

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: Curiosidad

Profesión: Médico

Beneficios de la Profesión:

Medicina/Consuelo= Acceso a hospitales y registros médicos.

1 P.Aux.=3 Salud, 2 Salud para ti. 1 P.Aux= Estabilizar .

Pilares de la Cordura:

Puntos de Construcción:

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