Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Sean 'Hopeful' Doyle
Giocatore/rice:
Professione: Criminale
Età: 21 Sesso: Maschio
Residente a: Arkham
Nato a: Arkham

Caratteristiche

FOR	60	30/12	DES	70	35/14	INT Idea	45	22/9
COS	55	27/11	FAS	40	20/8	POT	80	40/16
TAG	45	22/9	IST Conoscenza	40	20/8	Movimento	9	+1 / -1

Punti Magia

PM Max: 16

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: 80 Max: 99

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: 10

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%)	15	7/3	Combattere (Rissa) (25%)	55	27/11	Medicina (01%)			Riparazioni Meccaniche (10%)	10	5/2
Antropologia (01%)						Miti di Cthulhu (00%)			Saltare (20%)	45	22/9
Archeologia (01%)						Naturalistica (10%)	10	5/2	Scalare (20%)	40	20/8
Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)			Contabilità (05%)			Navigare (10%)	30	15/6	Scassinare (01%)		
Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	35	17/7	Furtività (20%)	50	25/10	Nuotare (20%)	20	10/4	Schivare (metà DES)	35	17/7
			Guidare Auto (20%)	20	10/4	Occultismo (05%)	5	2/1	Scienza (01%)		
			Individuare (25%)	45	22/9	Persuadere (10%)	10	5/2			
			Intimidire (15%)	15	7/3	Pilotare (01%)					
Arti e Mestieri (05%)			Lanciare (20%)	50	25/10				Seguire Tracce (10%)	10	5/2
			Legge (05%)			Primo Soccorso (30%)	30	15/6	Sopravvivenza (10%)		
			Lingua (Altra) (01%)			Psicoanalisi (01%)			Storia (05%)	5	2/1
Ascoltare (20%)	50	25/10				Psicologia (10%)	10	5/2	Valore di Credito (00%)	10	5/2
Biblioteconomia (20%)	20	10/4				Raggirare (05%)	5	2/1	Valutare (05%)		
Camuffare (05%)	35	17/7	Lingua (Madre) (IST) Inglese	40	20/8	Rapidità di Mano (10%)	45	22/9	Leggere Labbra	41	20/8
Cavalcare (05%)			Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			Riparazioni Elettriche (10%)	10	5/2			

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	55	27	11	1D3 + BD	-	1	-	-
Coltello da pane	55	27	11	1D4 + 2	-	1	-	-
Automatica .22 Corto	70	35	14	1D6	10 metri	3	6	100

Combattimento

Bonus al Danno: Nessuno
Struttura: 0
Schivare: 35 (17/7)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale: Volto largo, tarchiato e occhi con folte sopracciglia.

Ideologia/Credo: Un giorno sarò il capo, ma nessuno mi dà retta! Mi guadagnerò quel posto e farò qualsiasi cosa sia necessaria per averlo.
Cattolico.

Persone importanti: Sua nonna, che Dio la accolga in gloria, cosa ne penserebbe della vita che faccio?

Luoghi significativi: La tomba della nonna nel Cimitero di Arkham.

Oggetti di valore: Il coltello da pane della nonna, che taglia ancora come una volta.

Tratti

Ferite & Cicatrici

Fobie & Manie

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa: Medio $10
Contante: $20
Proprietà: $500

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

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: 'Hopeful' Doyle

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

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Eddie 'Lurch' Kelly
Giocatore/rice:
Professione: Criminale
Età: 37 Sesso: Maschio
Residente a: Arkham
Nato a: Arkham

Caratteristiche

FOR	45	22/9	DES	65	32/13	INT Idea	60	30/12
COS	50	25/10	FAS	35	17/7	POT	50	25/10
TAG	60	30/12	IST Conoscenza	45	22/9	Movimento	8	+1 / -1

