Il Richiamo di Cthulhu

Le Case della Follia

PERSONAGGI PRE-GENERATI

Volume I:
Dietro Porte Chiuse

Stuart Boon, Shawn DeWolfe,
Gavin Inglis, Christopher Lackey,
Mark Morrison e amici

Chaosium Inc.

Il Richiamo di Cthulhu GdR in Italia 1990 2020 Edizione del Trentennale

Raven Distribution

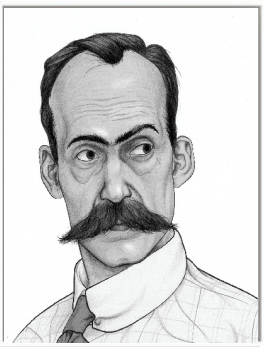
Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Prof. Atef Farid al-Tajir
Giocatore/rice:
Professione: Prof. Fisica e Matematica
Età: 46 Sesso: M
Residente a: Boston, MA
Nato a: Aleppo, Siria

Caratteristiche

FOR	60	30 / 12	DES	60	30 / 12	INT (Idea)	85	42 / 17
COS	70	35 / 14	FAS	65	32 / 13	POT	55	27 / 11
TAG	75	37 / 15	IST (Conoscenza)	90	45 / 18	Movimento	6	+1 / -1



Punti Magia

PM Max: 11

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: 55 Max

Pazzo 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

Punti Ferita

PF Max: 14

Svenuto Morente Ferita Grave

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

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'Investigatore

☐	Ammaliare (15%)			☐	Combattere (Rissa) (25%)	25	12 / 5	☐	Medicina (01%)			☐	Riparazioni Meccaniche (10%)		
☐	Antropologia (01%)			☐					Miti di Cthulhu (00%)			☐	Saltare (20%)	20	10 / 4
☐	Archeologia (01%)			☐				☐	Naturalistica (10%)			☐	Scalare (20%)	20	10 / 4
☐	Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)			☐	Contabilità (05%)			☐	Navigare (10%)			☐	Scassinare (01%)		
☐	Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	20	10 / 4	☐	Furtività (20%)	20	10 / 4	☐	Nuotare (20%)			☐	Schivare (metà DES)	30	15 / 6
☐				☐	Guidare Auto (20%)			☐	Occultismo (05%)			☐	Scienza (01%) Astronomia	50	25 / 10
☐				☐	Individuare (25%)	65	32 / 13	☐	Persuadere (10%)	60	30 / 12	☐	Ingegneria	60	30 / 12
☐				☐	Intimidire (15%)			☐	Pilotare (01%)			☐	Matematica	70	35 / 14
☐	Arti e Mestieri (05%)			☐	Lanciare (20%)			☐				☐	Seguire Tracce (10%)		
☐				☐	Legge (05%)			☐	Primo Soccorso (30%)	30	15 / 6	☐	Sopravvivenza (10%)		
☐				☐	Lingua (Altra) (01%) Inglese	50	25 / 10	☐	Psicoanalisi (01%)			☐	Storia (05%)		
☐	Ascoltare (20%)			☐	Turco	60	30 / 12	☐	Psicologia (10%)	60	30 / 12		Valore di Credito (00%)	45	22 / 9
☐	Biblioteconomia (20%)	70	35 / 14	☐				☐	Raggirare (05%)			☐	Valutare (05%)		
☐	Camuffare (05%)			☐	Lingua (Madre) (IST) Arabo	90	45 / 18	☐	Rapidità di Mano (10%)			☐	Scienza (Fisica)	70	35 / 14
☐	Cavalcare (05%)			☐	Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐	Riparazioni Elettriche (10%)			☐			

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	25	12	5	1D3 + BD	-	1	-	-

Combattimento

Bonus al Danno: +1D4
Struttura: +1
Schivare: 30 / 15 / 6

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale Alto, baffuto e sempre con la cravatta. Nelle occasioni più formali lo si può vedere indossare un tarboosh (fez) rosso.

Tratti Un po' nervoso e guardingo, ma con l'innato desiderio di capire come funziona il mondo.

Ideologia/Credo Nato e cresciuto come musulmano sunnita.

Ferite & Cicatrici

Persone importanti

Fobie & Manie

Luoghi significativi Istanbul, in particolare gli edifici e il campus dell'Università Imperiale.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Taccuino, matita, righello

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa $10
Contante $90
Proprietà $2.250

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	⅕ abilità	01

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

Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guarisce 1 PF; Medicina guarisce +1D3 PF

Ferite Gravi = perdita di ≥½ PF max in un attacco
Giunto a 0 PF senza Ferite Gravi = ***Svenuto***
Giunto a 0 PF con Ferite Gravi = ***Morente***
Morente: Primo Soccorso = stabilizzato temp.; poi richiede Medicina
Ritmo di Guarigione naturale (senza Ferite Gravi): recupera 1 PF al giorno
Ritmo di Guarigione naturale (Ferite Gravi): tiro guarigione settimanale

Compagni Investigatori

Me

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

Atef Farid al-Tajir è nato nell'antica città di Aleppo, quando questa faceva ancora parte dell'Impero Ottomano. Sebbene la sua famiglia si sia arricchita col commercio, grazie alla posizione di Aleppo all'estremità della Via della Seta, Atef è sempre stato interessato alle scienze. Col declino delle attività di famiglia, grazie all'apertura del Canale di Suez, suo padre lo incoraggiò a seguire i suoi sogni, che lo portarono a iscriversi come studente di matematica e fisica all'Università Imperiale di Istanbul.

Portato per lo studio, Atef divenne un relatore e poi un professore della Casa delle Scienze di Istanbul, dove passò la Grande Guerra mentre i suoi studenti partirono per combattere dalla parte dell'Asse e da cui in seguito assistette alle rivolte politiche che segnarono la fine dell'Impero Ottomano.

Sebbene fu contattato per dare una mano alla formazione del neonato Collegio di Ingegneria di Baghdad, Atef scelse invece il posto al Massachusetts Institute of Technology di Cambridge, Massachusetts. Per quanto l'attività curriculare dell'istituto sia un po' troppo "pratica" per i suoi gusti, non rimpiange la decisione di lasciare la sua patria e il caos che la stava travolgendo a seguito della Grande Guerra.

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Daphne Lexington
Giocatore/rice:
Professione: Dilettante
Età: 49 Sesso: F
Residente a: Los Angeles, California
Nato a: San Francisco, California

Caratteristiche

FOR	60	30/12	DES	60	30/12	INT Idea	65	32/13
COS	65	32/13	FAS	75	37/15	POT	55	27/11
TAG	65	32/13	IST Conoscenza	65	32/13	Movimento	6	+1 / -1

Punti Magia PM Max: 11

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: 55 Max:

Pazzo 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

Punti Ferita PF Max: 13

Svenuto Morente Ferita Grave

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

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'Investigatore

☐ Ammaliare (15%)	75	37/15	☐ Combattere (Rissa) (25%)	25	12/5	☐ Medicina (01%)			☐ Riparazioni Meccaniche (10%)		
☐ Antropologia (01%)			☐			Miti di Cthulhu (00%)			☐ Saltare (20%)	30	15/6
☐ Archeologia (01%)			☐			☐ Naturalistica (10%)			☐ Scalare (20%)	20	10/4
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)			☐ Contabilità (05%)			☐ Navigare (10%)			☐ Scassinare (01%)		
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	65	32/13	☐ Furtività (20%)	20	10/4	☐ Nuotare (20%)	60	30/12	☐ Schivare (metà DES)	50	25/10
☐			☐ Guidare Auto (20%)	50	25/10	☐ Occultismo (05%)			☐ Scienza (01%)		
☐			☐ Individuare (25%)	55	27/11	☐ Persuadere (10%)	10	5/2	☐		
☐			☐ Intimidire (15%)			☐ Pilotare (01%)			☐		
☐ Arti e Mestieri (05%) Danzare	55	27/11	☐ Lanciare (20%)	20	10/4	☐			☐ Seguire Tracce (10%)		
☐			☐ Legge (05%)			☐ Primo Soccorso (30%)	30	15/6	☐ Sopravvivenza (10%)		
☐			☐ Lingua (Altra) (01%) Francese	55	27/11	☐ Psicoanalisi (01%)			☐ Storia (05%)		
☐ Ascoltare (20%)	20	10/4	☐			☐ Psicologia (10%)	10	5/2	Valore di Credito (00%)	90	45/18
☐ Biblioteconomia (20%)			☐			☐ Raggirare (05%)			☐ Valutare (05%)	45	22/9
☐ Camuffare (05%)			☐ Lingua (Madre) (IST) Inglese	65	32/13	☐ Rapidità di Mano (10%)			☐		
☐ Cavalcare (05%)	55	27/11	☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐ Riparazioni Elettriche (10%)			☐		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	25	12	5	1D3 + BD	-	1	-	-
Revolver .38 Fitz Special	65	32	13	1D10	15 m	1 (3)	6	100

Combattimento

Bonus al Danno: +1D4
Struttura: +1
Schivare: 50 (25/10)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale Donna attraente, Daphne tiene i ricci rossi pettinati all'ultima moda. Indossa sempre abiti eleganti e costosi, abbinati perfettamente ad accessori di qualità.

