

La llamada de CTHULHU

Años 20

Nombre del jugador

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

Puntos de vida

INCONSCIENTE												
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			

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			

Habilidades

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

Ataques

Arma c/c	%	Daño	Manos	Alc.	N.º at. P. res.	Arma fuego	%	Daño	F. defect.	Alc.	N.º at. Munic.	P. res.
☐ (F) Cabezazo (10%)	1D4 + bd	0	toque	1	n/a	☐ ()						
☐ (F) Patada (25%)	1D6 + bd	0	toque	1	n/a	☐ ()						
☐ (F) Presa (25%)	especial	1	toque	1	n/a	☐ ()						
☐ (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	☐ ()						
☐ ()						☐ ()						
☐ ()						☐ ()						
☐ ()						☐ ()						
☐ ()						☐ ()						

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

Datos personales

Nombre del investigador	Episodios de locura
Residencia	
Descripción personal	
	Heridas y lesiones
Familia y amigos	
	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

