

# EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:

## Cordura<sup>1</sup>

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Umbral de Golpe<sup>3</sup>

## Estabilidad

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

## Salud

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nombre del Investigador:

Motivación:

Profesión<sup>2</sup>:

Beneficios de la Profesión:

Pilares de la Cordura:

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas	Habilidades Interpersonales	Habilidades Generales
Antropología	Adulación	Armas
Arqueología	Bajos Fondos	Armas de Fuego <sup>5</sup>
Arquitectura	Burocracia	Atletismo
Biología	Consuelo	Birlar
Buscar Libros	Crédito	Conducción
Ciencias Ocultas	Evaluar Sinceridad	Cordura <sup>9</sup>
Contabilidad	Historia Oral	Disfraz <sup>(1)</sup>
Criptografía	Interrogatorio	Electricidad <sup>(1)</sup>
Derecho	Intimidación	Escaramuza
Física	Jerga Policial	Estabilidad <sup>9</sup>
Geología	Regatear	Explosivos <sup>(1)</sup>
Historia		Hipnosis <sup>8</sup>
Historia del Arte		Huída <sup>7</sup>
Idiomas <sup>6</sup>		Mecánica <sup>(1)</sup>
	Habilidades Técnicas	Monta
		Ocultar
	Astronomía	Pilotaje
	Cerrajería	Preparación
Medicina	Farmacología	Primeros Auxilios
Mitos de Cthulhu <sup>4</sup>	Fotografía	Psicoanálisis
Teología	Habilidad Artesanal	Salud <sup>9</sup>
	Habilidad Artística	Seguir
	Medicina Forense	Sentir el Peligro
	Química	Sigilo
	Recogida de Pruebas	
	Supervivencia	

1- En un juego Pulp en el que se puede recuperar Cordura, marca las pérdidas de Reserva de Cordura con una línea, y las pérdidas de Puntuación de Cordura con una cruz.

2- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un \* antes de asignar Puntos.

3- El Umbral de Golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+.

(1) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación.

4- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 Mitos de Cthulhu.

5- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase la p. 40).

6- Asigna un idioma por Punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7- Los puntos en Huída que estén por encima del doble de tu Puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.

9- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas: