

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 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

Nombre del Investigador:

Motivación:

Profesión²:

Beneficios de la Profesión:

Pilares de Cordura:

Puntos de construcción:

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

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 de 5 o más puedes disparar dos pistolas a la vez (véase 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 punto de construcción.

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 durante el juego.

Fuentes de Estabilidad

Contactos y notas

