Cthulhu Luz de Gas — Investigador

Nombre _____ Clase social _____ Sexo/género _____

Ocupación _____ Lugar de residencia _____ Edad _____

Características

	Normal	1/2	1/5		Normal	1/2	1/5
FUE				TAM			
CON				POD			
DES				APA			
INT (Idea)				EDU (Conocimientos)			

	Máximo	Actuales
Puntos de Vida		
Puntos de Magia		

	Inicial	Actual	Locura
Suerte			
Cordura			

La llamada de Cthulhu

☐ Cordura máxima ☐ Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐ Herida grave ☐ Inconsciente ☐ Moribundo

Habilidades

	Normal	1/2	1/5
☐ Alienismo (01%)			
☐ Antropología (01%)			
☐ Armas de fuego (Armas cortas) (20%)			
☐ Armas de fuego (Fusil/Escopeta) (25%)			
☐ _____ *Armas de fuego*			
☐ _____			
☐ Arqueología (01%)			
☐ _____ (05%) *Arte/Artesanía*			
☐ _____			
☐ Buscar libros (20%)			
☐ Cerrajería (01%)			
☐ Charlatanería (05%)			
☐ _____ (01%) *Ciencia*			
☐ _____			
☐ _____			
☐ Ciencias ocultas (05%)			
☐ Combatir (Pelea) (25%)			
☐ _____ *Combatir*			
☐ Conducir carruaje (20%)			

	Normal	1/2	1/5
☐ Conducir maquinaria (01%)			
☐ Contabilidad (10%)			
Crédito (00%)			
☐ Derecho (05%)			
☐ Descubrir (25%)			
☐ Disfrazarse (05%)			
☐ Encanto (15%)			
☐ Equitación (20%)			
☐ Escuchar (20%)			
☐ Esquivar (1/2 DES%)			
☐ Historia (05%)			
☐ Intimidar (15%)			
☐ Juego de manos (10%)			
☐ Lanzar (20%)			
☐ _____ (EDU) *Lengua propia*			
☐ _____ (01%) *Otras lenguas*			
☐ _____			
☐ Mecánica (20%)			
☐ Medicina (01%)			

	Normal	1/2	1/5
Mitos de Cthulhu (00%)			
☐ Nadar (30%)			
☐ Naturaleza (10%)			
☐ Orientarse (10%)			
☐ Persuasión (10%)			
☐ _____ (01%) *Pilotar*			
☐ Primeros auxilios (30%)			
☐ Psicología (10%)			
☐ Religión (10%)			
☐ Saltar (20%)			
☐ Seguir rastros (10%)			
☐ Sigilo (20%)			
☐ _____ (10%) *Supervivencia*			
☐ Tasación (05%)			
☐ Tranquilizar (1/5 APA%)			
☐ Trepar (20%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Combate

Arma	Habilidad	Daño	Ataques	Alcance	Munición	Deterioro
Pelea		1D3 + BD	1	-	-	-

Movimiento ☐

Corpulencia ☐

Esquivar (Normal / 1/2 / 1/5)

Bonif. daño ☐

© 2026 Chaosium Inc. © 2026 Edge Studio - Asmodee Group. Todos los derechos reservados. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para uso personal sin fines comerciales.

Historia personal

Trasfondo

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias

Lugares significativos

Tomos arcanos y hechizos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

Equipo y posesiones

Riqueza

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

Compañeros investigadores

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador



Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Personaje
Jugador

Referencia rápida de reglas

Tiradas de habilidades y características

Grado de éxito:	Pifia 100/96+	Fracaso > Habilidad	Normal ≤ Habilidad	Difícil ½ Habilidad	Extremo ⅕ Habilidad	Crítico 01

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

Heridas y curación

Primeros auxilios curan 1 PV Medicina cura 1D3 PV

Heridas graves = 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

Ritmo de curación natural (Herida grave): tirada de curación semanal

© 2026 Chaosium Inc. © 2026 Edge Studio - Asmodee Group. Todos los derechos reservados. Se permite fotocopiar esta página exclusivamente para uso personal sin fines comerciales.