhu a través de las épocas son propiedad de sus respectivos artistas, quienes se reservan todos los derechos.

Este conjunto de aventuras se disfruta mejor con el juego de rol *La llamada de Cthulhu*, disponible por separado.

Puedes encontrar más productos de Edge Studio en edge-studio.net.

Publicado por Edge Studio - Asmodee Group - 1 Rond-Point de Flotis, 31240 Saint-Jean - France. Distribuido por Asmodee Editions Ibérica SLU, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile.

Chaosium admite la dificultad que entraña identificar la autoría de los Mitos de Cthulhu, y reconoce que ciertos aspectos de los Mitos pueden ser de dominio público. Si deseas realizar alguna corrección o aportación a los créditos citados en este libro, contacta con nosotros en mythos@chaosium.com.

EAN: 8435407631168

Publicado en 2021 por Edge Studio

Impreso en Lituania

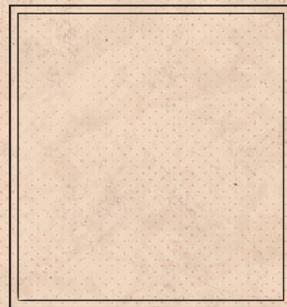
TABLA DE CONTENIDOS

Introducción.....	5	Cthulhu Luz de gas	35
Cthulhu Invictus.....	7	Tierras del Sueño	41
Cthulhu Edad Oscura.....	15	Cthulhu Ícaro	47
Islandia Mítica	23	Cthulhu Fin de los Tiempos	57
Espadas y flechas.....	31	Hojas de investigador.....	62

IMPERIO ROMANO

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



La llamada de **CTHULHU**™

CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	TAM	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de vida	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
CON	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	POD	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de magia	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
DES	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	APA	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Suerte	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales
INT	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	EDU	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Cordura	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales <input type="text"/> Locura

Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Armas a distancia	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Esquivar (DES/2)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Pilotar embarcación (01%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Arte/Artesanía (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Imperio (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Buscar libros (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Posición social (00%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Juego de manos (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Reparar y construir (20%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Ciencia (01%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Lanzar (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Saltar (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Leer y escribir (01%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Cívica (10%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Lengua propia (EDU)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Otras lenguas (01%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Combatir	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Trato con animales (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Conducir animales de tiro (20%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Nadar (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Tipo de armadura	<input type="text"/> Valor
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Naturaleza (20%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Tipo de armadura	<input type="text"/> Valor
<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Tipo de escudo	<input type="text"/> Daño/Armadura
<input type="checkbox"/> Equitación (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Otros reinos (10%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Tipo de escudo	<input type="text"/> Daño/Armadura
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Perspicacia (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Tipo de escudo	<input type="text"/> Daño/Armadura
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5		

ARMADURA

COMBATE

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento	<input type="text"/>
Desarmado	<input type="text"/>	1d3+bd	1	-	-	-	Corpulencia	<input type="text"/>
	<input type="text"/>						Esquivar	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
	<input type="text"/>						Bonif. daño	<input type="text"/>



Cthulhu Edad Oscura™

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



CARACTERÍSTICAS

FUE	Normal	1/2	1/5	TAM	Normal	1/2	1/5	Puntos de vida	Máximo	Actuales
	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Inicial	Actuales
	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Inicial	Actuales

La llamada de CTHULHU™

Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Armas a distancia	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Reino propio (20%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> _____ (05%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Otros reinos (10%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Arte/Artesanía	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Juego de manos (25%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Religión (20%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Buscar libros (05%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Lanzar (25%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Reparar y construir (20%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Leer y escribir (01%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Saltar (25%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> _____ (01%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Lengua propia	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Ciencia	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Otras lenguas	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Trato con animales (05%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Combatir	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Nadar (25%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____ (20%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Conducir animales de tiro (20%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Naturaleza	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Contabilidad (10%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Perspicacia (05%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Equitación (05%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____ (00%)	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5
				<input type="checkbox"/> Posición social	Normal	1/2	1/5	<input type="checkbox"/> _____	Normal	1/2	1/5

Tipo de armadura	Valor
Tipo de armadura	Valor
Tipo de escudo	Daño/Armadura
Tipo de escudo	Daño/Armadura

ARMADURA

COMBATE

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento
Desarmado		1d3+bd	1	-	-	-	
							Corpulencia
							Esquivar
							Bonif. Daño





HISTORIA PERSONAL

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

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

Personaje Jugador _____		Personaje Jugador _____
Personaje Jugador _____		Personaje Jugador _____
Personaje Jugador _____		Personaje Jugador _____

REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	¼ Habilidad	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 +1PV 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.

