

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 3

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: *Christoph J. Livingstone*

Motivación: *Llevar la aventura en la sangre*

Profesión: *Explorador retirado*

Beneficios de la Profesión: *Paede usar Crédito para contar batallitas de sus días de explorador, entreteniendo a la audiencia y distrayendo PNJs, ganándose su favor en el caso de que así lo desee.*

Pilares de la Cordura: *- La esperanza en que su hijo siga sus pasos.
- Rememorar sus viejos días de gloria.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas Habilidades Interpersonales Habilidades Generales

● Antropología 4	Adulación	Armas 2
Arqueología	Bajos Fondos	● Armas de Fuego ₅ 6
Arquitectura	● Burocracia 3	Atletismo 5
Biología	Consuelo	Birlar
Buscar Libros	Crédito 7	Conducción 4
Ciencias Ocultas	Evaluar Sinceridad 3	Cordura ₉ 6
Contabilidad 2	Historia Oral 2	Disfraz ₍₁₎
Criptografía	Interrogatorio	Electricidad ₍₁₎
Derecho	Intimidación	Escaramuza 2
Física	Jerga Policial	Estabilidad ₉ 8
● Geología 2	Regatear	Explosivos ₍₁₎
Historia		Hipnosis ₈
Historia del Arte		Huída ₇ 4
Idiomas ₆		Mecánica ₍₁₎ 3
● Árabe 6	Habilidades Técnicas	● Montar
		Ocultar
	● Astronomía 2	Pilotaje 1
	Cerrajería	● Preparación 6
Medicina	Farmacología	● Primeros Auxilios 8
Mitos de Cthulhu ₄	Fotografía	Psicoanálisis
Teología	Habilidad Artesanal	Salud ₉ 8
	Habilidad Artística	Seguir 6
	Medicina Forense	Sentir el Peligro 8
	Química	Sigilo 3
	Recogida de Pruebas	
	● Supervivencia 5	

- 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.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Christoph ha estado financiando la excavación a la que su hijo pertenece con la intención de que este se ganara un nombre. Por desgracia, el resto de investigadores parece tener a su hijo nada más que por compromiso, y le ha ofendido que no se hayan molestado en venir a la presentación de la momia descubierta con su dinero.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas
<i>Haisam Assaf</i>	<i>Barrio rico, El Cairo</i>	<i>Empresario local</i>

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Revólver Webley .455 SAA</i>	<i>1d6</i>	<i>+3</i>	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 6 balas.</i>
<i>Machete de explorador</i>	<i>1d6</i>	<i>+0</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	
<i>Fusil para elefantes H&H .600</i>	<i>1d6</i>	<i>+4</i>	<i>+2</i>	<i>+2</i>	<i>+2</i>	<i>Retroceso, Cargador de 2 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Cantimplora de Bourbon</i>		
<i>Caja de cerillas</i>		
<i>Caja de cigarrillos</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

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 4

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: *Irvin P. Livingstone*

Motivación: *A la sombra de su padre*

Profesión: *Arqueólogo*

Beneficios de la Profesión: *Puede usar "Arqueología" o una habilidad interpersonal para acceder a zonas prohibidas de museos o bibliotecas, y conseguir permiso para manejar artefactos y antigüedades.*

Pilares de la Cordura: *- La fuerza y la tenacidad de su padre.
- La ciencia y el progreso humano.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	2
● Arqueología	6
Arquitectura	
Biología	
● Buscar Libros	2
Ciencias Ocultas	
Contabilidad	
● Criptografía	4
Derecho	
Física	
Geología	
● Historia	4
Historia del Arte	
Idiomas ⁶	
● Árabe	2
● Jeroglíficos	4

Habilidades Interpersonales

Adulación	
Bajos Fondos	
Burocracia	1
Consuelo	
Crédito	5
Evaluar Sinceridad	
Historia Oral	
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	

Habilidades Técnicas

Astronomía	
Cerrajería	
Farmacología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
● Recogida de Pruebas	4
Supervivencia	2

