

Nombre

Edad Ocupación Época

Características y tiradas				Puntos de magia							
FUE	DES	INT	Idea	INCONSCIENTE	0	1	2	3			
CON	APA	POD	Suerte	4	5	6	7	8	9	10	11
TAM	COR	EDU	Conocim.	12	13	14	15	16	17	18	19
				20	21	22	23	24	25	26	27
				28	29	30	31	32	33	34	35
99 - Mitos de Cthulhu		Bonificación al daño		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	INCONSCIENTE										
15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	MUERTO	-2	-1	0	+1	+2	3			
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13
49	50	51	52	53	54	55	56	57	58	59	60	61	62	63	64	65	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23
66	67	68	69	70	71	72	73	74	75	76	77	78	79	80	81	82	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33
83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94	95	96	97	98	99	34	35	36	37	38	39	40	41	42	43

Puntos de vida

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

Habilidades

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

OTRAS HABILIDADES

-
-
-
-

ARMAS DE FUEGO

- (F) Ametralladora (15%)
- (M) Arma corta (20%)
- (M) Escopeta (30%)
- (M) Fusil (25%)
- (M) Subfusil (15%)