

Nombre del investigador
 Ocupación
 Títulos, licenciaturas
 Lugar de nacimiento
 Trastornos mentales
 Sexo Edad

CARACTERÍSTICAS Y TIRADAS

FUE _____ DES _____ INT _____ Idea _____
 CON _____ APA _____ POD _____ Suerte _____
 TAM _____ COR _____ EDU _____ Conocim. _____
 99 - Mitos de Cthulhu _____ Bonificación al daño _____

Nombre del Jugador

PUNTOS DE CORDURA

LOCO	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	INCONSCIENTE	-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

- ☐ (I) Antropología (01%)
☐ (I) Arqueología (01%)
☐ (#) Arte (05%)
☐ (F) Artes marciales (01%)
☐ (I) Astronomía (01%)
☐ (I) Biología (01%)
☐ (I) Buscar libros (25%)
☐ (M) Cerrajería (01%)
☐ (C) Charlatanería (05%)
☐ (I) Ciencias ocultas (05%)
☐ (M) Conducir automóvil (20%)
☐ (F) Conducir maquinaria (01%)
☐ (I) Contabilidad (10%)
☐ (C) Crédito (15%)
☐ (I) Derecho (05%)
- ☐ (P) Descubrir (25%)
☐ (F) Discreción (10%)
☐ (*) Disfrazarse (01%)
☐ (M) Electricidad (10%)
☐ (M) Electrónica (01%)
☐ (F) Equitación (05%)
☐ (P) Escuchar (25%)
☐ (F) Esquivar (DES x 2)
☐ (I) Farmacología (01%)
☐ (I) Física (01%)
☐ (M) Fotografía (10%)
☐ (I) Geología (01%)
☐ (I) Historia (20%)
☐ (I) Historia natural (10%)
☐ (I) Informática (01%)
☐ (F) Lanzar (25%)
☐ (C) Lengua propia (EDU x 5)
- ☐ (M) Mecánica (20%)
☐ (I) Medicina (05%)
☐ (I) Mitos de Cthulhu (00%)
☐ (F) Nadar (25%)
☐ (M) Ocultar (15%)
☐ (F) Ocultarse (10%)
☐ (*) Oficio (05%)
☐ (I) Orientarse (10%)
☐ (C) Otras lenguas (01%)
☐ (C) Persuasión (15%)
☐ (M) Pilotar (01%)
- ☐ (M) Primeros auxilios (30%)
☐ (I) Psicoanálisis (01%)
☐ (C) Psicología (05%)
☐ (I) Química (01%)
☐ (C) Regatear (05%)
☐ (F) Saltar (25%)
☐ (P) Seguir rastros (10%)
☐ (F) Tregar (40%)

OTRAS HABILIDADES

ARMAS DE FUEGO

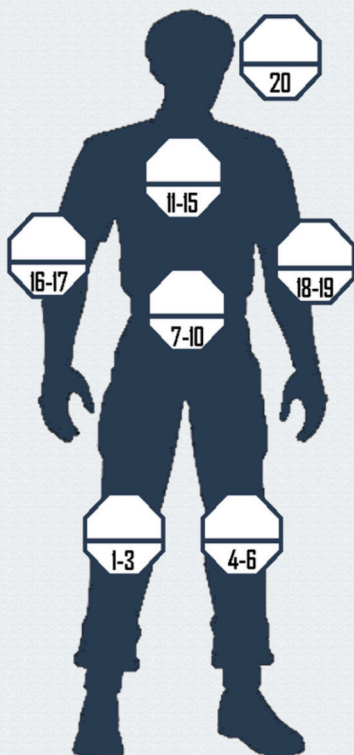
- ☐ (F) Ametralladora (15%)
☐ (M) Arma corta (20%)
☐ (M) Escopeta (30%)
☐ (M) Fusil (25%)
☐ (M) Subfusil (15%)

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción * = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

ATAQUES

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at.	P. res.
<input type="checkbox"/> (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a
<input type="checkbox"/> (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a
<input type="checkbox"/> (F) Presa (25%)	especial	2	toque	1	n/a
<input type="checkbox"/> (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()

Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at.	Munic.	P. res.
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()
<input type="checkbox"/> ()



DATOS PERSONALES

Nombre del investigador _____

Residencia _____

Descripción personal _____

Familia y amigos _____

Episodios de locura _____

Heridas y lesiones _____

Marcas y cicatrices _____

HISTORIAL DEL INVESTIGADOR

INGRESOS Y AHORROS

Ingresos anuales _____

Dinero en efectivo _____

Ahorros _____

Propiedades _____

Bienes inmuebles _____

LIBROS DE LOS MITOS ESTUDIADOS

OBJETOS MÁGICOS/HECHIZOS APRENDIDOS

Objetos _____ Hechizos _____

NOTAS