Habilidades Generales

Armas	3
Armas de Fuego ⁵	6
● Atletismo	9
Birlar	
Conducción	5
Cordura ⁹	6
Disfraz ⁽¹⁾	
Electricidad ⁽¹⁾	
Escaramuza	2
Estabilidad ⁹	8
Explosivos ⁽¹⁾	2
Hipnosis ⁸	
Huída ⁷	3
Mecánica ⁽¹⁾	3
● Montar	3
Ocultar	
Pilotaje	
Preparación	4
● Primeros Auxilios	4
Psicoanálisis	
Salud ⁹	10
Seguir	2
Sentir el Peligro	5
Sigilo	3

- 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.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Irvin ha estado toda la vida a la sombra de su padre, y no desea otra cosa que la de ganarse su respeto. A pesar de no estar presente durante el descubrimiento de la momia, el resto de arqueólogos le ha cedido el "honor" de presentar esta momia de escasa importancia; lo que parece haber ofendido a su padre.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas
<i>Conrad Bennet</i>	<i>Hab. 402 - Hotel Shepheard's, El Cairo</i>	<i>Arqueólogo Jefe de la Excavación KV60</i>
<i>Scott Clemens</i>	<i>Hab. 403 - Hotel Shepheard's, El Cairo</i>	<i>Jefe de peones de la Excavación KV60</i>
<i>Floyd Sims</i>	<i>Hab. 404 - Hotel Shepheard's, El Cairo</i>	<i>Jefe de campamento de la Excavación KV60</i>

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Revólver Webley .455 SAA (x2)</i>	<i>1d6</i>	<i>+3</i>	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 6 balas.</i>
<i>Cuchillo de monte</i>	<i>1d6</i>	<i>-1</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	
<i>Fusil deportivo Remington M34 .22LR</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>Cargador de 20 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Binoculares</i>		
<i>Linterna eléctrica</i>		
<i>Herramientas de arqueólogo</i>		
<i>Mechero Zippo</i>		
<i>Caja de cigarrillos</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

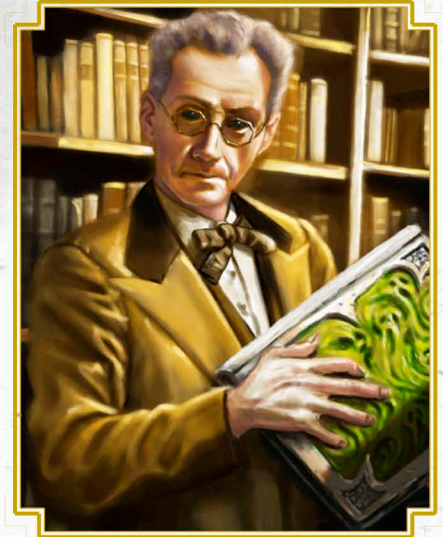
Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

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 3

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: *Lennard Daigneault*

Motivación: *Obsesión anticuaria.*

Profesión: *Anticuario*

Beneficios de la Profesión: *Usando Habilidades Interpersonales, el Anticuario puede ganarse el favor de otros comerciantes o usar Adulación para hacer a un PNJ favorable a su punto de vista.*

Pilares de la Cordura: - *Sacar provecho de cualquier situación.*
- *La estética y los principios elevados del arte.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
●Arquitectura	6
Biología	
●Buscar Libros	6
Ciencias Ocultas	
Contabilidad	
Criptografía	
●Derecho	2
Física	
Geología	
●Historia	2
●Historia del Arte	4
Idiomas ₆	
●Arabe	4

Habilidades Interpersonales

●Adulación	2
●Bajos Fondos	6
Burocracia	
Consuelo	
Crédito	
●Evaluar Sinceridad	4
Historia Oral	
Interrogatorio	2
Intimidación	
Jerga Policial	
●Regatear	2

