

¡HÉROE PULPI!

Nombre _____
 Jugador _____
 Ocupación _____
 Género _____ Edad _____
 Arquetipo _____
 Lugar de residencia _____
 Lugar de nacimiento _____

CARACTERÍSTICAS

FUE DES POD
 CON APA EDU
 TAM INT MOV ⁺¹
 Idea ₋₁

PULP CTHULHU

PUNTOS DE VIDA

Moribundo — 00 01 02 03 04 05 06
 Máximo 07 08 09 10 11 12 13
 14 15 16 17 18 19 20 21 22
 23 24 25 26 27 28 29 30 31
 32 33 34 35 36 37 38 39 40

Locura temporal ☐ Locura indefinida ☐

CORDURA

Inicial Máxima

Loco 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

PUNTOS DE MAGIA

00 01 02 03 04 05
 06 07 08 09 10
 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 20
 Máximo 21 22 23 24 25

Agotada 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

SUERTE

Agotada 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19
 20 21 22 23 24 25 26 27 28 29 30 31 32 33 34 35 36 37 38 39
 40 41 42 43 44 45 46 47 48 49 50 51 52 53 54 55 56 57 58 59
 60 61 62 63 64 65 66 67 68 69 70 71 72 73 74 75 76 77 78 79
 80 81 82 83 84 85 86 87 88 89 90 91 92 93 94 95 96 97 98 99

HABILIDADES DEL HÉROE

Armas de fuego			☐ Conducir maquinaria (01%)%			☐ Mecánica (10%)%		
☐ (Arma corta) (20%)%			☐ Contabilidad (05%)%			☐ Medicina (01%)%		
☐ (Fusil/Escopeta) (25%)%			Crédito (00%)%			Mitos de Cthulhu (00%)%		
☐ (Subfusil) (15%)%			☐ Demolición (01%)%			☐ Nadar (20%)%		
☐%			☐ Derecho (05%)%			☐ Naturaleza (10%)%		
☐ Arqueología (01%)%			☐ Descubrir (25%)%			☐ Orientarse (10%)%		
Arte/Artesanía (05%)			☐ Disfrazarse (05%)%			☐ Persuasión (10%)%		
☐%			☐ Electricidad (10%)%			Pilotar (01%)		
☐%			☐ Encanto (15%)%			☐%		
☐ Bucear (01%)%			☐ Equitación (05%)%			☐ Primeros auxilios (30%)%		
☐ Buscar libros (20%)%			☐ Escuchar (20%)%			☐ Psicoanálisis (01%)%		
☐ Cerrajería (01%)%			☐ Esquivar (DES/2)%			☐ Psicología (10%)%		
☐ Charlatanería (05%)%			☐ Historia (05%)%			☐ Saltar (20%)%		
Ciencia (01%)			☐ Informática (00%)%			☐ Seguir rastros (10%)%		
☐%			☐ Intimidar (15%)%			☐ Sigilo (20%)%		
☐%			☐ Juego de manos (10%)%			Supervivencia (10%)		
☐%			☐ Lanzar (20%)%			☐%		
☐ Ciencias ocultas (05%)%			☐ Lectura de labios (01%)%			☐ Tasación (05%)%		
Combatir			Lengua propia (EDU)			☐ Trepas (20%)%		
☐ (Pelea) (25%)%			☐%			☐%		
☐%			Otras lenguas (01%)			☐%		
☐%			☐%			☐%		
☐ Conducir automóvil (20%)%			☐%			☐%		

ARMAS

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado				1D3+BD	-	1	-	-
.....								
.....								
.....								

COMBATE

Bonif. Daño
 Corpulencia
 Esquivar

TRASFONDO

Descripción personal

Rasgos

Ideología/Creencias

Lesiones y cicatrices

Allegados

Fobias y manías

Lugares significativos

Tomos arcanos, hechizos y artefactos

Posesiones preciadas

Encuentros con entidades extrañas

EQUIPO Y POSESIONES

DINERO Y BIENES

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

COMPAÑEROS HÉROES

TALENTOS

NOTAS

YO

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

Personaje

Jugador

REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

Grado de éxito:

Pifa.....100/96+
Fracaso.....> Habilidad
Normal.....≤ Habilidad
Difícil.....½ Habilidad
Extremo.....⅓ Habilidad
Crítico.....01

Forzar tiradas: debes justificar la repetición; no se pueden forzar las tiradas de Combate, de Cordura ni de Suerte.

UTILIZAR LA SUERTE

Tirada de habilidad (1 de Suerte por cada punto de habilidad);
Evitar pifias/funcionamiento defectuoso de un arma (10 de Suerte).
Dividir la pérdida de COR en 2 (pérdida x 2);
Permanecer consciente (1 de Suerte y el doble en cada asalto consecutivo).
Eludir la muerte (gasto de toda la Suerte, al menos 30 puntos).

CURACIÓN

Curación natural: +2 PV al día
Primeros auxilios: +1D4 PV
Medicina: +1D4 PV