# EL RASTRO DE CTHULHU

Nombre del Jugador:

| Cordura[1] | | | |
|---|---|---|---|
| 0 | 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 | 7 |
| 8 | 9 | 10 | 11 |
| 12 | 13 | 14 | 15 |
| Umbral de Golpe[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 |

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 Parapsicólogso pueden comprar Hipnosis, y sólo en una partida Pulp.
9.-Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.
(I) Estas Habilidades Generales pueden funcionar también como Habilidades de Investigación

## Nombre del Investigador:

Motivación: Seguidor

Profesión[2]: Militar

Beneficios de la Profesión:
> 2 Consuelo= Calmas a Pj erráticos o en pánico.
> No +1 dif. en Habs. de combate por 0 y -5 en Estabilidad y Salud.
> Acceso a Bases Militares de tu nación. Excepto para las de Alto Secreto.

Pilares de la Cordura:

Puntos de Construcción:

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

| Fuentes de Estabilidad: | Contactos y notas: |
|---|---|
| | |

## PISTAS

| Descripción | Localizacion | 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