

† Edad Oscura - Investigador †

Nombre
 Jugador
 Ocupación
 Género Edad
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

† Características †

fue des pod
 con apa edu
 cam inc mov

Cthulhu Edad Oscura™

† Puntos de vida †

Inconsciente 00 01 02 03 04
 Moribundo 05 06 07 08
 Herida grave 09 10 11 12
 Máximo 13 14 15 16
 Máximo 17 18 19 20

Locura temporal ☐

Locura indefinida ☐

† 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 †

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

† Armadura †

Tipo de armadura Valor

Tipo de escudo Daño/Armadura

† Armas †

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				ID3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								
.....								

† Combate †

Bonif. Daño
 Corpulencia
 Esquivar

✦ Trasfondo ✦

Descripción personal	Rasgos
.....	
Ideología/Creencias	Lesiones y cicatrices
.....	
Allegados	Fobias y manías
.....	
Lugares significativos	Comos arcanos, hechizos y artefactos
.....	
Posesiones preciadas	Encuentros con entidades extrañas
.....	

✦ Equipo y Posesiones ✦

✦ Dinero y Bienes ✦

.....	Nivel de gasto
.....	Dinero
.....	Bienes
.....	
.....	
.....	
.....	

✦ Compañeros Investigadores ✦

✦ Notas ✦

Personaje Jugador	Personaje Jugador	Personaje Jugador	
Personaje Jugador	Personaje Jugador	Personaje Jugador	
Personaje Jugador	Personaje Jugador	Personaje Jugador	

✦ Reglas de referencia rápida ✦

Reglas de habilidades y características

Grado de éxito:

Difícil	100/96+
Fracaso	> Habilidad
Normal	≤ Habilidad
Difícil	1/2 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 $\geq \frac{1}{2}$ de los PV máximos en un solo ataque.

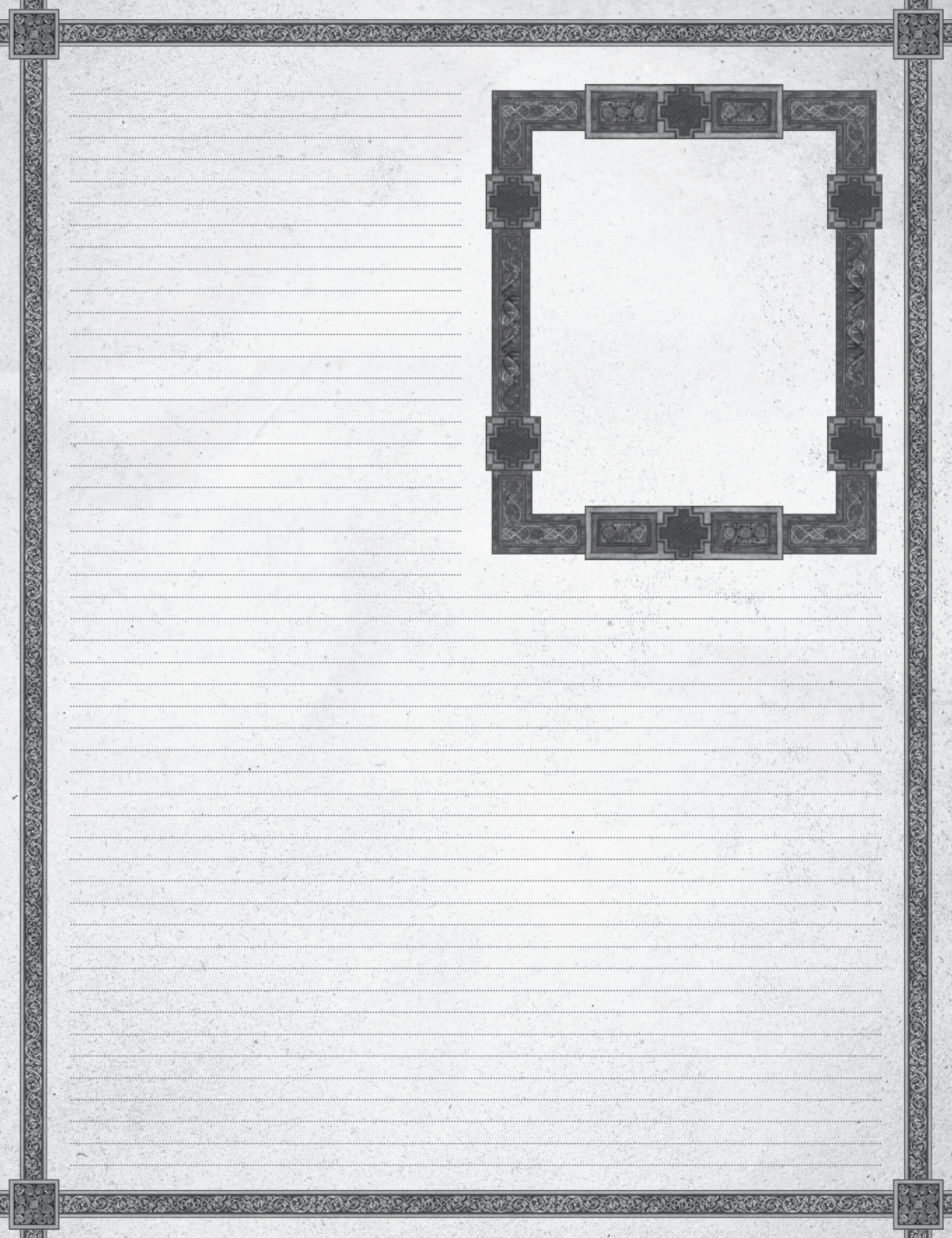
Llegar a 0 PV sin Herida grave = **Inconsciente**.

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.

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



✠ Notas ✠

✦ Equipo Adicional ✦