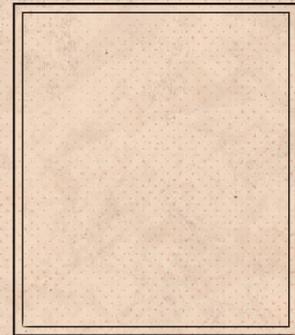
Ritmo de curación natural: sin Herida grave se recupera 1 PV al día. Con Herida grave hay que hacer tirada de curación semanal.



ISLANDIA MÍTICA

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	TAM	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Puntos de vida	<input type="text"/> <input type="text"/>
CON	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	POD	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Puntos de magia	<input type="text"/> <input type="text"/>
DES	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	APA	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Suerte	<input type="text"/> <input type="text"/>
INT	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	EDU	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Cordura	<input type="text"/> <input type="text"/>

Normal 1/2 1/5 Máximo Actuales



Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> _____ (01%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquiar (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Profecía (00%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Juego de manos (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (05%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tasación (05%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (Arte/Artesanía) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (EDU) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Trato con animales (05%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Clarividencia (00%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conocimiento regional (mitad INT) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (20%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (Combatir) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Derecho (10%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Perspicacia (05%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (15%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Encanto (15%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Equitación (05%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (00%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Escuchar (25%) <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Posición social <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>

Tipo de armadura	Valor
Tipo de armadura	Valor
Tipo de escudo	Daño/Armadura
Tipo de escudo	Daño/Armadura

ARMADURA

COMBATE

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento
Desarmado	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	1d3+bd	1	-	-	-	<input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>						Corpulencia
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>						Esquivar <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>						Bonif. Daño <input type="text"/>

HISTORIA PERSONAL

TRASFONDO

Descripción personal _____	Rasgos _____
_____	_____
_____	_____
Ideología/Creencias _____	Lesiones y cicatrices _____
_____	_____
_____	_____
Allegados _____	Fobias y manías _____
_____	_____
_____	_____
Lugares significativos _____	Tomos arcanos, hechizos y artefactos _____
_____	_____
_____	_____
Poseiones preciadas _____	Encuentros con entidades extrañas _____
_____	_____
_____	_____

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto _____

Dinero _____

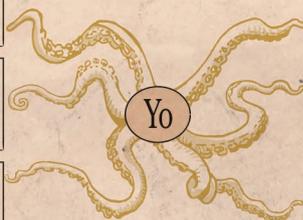
Bienes _____

COMPAÑEROS INVESTIGADORES

Personaje _____
 Jugador _____

Personaje _____
 Jugador _____

Personaje _____
 Jugador _____



Personaje _____
 Jugador _____

Personaje _____
 Jugador _____

Personaje _____
 Jugador _____

REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	¼ Habilidad	01

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

Heridas y curación

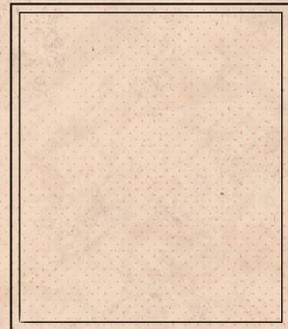
Primeros auxilios curan +1PV Medicina cura +1D3 PV
Herida grave = pérdida de $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.
 Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.
 Llegar a 0 PV con Herida grave = **Moribundo**.

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.

Era Victoriana

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____
 Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



Características

FUE

Normal	1/2	1/5

CON

Normal	1/2	1/5

DES

Normal	1/2	1/5

INT

Normal	1/2	1/5

IDEA

TAM

Normal	1/2	1/5

POD

Normal	1/2	1/5

APA

Normal	1/2	1/5

EDU

Normal	1/2	1/5

CONOCIMIENTOS

Puntos de vida

Máximo	Actuales

Puntos de magia

Máximo	Actuales

Suerte

Inicial	Actuales

Cordura

Inicial	Actuales	Locura

La llamada de CTHULHU™

Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

Habilidades

<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Arma corta) (20%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> <i>Pilotar</i>	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> _____ (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Equitación (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> <i>Arte/Artesanía</i>	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Escuchar (20%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Buscar libros (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> <i>Ciencia</i>	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> <i>Supervivencia</i>	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____ (EDU)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> <i>Lengua propia</i>	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Trato con animales (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> <i>Otras lenguas</i>	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> <i>Combatir</i>	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Conducir carruaje (20%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
<input type="checkbox"/> Crédito (00%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> Nadar (25%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
		<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5				<input type="checkbox"/> _____	<table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5									
Normal	1/2	1/5																					
Normal	1/2	1/5																					
		<i>Naturaleza</i>																					

