

Pulp Hero

Author : Rubén Astudillo

Categories : [Reseña](#), [Rol](#)

Tagged as : [RolRol pulpero](#)

Date : abril 15, 2019



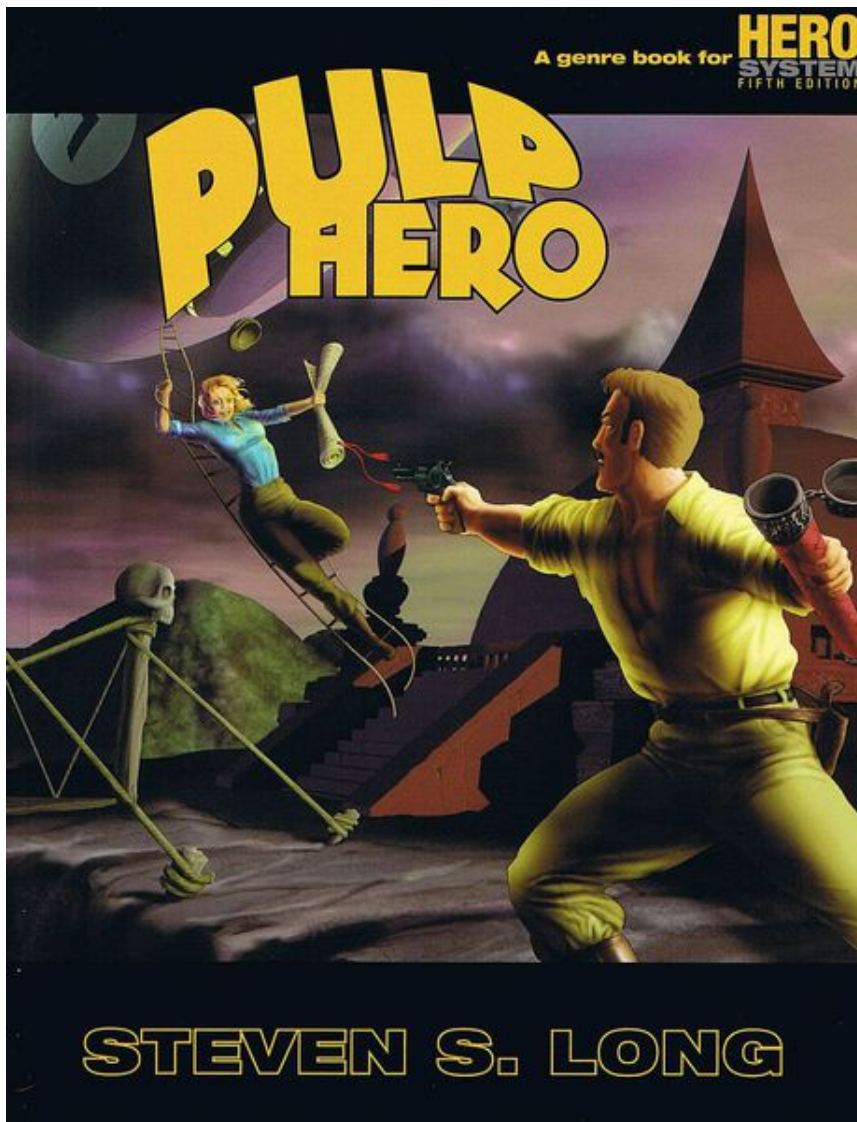
***Pulp Hero** describe el género Pulp para el juego, que abarca desde luchadores enmascarados contra el crimen, aventureros de todo el mundo, pilotos audaces, hasta amenazas misteriosas ... y más allá.*

Traducido de la contraportada del libro

Pulp Hero, suplemento de Hero System para jugar partidas de aventura y acción desenfrenada.

¡Hablemos de este juego!

