

# 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 golpe<sup>3</sup>

## 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:

Profesión<sup>2</sup>:

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 <sup>5</sup> |
| Arquitectura                  | Burocracia                  | Atletismo                   |
| Biología                      | Consuelo                    | Birlar                      |
| Buscar libros                 | Crédito                     | Conducción                  |
| Ciencias ocultas              | Evaluar sinceridad          | Cordura <sup>9</sup>        |
| Contabilidad                  | Historia oral               | Disfraz <sup>(1)</sup>      |
| Criptografía                  | Interrogatorio              | Electricidad <sup>(1)</sup> |
| Derecho                       | Intimidación                | Escaramuza                  |
| Física                        | Jerga policial              | Estabilidad <sup>9</sup>    |
| Geología                      | Regatear                    | Explosivos <sup>(1)</sup>   |
| Historia                      |                             | Hipnosis <sup>8</sup>       |
| Historia del arte             |                             | Huida <sup>7</sup>          |
| Idiomas <sup>6</sup>          |                             | Mecánica <sup>(1)</sup>     |
|                               | <b>Habilidades técnicas</b> | Monta                       |
|                               |                             | Ocultar                     |
|                               | Astronomía                  | Pilotaje                    |
|                               | Cerrajería                  | Preparación                 |
| Medicina                      | Farmacología                | Primeros auxilios           |
| Mitos de Cthulhu <sup>4</sup> | Fotografía                  | Psicoanálisis               |
| Teología                      | Habilidad artesanal         | Salud <sup>9</sup>          |
|                               | Habilidad artística         | Seguir                      |
|                               | Medicina forense            | Sentir el peligro           |
|                               | Química                     | Sigilo                      |
|                               | Recogida de pruebas         |                             |
|                               | 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).

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.

Fuentes de Estabilidad

Contactos y notas