

PULP CTHULHU RULES

VIEJO OESTE

CARACTERÍSTICAS

Nombre
 Jugador
 Ocupación
 Sexo Edad
 Lugar de residencia
 Lugar de nacimiento

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

Moribundo ☐

PV Máximos

Locura temporal ☐

Locura indefinida ☐

Inicial

Máxima

PUNTOS DE VIDA

CORDURA

DOWN DARKER TRAILS

PM Máximos

SUERTE

PUNTOS DE MAGIA

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

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

HABILIDADES DEL INVESTIGADOR

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

ARMAS

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

COMBATE

Bonif. Daño

Corpulencia

Esquivar

Descripción personal.....

Ideología / creencias.....

Allegados

Lugares significativos.....

Poseiones preciadas

Rasgos

Lesiones y cicatrices

Fobias y manías.....

Tomos arcanos, hechizos y artefactos.....

Encuentros con entidades extrañas.....

Nivel de gasto

Dinero

Bienes

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Personaje.....
Jugador.....

Yo

Pífa..... 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.

Ajustar tiradas de habilidad: 1 de suerte por punto.

Evitar avería / pífa en combate: 10 puntos de suerte.

Reducir a la mitad pérdida de cordura: (COR perdida x 2) puntos de suerte.

Permanecer consciente: 1 punto de suerte, el doble en turnos posteriores.

Evitar la muerte: cuesta todos los puntos de suerte (requiere Suerte ≥ 30)

Ritmo de curación natural: 2 PV al día.

Primeros auxilios: +1D4 PV

Medicina: +1D4 PV