Presentación



Pulp Hero

A genre book for Hero System

Formato: Rústica

Referencia: DOJHERO800

ISBN-10: 1583660577

Editor: Hero Games

Año de publicación: 2005

432 páginas

Pulp Hero fue escrito por Steven.S. Long quedando finalista en 2006 para el ENnie a Mejor Producto (2006 ENnie for Best Product - Runner Up) y ENnie de plata a la mejor escritura (2006 ENnie for Best Writing - Silver Winner)

Pulp Hero es un juego que a través de las reglas de **Hero System** nos sitúa la acción en los años veinte y treinta del siglo XX. Nos presentan una época dorada de aventuras, donde héroes con puños de acero y atrevidos exploradores cobran vida a imagen y semejanza de lo que puede encontrarse en las revistas *pulp*.

El libro describe el género *Pulp* e incluye numerosos consejos para que los Directores de Juego puedan crear sus partidas. Se incluyen tanto consejos de dirección como directrices para usar las reglas de **Hero System** para simular partidas mostrando cómo crear personajes, campañas, habilidades, armas y otros elementos del género.

Incluye:

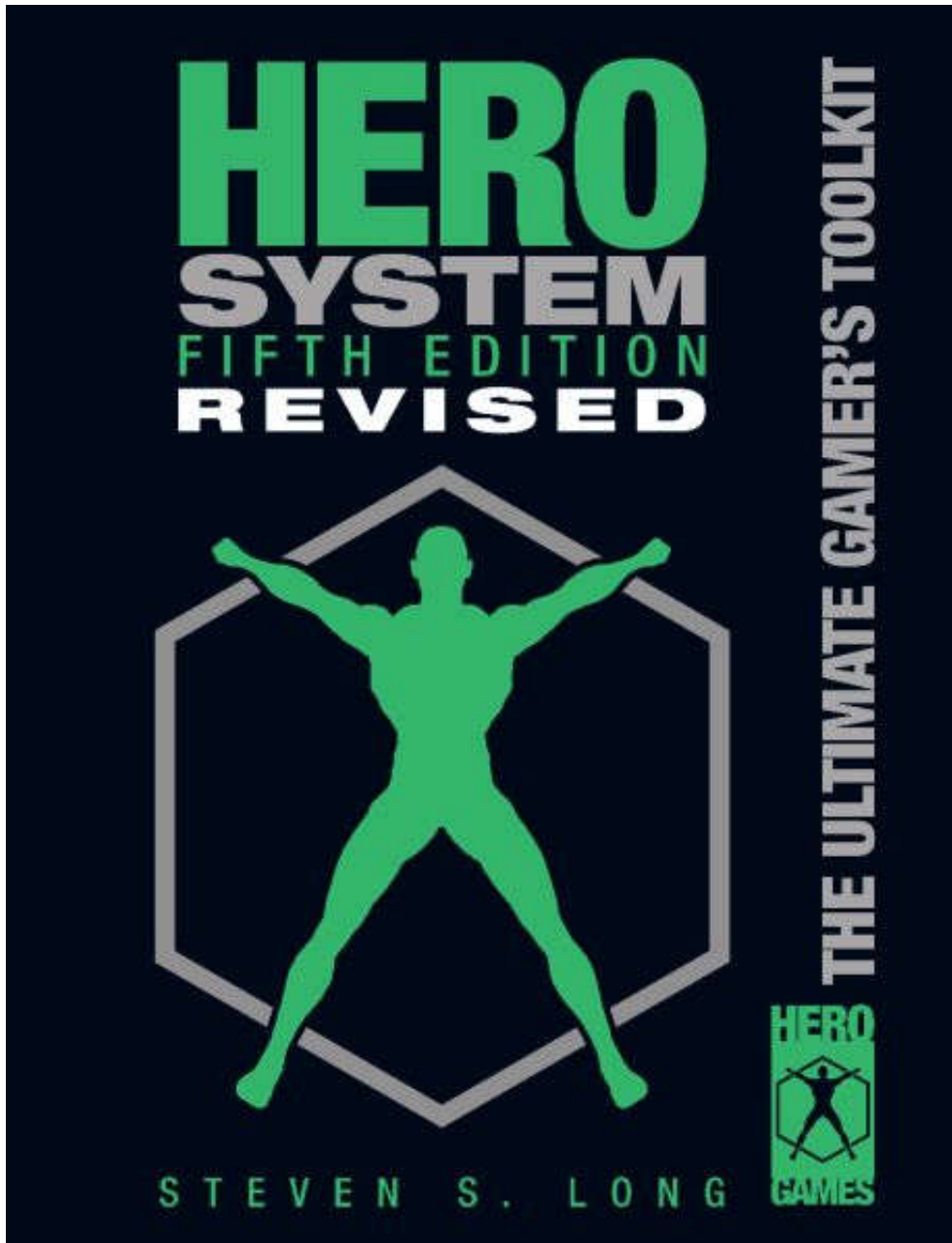
- Un examen completo del género Pulp y sus subgéneros, con pautas y sugerencias para simular todos los elementos y aspectos del género.

