

Nombre \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_ Ocupación \_\_\_\_\_ Época \_\_\_\_\_

**Características y tiradas**

FUE	DES	INT	Idea
CON	APA	POD	Suerte
TAM	COR	EDU	Conocim.

99 - Mitos de Cthulhu Bonificación al daño

## Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (_____) (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (_____) (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (_____) (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (_____) (05%)
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (_____) (05%)
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (M) Conducir (_____) (20%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)
<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis <sup>1</sup> (01%)
<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)
<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)
<input type="checkbox"/> (M) Electrónica <sup>2</sup> (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/> (F) Trepas (40%)
<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	
<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	
<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	
<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Informática <sup>2</sup> (01%)	
<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	
<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (_____) (EDU x 5)	
<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	

## OTRAS HABILIDADES

## ARMAS DE FUEGO

<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)

## 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
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98

## Puntos de vida

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

## 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"/> ( )						

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"/> ( )							

Entre paréntesis la puntuación básica de cada habilidad ( ).

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

\* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

1 = solo Años 20 y Actualidad

2 = solo Actualidad

Nombre \_\_\_\_\_

Edad \_\_\_\_\_ Ocupación \_\_\_\_\_ Época \_\_\_\_\_

**Características y tiradas**

FUE	DES	INT	Idea
CON	APA	POD	Suerte
TAM	COR	EDU	Conocim.

99 - Mitos de Cthulhu Bonificación al daño

## Habilidades

<input type="checkbox"/> (I) Antropología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Medicina (05%)
<input type="checkbox"/> (I) Arqueología (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Mitos de Cthulhu (00%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (_____) (05%)	<input type="checkbox"/> (F) Nadar (25%)
<input type="checkbox"/> (#) Arte (_____) (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Ocultar (15%)
<input type="checkbox"/> (F) Artes marciales (_____) (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Ocultarse (10%)
<input type="checkbox"/> (I) Astronomía (01%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (_____) (05%)
<input type="checkbox"/> (I) Biología (01%)	<input type="checkbox"/> (*) Oficio (_____) (05%)
<input type="checkbox"/> (I) Buscar libros (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Orientarse (10%)
<input type="checkbox"/> (M) Cerrajería (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (C) Charlatanería (05%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (I) Ciencias ocultas (05%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (M) Conducir (_____) (20%)	<input type="checkbox"/> (C) Otras lenguas (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (F) Conducir maquinaria (01%)	<input type="checkbox"/> (C) Persuasión (15%)
<input type="checkbox"/> (I) Contabilidad (10%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (C) Crédito (15%)	<input type="checkbox"/> (M) Pilotar (_____) (01%)
<input type="checkbox"/> (I) Derecho (05%)	<input type="checkbox"/> (M) Primeros auxilios (30%)
<input type="checkbox"/> (P) Descubrir (25%)	<input type="checkbox"/> (I) Psicoanálisis <sup>1</sup> (01%)
<input type="checkbox"/> (F) Discreción (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Psicología (05%)
<input type="checkbox"/> (*) Disfrazarse (01%)	<input type="checkbox"/> (I) Química (01%)
<input type="checkbox"/> (M) Electricidad (10%)	<input type="checkbox"/> (C) Regatear (05%)
<input type="checkbox"/> (M) Electrónica <sup>2</sup> (01%)	<input type="checkbox"/> (F) Saltar (25%)
<input type="checkbox"/> (F) Equitación (05%)	<input type="checkbox"/> (P) Seguir rastros (10%)
<input type="checkbox"/> (P) Escuchar (25%)	<input type="checkbox"/> (F) Trepas (40%)
<input type="checkbox"/> (F) Esquivar (DES x 2)	
<input type="checkbox"/> (I) Farmacología (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Física (01%)	
<input type="checkbox"/> (M) Fotografía (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Geología (01%)	
<input type="checkbox"/> (I) Historia (20%)	
<input type="checkbox"/> (I) Historia natural (10%)	
<input type="checkbox"/> (I) Informática <sup>2</sup> (01%)	
<input type="checkbox"/> (F) Lanzar (25%)	
<input type="checkbox"/> (C) Lengua propia (_____) (EDU x 5)	
<input type="checkbox"/> (M) Mecánica (20%)	

## OTRAS HABILIDADES

## ARMAS DE FUEGO

<input type="checkbox"/> (F) Ametralladora (15%)
<input type="checkbox"/> (M) Arma corta (20%)
<input type="checkbox"/> (M) Escopeta (30%)
<input type="checkbox"/> (M) Fusil (25%)
<input type="checkbox"/> (M) Subfusil (15%)

## 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
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98

## Puntos de vida

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

## 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"/> ( )						

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"/> ( )							

Entre paréntesis la puntuación básica de cada habilidad ( ).

C = Comunicación F = Físico I = Intelecto M = Manipulación P = Percepción

\* = Comunicación y Manipulación # = Pertenece a las cinco categorías

1 = solo Años 20 y Actualidad

2 = solo Actualidad