Punti Magia

PM Max: 10

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

Iniziale: 50 Max: 99

Temp. Pazzo
Perman. Pazzo

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: 00
Morente: 11
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%)	15	7/3	☐ Combattere (Rissa) (25%)	60	30/12	☐ Medicina (01%)			☐ Riparazioni Meccaniche (10%)	10	5/2
☐ Antropologia (01%)			☐			Miti di Cthulhu (00%)			☐ Saltare (20%)	20	10/4
☐ Archeologia (01%)			☐			☐ Naturalistica (10%)	10	5/2	☐ Scalare (20%)	20	10/4
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	25	12/5	☐ Contabilità (05%)			☐ Navigare (10%)	35	17/7	☐ Scassinare (01%)	70	35/14
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	35	17/7	☐ Furtività (20%)			☐ Nuotare (20%)	20	10/4	☐ Schivare (metà DES)	32	16/6
☐			☐ Guidare Auto (20%)	40	20/8	☐ Occultismo (05%)	10	5/2	☐ Scienza (01%)		
☐			☐ Individuare (25%)	20	10/4	☐ Persuadere (10%)	10	5/2	☐		
☐			☐ Intimidire (15%)	45	22/9	☐ Pilotare (01%)			☐		
☐ Arti e Mestieri (05%)			☐ Lanciare (20%)	35	17/7	☐			☐ Seguire Tracce (10%)	20	10/4
☐			☐ Legge (05%)	20	10/4	☐ Primo Soccorso (30%)	35	17/7	☐ Sopravvivenza (10%)		
☐			☐ Lingua (Altra) (01%)	5	2/1	☐ Psicoanalisi (01%)			☐ Storia (05%)	25	12/5
☐ Ascoltare (20%)	25	12/5	☐			☐ Psicologia (10%)	25	12/5	Valore di Credito (00%)	25	12/5
☐ Biblioteconomia (20%)	20	10/4	☐			☐ Raggirare (05%)	5	2/1	☐ Valutare (05%)	20	10/4
☐ Camuffare (05%)			☐ Lingua (Madre) (IST) Inglese	46	23/9	☐ Rapidità di Mano (10%)	10	5/2	☐		
☐ Cavalcare (05%)			☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐ Riparazioni Elettriche (10%)	35	17/7	☐		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	60	30	12	1D3 + BD	-	1	-	-
Coltello a farfalla	60	30	12	1D4	-	1	-	-
Pistola Automatica .38	35	17	7	1D10	15 metri	3	6	99

Combattimento

Bonus al Danno: Nessuno
Struttura: 0
Schivare: 32 (16/6)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale: Aspetto emaciato, zigomi pronunciati e labbra sottili.

Tratti:

Ideologia/Credo: Bisogna essere duri per sopravvivere. Preoccupati dei tuoi cari e il resto vada al diavolo. Cattolico.

Ferite & Cicatrici:

Persone importanti: Sua sorella, Wendy, che non l'ha mai tradito.

Fobie & Manie:

Luoghi significativi:

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti:

Oggetti di valore: L'orologio da taschino fortunato di suo padre, il giorno che lo perderà sarà il giorno che la sua fortuna sarà finita.

Incontri con Strane Entità:

Attrezzatura & Equipaggiamento

Coltello a farfalla
Pistola Automatica .38
Munizioni

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa: Medio $10
Contante: $50
Proprietà: $1.250

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

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: 'Lurch' Kelly

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

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Wendy 'No Nonsense' Kelly
Giocatore/rice:
Professione: Criminale
Età: 25 Sesso: Femmina
Residente a: Arkham
Nato a: Arkham

Caratteristiche

FOR	40	20/8	DES	55	27/11	INT Idea	70	35/14
COS	80	40/16	FAS	50	25/10	POT	45	22/9
TAG	50	25/10	IST Conoscenza	60	30/15	Movimento	8	+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