- Una línea temporal mes a mes del período 1920-39, con elementos organizados por tema para una fácil referencia
 - Una descripción detallada del mundo de la era del *pulp*, desde las calles de la ciudad de Nueva York y Londres hasta las selvas de África, las islas tropicales de los mares del sur y los clubes de Shanghai.
 - Una sección extensa sobre la creación de personajes de Pulp Hero, que incluye más de tres docenas de paquetes que representan personajes, profesiones y antecedentes, información y reglas ampliadas para Habilidades y ventajas, y "Talentos heroicos".
 - Las armas, vehículos y equipo de la era Pulp. Incluyendo las increíbles creaciones de *Weird Science*.
 - Consejos para los directores de juego sobre la creación y ejecución de campañas de Pulp Hero, incluidas las reglas de los Heroic Action Points para simular la increíble suerte y las sorprendentes coincidencias que ayudan a los héroes del pulp.
-

Opinión personal

Como ya mencioné en una [entrada anterior](#) cuando conocí el sistema de Champions 4ª Edición me quedé enamorado de su modularidad y flexibilidad. Con el mismo sistema de reglas se podía recrear cualquier ambientación con una facilidad pasmosa. El sistema de creación de poderes podía modelarse para que funcionaran como hechizos y habilidades sobrenaturales en un juego fantástico, como tecnología en uno moderno o de ciencia ficción... O cualquier combinación. Esto vino incrementado en la 5ª Edición.

En la 5ª destilaron las reglas en un único manual, un auténtico tocho de un elegante color negro que, dentro de su sencillez, me ha parecido siempre de los más bonitos que tengo.



Ya sé que no todo el mundo pensará igual pero me parece bonito a la par que elegante

Pero esta modularidad y flexibilidad tiene un coste: La complejidad.

La complejidad de creación de un personaje en cualquier juego que use el **Hero System** es alta y necesitas de alguien que controle un poco para no perderte en las opciones. Es un sistema en el que es imprescindible la orientación del Director de Juego.

Básicamente hay dos acercamientos a cualquier juego en el que se cree los personajes con puntos:

- Ir a ver qué sale: Explorar las posibilidades del sistema sin tener una idea clara de qué es lo que se quiere.
- Ir con las ideas claras: Saber qué es lo que se quiere aunque no se sepa aún cómo conseguirlo.

En el caso de **Hero System** el primer acercamiento es ciertamente un problema ya que es tan vasto el número de opciones que abruma a cualquiera y es muy fácil perderse y tardar muchas horas en hacer un personaje. Sin duda el segundo es el más certero en este caso.

