

CTHULHU D100 - PERSONAJES VICTORIANOS

NOMBRE DEL PERSONAJE:  
 CLASE SOCIAL: POBRE  
 EDAD:  
 ALTURA:  
 PELO:  
 RASGOS DISTINTIVOS:

SEXO:  
 PESO:  
 OJOS:

FUE  
 CON  
 INT IDEA  
 DES  
 TAM  
 POD SUERTE  
 CAR  
 EST CULTURA GENERAL

CONOCIMIENTOS

- \_\_\_ 0 BUROCRACIA (0) 50
- \_\_\_ 0 CIENCIAS NATURALES (...) 30
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 CIENCIAS OCULTAS (10)
- \_\_\_ 0 CIENCIAS Y HUMANIDADES (...) 20
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 IRUJÍA (0) 60
- \_\_\_ 0 MI IDIOMA (ESTX5) ESTX5 \_\_\_\_\_
- \_\_\_ 0 IDIOMA (0) \_\_\_\_\_
- \_\_\_ 0 IDIOMA (0) \_\_\_\_\_
- \_\_\_ 0 MANEJO DE ARCHIVOS (0)
- \_\_\_ 0 MEDICINA (0) 30
- \_\_\_ 0 MITOS DEL CTHULHU (0)
- \_\_\_ 0 PRIMEROS AUXILIOS (10)
- \_\_\_ 0 PSICOLOGÍA (5)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

VOCAIONALES

- \_\_\_ 0 ARTISTA (5)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 MAESTRIAS (...) (5) 60
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

SENSORIALES

- \_\_\_ 0 DISCRECIÓN (10)
- \_\_\_ 0 ESCONDER/SE (15)
- \_\_\_ 0 ESCUCHAR (25)
- \_\_\_ 0 ORIENTACIÓN (20)
- \_\_\_ 0 PERCIBIR (25)
- \_\_\_ 0 SEGUIR RASTROS (15)
- \_\_\_ 0 SUPER-VIVENCIA (20)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

SOCIALES

- \_\_\_ 0 AUTORIDAD (EST Y CAR) 68
- \_\_\_ 0 BAJOS FONDOS (20)
- \_\_\_ 0 EMBAUCAR (10)
- \_\_\_ 0 INTIMIDAR (TAMX2/INTX2)
- \_\_\_ 0 ORATORIA (10)
- \_\_\_ 0 PROTOCOLO (ESTX2) 20
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

ACCIÓN

- \_\_\_ 0 ARMAS DE VERPO A VERPO (...)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 ARMAS DE FUEGO (...)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 CONDUCIR UN CARRO (0)
- \_\_\_ 0 ESQUIVAR (DESX2)
- \_\_\_ 0 FORMA FÍSICA (FUE Y DES)
- \_\_\_ 0 LUCHA (DESX2)
- \_\_\_ 0 MONTAR (CABAYO) (0)
- \_\_\_ 0 \_\_\_
- \_\_\_ 0 \_\_\_

E. M.

TRANQUILO 000 000 00 00  
 INTRANQUILO 00 00 000000  
 TENSO 0000 000 0 00

LOCURA SUB-YAZIENTE

0000000000

ESTABILIDAD MENTAL

01 02 03 04 05 06 07 08 09 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

235 75

10 155  
 MARTES

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

ARMAS:

TIPO/CALIBRE DANO ALCANCE BASE

CThulhu d100

(c) 2017 Three Fourteen Games