Sanità

Iniziale: 45 Max: 99

Temp. Pazzo
Perman. Pazzo

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%)	35	17/7	Combattere (Rissa) (25%)	40	20/8	Medicina (01%)			Riparazioni Meccaniche (10%)	45	22/9
Antropologia (01%)						Miti di Cthulhu (00%)			Saltare (20%)	20	10/4
Archeologia (01%)						Naturalistica (10%)	10	5/2	Scalare (20%)	20	10/4
Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	60	30/12	Contabilità (05%)			Navigare (10%)	10	5/2	Scassinare (01%)	70	35/14
Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	50	25/10	Furtività (20%)	40	20/8	Nuotare (20%)	20	10/4	Schivare (metà DES)	35	17/7
			Guidare Auto (20%)	20	10/4	Occultismo (05%)	10	5/2	Scienza (01%)		
			Individuare (25%)	40	20/8	Persuadere (10%)	40	20/8			
			Intimidire (15%)	15	7/3	Pilotare (01%)					
Arti e Mestieri (05%)			Lanciare (20%)	20	10/4				Seguire Tracce (10%)	40	20/8
			Legge (05%)			Primo Soccorso (30%)	30	15/6	Sopravvivenza (10%)		
			Lingua (Altra) (01%)			Psicoanalisi (01%)			Storia (05%)	5	2/1
Ascoltare (20%)	35	17/7				Psicologia (10%)	30	15/6	Valore di Credito (00%)	25	12/5
Biblioteconomia (20%)	30	15/6				Raggirare (05%)	5	2/1	Valutare (05%)	20	10/4
Camuffare (05%)			Lingua (Madre) (IST) Inglese	60	30/12	Rapidità di Mano (10%)	30	15/6			
Cavalcare (05%)			Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			Riparazioni Elettriche (10%)	10	5/2			

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	40	20	8	1D3 + BD	-	1	-	-
Shotgun a pompa cal. 12	60	30	12	4D6/2D6/1D6	3/6/15 mt.	1	5	100

Combattimento

Bonus al Danno: Nessuno
Struttura: 0
Schivare: 35 (17/7)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale: Corporatura grossa, capelli ricci e scuri, veste come un uomo.

Ideologia/Credo: Nessuno ti darà una mano, quindi arraffa tutto quello che puoi. Preoccupati dei tuoi cari e il resto vada al diavolo.

Persone importanti: Suo fratello gemello, Eddy, che non l'ha mai tradita.

Luoghi significativi: Il tramonto tra le colline vicino Dunwich.

Oggetti di valore: Il suo fidato shotgun, senza il quale non esce mai di casa.

Tratti

Ferite & Cicatrici

Fobie & Manie

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Shotgun cal. 12
Munizioni
Fazzoletto

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa: Medio $10
Contante: $50
Proprietà: $1.250

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

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: 'No Nonsense' Kelly

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

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Marty 'Pug' O'Connor
Giocatore/rice:
Professione: Criminale
Età: 26 Sesso: Maschio
Residente a: Arkham
Nato a: Arkham

Caratteristiche

FOR	90	45 / 18	DES	45	22 / 9	INT Idea	40	20 / 8
COS	75	37 / 15	FAS	25	12 / 5	POT	30	15 / 6
TAG	80	40 / 16	IST Conoscenza	20	10 / 4	Movimento	8	+1 / -1

Punti Magia

PM Max: 6

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: 30 Max: 99

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: 15

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%)	15	7 / 3	Combattere (Rissa) (25%)	60	30 / 12	Medicina (01%)			Riparazioni Meccaniche (10%)	45	22 / 9
Antropologia (01%)						Miti di Cthulhu (00%)			Saltare (20%)	20	10 / 4
Archeologia (01%)						Naturalistica (10%)	20	10 / 4	Scalare (20%)	20	10 / 4
Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	40	20 / 8	Contabilità (05%)			Navigare (10%)	20	10 / 4	Scassinare (01%)		
Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	20	10 / 4	Furtività (20%)	40	20 / 8	Nuotare (20%)	30	15 / 6	Schivare (metà DES)	35	17 / 7
			Guidare Auto (20%)	30	15 / 6	Occultismo (05%)	15	7 / 3	Scienza (01%)		
			Individuare (25%)	30	15 / 6	Persuadere (10%)	10	5 / 2			
			Intimidire (15%)	40	20 / 8	Pilotare (01%)					
Arti e Mestieri (05%)			Lanciare (20%)	40	20 / 8				Seguire Tracce (10%)	10	5 / 2
			Legge (05%)	5	2 / 1	Primo Soccorso (30%)	30	15 / 6	Sopravvivenza (10%)		
			Lingua (Altra) (01%)			Psicoanalisi (01%)			Storia (05%)	5	2 / 1
Ascoltare (20%)	40	20 / 8				Psicologia (10%)	20	10 / 4	Valore di Credito (00%)	15	7 / 3
Biblioteconomia (20%)	20	10 / 4				Raggirare (05%)	22	11 / 4	Valutare (05%)		
Camuffare (05%)			Lingua (Madre) (IST) Inglese	50	25 / 10	Rapidità di Mano (10%)	10	5 / 2			
Cavalcare (05%)			Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			Riparazioni Elettriche (10%)	10	5 / 2			

