

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
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
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	-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	44	45

HABILIDADES

- | | | | |
|--|--|---|--|
| ☐ (I) Antropología (01%) | ☐ (P) Descubrir (25%) | ☐ (M) Mecánica (20%) | ☐ (M) Primeros auxilios (30%) |
| ☐ (I) Arqueología (01%) | ☐ (F) Discreción (10%) | ☐ (I) Medicina (05%) | ☐ (I) Psicoanálisis (01%) |
| ☐ (#) Arte (05%) | ☐ (*) Disfrazarse (01%) | ☐ (I) Mitos de Cthulhu (00%) | ☐ (C) Psicología (05%) |
| ☐ | ☐ (M) Electricidad (10%) | ☐ (F) Nadar (25%) | ☐ (I) Química (01%) |
| ☐ | ☐ (M) Electrónica (01%) | ☐ (M) Ocultar (15%) | ☐ (C) Regatear (05%) |
| ☐ (F) Artes marciales (01%) | ☐ (F) Equitación (05%) | ☐ (F) Ocultarse (10%) | ☐ (F) Saltar (25%) |
| ☐ | ☐ (P) Escuchar (25%) | ☐ (*) Oficio (05%) | ☐ (P) Seguir rastros (10%) |
| ☐ (I) Astronomía (01%) | ☐ (F) Esquivar (DES × 2) | ☐ | ☐ (F) Tregar (40%) |
| ☐ (I) Biología (01%) | ☐ (I) Farmacología (01%) | ☐ | |
| ☐ (I) Buscar libros (25%) | ☐ (I) Física (01%) | ☐ (I) Orientarse (10%) | OTRAS HABILIDADES |
| ☐ (M) Cerrajería (01%) | ☐ (M) Fotografía (10%) | ☐ (C) Otras lenguas (01%) | ☐ |
| ☐ (C) Charlatanería (05%) | ☐ (I) Geología (01%) | ☐ | ☐ |
| ☐ (I) Ciencias ocultas (05%) | ☐ (I) Historia (20%) | ☐ | ARMAS DE FUEGO |
| ☐ (M) Conducir automóvil (20%) | ☐ (I) Historia natural (10%) | ☐ | ☐ (F) Ametralladora (15%) |
| ☐ (F) Conducir maquinaria (01%) | ☐ (I) Informática (01%) | ☐ (C) Persuasión (15%) | ☐ (M) Arma corta (20%) |
| ☐ (I) Contabilidad (10%) | ☐ (F) Lanzar (25%) | ☐ (M) Pilotar (01%) | ☐ (M) Escopeta (30%) |
| ☐ (C) Crédito (15%) | ☐ (C) Lengua propia (EDU × 5) | ☐ | ☐ (M) Fusil (25%) |
| ☐ (I) Derecho (05%) | ☐ | ☐ | ☐ (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	2	toque	1	n/a	☐ ()								
☐ (F) Puñetazo (50%)	1D3 + bd	1	toque	1	n/a	☐ ()								
☐ ()						☐ ()								
☐ ()						☐ ()								

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

Equipo y pasajeros

Seres encontrados