

# ¡HÉROE PULP!

Nombre \_\_\_\_\_  
 Jugador \_\_\_\_\_  
 Ocupación \_\_\_\_\_  
 Género \_\_\_\_\_ Edad \_\_\_\_\_  
 Arquetipo \_\_\_\_\_  
 Lugar de residencia \_\_\_\_\_  
 Lugar de nacimiento \_\_\_\_\_

## CARACTERÍSTICAS

FUE	<input type="text"/>	DES	<input type="text"/>	POD	<input type="text"/>
CON	<input type="text"/>	APA	<input type="text"/>	EDU	<input type="text"/>
TAM	<input type="text"/>	INT Idea	<input type="text"/>	MOV	<input type="text"/> +1 <input type="text"/> -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

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

Inicial  Máxima

### 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

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

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

## 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 \_\_\_\_\_

Poseiones preciadas \_\_\_\_\_

Encuentros con entidades extrañas \_\_\_\_\_

## EQUIPO Y POSESIONES


## DINERO Y BIENES

Nivel de gasto \_\_\_\_\_

Dinero \_\_\_\_\_

Bienes \_\_\_\_\_


## COMPAÑEROS HÉROES

Personaje _____ Jugador _____	Personaje _____ Jugador _____	Personaje _____ Jugador _____
Personaje _____ Jugador _____	Personaje _____ Jugador _____	Personaje _____ Jugador _____
Personaje _____ Jugador _____	Personaje _____ Jugador _____	Personaje _____ Jugador _____

## TALENTOS


## NOTAS


## REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

### REGLAS DE HABILIDADES Y CARACTERÍSTICAS

#### Grado de éxito:

- Pifa..... 100/96+
- Fracaso..... > Habilidad
- Normal..... ≤ Habilidad
- Difícil..... ½ Habilidad
- Extremo..... ¼ 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