Tratti Generosa e amante dei divertimenti. Rifiuta di "comportarsi da persona adulta".

Ideologia/Credo

Ferite & Cicatrici

Persone importanti Suo figlio minore, Peter Lexington - l'unica cosa buona avuta dal matrimonio con il padre (a parte i soldi, ovviamente) - e la di lui fidanzata, Nakane Yuna.

Fobie & Manie

Luoghi significativi

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore La pepita d'oro originale (o ritenuta tale) trovata da suo nonno nel '49 e che fu alla base della ricchezze dei Desmond.

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Portasigarette d'oro e accendino abbinato,
Revolver .38 Fitz Special Colt a canna corta,
automobile Stutz Roadster

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa $250
Contante $1.800
Proprietà $180.000

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	⅕ abilità	01

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

Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guarisce 1 PF; Medicina guarisce +1D3 PF

Ferite Gravi = perdita di ≥½ PF max in un attacco
Giunto a 0 PF senza Ferite Gravi = ***Svenuto***
Giunto a 0 PF con Ferite Gravi = ***Morente***
Morente: Primo Soccorso = stabilizzato temp.; poi richiede Medicina
Ritmo di Guarigione naturale (senza Ferite Gravi): recupera 1 PF al giorno
Ritmo di Guarigione naturale (Ferite Gravi): tiro guarigione settimanale

Compagni Investigatori

Me

Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____

Daphne Lexington (nata Desmond) è cresciuta nel lusso. L'amato nonno, Montague Desmond, creò la fortuna di famiglia come cercatore durante la Corsa all'Oro della California. Uomo pratico, indefesso lavoratore, i cui saggi investimenti assicurarono ai suoi eredi un futuro dorato.

Il vecchio Monty lasciò una gran dote alla sua nipote più piccola e la viziò tantissimo. Grazie al cielo, non visse abbastanza da vederla sposare Walter Lexington, proprietario della Lexington Petroleum Company, di trent'anni più grande di Daphne. Lei lo sposò per amore e per avventura, ma restò profondamente delusa dallo scoprire che il marito non era interessato a nessuna delle due cose, una volta procuratosi una moglie trofeo che gli potesse dare un erede.

Il suo primo figlio, Walter jr., è come il padre, ma fortunatamente, il secondo (e ultimo) figlio, Peter, ha in sé lo spirito dei Desmond: la determinazione ad avere il meglio dalla vita, a prescindere dalle carte che si hanno in mano. Rimasta vedova da giovane, ma sufficientemente ricca da riuscire ad andare avanti, Daphne è sempre alla ricerca di avventure e guai divertenti. Se tutto ciò dovesse poi scandalizzare il rigido figlio maggiore e l'altrettanto rigida famiglia del defunto marito... ancora meglio!

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Idella Brown
Giocatore/rice:
Professione: Aviatore
Età: 26 Sesso: F
Residente a: Dovunque e da nessuna parte
Nato a: Chicago, Illinois

Caratteristiche

FOR	65	32/13	DES	80	40/16	INT Idea	75	37/15
COS	60	30/12	FAS	60	30/12	POT	65	32/13
TAG	50	25/10	IST Conoscenza	65	32/13	Movimento	9	+1 / -1

Punti Magia

Max: 13

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

Sanità

Temp. Pazzo
Perman. Pazzo

Iniziale: 65 Max:

