

PULP TAULAU

EROE PULP!

Nome _____
 Giocatore/rice _____
 Professione _____
 Et  _____ Sesso _____
 Archetipo _____
 Residente a _____
 Nato a _____

CARATTERISTICHE

FOR

 DES

 INT

 COS

 FAS

 POT

 TAG

 IST

 MOVIMENTO

PUNTI MAGIA

PM Max

o1 o2 o3 o4 o5 o6 o7 o8
 o9 1o 11 12 13 14 15 16
 17 18 19 2o 21 22 23 24

Temp.
Pazzo

SANIT 

Iniziale

Max

Pazzo

Perman.
Pazzo

o1 o2 o3 o4 o5 o6 o7 o8 o9 1o 11
 12 13 14 15 16 17 18 19 2o 21 22 23 24 25 26 27 28 29 3o 31 32 33
 34 35 36 37 38 39 4o 41 42 43 44 45 46 47 48 49 5o 51 52 53 54 55
 56 57 58 59 6o 61 62 63 64 65 66 67 68 69 7o 71 72 73 74 75 76 77
 78 79 8o 81 82 83 84 85 86 87 88 89 9o 91 92 93 94 95 96 97 98 99

PUNTI FERITA

PF Max

Morente

oo

o1

o2 o3 o4 o5 o6 o7 o8 o9 1o 11
 12 13 14 15 16 17 18 19 2o 21
 22 23 24 25 26 27 28 29 3o 31
 32 33 34 35 36 37 38 39 4o 41

FORTUNA

Fortuna Esaurita

o1 o2 o3 o4 o5 o6 o7 o8 o9 1o 11 12 13 14 15
 16 17 18 19 2o 21 22 23 24 25 26 27 28 29 3o 31 32 33 34 35 36
 37 38 39 4o 41 42 43 44 45 46 47 48 49 5o 51 52 53 54 55 56 57
 58 59 6o 61 62 63 64 65 66 67 68 69 7o 71 72 73 74 75 76 77 78
 79 8o 81 82 83 84 85 86 87 88 89 9o 91 92 93 94 95 96 97 98 99

ABILIT  DELL' EROE

<input type="checkbox"/> Ammalciare (15%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Contabilit� (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	Miti di Cthulhu (oo%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Scalare (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Archeologia (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Demolizioni (01%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Naturalistica (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Scassinare (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Furtivit� (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Navigare (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Schivare (met� DES)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Pistola) (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Guidare Auto (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Nuotare (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Scienza (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Mitra) (15%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Immersione (01%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Occultismo (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Persuadere (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Arti e Mestieri (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Intimidire (15%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Pilotare (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Lanciare (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (3o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Storia (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Ascoltare (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Legge (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Usare Computer (oo%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Leggere Labbra (01%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Psicologia (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Valore di Credito (oo%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Camuffare (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Raggiungere (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Valutare (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Cavalcare (o5%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Rapidit� di Mano (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (1o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>
<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Medicina (o1%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/> Saltare (2o%)	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>	<input type="checkbox"/>	<table border="1" style="display: inline-table; width: 40px; height: 30px;"></table>

ARMI

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato				1d3 + bd	-	1	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno

 Struttura

 Schivare

PULP TAULAU

TRASCORSI

Descrizione personale _____ _____ _____	Tratti _____ _____ _____
Iceologia/Credo _____ _____ _____	Ferite & Cicatrici _____ _____ _____
Persone importanti _____ _____ _____	Fobie & Manie _____ _____ _____
Luoghi significativi _____ _____ _____	Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti _____ _____ _____
Oggetti di valore _____ _____ _____	Incontri con Strane Entità _____ _____ _____

ATTREZZATURE & EQUIPAGGIAMENTO

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

CONTANTI & PROPRIETÀ

Livello di Spesa _____
 Contante _____
 Proprietà _____

TALENTI

RIASSUNTO DELLE REGOLE

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro 100 / 96+	Fallimento > abilità	Normale ≤ abilità	Arduo ½ abilità	Estremo ¼ abilità	Critico 01
-------------------------	-----------------------	-------------------------	----------------------	--------------------	----------------------	---------------

Forzare i tiri: deve giustificare il ritiro; non può forzare tiri Combatt. o SAN

Usare la Fortuna

Modificare tiri abilità (1 Fortuna x punto abilità);

Evitare malfunzionamenti/disastri in mischia (10 Fortuna);

Dimezzare perdita SAN (perdita SAN x 2 Fortuna); Rimanere cosciente (1 Fortuna; il doppio ogni round successivo); Evitare la morte (tutti i punti Fortuna rimanenti; richiede Fortuna ≥ 30).

Guarigione

Guarigione naturale: +2 PF al giorno.

Primo Soccorso: +1D4 PF.

Medicina: +1D4 PF.

COMPAGNI EROI

Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____
Pers. _____ Giocato da _____	ME	Pers. _____ Giocato da _____
Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____