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento									
Desarmado	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>				1d3+bd	1	-	-	-	<input type="checkbox"/>						
	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>									Corpulencia <input type="checkbox"/>						
	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>									Esquivar <table border="1"><tr><td>Normal</td><td>1/2</td><td>1/5</td></tr><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>	Normal	1/2	1/5			
Normal	1/2	1/5														
	<table border="1"><tr><td></td><td></td><td></td></tr></table>									Bonif. Daño <input type="checkbox"/>						

Historia personal

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

Personaje _____

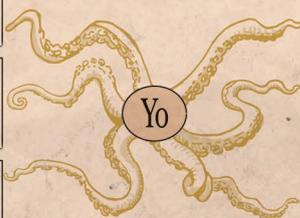
Jugador _____

Personaje _____

Jugador _____

Personaje _____

Jugador _____



Personaje _____

Jugador _____

Personaje _____

Jugador _____

Personaje _____

Jugador _____

Referencia rápida de reglas

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia	Fracaso	Normal	Difícil	Extremo	Crítico
	100/96+	> Habilidad	≤ Habilidad	½ Habilidad	¼ Habilidad	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 +1PV 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**.

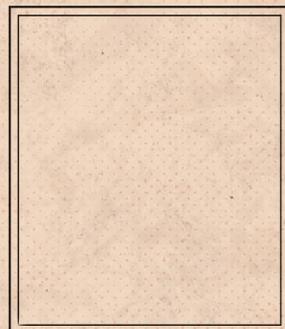
Moribundo: Primeros auxilios = estabilizado temporalmente; después requiere Medicina.

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

TIERRAS DEL SUEÑO

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



CARACTERÍSTICAS	FUE	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	TAM	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de vida	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
	CON	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	POD	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de magia	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
	DES	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	APA	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Suerte	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales
	INT	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	EDU	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Cordura	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales <input type="text"/> Locura

La llamada de **CTHULHU**™

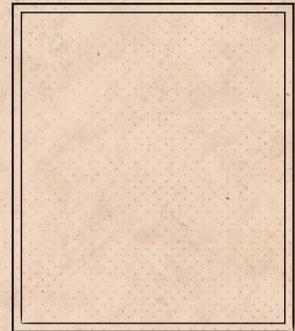
Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES	<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Arma corta) (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<input type="text"/>	<i>Naturaleza</i>	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)
	<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> _____ (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<input type="text"/>	<i>Pilotar</i>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)
	<i>Arte/Artesanía</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Equitación (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saber onírico (mitad Mitos de Cthulhu)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%)	<input type="text"/>
	<i>Ciencia</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Soñar (1/5 POD)	<input type="text"/>
	<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (EDU)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<input type="text"/>
	<i>Combatir</i>	<input type="text"/>	<i>Lengua propia</i>	<input type="text"/>	<i>Supervivencia</i>	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)
	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<i>Otras lenguas</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	
<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	
<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	<input type="text"/>	Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	
Crédito (00%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	

COMBATE	Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento	<input type="text"/>
	Desarmado	<input type="text"/>	1d3+bd	1	-	-	-	Corpulencia	<input type="text"/>
		<input type="text"/>						Esquivar	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
		<input type="text"/>						Bonif. Daño	<input type="text"/>

Años 20

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____
 Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	TAM	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Puntos de vida	<input type="text"/> <input type="text"/>
CON	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	POD	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Puntos de magia	<input type="text"/> <input type="text"/>
DES	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	APA	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Suerte	<input type="text"/> <input type="text"/>
INT	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	EDU	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	Cordura	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>



Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES

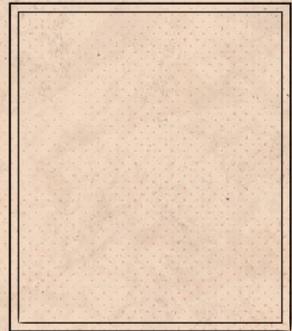
<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>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

COMBATE

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento
Desarmado	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	1d3+bd	1	-	-	-	<input type="text"/>
_____	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	_____	_____	_____	_____	_____	Corpulencia <input type="text"/>
_____	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	_____	_____	_____	_____	_____	Esquivar <input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>
_____	<input type="text"/> <input type="text"/> <input type="text"/>	_____	_____	_____	_____	_____	Bonif. Daño <input type="text"/>

