

# ¡Héroe Pulp !!

**Nombre** Afiq Megat  
**Jugador** Pedro  
**Ocupación** Aviador  
**Género** Hombre **Edad** 38  
**Arquetipo** Tuercas  
**Lugar de residencia** Nueva York  
**Lugar de nacimiento** Malaca

## CaraCterísticas

FUE	60	30 12	DES	80	40 16	POD	60	30 12
CON	65	32 13	APA	35	17 7	EDU	60	30 12
TAM	60	30 12	INT	80	40 16	MOV	8	+1 -1

## PULP CTHULHU



## Puntos de Vida

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

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

## 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	12	21	22	23	24

Locura temporal   Locura indefinida

## 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	<input type="checkbox"/>	Conducir maquinaria (01%)	%	<input type="checkbox"/>	Mecánica (10%)	%
(Arma corta) (20%)	.....	85%	42	<input type="checkbox"/>	Contabilidad (05%)	%
(Fusil/Escopeta) (25%)	%			<input type="checkbox"/>	Crédito (00%)	30%
(Subfusil) (15%)	%			<input type="checkbox"/>	Demolición (01%)	%
Arqueología (01%)	%			<input type="checkbox"/>	Derecho (05%)	%
Arte/Artesanía (05%)				<input type="checkbox"/>	Descubrir (25%)	80%
Armas de fuego	%			<input type="checkbox"/>	Disfrazarse (05%)	%
Bucear (01%)	%			<input type="checkbox"/>	Electricidad (10%)	%
Buscar libros (20%)	%			<input type="checkbox"/>	Encanto (15%)	%
Cerrajería (01%)	56%	28	11	<input type="checkbox"/>	Equitación (05%)	%
Charlatanería (05%)	%			<input type="checkbox"/>	Escuchar (20%)	%
Ciencia (01%)				<input type="checkbox"/>	Esquivar (DES/2)	%
Ciencias ocultas (05%)	%			<input type="checkbox"/>	Historia (05%)	%
Combatir				<input type="checkbox"/>	Informática (00%)	%
(Pelea) (25%)	60%	30	12	<input type="checkbox"/>	Intimidar (15%)	%
Conducir automóvil (20%)	55%	27	11	<input type="checkbox"/>	Juego de manos (10%)	%

## Armas

Arma	Normal	Difícil	Extremo	Daño	Alcance	Ataques	Munición	Avería
Desarmado	60	30	12	1Dfile:///home/pozuelo1/Documents/PedroPozuelo				
Revólver .45	85	42	17	1D10+2	15m	1	6	100

## Combate

<b>Bonif.</b>	<b>Daño</b>	0
Personal/PulpCthulhu/Afiq_Megat		
<b>Corpulencia</b>	0	
<b>Esquivar</b>	40	20
		8

# TRASFONDO

**Descripción personal** Sempiterna cazadora gastada de cuero marrón con botas de cuero a juego. Siempre con un par de lápices asomando del bolsillo de la camisa.

**Ideología/Creencias** Su única ideología es ser leal a la gente que le es leal. Sabe que no puede sobrevivir solo y que es más fácil sobrevivir en equipo.

**Allegados** Dick Palen. Ex-jefe y dueño de varios aeródromos. Suhana. Conterránea y amante. Corregenta, junto con la mafia, un prostíbulo exótico cerca de Rhinebeck.

**Lugares significativos** Vínculo: Bar The Happy Barrow.

Regentado por Suhana. Visita frecuente después de trabajar.

Vínculo: Cabaña en la reserva de Eagle Rock.

**Posesiones preciadas**

Token: Bolsa de cuero pequeña con un set de herramientas.

Suling. Flauta malaya que toca para relajarse.

**Rasgos** Pragmático y afable, aunque distante de primeras.

Un superviviente que hará lo necesario para salir adelante.

Venderá a un amigo para salvarse a él mismo, pero nunca por dinero.

**Lesiones y cicatrices**

Un par de cicatrices de puñaladas en el abdomen y en el costado.

**Fobias y manías**

Se cabrea mucho cuando alguien le dice que toca mal el suling (es cierto, toca fatal)

**Tomas arcanos, hechizos y artefactos**

**Encuentros con entidades extrañas**

## EQUIPO Y POSESIONES


## DINERO Y BIENES

**Nivel de gasto** 10 \$

**Dinero** 60 \$

**Bienes** 1.500 \$

Piso corriente en alquiler (10\$/semana)

Cabaña en propiedad. Casa prefabricada (6 habitaciones) 1.175 \$

Pontiac 6 sedan modificado hecho de piezas. (745 \$ precio oficial)

## COMPAÑEROS HÉROES

<b>Personaje</b> _____	<b>Personaje</b> _____	<b>Personaje</b> _____
<b>Jugador</b> _____	<b>Jugador</b> _____	<b>Jugador</b> _____
<b>Personaje</b> _____	<b>Personaje</b> _____	<b>Personaje</b> _____
<b>Jugador</b> _____	<b>Jugador</b> _____	<b>Jugador</b> _____
<b>Personaje</b> _____	<b>Personaje</b> _____	<b>Personaje</b> _____
<b>Jugador</b> _____	<b>Jugador</b> _____	<b>Jugador</b> _____

## TALENTOS

Inventivo

Ciencia insólita

## NOTAS

## REGLAS DE REFERENCIA RÁPIDA

### Reglas de habilidades y características

#### Grado de éxito:

Pifia .....	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