END TIME

Nombre Thomas Jimenez
Profesión Capitán nave interestelar
Especialización
Lugar de nacimiento
Trastornos mentales
Sexo Hombre Edad 30

Características y tiradas derivadas

FUE	12	DES	16	INT	13	Idea	65
CON	14	APA	12	POD	12	Suerte	60
TAM	16	COR	60	EDU	16	Conoc.	80

99–Mitos de Cthulhu ____ Bonif. al Daño +1d4

Hoja de personaje de End Time

Nombre del jugador

La Llamada de Cthulhu
Juego de Rol de Horror

Puntos de Cordura

Locura	**0**	1	2	3	4	5	6	7	8	9	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

Inconsciente	**0**	1	2	3
4	5	6	7	8
9	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

Puntos de Vida

Muerto	−2	−1	**0**	1	2	3
4	5	6	7	8	9	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		

Habilidades

- ❑ Actuar gravedad 0/baja (10%) 50
- ❑ Antropología (01%) ____
- ❑ Arqueología (01%) ____
- ❑ Artes marciales (01%) ____
- ❑ Astronomía (05%) 60
- ❑ Biología (01%) ____
- ❑ Buscar libros (35%) ____
- ❑ Cerrajería (01%) ____
- ❑ Charlatanería (05%) ____
- Ciencias (01%)
- ❑ ____
- ❑ ____
- ❑ Ciencias ocultas (05%) ____
- ❑ Conducir automóvil (20%) ____
- ❑ Conducir maquinaria (01%) ____
- ❑ Contabilidad (01%) ____
- Control remoto vehíc. (05%)
- ❑ ____
- ❑ Crédito (01%) 26
- ❑ Derecho (01%) ____
- ❑ Descubrir (25%) ____
- ❑ Discreción (10%) ____
- ❑ Electricidad (15%) ____
- ❑ Electrónica (01%) ____
- ❑ Equitación (01%) ____
- ❑ Escuchar (25%) ____
- ❑ Esquivar (DES×2%) ____
- ❑ Farmacología (01%) ____
- ❑ Física (01%) 61
- ❑ Fotografía (10%) ____
- ❑ Geología (01%) ____
- Habilidad artística (05%)
- ❑ ____
- ❑ ____
- ❑ Historia (30%) ____
- ❑ Historia natural (10%) ____
- ❑ Informática (05%) 65
- Ingeniería espacial (01%)
- ❑ ____ 51
- Ingeniería planetaria (01%) ____
- ❑ ____
- ❑ Lanzar (25%) ____
- Lengua propia (EDU×5%)
- ❑ ____
- ❑ Mecánica (25%) ____
- ❑ Medicina (05%) ____
- ❑ Medicina espacial (01%) ____
- Mitos de Cthulhu (00%) ____
- ❑ Nadar (01%) ____
- ❑ Ocultar (15%) ____
- ❑ Ocultarse (10%) ____
- ❑ Orientarse (10%) 40
- ❑ ____
- Otras lenguas
- ❑ ____ (EDU×2%) ____
- ❑ ____ (01%) ____
- ❑ ____ (01%) ____
- ❑ Persuasión (15%) 65
- Pilotar aeronave (01%)
- ❑ ____
- Pilotar lanzadera (01%)
- ❑ ____ 51
- Pilotar vehículo orbital (01%)
- ❑ ____
- ❑ Primeros auxilios (35%) ____
- ❑ Psicoanálisis (01%) ____
- ❑ Psicología (05%) 55
- ❑ Química (01%) ____

- ❑ Regatear (05%) ____
- ❑ Saber onírico de Marte (01%) ____
- ❑ Saltar (25%) ____
- ❑ Seguir rastros (10%) ____
- ❑ Soñar (POD×1%) ____
- ❑ Trepar (40%) ____
- ❑ ____
- ❑ ____
- ❑ ____
- ❑ ____
- ❑ ____
- ❑ ____

Armas de fuego

- ❑ Ametralladora (15%) ____
- ❑ Arma corta (20%) 45
- ❑ Escopeta (30%) ____
- ❑ Fusil (25%) ____
- ❑ Subfusil (15%) ____

Armas

Arma C.C.	*%*	*daño*	*manos*	*alc.*	*nº At.*	*PR*
❑ Cabezazo (10%)	____	1d4+bd	0	toque	1	n/a
❑ Patada (25%)	____	1d6+bd	0	toque	1	n/a
❑ Presa (25%)	____	Especial	2	toque	1	n/a
❑ Puñetazo (50%)	____	1d3+bd	1	toque	1	n/a
❑ ____	____					
❑ ____	____					

Arma fuego	*%*	*daño*	*f. defect.*	*alc.*	*nº At.*	*munic.*	*PR*
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____
❑ ____	____	____	____	____	____	____	____