

EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:

Cordura¹

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

Umbral de Golpe³

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

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+.

(I) 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 Huida 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.

Nombre del Investigador:

Motivación:

Profesión²:

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

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas: