

Matriz de Investigadores para el Guardián

Jugador					
Investigador					
Motivación					
Profesión					
Salud					
Cordura					
Pilar 1					
Pilar 2					
Pilar 3					
Estabilidad					
Fuente 1					
Fuente 2					
Fuente 3					
Contacto 1					
Contacto 2					
Contacto 3					
Antropología					
Arqueología					
Arquitectura					
Biología					
Buscar Libros					
Ciencias Ocultas					
Contabilidad					
Criptografía					
Derecho					
Física					
Geología					
Historia					
Historia del Arte					
Idiomas					
Medicina					
Mitos de Cthulhu					
Teología					
Adulación					
Bajos Fondos					
Burocracia					
Consuelo					
Crédito					
Evaluar Sinceridad					
Historia Oral					
Interrogatorio					
Intimidación					
Jerga Policial					
Regatear					
Astronomía					
Cerrajería					
Farmacología					
Fotografía					
Habilidad Artesanal					
Habilidad Artística					
Medicina Forense					
Química					
Recogida de Pruebas					
Supervivencia					

Lista de comprobación de Habilidades de Investigación

Cuando crees una aventura, usa esta tabla para registrar que Habilidades son esenciales para la misma, cuáles opciones y cuáles no se usan en absoluto. Informa a tus jugadores de cuáles no deben coger. Si estás usando personajes pregenerados, marca sus Habilidades en la columna de la izquierda y luego crea tu aventura en torno a ellas.

Habilidad de Investigación	Pistas clave que desvela	Usos totales en aventura
Habilidades Académicas		
Antropología		
Arqueología		
Arquitectura		
Biología		
Buscar Libros		
Ciencias Ocultas		
Contabilidad		
Criptografía		
Derecho		
Física		
Geología		
Historia		
Historia del Arte		
Idiomas		
Medicina		
Mitos de Cthulhu		
Teología		
Habilidades Interpersonales		
Adulación		
Bajos Fondos		
Burocracia		
Consuelo		
Crédito		
Disfraz (G)		
Evaluar Sinceridad		
Historia Oral		
Interrogatorio		
Intimidación		
Jerga Policial		
Regatear		
Habilidades Técnicas		
Astronomía		
Cerrajería		
Electricidad (G)		
Explosivos (G)		
Farmacología		
Fotografía		
Habilidad Artesanal		
Habilidad Artística		
Mecánica (G)		
Medicina Forense		
Química		
Recogida de Pruebas		
Supervivencia		
Total de Puntos de Investigación		

(G) Indica una Habilidad General que también puede usarse como Habilidad de Investigación

EL RASTRO DE CTHULHU

Documentos útiles

Notas del marco de campaña

Título

Gancho

Es como bla contra bla, X mezclado con Y, etc.

Ambientación

¿Dónde se sitúa? ¿Un lugar? ¿Muchos? ¿Qué idiomas podrían usarse?

Estilo

¿Purista, Pulp o mezcla? ¿Espantoso o sangriento? ¿Se impone la ley? ¿Pueden usarse armas de fuego? ¿Son la raza, el sexo o la política elementos importantes?

Mitos

¿Cómo de presentes están los Mitos? ¿Cuánto sabe el público general y las autoridades de ellos? ¿Qué dioses existen? ¿Son importantes? ¿Sólo Lovecraft o también otros autores?

Investigadores

¿Por qué están juntos? ¿Qué tienen en común? ¿Qué aptitudes deben poseer? ¿En qué están restringidos?

EL RASTRO DE CTHULHU

Apéndices

Notas del marco de campaña

PNJs recurrentes

Rivales, contactos, aliados, sectarios, amigos y colegas.

Nombre	Localización	Relación con los PJs	Notas

Variaciones de las reglas

¿Qué topes hay en las Habilidades? ¿Qué nuevas Habilidades hay? ¿Qué reglas opcionales se usan?
Añade referencias a números de página.