

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 Golpes₃

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:

Profesión₂:

Beneficios de la Profesión:

Pilares de la Cordura:

Puntos de Construcción:

- 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 los Puntos.
 - 3.- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
 - 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+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
 - 6.- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
 - 7.- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo 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.
- (1) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

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 ₍₁₎
Criptografía	Interrogatorio	Electricidad ₍₁₎
Derecho	Intimidación	Escaramuza
Física	Jerga Policial	Estabilidad ₉
Geología	Regatear	Explosivos ₍₁₎
Historia		Hipnosis ₈
Historia del Arte		Huída ₇
Idiomas ₆		Mecánica ₍₁₎

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:

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS