PULP CTHULHU

EROE PULP!

Nome _____

Giocatore/rice _____

Professione _____

Età _____ Sesso _____

Archetipo _____

Residente a _____

Nato a _____

CARATTERISTICHE

FOR		DES		INT (Idea)	
COS		FAS		POT	
TAG		IST (Conoscenza)		MOVIMENTO	+1 / -1

PUNTI MAGIA

PM Max

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

Temp. Pazzo

Perman. Pazzo

SANITÀ

Iniziale | Max | Pazzo

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								

PUNTI FERITA

PF Max | Morente | 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	25	26	27	28	29	30	31
32	33	34	35	36	37	38	39	40	41

FORTUNA

Fortuna Esaurita | 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												

ABILITÀ DELL'EROE

- ☐ Ammaliare (15%)
- ☐ Archeologia (01%)
- ☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)
- ☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)
- ☐ Armi da Fuoco (Mitra) (15%)
- ☐ _____
- ☐ Arti e Mestieri (05%) _____
- ☐ _____
- ☐ Ascoltare (20%)
- ☐ Biblioteconomia (20%)
- ☐ Camuffare (05%)
- ☐ Cavalcare (05%)
- ☐ Combattere (Rissa) (25%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ Contabilità (05%)
- ☐ Demolizioni (01%)
- ☐ Furtività (20%)
- ☐ Guidare Auto (20%)
- ☐ Immersione (01%)
- ☐ Individuare (25%)
- ☐ Intimidire (15%)
- ☐ Lanciare (20%)
- ☐ Legge (05%)
- ☐ Leggere Labbra (01%)
- ☐ Lingua (Altra) (01%) _____
- ☐ _____
- ☐ Lingua (Madre) (IST) _____
- ☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)
- ☐ Medicina (01%)
- Miti di Cthulhu (00%)
- ☐ Naturalistica (10%)
- ☐ Navigare (10%)
- ☐ Nuotare (20%)
- ☐ Occultismo (05%)
- ☐ Persuadere (10%)
- ☐ Pilotare (01%) _____
- ☐ Primo Soccorso (30%)
- ☐ Psicoanalisi (01%)
- ☐ Psicologia (10%)
- ☐ Raggirare (05%)
- ☐ Rapidità di Mano (10%)
- ☐ Riparazioni Elettriche (10%)
- ☐ Riparazioni Meccaniche (10%)
- ☐ Saltare (20%)
- ☐ Scalare (20%)
- ☐ Scassinare (01%)
- ☐ Schivare (metà DES)
- ☐ Scienza (01%) _____
- ☐ _____
- ☐ Seguire Tracce (10%)
- ☐ Sopravvivenza (10%) _____
- ☐ Storia (05%)
- ☐ Usare Computer (00%)
- Valore di Credito (00%)
- ☐ Valutare (05%)
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____
- ☐ _____

ARMI

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

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno

Struttura

Schivare

PULP CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale

Tratti

Ideologia/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	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
100 / 96+	> abilità	≤ abilità	½ abilità	1/5 abilità	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 _____

Pers. _____ Giocato da _____

Pers. _____ Giocato da _____

Pers. _____ Giocato da _____

PULP CTHULHU

NOTE