Pazzo 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

Punti Ferita

Max: 11

Svenuto Morente Ferita Grave

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

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'Investigatore

☐ Ammaliare (15%)			☐ Combattere (Rissa) (25%)	25	12/5	☐ Medicina (01%)			☐ Riparazioni Meccaniche (10%)	40	20/8
☐ Antropologia (01%)			☐			Miti di Cthulhu (00%)			☐ Saltare (20%)	20	10/4
☐ Archeologia (01%)			☐			☐ Naturalistica (10%)			☐ Scalare (20%)	20	10/4
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	45	22/9	☐ Contabilità (05%)			☐ Navigare (10%)	65	32/13	☐ Scassinare (01%)		
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	20	10/4	☐ Furtività (20%)	20	10/4	☐ Nuotare (20%)			☐ Schivare (metà DES)	50	25/10
☐			☐ Guidare Auto (20%)			☐ Occultismo (05%)			☐ Scienza (01%)		
☐			☐ Individuare (25%)	55	27/11	☐ Persuadere (10%)	10	5/2	☐		
☐			☐ Intimidire (15%)			☐ Pilotare (01%) Aerei	65	32/13	☐		
☐ Arti e Mestieri (05%)			☐ Lanciare (20%)	20	10/4	☐			☐ Seguire Tracce (10%)		
☐			☐ Legge (05%)			☐ Primo Soccorso (30%)	50	25/10	☐ Sopravvivenza (10%)		
☐			☐ Lingua (Altra) (01%) Francese	50	25/10	☐ Psicoanalisi (01%)			☐ Storia (05%)		
☐ Ascoltare (20%)	60	30/12	☐			☐ Psicologia (10%)	10	5/2	Valore di Credito (00%)	30	15/6
☐ Biblioteconomia (20%)			☐			☐ Raggirare (05%)	65	32/13	☐ Valutare (05%)		
☐ Camuffare (05%)			☐ Lingua (Madre) (IST) Inglese	65	32/13	☐ Rapidità di Mano (10%)			☐		
☐ Cavalcare (05%)			☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐ Riparazioni Elettriche (10%)	40	20/8	☐		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	25	12	5	1D3 + BD	-	1	-	-
Fucile .22 otturatore scorrevole	45	22	9	1D6+1	30 m	1	6	99

Combattimento

Bonus al Danno: nullo
Struttura: 0
Schivare: 50 (25/10)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale Molto bassa, Idella di solito indossa calzoni alla cavallerizza, stivali alti, una camicia bianca e una cravatta. Ha i capelli tagliati a caschetto, perfetti per quando indossa il casco da pilota.

Tratti Temeraria, brillante e appariscente.

Ideologia/Credo

Ferite & Cicatrici

Persone importanti Suo fratello minore, John. Quello pratico, sensibile, che lei adora.

Fobie & Manie

Luoghi significativi Parigi, dove ha imparato a volare.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Fucile a otturatore girevole-scorrevole calibro 22, torcia elettrica

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa $10
Contante $60
Proprietà $1.500

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	⅕ abilità	01

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

Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guarisce 1 PF; Medicina guarisce +1D3 PF

Ferite Gravi = perdita di ≥½ PF max in un attacco
Giunto a 0 PF senza Ferite Gravi = ***Svenuto***
Giunto a 0 PF con Ferite Gravi = ***Morente***
Morente: Primo Soccorso = stabilizzato temp.; poi richiede Medicina
Ritmo di Guarigione naturale (senza Ferite Gravi): recupera 1 PF al giorno
Ritmo di Guarigione naturale (Ferite Gravi): tiro guarigione settimanale

Compagni Investigatori

Me

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

La più grande di due gemelli eterozigoti, è raro che Idella Brown faccia scordare a suo fratello "minore", John, che è lei la più grande dei due. Come suo fratello, Idella è sempre stata affascinata dalle automobili e dagli aerei, ma la famiglia aveva soldi solo per far studiare solo John, quindi a lei spettò di restare a casa. John, in parte per il senso di colpa e in parte per la sua naturale generosità, insegnò alla sorella quanto più poté di quello che aveva imparato.

La famiglia dei gemelli si trasferì a Robbins, Illinois, l'anno dopo la sua formazione per allontanarsi dalla vita nella Città del Vento e dai problemi provocati dal Proibizionismo. Una vita che non era molto adatta ai due, che si ritrasferirono a Chicago appena John si laureò, con Idella che lavorava insieme al fratello come meccanico in uno delle autorimesse per taxi della città quando poteva e come cameriera quando non poteva.

