

### 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

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 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.

11: Habilidades especiales de los Cazadores de Libros. Consulta las páginas 12-15 de Cazadores de Libros de Londres.

Nombre del Investigador:

Motivación:

Profesión<sup>2</sup>:

Beneficios de la Profesión:

Pilares de la Cordura:

Puntos de Construcción:

### Habilidades Académicas

Análisis de Textos<sup>11</sup>  
 Antropología  
 Arqueología  
 Arquitectura  
 Bibliografía<sup>11</sup>  
 Biología  
 Buscar Libros  
 Ciencias Ocultas  
 Contabilidad  
 Criptografía  
 Derecho  
 Física  
 Geología  
 Historia  
 Historia del Arte  
 Idiomas<sup>6</sup>

### Habilidades Interpersonales

Adulación  
 Bajos Fondos  
 Burocracia  
 Consuelo  
 Crédito  
 Evaluar Sinceridad  
 Historia Oral  
 Interrogatorio  
 Intimidación  
 Jerga Policial  
 Regatear

### Habilidades Técnicas

Análisis de Documentos<sup>11</sup>  
 Astronomía  
 Cerrajería  
 Falsificación<sup>11</sup>  
 Farmacología  
 Fotografía  
 Habilidad Artesanal  
 Habilidad Artística  
 Medicina Forense  
 Química  
 Recogida de Pruebas  
 Supervivencia

### Habilidades Generales

Armas  
 Armas de Fuego<sup>5</sup>  
 Atletismo  
 Birlar  
 Conducción  
 Cordura<sup>9</sup>  
 Disfraz<sup>(1)</sup>  
 Electricidad<sup>(1)</sup>  
 Escaramuza  
 Estabilidad<sup>9</sup>  
 Explosivos<sup>(1)</sup>  
 Hipnosis<sup>8</sup>  
 Huida<sup>7</sup>  
 Magia<sup>10</sup>  
 Mecánica<sup>(1)</sup>  
 Monta  
 Ocultar  
 Pilotaje  
 Preparación  
 Primeros Auxilios  
 Psicoanálisis  
 Salud<sup>9</sup>  
 Seguir  
 Sentir el Peligro  
 Sigilo  
 Subasta<sup>11</sup>

### Fuentes de Estabilidad:

### Contactos y notas: