

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+.

(l) 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.

10.- Habilidad opcional para su uso con Magia en Bruto; sólo se puede adquirir en juego.

Nombre del Investigador:

Motivación:

Profesión²:

Beneficios de la Profesión:

Pilares de la Cordura:

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología

Arqueología

Arquitectura

Biología

Buscar Libros

Ciencias Ocultas

Contabilidad

Criptografía

Derecho

Física

Geología

Historia

Historia del Arte

Idiomas⁶

Habilidades Interpersonales

Adulación

Bajos Fondos

Burocracia

Consuelo

Crédito

Evaluar Sinceridad

Historia Oral

Interrogatorio

Intimidación

Jerga Policial

Regatear

Habilidades Generales

Armas

Armas de Fuego⁵

Atletismo

Birlar

Conducción

Cordura⁹

Disfraz^(l)

Electricidad^(l)

Escaramuza

Estabilidad⁹

Explosivos^(l)

Hipnosis⁸

Huida⁷

Magia¹⁰

Mecánica^(l)

Monta

Habilidades Técnicas

Astronomía

Cerrajería

Farmacología

Fotografía

Habilidad Artesanal

Habilidad Artística

Medicina Forense

Química

Recogida de Pruebas

Supervivencia

Ocultar

Pilotaje

Preparación

Primeros Auxilios

Psicoanálisis

Salud⁹

Seguir

Sentir el Peligro

Sigilo

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Hechizos y Objetos

Nombre	Descripción	Dificultad	Coste	Tiempo

Tomos

Nombre	Efectos

Pistas

[illegible]