Habilidades Técnicas

	Astronomía
	Cerrajería
Medicina	Farmacología
Mitos de Cthulhu ₄	Fotografía
Teología	Habilidad Artesanal
	Habilidad Artística
	Medicina Forense
	Química
	Recogida de Pruebas
	Supervivencia

Habilidades Generales

Armas	
Armas de Fuego ₅	2
Atletismo	4
Birlar	8
Conducción	
Cordura ₉	5
Disfraz ₍₁₎	3
Electricidad ₍₁₎	4
Escaramuza	
Estabilidad ₉	5
Explosivos ₍₁₎	4
Hipnosis ₈	4
Huída ₇	8
Mecánica ₍₁₎	2
Monta	
Ocultar	6
Pilotaje	
Preparación	2
Primeros Auxilios	
Psicoanálisis	2
Salud ₉	8
Seguir	
Sentir el Peligro	4
Sigilo	

- 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.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Lennard está obsesionado con la acumulación de objetos raros del Egipto antiguo. Esta obsesión está basada en los enormes beneficios que saca de ellos tanto en su tienda de El Cairo como en el mercado negro que se mueve por la ciudad.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas
<i>Mohab Bishara</i>	<i>Regente de la tienda "El Nubio Errante"</i>	<i>Contacto con el Mercado Negro</i>

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Pistola auto. Luger P08 9mm</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 8 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

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 4

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: *Mark Barnes*

Motivación: *Deber temerario.*

Profesión: *Actor de acción*

Beneficios de la Profesión: *El actor puede usar puntos de las Habilidades Generales para gastarlos en sustitución de las Habilidades de Investigación cuando ya no le queden puntos en una de ellas (habiéndolo tenido).*

Pilares de la Cordura: *- La confianza en sus adaptabilidad y habilidades.
- La fe en el opio, que le ayuda a dormir.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
Arquitectura	
Biología	
Buscar Libros	
Ciencias Ocultas	
● Contabilidad	3
Criptografía	
Derecho	
Física	
Geología	
Historia	
Historia del Arte	
Idiomas ₆	
● Francés	5
● Italiano	4

Habilidades Interpersonales

Adulación	
Bajos Fondos	
● Burocracia	2
Consuelo	
Crédito	
● Evaluar Sinceridad	6
Historia Oral	
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	4

Habilidades Técnicas

Astronomía	
● Cerrajería	4
Farmacología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
● Recogida de Pruebas	4
Supervivencia	2

Habilidades Generales

Armas	2
● Armas de Fuegos	9
● Atletismo	9
Birlar	2
Conducción	3
Cordura ₉	8
● Disfraz ₍₁₎	8
Electricidad ₍₁₎	
Escaramuza	2
Estabilidad ₉	7
● Explosivos ₍₁₎	4
Hipnosis ₈	
Huída ₇	6
Mecánica ₍₁₎	
Monta	3
Ocultar	3
Pilotaje	
● Preparación	6
Primeros Auxilios	
Psicoanálisis	3
Salud ₉	11
Seguir	3
Sentir el Peligro	4
● Sigilo	8

- 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.
- Las Habilidades Profesionales cuestan la mitad. Márcalas con un * antes de asignar los Puntos.
- El Umbral de Golpe es 3; 4 si tu Atletismo es 8+.
- Normalmente no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 - Mitos de Cthulhu.
- En una partida Pulp, si tu Puntuación de Armas de Fuego es de 5+, puedes disparar dos pistolas a la vez (p. 40).
- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.
- Los puntos de Huída que estén por encima del doble de la Puntuación de Atletismo cuestan a 2 por 1 PC.
- Sólo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
- Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Mark se encuentra junto a Christoph por orden de su productora de cine, aprendiendo de sus movimientos y de sus batallas; ya que va a interpretar al viejo explorador en una película sobre su persona. Tiene fama de tipo duro gracias a sus papeles, y trata siempre de vivir a la altura de sus personajes.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Pistola automática Colt M1911A1 .45</i>	<i>1d6</i>	<i>+3</i>	<i>+1</i>	<i>+1</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 7 balas. Fiable.</i>
<i>Pistola automática Scott Police .32</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>+0</i>	<i>+0</i>	<i>X</i>	<i>Cargador de 8 balas.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Pipa para opio</i>		
<i>Opio (4 dosis)</i>		
<i>Mechero Zippo</i>		
<i>Caja de cigarrillos</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