Per quanto amasse sporcarsi le mani, Idella voleva volare. Ispirata da personaggi come Neta Snook, cercò un modo d'imparare, ma non riuscì a trovare nulla - la sua unica opzione pareva essere volare per conto dei contrabbandieri, ma pareva troppo rischiosa. Poi, arrivò Bessie Coleman, e Idella capì cosa avrebbe dovuto fare: risparmiare e poi trasferirsi in Francia per procurarsi una licenza da pilota. Cosa che riuscì a fare, con il sempre fedele John al seguito.

Oggi, ancora accompagnata dal fratello, Idella continua a seguire le orme delle sue eroine, questa volta come pilota acrobatico di un circo volante.

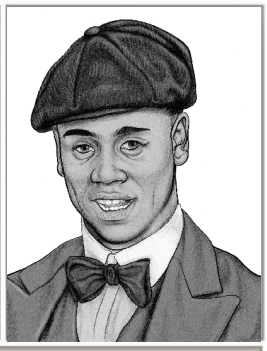
Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: John Brown
Giocatore/rice:
Professione: Meccanico
Età: 26 Sesso: M
Residente a: Ovunque e da nessuna parte
Nato a: Chicago, Illinois

Caratteristiche

FOR	70	35/14	DES	70	35/14	INT Idea	65	32/13
COS	60	30/12	FAS	60	30/12	POT	70	35/14
TAG	55	27/11	IST Conoscenza	70	35/14	Movimento	9	+1 / -1



Punti Magia PM Max: 14

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: 70 Max:

Pazzo 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

Punti Ferita PF Max: 11

Svenuto | Morente | Ferita Grave

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

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'Investigatore

☐ Ammaliare (15%)			☐ Combattere (Rissa) (25%)	50	25/10	☐ Medicina (01%)			☐ Riparazioni Meccaniche (10%)	60	30/12
☐ Antropologia (01%)			☐			Miti di Cthulhu (00%)			☐ Saltare (20%)	20	10/4
☐ Archeologia (01%)			☐			☐ Naturalistica (10%)			☐ Scalare (20%)	40	20/8
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)			☐ Contabilità (05%)			☐ Navigare (10%)			☐ Scassinare (01%)		
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	20	10/4	☐ Furtività (20%)	20	10/4	☐ Nuotare (20%)			☐ Schivare (metà DES)	35	17/7
☐			☐ Guidare Auto (20%)	50	25/10	☐ Occultismo (05%)			☐ Scienza (01%)		
☐			☐ Individuare (25%)	55	27/11	☐ Persuadere (10%)	60	30/12	☐		
☐			☐ Intimidire (15%)			☐ Pilotare (01%)			☐		
☐ Arti e Mestieri (05%) Saldare	55	27/11	☐ Lanciare (20%)	40	20/8	☐			☐ Seguire Tracce (10%)		
☐			☐ Legge (05%)			☐ Primo Soccorso (30%)	50	25/10	☐ Sopravvivenza (10%)		
☐			☐ Lingua (Altra) (01%)			☐ Psicoanalisi (01%)			☐ Storia (05%)		
☐ Ascoltare (20%)	20	10/4	☐			☐ Psicologia (10%)	40	20/8	Valore di Credito (00%)	30	15/6
☐ Biblioteconomia (20%)			☐			☐ Raggirare (05%)			☐ Valutare (05%)		
☐ Camuffare (05%)			☐ Lingua (Madre) (IST) Inglese	70	35/14	☐ Rapidità di Mano (10%)			☐		
☐ Cavalcare (05%)			☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)	30	15/6	☐ Riparazioni Elettriche (10%)	60	30/12	☐		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	50	25	10	1D3 + BD	-	1	-	-
Chiave inglese	50	25	10	1d8+BD	-	1	-	-

Combattimento

Bonus al Danno: +1D4
Struttura: +1
Schivare: 35 (17/7)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale Non molto alto, come sua sorella gemella, Idella. John si veste elegante quando non porta la sua tuta da meccanico. Tuttavia, è raro che vada in giro senza il suo berretto portafortuna, un'abitudine sviluppata in Europa.

Tratti Pratico, equilibrato e paziente.

Ideologia/Credo

Ferite & Cicatrici

Persone importanti Sua sorella gemella, Idella. Sì, a volte è un po' autoritaria e incauta, ma sa che è una persona buona.

Fobie & Manie

Luoghi significativi

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore Il suo berretto portafortuna.

