SANATORIO MENTAL DE ARKHAM

Este documento certifica que

D. _____
ha sido admitido a tratamiento

Edad: Sexo:
Altura: Peso:
Pelo: Ojos:
Rasgos distintivos:

FUE
CON
INT
DES
TAM
POD
CAR
EST

Idea

Suerte

Cultura Gral.

...ntro de una dinámica de tratamiento
...esvaríos mentales y el "..." (sic). Así mismo no se pueden

Evaluación Gral. de Habilidades

CONOCIMIENTOS

__ ❒ Burocracia (10%)
__ ❒ Ciencias naturales (...)
__ ❒__
__ ❒__
__ ❒ Ciencias ocultas (5%)
__ ❒ Ciencias soc. y humanidades (...)
__ ❒__
__ ❒__
__ ❒ Idioma nat. ([ESTx5]%) _____
__ ❒ Idioma (0%) _____
__ ❒ Idioma (0%) _____
__ ❒ Manejo de archivos (25%)
__ ❒ Medicina (0%)
__ ❒ Mitos de Cthulhu (0%)
__ ❒ Primeros auxilios (15%)
__ ❒ Psicoanálisis (0%)
__ ❒ Psicología (5%)
__ ❒__
__ ❒__

VOCACIONALES

__ ❒ Arte (5%)
__ ❒__
__ ❒__
__ ❒ Bricolaje (20%)
__ ❒ Maestrías (...)
__ ❒__
__ ❒__

SENSORIALES

__ ❒ Discreción (10%)
__ ❒ Esconder/se (15%)
__ ❒ Escuchar (25%)
__ ❒ Orientación (15%)
__ ❒ Percibir (25%)
__ ❒ Seguir rastros (10%)
__ ❒ Supervivencia (15%)
__ ❒ __
__ ❒ __

SOCIALES

__ ❒ Autoridad ([EST+CAR]%)
__ ❒ Bajos fondos (10%)
__ ❒ Embaucar (10%)
__ ❒ Intimidar ([TAMx2/INTx2]%)
__ ❒ Oratoria (10%)
__ ❒ Protocolo ([ESTx2]%)
__ ❒__
__ ❒__

ACCIÓN

__ ❒ Armas de Cuerpo a Cuerpo (...)
__ ❒__
__ ❒__
__ ❒ Armas de Fuego (...)
__ ❒__
__ ❒__
__ ❒ Conducir (25%)
__ ❒ Esquivar ([DESx2]%)
__ ❒ Forma física ([FUE+DES]%)
__ ❒ Lucha ([DESx2]%)
__ ❒__
__ ❒__

Cthulhu d100

(c) 2011 Three Fourteen Games

Estabilidad Mental

Tranquilo									
Intranquilo									
Tenso									

Locura Subyacente								

Puntos de Vida
01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18

Puntos de Magia
01 02 03 04 05 06 07 08 09
10 11 12 13 14 15 16 17 18

Efectos personales en el momento del ingreso:

Armas:

Tipo/Calibre	Daño	Alcance base