Adicción al opio: cada vez que Mark Barnes falle una tirada de Cordura o Estabilidad necesitará calmar sus nervios con una dosis de opio. Si no le quedaran dosis de opio, perderá el Pilar de Cordura correspondiente.

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

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 3

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: *Sophia McLeod*

Motivación: *Arrogancia artística.*

Profesión: *Dilectante*

Beneficios de la Profesión: *Paede usar Crédito para tener conexiones personales en cualquier campo. Normalmente estos contactos serán parientes, compañeros de escuela o viejos amantes.*

Pilares de la Cordura: *- Vivir cada situación al máximo.*

- Confianza ciega en sus propias habilidades.

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
Arquitectura	
Biología	
Buscar Libros	2
Ciencias Ocultas	4
Contabilidad	
Criptografía	
Derecho	
Física	
Geología	
●Historia	3
Historia del Arte	
Idiomas ₆	

● *Ruso* 3

● *Medicina* 5

Mitos de Cthulhu₄

Teología

Habilidades Interpersonales

●Adulación	4
Bajos Fondos	
Burocracia	
●Consuelo	6
Crédito	4
Evaluar Sinceridad	
Historia Oral	
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	

Habilidades Técnicas

Astronomía	
Cerrajería	
Farmacología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
●Recogida de Pruebas	4
Supervivencia	

Habilidades Generales

●Armas	7
Armas de Fuegos	3
●Atletismo	7
Birlar	
●Conducción	8
Cordura ₉	7
●Disfraz ₍₁₎	5
Electricidad ₍₁₎	
Escaramuza	4
Estabilidad ₉	6
Explosivos ₍₁₎	
Hipnosis ₈	
Huída ₇	4
Mecánica ₍₁₎	
●Monta	5
Ocultar	
Pilotaje	
Preparación	3
●Primeros Auxilios	8
Psicoanálisis	5
Salud ₉	10
Seguir	4
Sentir el Peligro	3
●Sigilo	4

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 Parapsicólogoso 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

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Sophia se considera una aventurera nata, y no tiene reparos en dilapidar la fortuna familiar en sus "juegos" de exploradora. Cuanto más peligroso el lugar, mayor excitación le produce. La suerte ha sonreído a Sophia hasta ahora, a pesar de haberse visto envuelta en más de un problema por su descaro y su temeridad.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarropa	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Derringer doble Remington .41 Short</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Pequeño, Cargador de 2 balas.</i>
<i>Bastón-Estoque</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Hoja oculta.</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas
<i>Pintalabios</i>		
<i>Polvos faciales</i>		
<i>Cigarrillos finos</i>		
<i>Mechero de gasolina</i>		

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

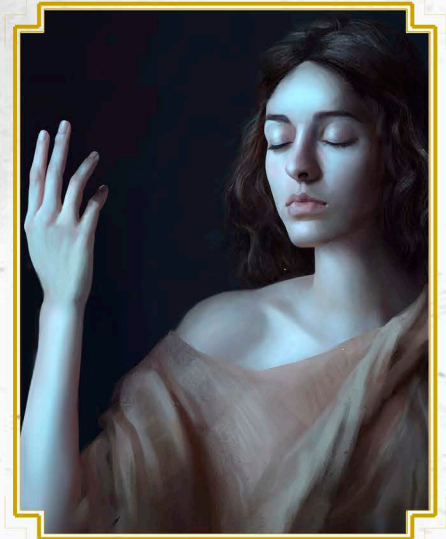
Nombre	Efecto	Notas

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

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 3

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: *Hilda Crane*

Motivación: *Sed de conocimientos*

Profesión: *Ocultista*

Beneficios de la Profesión: *Puede usar su reserva de Ciencias Ocultas como comodín (o en sustitución de alguna Habilidad que no posea) a la hora de lanzar hechizos.*