EDAD MODERNA

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____
 Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	TAM	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de vida	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
CON	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	POD	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de magia	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
DES	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	APA	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Suerte	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales
INT	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	EDU	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Cordura	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales <input type="text"/> Locura



Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES

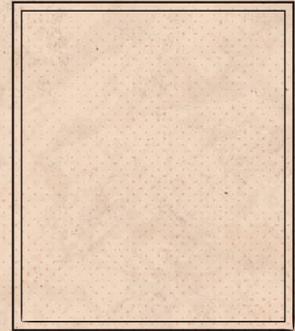
<input type="checkbox"/> Antropología (01%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Arma corta) (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<input type="text"/>	<i>Naturaleza</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Ordenadores (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"/>
<input type="checkbox"/> _____ (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	<input type="text"/>
<i>Arte/Artesanía</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	<input type="text"/>	<i>Pilotar</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	<input type="text"/>
<i>Ciencia</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (EDU)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<i>Lengua propia</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<input type="text"/>
<i>Combatir</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>	<i>Supervivencia</i>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conducir automóvil (20%)	<input type="text"/>	<i>Otras lenguas</i>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crédito (00%)	<input type="text"/>	Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>
	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>

COMBATE

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento
Desarmado	<input type="text"/>	1d3+1d	1	-	-	-	<input type="text"/>
	<input type="text"/>						Corpulencia <input type="text"/>
	<input type="text"/>						Esquivar <input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
	<input type="text"/>						Bonif. Daño <input type="text"/>

FUTURO

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____
 Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



La llamada de CTHULHU™

CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	TAM	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de vida	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
CON	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	POD	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Puntos de magia	<input type="text"/> Máximo <input type="text"/> Actuales
DES	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	APA	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Suerte	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales
INT	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	EDU	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	Cordura	<input type="text"/> Inicial <input type="text"/> Actuales <input type="text"/> Locura

Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Arma corta) (20%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Demoliciones (01%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Derecho (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arqueología (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturaleza	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mantenimiento informático	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arte/Artesanía	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Astroavegación (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotar	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Primeros auxilios (30%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Gravedad cero (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Procedimientos del sistema (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ciencia	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (EDU)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Combatir	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lengua propia	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Supervivencia	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tasación (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conducir	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Otras lenguas	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tecnología (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Leer labios (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Tregar (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Contabilidad (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Crédito (00%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>

COMBATE

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento
Desarmado	<input type="text"/>	1d3+bd	1	-	-	-	<input type="text"/>
	<input type="text"/>						Corpulencia <input type="text"/>
	<input type="text"/>						Esquivar <input type="text"/> Normal <input type="text"/> 1/2 <input type="text"/> 1/5
	<input type="text"/>						Bonif. Daño <input type="text"/>

HISTORIA PERSONAL

TRASFONDO

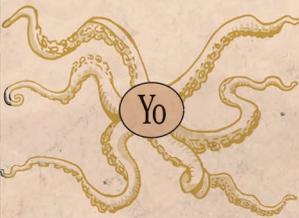
Descripción personal _____ _____ _____ _____ _____ _____ Ideología/Creencias _____ _____ _____ _____ Allegados _____ _____ _____ _____ Lugares significativos _____ _____ _____ _____ Posesiones preciadas _____ _____ _____ _____ _____ _____	Rasgos _____ _____ _____ _____ _____ _____ Lesiones y cicatrices _____ _____ _____ _____ 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 _____		Personaje _____ Jugador _____
Personaje _____ Jugador _____		Personaje _____ Jugador _____
Personaje _____ Jugador _____		Personaje _____ Jugador _____

REFERENCIA RÁPIDA DE REGLAS Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifa 100/96+	Fracaso > habilidad	Normal ≤ habilidad	Difícil ½ habilidad	Extremo ¼ 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 +1PV 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.

