

Cordura¹

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

Umbral de golpe³

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 puntos.

3.- El Umbral de golpe es 3, 4 si tu Atletismo es 8+

(1) Estas habilidades generales pueden funcionar también como habilidades de investigación.

4.- Normalmente, no puedes empezar con Mitos de Cthulhu. La Cordura está limitada a 10 menos Mitos de Cthulhu.

5.- En una partida *pulp*, si tu puntuación de Armas de fuego es 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (ver la p. 40 del libro básico).

6.- Asigna un idioma por punto, durante la partida. Apúntalos aquí.

7.- Los puntos en Huida que estén por encima del doble de tu puntuación de Atletismo te cuestan a 2 por 1 PC.

8.- Solo los Alienistas y Parapsicólogos pueden comprar Hipnosis, y solo en una partida *pulp*.

9.- Empiezas con 4 en Cordura, 1 en Salud y 1 en Estabilidad.

10.- Habilidad opcional para su uso en Magia en bruto; solo se puede adquirir en juego.

11.- Habilidades especiales de los Cazadores de Libros. Consulta las páginas 12-15 de *Cazadores de Libros de Londres*.

Nombre del Investigador:

Motivación:

Profesión²:

Beneficios de la Profesión:

Pilares de la Cordura:

Puntos de construcción:

Habilidades académicas	Habilidades interpersonales	Habilidades generales
Análisis de textos ¹¹	Adulación	Armas
Antropología	Bajos fondos	Armas de fuego ⁵
Arqueología	Burocracia	Atletismo
Arquitectura	Consuelo	Birlar
Bibliografía ¹¹	Crédito	Conducción
Biología	Evaluar sinceridad	Cordura ⁹
Buscar libros	Historia oral	Disfraz ⁽¹⁾
Ciencias ocultas	Interrogatorio	Electricidad ⁽¹⁾
Contabilidad	Intimidación	Escaramuza
Criptografía	Jerga policial	Estabilidad ⁹
Derecho	Regatear	Explosivos ⁽¹⁾
Física		Hipnosis ⁸
Geología	Habilidades técnicas	Huida ⁷
Historia		Magia ¹⁰
Historia del arte	Análisis de documentos ¹¹	Mecánica ⁽¹⁾
Idiomas ⁶	Astronomía	Monta
	Cerrajería	Ocultar
	Falsificación ¹¹	Pilotaje
	Farmacología	Preparación
Medicina	Fotografía	Primeros auxilios
Mitos de Cthulhu ⁴	Habilidad artesanal	Psicoanálisis
Teología	Habilidad artística	Salud ⁹
The Knowledge ¹¹	Medicina forense	Seguir
	Química	Sentir el peligro
	Recogida de pruebas	Sigilo
	Supervivencia	Subasta ¹¹

Fuentes de Estabilidad

Contactos y notas