En el caso concreto de **Pulp Hero** este problema no es tan pronunciado ya que no vamos a jugar con seres superpoderosos si no con humanos con habilidades, gadgets y quizá poderes menores. Aún así sería conveniente enfrentarse a la creación de personajes con las ideas claras. El juego ya trae "prefabricados" poderes y objetos para los personajes que son fácilmente modificables para adaptarlos a la ideosincracia del personaje y hacerlos únicos. Podría cogerse por ejemplo el poder de mesmerismo (hipnosis) y modificarlo para hacer que necesite contacto con el blanco y que además le provoque migrañas al lanzador. Como he dicho todo es muy configurable.

Si bien he dicho que la creación de personajes puede ser compleja y lenta no ocurre así con el resto del juego. Una vez los personajes están creados el sistema es muy sencillo.

En lo que me falla el sistema es en el combate. Se nota que está pensado para un estilo de juego bastante simulacionista donde casi todos los personajes tienen más de una acción por turno con lo que una pelea contra un número medio de esbirros puede eternizarse. Esto en una partida pulp donde todo debería ser más frenético es un grave problema. De hecho fue el problema por el que dejé de usar Hero System para mis partidas pulp.

Una cosa que tiene este juego que, para mi, destaca mucho sobre cualquier otro es su línea temporal. Es impresionante la recopilación de hechos históricos que se marca el bueno de Steven. Normalmente se les reprocha, y con razón, a los estadounidenses que sólo se miran el ombligo y no les interesa nada de lo que pase fuera si ellos no están metiendo la zarpa. Por

ello lo que esperaba, máxime cuando el pulp es un género tan estadounidense, es que la línea temporal se limitase a hablar de EEUU y de las guerras mundiales. Craso error. Habla de temas como lo que sucede en Cuba, la dictadura de Primo de Rivera en España, la Guerra Civil española, los problemas en la descolonización de África... *Chapeau* por el esfuerzo de documentación. Su repaso por la geografía mundial sembrando semillas de historia también es notable.

Por lo demás el juego contiene un repaso por los diferentes géneros del pulp: hombres misteriosos, ases del aire, exploradores, bélico, noir... con consejos acerca de cómo dirigir y crear aventuras en estos géneros. En general todos los consejos que contiene el libro acerca de cómo llevar una campaña son bastante buenos.

Es un libro que me encanta a pesar de que sólo lo he probado en mesa una vez. La parte no mecánica es oro puro.

Mi experiencia con Pulp Hero

Hace muchos años decidí usar **Pulp Hero** para mis partidas. Sabiendo de la complejidad del sistema de creación de personajes creé unos cuantos personajes a modo de pregenerados para mis jugadores y para que vieran el potencial que tenía el sistema.

Creé un investigador cuyo "poder" o punto fuerte eran sus conocimientos y una extensa biblioteca donde podía encontrar casi cualquier pista o conocimiento, una "aviatrix" (Nombre dado a las aviadoras en la época) con un avión personalizado, un diletante metido en ocultismo capaz de modelar las sombras y acechado por un sabueso de sombra que intenta arrastrarle a su mundo y por último un artista marcial en la mejor tradición de *Shang Chi*.

Todos los personajes tenían relación de una forma u otra con una fundación que ejercía de eje vertebrador de las partidas.

La Fundación les envió a Méjico para que investigaran una pirámide en la que los alemanes

parecían demasiado interesados. A partir de ahí la acción les llevó a diferentes localizaciones y a enfrentarse a los alemanes, que por supuesto eran agentes de [Thule](#). Finalmente derrotaron a los alemanes y recuperaron lo que estos buscaban, un medallón que había pertenecido a un héroe de los guerreros jaguar. Y que no era lo que parecía.

La partida fue bastante bien en general pero se estancó en el momento en que se combatía a los soldados alemanes. Había cuatro personajes jugadores y unos seis o siete alemanes que eran poco más que esbirros. Pero manejar 10 personajes cada uno con dos o tres acciones por turno se hizo eterno. Los personajes jugadores se impusieron sin mucho problema pero fue laaaaaaargo.

Eso me desanimó para volver a utilizarlo.

Una pena