LA LLAMADA DE CTHULHU
HOJA DE PERSONAJE

NOMBRE DEL PERSONAJE | JUGADOR

PROFESIÓN | NIVEL | PUNTOS DE EXPERIENCIA

EDAD | SEXO | ALTURA | PESO | OJOS | CABELLO | PIEL

CARACTERÍSTICA	PUNT. CARACT.	MOD. CARACT.	PUNT. TEMP.	MOD. TEMP.
FUE FUERZA				
DES DESTREZA				
CON CONSTITUCIÓN				
INT INTELIGENCIA				
SAB SABIDURÍA				
CAR CARISMA				

PG PUNTOS GOLPE — TOTAL: ____ | HERIDAS / PG ACTUALES: ____ | DAÑO ATENUADO: ____

CA CLASE ARMADURA: ____ = 10 + ____ (BONIF. ARMAD.) + ____ (MOD. DESTREZA) + ____ (MOD. TAMAÑO) + ____ (BONIF. VARIOS) ____ (PENAL. ARMAD.) — TOTAL: ____

VELOCIDAD: ____

CORDURA ACTUAL: ____ | MÁXIMA COR.: ____ | 20% COR.: ____

INICIATIVA MODIFICADOR: ____ = ____ (MOD. DESTREZA) + ____ (MOD. VARIOS) — TOTAL: ____

ATAQUE BASE BONIFICACIÓN: ____

TIROS DE SALVACIÓN

	TOTAL	= SALVAC. BASE	+ MOD. CARAC.	+ MOD. MÁGICO	+ MOD. VARIOS	+ MOD. TEMPORAL
FORTALEZA (CONSTITUCIÓN)						
REFLEJOS (DESTREZA)						
VOLUNTAD (SABIDURÍA)						

MODIFICADORES CONDICIONALES: ____

	TOTAL	= BONIF. DE ATAQUE	+ MOD. FUERZA	+ MOD. TAMAÑO	+ MOD. VARIOS	+ MODIFICADOR TEMPORAL
CUERPO A CUERPO BONIF. ATAQUE						
A DISTANCIA BONIF. ATAQUE						

(A DISTANCIA: TOTAL = BONIF. DE ATAQUE + MOD. DESTREZA + MOD. TAMAÑO + MOD. VARIOS + MODIFICADOR TEMPORAL)

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO

ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO	PROPIEDADES ESPECIALES

ARMA	BONIF. TOTAL ATAQUE	DAÑO	CRÍTICO

ALCANCE	PESO	TIPO	TAMAÑO	PROPIEDADES ESPECIALES

MUNICIÓN

____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ ____

____ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ □□□□□ ____

DOTES

CONJUROS

EQUIPO

HABILIDADES

RANGOS MAX. ____ / ____

INTRÍNSECAS	NOMBRE DE HABILIDAD	CARAC. CLAVE	= MOD. HABIL.	+ MOD. CARAC.	+ RANG.	+ MOD. VARIOS
☐	ABRIR CERRADURAS	DES	=	+	+	+
☐	ARTE ✲	INT †	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	AVISTAR ■	SAB	=	+	+	+
☐	AVERIGUAR INTENCIONES ■	SAB	=	+	+	+
☐	BUSCAR ■	INT	=	+	+	+
☐	CONCENTRACIÓN PSÍQUICA	SAB	=	+	+	+
☐	CONCENTRACIÓN ■	CON	=	+	+	+
☐	COND. MAQUINARIA PESADA	DES	=	+	+	+
☐	CONDUCIR ■	DES	=	+	+	+
☐	CONOCIMIENTO CONJUROS	INT	=	+	+	+
☐	DEMOLICIONES	INT	=	+	+	+
☐	DIPLOMACIA ■	CAR	=	+	+	+
☐	DISFRAZARSE ■	CAR	=	+	+	+
☐	EMPATÍA ANIMAL	CAR	=	+	+	+
☐	ENGAÑAR ■	CAR	=	+	+	+
☐	EQUILIBRIO ■	DES†	=	+	+	+
☐	ESCAMOTEAR	DES	=	+	+	+
☐	ESCAPISMO ■	DES†	=	+	+	+
☐	ESCONDERSE ■	DES†	=	+	+	+
☐	ESCUCHAR ■	SAB	=	+	+	+
☐	FALSIFICAR ■	INT	=	+	+	+
☐	GERMANÍA ■	SAB	=	+	+	+
☐	HABLAR OTRO IDIOMA ✲	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	INFORMÁTICA ■	INT	=	+	+	+
☐	INTERPRETAR ✲	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	CAR	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	CAR	=	+	+	+
☐	INTIMIDAR ■	CAR	=	+	+	+
☐	INUTILIZAR MECANISMO	INT	=	+	+	+
☐	INVESTIGACIÓN ■	INT	=	+	+	+
☐	LEER LOS LABIOS	INT	=	+	+	+
☐	MITOS DE CTHULHU ††	—	= N/A	+	+	+
☐	MONTAR ■	DES	=	+	+	+
☐	MOVERSE SIGILOSAMENTE	DES†	=	+	+	+
☐	NADAR ■	FUE†	=	+	+	+
☐	PILOTAR	DES	=	+	+	+
☐	PIRUETAS	DES†	=	+	+	+
☐	PSICOANÁLISIS	SAB	=	+	+	+
☐	REPARACIONES	INT	=	+	+	+
☐	REUNIR INFORMACIÓN ■	CAR	=	+	+	+
☐	SABER ✲	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	(✲ _____)	INT	=	+	+	+
☐	SALTAR ■	FUE†	=	+	+	+
☐	SANAR ■	SAB	=	+	+	+
☐	SUPERVIVENCIA ■	SAB	=	+	+	+
☐	TASACIÓN ■	INT	=	+	+	+
☐	TRATO CON ANIMALES	CAR	=	+	+	+
☐	TREPAR ■	FUE	=	+	+	+
☐	USO DE CUERDAS ■	DES	=	+	+	+
☐		___	=	+	+	+

Las habilidades marcadas con ■ pueden usarse normalmente, aunque el personaje tenga (0) rangos de habilidad. Las marcadas con ☒ son habilidades intrínsecas. † Debe aplicarse el PENALIZADOR DE ARMADURA, en caso de haberlo. ✲ Esta habilidad requiere una especialización; consulta la lista de habilidades. †† Esta habilidad no puede elegirse durante el proceso de creación del personaje.

La Factoría de Ideas © 2002. Se autoriza a fotocopiar esta página para uso personal