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Attrezzi da meccanico, tuta da lavoro, torcia elettrica

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa $10
Contante $60
Proprietà $1.500

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	⅕ abilità	01

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

Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guarisce 1 PF; Medicina guarisce +1D3 PF

Ferite Gravi = perdita di ≥½ PF max in un attacco
Giunto a 0 PF senza Ferite Gravi = ***Svenuto***
Giunto a 0 PF con Ferite Gravi = ***Morente***
Morente: Primo Soccorso = stabilizzato temp.; poi richiede Medicina
Ritmo di Guarigione naturale (senza Ferite Gravi): recupera 1 PF al giorno
Ritmo di Guarigione naturale (Ferite Gravi): tiro guarigione settimanale

Compagni Investigatori

Me

Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____

John Brown è un giovane paziente, che compensa la natura estroversa di sua sorella "maggiore", Idella. In realtà non è molto più grande di lui, solo quindici minuti, ma, di conseguenza, lui è stato sempre il piccolo di famiglia. Sempre stato abile con i lavori manuali, John era portato per la meccanica e fu emozionato, ma sentendosi un po' in colpa, quando la famiglia risparmiò abbastanza soldi da mandarlo all'università per ricevere un'istruzione formale. Fu la prima volta che si separò per davvero da Idella e gli parve strano.

Per quanto capisse il bisogno della famiglia di lasciare Chicago e i suoi crescenti problemi, la nuova casa a Robbins era troppo tranquilla per John, a cui mancavano le luci della città. Lui e Idella ritornarono nel loro vecchio quartiere, lavorarono duro e ogni volta che c'era aria di guai tenevano un basso profilo. Dopo averle insegnato tutto ciò che sapeva sui motori, John trovò divertente lavorare con sua sorella quando il capo era fuori città.

Poi, Idella ebbe l'idea di recarsi in Francia per diventare un pilota. Sentendosi ancora in colpa per avere avuto l'istruzione universitaria che lei non aveva mai avuto e convinto che se qualcuno ce l'avesse mai potuta fare, quello sarebbe stato proprio Idella, John accettò ad aiutarla a risparmiare soldi per il viaggio in nave. Entrambi tristi dall'idea di separarsi, si fece convincere a seguirla.

Odia ammetterlo, ma sa che presero la decisione giusta andandosene da Chicago. Ha visitato dei luoghi interessanti come meccanico di sua sorella, anche se è sempre preoccupato delle sue audaci acrobazie aeree. Sopra ogni cosa, è orgoglioso di ciò che lei è riuscita a ottenere e della squadra che formano.

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Nakane Yuna
Giocatore/rice:
Professione: Giornalista
Età: 21 Sesso: F
Residente a: Los Angeles, California
Nato a: San Francisco, California

Caratteristiche

FOR	60	30/12	DES	60	30/12	INT Idea	70	35/14
COS	80	40/16	FAS	65	32/13	POT	70	35/14
TAG	50	25/10	IST Conoscenza	70	35/14	Movimento	9	+1 / -1

Punti Magia

PM Max: 14

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: 70 Max:

Pazzo 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

Punti Ferita

PF Max: 13

Svenuto | Morente | Ferita Grave

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

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'Investigatore

☐	Ammaliare (15%)			☐	Combattere (Rissa) (25%)	25	12/5	☐	Medicina (01%)			☐	Riparazioni Meccaniche (10%)		
☐	Antropologia (01%)			☐					Miti di Cthulhu (00%)			☐	Saltare (20%)	20	10/4
☐	Archeologia (01%)			☐				☐	Naturalistica (10%)			☐	Scalare (20%)	20	10/4
☐	Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)			☐	Contabilità (05%)			☐	Navigare (10%)			☐	Scassinare (01%)		
☐	Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	20	10/4	☐	Furtività (20%)	60	30/12	☐	Nuotare (20%)			☐	Schivare (metà DES)	30	15/6
☐				☐	Guidare Auto (20%)			☐	Occultismo (05%)			☐	Scienza (01%)		
☐				☐	Individuare (25%)	65	32/13	☐	Persuadere (10%)	60	30/12	☐			
☐				☐	Intimidire (15%)			☐	Pilotare (01%)			☐			
☐	Arti e Mestieri (05%) Recitare	45	22/9	☐	Lanciare (20%)	20	10/4	☐				☐	Seguire Tracce (10%)		
☐	Fotografia	55	27/11	☐	Legge (05%)			☐	Primo Soccorso (30%)	30	15/6	☐	Sopravvivenza (10%)		
☐				☐	Lingua (Altra) (01%) Inglese	65	32/13	☐	Psicoanalisi (01%)			☐	Storia (05%)	55	27/11
☐	Ascoltare (20%)	60	30/12	☐				☐	Psicologia (10%)	60	30/12		Valore di Credito (00%)	30	15/6
☐	Biblioteconomia (20%)			☐				☐	Raggirare (05%)			☐	Valutare (05%)		
☐	Camuffare (05%)			☐	Lingua (Madre) (IST) Giapponese	70	35/14	☐	Rapidità di Mano (10%)			☐			
☐	Cavalcare (05%)			☐	Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐	Riparazioni Elettriche (10%)			☐			

