

† Edad Oscura - Investigador †

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

† Características †

fUE   DES   POD    
 CON   APA   EDU    
 CAM   INC   MOV



† 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

† 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

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						

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

† Armadura †

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

† 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 .....

.....

Comos arcanos, hechizos y artefactos .....

.....

Encuentros con entidades extrañas .....

.....

## + Equipo y Posesiones +

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## + Dinero y Bienes +

Nivel de gasto .....

Dinero .....

Bienes .....

.....

.....

## + Compañeros Investigadores +

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

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

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

## + Notas +

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

## + Reglas de referencia rápida +

### Reglas de habilidades y características

#### Grado de éxito:

Difícil .....	100/96+
Fracaso .....	> Habilidad
Normal .....	≤ Habilidad
Difícil .....	½ Habilidad
Extremo .....	1/5 Habilidad
Crítico .....	01

**forzar tiradas:** Debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate ni de Cordura.

### Heridas y curación

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

**Herida grave** = pérdida de 2/3 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.

**Ritmo de curación natural (con Herida grave):** Hay que hacer tirada de curación semanal.



