

# EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:

## Cordura<sup>1</sup>

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

Umbral de Golpes<sub>3</sub>

## 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: "En la sangre"

Profesión: Ingeniero (Diletante)

Beneficios de la Profesión:

Puedes usar tu Reserva de Crédito para emplear conexiones personales en cualquier campo.

Pilares de la Cordura:

Puntos de Construcción:

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

- 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:

### 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