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	25	12	5	1D3 + BD	-	1	-	-

Combattimento

Bonus al Danno: nullo

Struttura: 0

Schivare: 30 (15/6)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale Minuta, dai capelli neri e lunghi, che porta intrecciati e raccolti in uno chignon. Veste elegante con abiti di foggia occidentale.

Tratti Tenace, curiosa e coraggiosa.

Ideologia/Credo

Ferite & Cicatrici

Persone importanti La sua famiglia (madre, padre e sorella minore) e il suo fidanzato, Peter Lexington.

Fobie & Manie

Luoghi significativi

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore L'anello di fidanzamento datole da Peter - apparentemente è un cimelio di famiglia, fatto con l'oro che trovò il suo bisnonno nel 1849!

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Anello di fidanzamento, taccuino, matita, macchina fotografica, pellicola

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa $10
Contante $60
Proprietà $1.500

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	⅕ abilità	01

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

Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guarisce 1 PF; Medicina guarisce +1D3 PF

Ferite Gravi = perdita di ≥½ PF max in un attacco
Giunto a 0 PF senza Ferite Gravi = ***Svenuto***
Giunto a 0 PF con Ferite Gravi = ***Morente***
Morente: Primo Soccorso = stabilizzato temp.; poi richiede Medicina
Ritmo di Guarigione naturale (senza Ferite Gravi): recupera 1 PF al giorno
Ritmo di Guarigione naturale (Ferite Gravi): tiro guarigione settimanale

Compagni Investigatori

Me

Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____

Nakane Yuna è nata in California dopo che suo padre, un burocrate, fu inviato da Tokyo a lavorare al Consolato Giapponese di San Francisco. Di conseguenza, sia Yuna che sua sorella minore sono Nisei, nate in America da genitori giapponesi, anche se questi non avevano pianificato che fosse così.

Sebbene il trasferimento di suo padre sarebbe dovuto essere di breve natura, venne assegnato alla principale associazione giapponese di Los Angeles per aiutare a registrare e certificare gli emigranti giapponesi che si trovavano in California, come conseguenza del cosiddetto Gentleman's Agreement tra il governo americano e quello giapponese.

Crescere a Los Angeles all'inizio del XX secolo è risultato un'esperienza emozionante e terrificante per Yuna - la comunità giapponese del posto è riuscita a espandersi e a prospera nonostante la diffidenza e la discriminazione. Yuna, da sempre interessata alle storie delle altre persone, è riuscita a trovare lavoro come apprendista reporter al Rafu Shimpo, un giornale inglese/giapponese.

Fu proprio mentre lavorava a una storia per il giornale sull'emergente industria cinematografica di Hollywood che Yuna incontrò e s'innamorò di Peter Lexington. Sa benissimo che il loro turbinante amore è così fuori dai canoni, soprattutto perché sono di origini talmente diverse. Fortunatamente, ha il pieno sostegno della madre di Peter, Daphne, per quanto i suoi genitori non siano ancora del tutto felici dell'idea.