FIN DE LOS TIEMPOS

Nombre _____ Lugar de nacimiento _____ Sexo/género _____
 Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____



La llamada de CTHULHU™

CARACTERÍSTICAS

FUE	Normal	1/2	1/5	TAM	Normal	1/2	1/5	Puntos de vida	Máximo	Actuales
	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Máximo	Actuales
	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Inicial	Actuales
	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5		Inicial	Actuales

Cordura máxima Locura temporal Locura indefinida Herida grave Inconsciente Moribundo

HABILIDADES

<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Arma corta) (20%)	<input type="checkbox"/> Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> Persuasión (10%)
<input type="checkbox"/> Armas de fuego (Eléctricas) (25%)	<input type="checkbox"/> Electrónica (01%)	<input type="checkbox"/> _____ (01%)
<input type="checkbox"/> _____ (05%)	<input type="checkbox"/> Encanto (15%)	<input type="checkbox"/> <i>Pilotar</i> Primeros auxilios (30%)
<input type="checkbox"/> <i>Arte/Artesanía</i>	<input type="checkbox"/> Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/> Psicoanálisis (01%)
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Esquivar (mitad DES)	<input type="checkbox"/> Psicología (10%)
<input type="checkbox"/> Buscar libros (20%)	<input type="checkbox"/> Historia (05%)	<input type="checkbox"/> Rebuscar (15%)
<input type="checkbox"/> Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> Intimidar (15%)	<input type="checkbox"/> Saltar (20%)
<input type="checkbox"/> Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> Juego de manos (10%)	<input type="checkbox"/> Seguir rastro (10%)
<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="checkbox"/> Lanzar (20%)	<input type="checkbox"/> Sigilo (20%)
<input type="checkbox"/> <i>Ciencia</i>	<input type="checkbox"/> _____ (EDU)	<input type="checkbox"/> _____ (10%)
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> <i>Lengua propia</i>	<input type="checkbox"/> <i>Supervivencia</i>
<input type="checkbox"/> Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> _____ (01%)	<input type="checkbox"/> Tasación (10%)
<input type="checkbox"/> Combatir (Pelea) (25%)	<input type="checkbox"/> <i>Otras lenguas</i>	<input type="checkbox"/> Tecnología (01%)
<input type="checkbox"/> _____	<input type="checkbox"/> Mecánica (10%)	<input type="checkbox"/> Trato con animales (05%)
<input type="checkbox"/> <i>Combatir</i>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="checkbox"/> Trepar (20%)
<input type="checkbox"/> Conducir (20%)	<input type="checkbox"/> Mitos de Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> Nadar (20%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Crédito (00%)	<input type="checkbox"/> _____ (10%)	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> <i>Naturaleza</i>	<input type="checkbox"/> _____
<input type="checkbox"/> Disfrazarse (05%)	<input type="checkbox"/> Orientarse (10%)	<input type="checkbox"/> _____
	<input type="checkbox"/> Ordenadores (05%)	<input type="checkbox"/> _____

COMBATE

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro	Movimiento
Desarmado		1d3+bd	1	-	-	-	
							Corpulencia
							Esquivar <input type="checkbox"/>
							Bonif. Daño <input type="checkbox"/>

La llamada de
CTHULHU™

CTHULHU

a través de las épocas

REGLAS GENERALES PARA JUGAR A

LA LLAMADA DE CTHULHU EN SIETE ÉPOCAS DIFERENTES

Cthulhu a través de las épocas está pensado para ayudar a los jugadores a adoptar las últimas normas para la gran variedad de aventuras publicadas por Chaosium. Aquí encontrarás unas reglas claras y específicas para la creación de tu investigador en cada una de las siete épocas, así como unas normas actualizadas para el combate en *Cthulhu Edad Oscura*, *Cthulhu Invictus* e *Islandia Mítica*, y una pizca de otros temas, como ideas para escenarios, monstruos específicos y sociedades de investigadores.

Algunas ambientaciones como *Luz de gas* y *Tierras del sueño* resultarán familiares a muchos jugadores veteranos. Otras, como *Islandia Mítica*, *Ícaro* y *La siega* son completamente nuevas. Ambientaciones como *Ícaro* y *La siega* se ofrecen como posibles visiones futurísticas. Este material está diseñado para inspirar y deja al Guardián libertad para ajustar el material y elaborar la ambientación.

Se incluye también nuevas hojas de investigador para cada una de las ambientaciones: *Cthulhu Invictus*, *Cthulhu Edad Oscura*, *Islandia Mítica*, *Las Tierras del Sueño*, *Luz de gas*, *Cthulhu Ícaro* y *Cthulhu Fin de los Tiempos: La siega*.

Debes poseer una copia del *Manual del Guardián* de *La llamada de Cthulhu* para poder disfrutar plenamente de este suplemento.

EDGE



EDGE-STUDIO.NET

CTHULHU A TRAVÉS DE LAS ÉPOCAS
SKU: ESCTH16ES
EAN: 8435407631168

