

LOS MITOS DE CTHULHU

NOMBRE DEL PERSONAJE

CLASE Y NIVEL

TRASFONDO

ALINEAMIENTO

TAMAÑO

RAZA

VISIÓN

PUNTOS DE EXPERIENCIA

NIVEL DE CANSANCIO

CLASE DE ARMADURA INICIATIVA VELOCIDAD PERCEPCIÓN PASIVA

PUNTOS DE GOLPE MÁXIMOS

ÉXITOS

FALLOS

SALVACIONES CONTRA MUERTE

PUNTOS DE GOLPE ACTUALES

TOTAL

NIVEL DE TERROR

CD

INTERVALO

DADOS DE GOLPE

ESTADOS Y DEMENCIA

ASPECTO DEL PERSONAJE

NOMBRE

BONIFICADOR

DAÑO/TIPO

COMPETENCIA

- FUERZA
- DESTREZA
- CONSTITUCIÓN
- INTELIGENCIA
- SABIDURÍA
- CARISMA

TIRADAS DE SALVACIÓN

- ACROBACIAS (DES)
- ATLETISMO (FUE)
- C. ARCANO (INT)
- ENGAÑO (CAR)
- HISTORIA (INT)
- INTERPRETACIÓN (CAR)
- INTIMIDACIÓN (CAR)
- INVESTIGACIÓN (INT)
- JUEGO DE MANOS (DES)
- MEDICINA (SAB)
- NATURALEZA (INT)
- PERCEPCIÓN (SAB)
- PERSPICACIA (SAB)
- PERSUASIÓN (CAR)
- RELIGIÓN (INT)
- SIGILO (DES)
- SUPERVIVENCIA (SAB)
- T. CON ANIMALES (SAB)
- YOG-SOTHOTERÍA (SAB)

RASGOS DE PERSONALIDAD

IDEALES

VÍNCULOS

DEFECTOS

CONSTITUCIÓN

INTELIGENCIA

SABIDURÍA

CARISMA

HABILIDADES

ATAQUES Y LANZAMIENTO DE CONJUROS

OTRAS COMPETENCIAS E IDIOMAS

RASGOS Y ATRIBUTOS

LOS MITOS DE CTHULHU

NOMBRE DEL PERSONAJE

PRONOMBRES

EDAD

ALTURA

PESO

OJOS

PIEL

PELO

RASGOS DISTINTIVOS

PC

PP

PE

PO

PPT

TESORO

CAPACIDAD DE CARGA

EMPUJAR/ARRASTRAR/LEVANTAR

TOTAL ACTUAL

CARGA

NOTAS

NÚMERO

OBJETO

COSTE

PESO

NÚMERO

OBJETO

COSTE

PESO

EQUIPO

LOS MITOS DE CTHULHU

CLASE LANZADORA DE CONJUROS

APTITUD MÁGICA

CD TIRADA DE
SALVACIÓN DE CONJUROS

BONIFICADOR DE
ATAQUE DE CONJUROS

TRUCOS

3

6

NIVEL DE
CONJURO

ESPACIOS
TOTALES

ESPACIOS GASTADOS

PREPARADO

NOMBRE DEL CONJURO

4

7

8

2

5

9