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Peter Lexington
Giocatore/rice:
Professione: Aspirante Attore
Età: 25 Sesso: M
Residente a: Los Angeles, California
Nato a: Los Angeles, California

Caratteristiche

FOR	75	37/15	DES	75	37/15	INT Idea	70	35/14
COS	55	27/11	FAS	80	40/16	POT	45	22/9
TAG	80	40/16	IST Conoscenza	65	32/13	Movimento	7	+1 / -1

Punti Magia

PM Max: 9

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: 45 Max

Pazzo 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

Punti Ferita

PF: 13

Svenuto Morente Ferita Grave

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

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'Investigatore

☐ Ammaliare (15%)	75	37/15	☐ Combattere (Rissa) (25%)	55	27/11	☐ Medicina (01%)			☐ Riparazioni Meccaniche (10%)		
☐ Antropologia (01%)			☐			Miti di Cthulhu (00%)			☐ Saltare (20%)	20	10/4
☐ Archeologia (01%)			☐			☐ Naturalistica (10%)			☐ Scalare (20%)	20	10/4
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)			☐ Contabilità (05%)			☐ Navigare (10%)			☐ Scassinare (01%)		
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	20	10/4	☐ Furtività (20%)	20	10/4	☐ Nuotare (20%)			☐ Schivare (metà DES)	50	25/10
☐			☐ Guidare Auto (20%)	40	20/8	☐ Occultismo (05%)			☐ Scienza (01%)		
☐			☐ Individuare (25%)	55	27/11	☐ Persuadere (10%)	10	5/2	☐		
☐			☐ Intimidire (15%)			☐ Pilotare (01%)			☐		
☐ Arti e Mestieri (05%) Recitare	65	32/13	☐ Lanciare (20%)	20	10/4	☐			☐ Seguire Tracce (10%)		
☐			☐ Legge (05%)			☐ Primo Soccorso (30%)	30	15/6	☐ Sopravvivenza (10%)		
☐			☐ Lingua (Altra) (01%)			☐ Psicoanalisi (01%)			☐ Storia (05%)		
☐ Ascoltare (20%)	50	25/10	☐			☐ Psicologia (10%)	60	30/12	Valore di Credito (00%)	70	35/14
☐ Biblioteconomia (20%)			☐			☐ Raggirare (05%)	55	27/11	☐ Valutare (05%)		
☐ Camuffare (05%)	55	27/11	☐ Lingua (Madre) (IST) Inglese	65	32/13	☐ Rapidità di Mano (10%)			☐		
☐ Cavalcare (05%)	45	22/9	☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐ Riparazioni Elettriche (10%)			☐		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	55	27	11	1D3 + BD	-	1	-	-

Combattimento

Bonus al Danno: +1D4
Struttura: +1
Schivare: 50 (25/10)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale Capelli castano scuri e brillanti occhi verdi. Vestito sempre in maniera impeccabile e costosa, come sua madre, Daphne.

Ideologia/Credo Se non credi in te stesso, allora non puoi aspettarti che nessun altro lo faccia.

Persone importanti Sua madre, Daphne, e la sua fidanzata, Nakane Yuna.

Luoghi significativi

Oggetti di valore

Tratti Curioso, sicuro e ambizioso.

Ferite & Cicatrici

Fobie & Manie

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Pipa, accendino con le iniziali, fotografia di Nakane Yuna

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa $50
Contante $350
Proprietà $35.000

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	⅕ abilità	01

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

Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guarisce 1 PF; Medicina guarisce +1D3 PF

Ferite Gravi = perdita di ≥½ PF max in un attacco
Giunto a 0 PF senza Ferite Gravi = ***Svenuto***
Giunto a 0 PF con Ferite Gravi = ***Morente***
Morente: Primo Soccorso = stabilizzato temp.; poi richiede Medicina
Ritmo di Guarigione naturale (senza Ferite Gravi): recupera 1 PF al giorno
Ritmo di Guarigione naturale (Ferite Gravi): tiro guarigione settimanale

Compagni Investigatori

Me

Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____
Pers. ____ Giocato da ____

Peter Lexington, figlio del defunto magnate del petrolio Walter Lexington e dell'ereditiera Daphne Desmond, il cui nonno fece fortuna durante la Corsa all'Oro, ha l'aspetto di una stella del cinema - cosa che potrebbe ben essere, poiché è determinato a diventare il prossimo rubacuori di Hollywood.

Nato nel lusso, Peter è abituato al meglio che la vita può offrire, il che vuol dire che spesso fa fatica a capire che ci sia gente che viva in maniera diversa da lui. Sta aprendo adesso gli occhi grazie al lavoro nella crescente industria cinematografica e alla fidanzata, Nakane Yuna, che ha incontrato sul set, dove stava intervistando il cast e la crew.

Come sua madre, Peter ama la vita e vuole provare tutto ciò che può - in parte perché ritiene che così facendo diventerà un attore migliore, ma anche perché tende ad annoiarsi in fretta.