Pilares de la Cordura: - *Siempre hay algo que aprender*
- *Saber que hay algo más allá de este mundo.*

Puntos de Construcción:

Habilidades Académicas

Antropología	
Arqueología	
Arquitectura	
Biología	
Buscar Libros	
● Ciencias Ocultas	10
Contabilidad	
● Criptografía	4
Derecho	
Física	
Geología	
Historia	
Historia del Arte	
Idiomas ₆	

Habilidades Interpersonales

● Adulación	4
● Bajos Fondos	2
Burocracia	
Consuelo	
Crédito	2
Evaluar Sinceridad	4
● Historia Oral	4
Interrogatorio	
Intimidación	
Jerga Policial	
Regatear	

Habilidades Generales

Armas	
Armas de Fuegos ₅	2
Atletismo	4
● Birlar	8
Conducción	
Cordura ₉	6
● Disfraz ₍₁₎	
Electricidad ₍₁₎	
Escaramuza	6
Estabilidad ₉	6
Explosivos ₍₁₎	
● Hipnosis ₈	
Huída ₇	7
Mecánica ₍₁₎	

Habilidades Técnicas

● Astronomía	4
Cerrajería	
Farmacología	
Medicina	
Mitos de Cthulhu ₄	7
Teología	
Fotografía	
Habilidad Artesanal	
Habilidad Artística	
Medicina Forense	
Química	
Recogida de Pruebas	
Supervivencia	

Monta	
Ocultar	8
Pilotaje	
Preparación	4
Primeros Auxilios	
● Psicoanálisis	8
Salud ₉	9
Seguir	3
● Sentir el Peligro	4
● Sigilo	10

- 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

Fuentes de Estabilidad:

Contactos y notas:

Hilda está interesada en todo lo que tenga que ver con la magia, las maldiciones antiguas y cualquier fuente de la que pueda aprender o extraer nuevos poderes o hechizos.

PISTAS

Descripción	Localización	Induce a...

CONTACTOS

Nombre	Localización	Notas

ARMAS Y EXPLOSIVOS

Descripción	Daño	Quemarrope	Corto	Medio	Largo	Notas
<i>Derringer doble Remington .41 Short</i>	<i>1d6</i>	<i>+2</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Pequeño, Cargador de 2 balas.</i>
<i>Cuchillo ceremonial</i>	<i>1d6</i>	<i>-1</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>X</i>	<i>Encantado (+1 a lanzar Hechizos)</i>

EQUIPO

Descripción	Precio	Notas

TOMOS DE LOS MITOS, HECHIZOS Y ARTEFACTOS

Nombre	Efecto	Notas
<i>Tomo de lo Oculto</i>	<i>+1 a la Tirada de Ciencias Ocultas o Hechizos por cada hora de consulta.</i>	
<i>Encantar Objeto (dif. 5 / 3 de Estabilidad) - Por cada punto de Estabilidad SACRIFICADO adicional, el objeto tiene +1 a una acción.</i>		
<i>Símbolo Arcano (dif. 4 / 1 de Estabilidad) - Dibujado en un camino o puerta, los monstruos de los Mitos no pueden cruzar por ahí.</i>		
<i>Consumción (ver abajo)</i>		

LOCURAS Y TRAUMAS

BENEFICIOS ESPECIALES Y PUNTOS DEDICADOS

Consumción (dif. 4 / 4 de Estabilidad / 2 turnos) - Prueba enfrentada de Estabilidad (enemigo con un -2). Por cada punto que lo supere, el enemigo pierde 1 de Salud y el lanzador lo recupera (no puede superar el máximo).