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	60	30	12	1D3 + BD	-	1	-	-
Coltello a serramanico	60	30	12	1D4+1D6	-	1	-	-
Shotgun Canne Mozze cal. 12	40	20	8	1D4 / 1D6	5/10 metri	1 o 2	2	100

Combattimento

Bonus al Danno: +1D6
Struttura: +2
Schivare: 35 / 17 / 7

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale: Aspetto da pugile, naso rotto, orecchie a sventola, capelli biondi e ricci.

Tratti:

Ideologia/Credo: Non sono bravo né ad apprendere né a pensare, ma eccello nel fare. La maggior parte della gente ha un cervello più grosso del mio, quindi meglio fare quello che mi dicono di fare e condurre una vita serena. Cattolico.

Ferite & Cicatrici:

Persone importanti: Sua madre, Dio la benedica; farei qualsiasi cosa per lei.

Fobie & Manie:

Luoghi significativi: La cucina di mamma.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti:

Oggetti di valore:

Incontri con Strane Entità:

Attrezzatura & Equipaggiamento

Shotgun cal. 12
Munizioni
S. Cristoforo

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa: Medio $10
Contante: $30
Proprietà: $750 (casa di mamma)

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

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: 'Pug' O'Connor

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

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Wesley 'Smooth' O'Grady
Giocatore/rice:
Professione: Criminale
Età: 33 Sesso: Maschio
Residente a: Arkham
Nato a: Arkham

Caratteristiche

FOR	45	22/9	DES	50	25/10	INT Idea	80	40/16
COS	70	35/14	FAS	60	30/12	POT	65	35/13
TAG	60	30/12	IST Conoscenza	50	25/10	Movimento	7	+1 / -1

Punti Magia

PM 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 Massimo: 99

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%)	35	17/7	☐ Combattere (Rissa) (25%)	40	20/8	☐ Medicina (01%)			☐ Riparazioni Meccaniche (10%)	10	5/2
☐ Antropologia (01%)			☐			Miti di Cthulhu (00%)			☐ Saltare (20%)	20	10/4
☐ Archeologia (01%)			☐			☐ Naturalistica (10%)	10	5/2	☐ Scalare (20%)	30	15/6
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	40	20/8	☐ Contabilità (05%)			☐ Navigare (10%)	10	5/2	☐ Scassinare (01%)	21	10/4
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	50	25/10	☐ Furtività (20%)	40	20/8	☐ Nuotare (20%)	20	10/4	☐ Schivare (metà DES)	30	15/6
☐			☐ Guidare Auto (20%)	30	15/6	☐ Occultismo (05%)	15	7/3	☐ Scienza (01%)		
☐			☐ Individuare (25%)	45	22/9	☐ Persuadere (10%)	40	20/8	☐		
☐			☐ Intimidire (15%)	30	15/6	☐ Pilotare (01%)			☐		
☐ Arti e Mestieri (05%) Recitare	15	7/3	☐ Lanciare (20%)	20	10/4	☐			☐ Seguire Tracce (10%)	10	5/2
☐			☐ Legge (05%)	10	5/2	☐ Primo Soccorso (30%)	30	15/6	☐ Sopravvivenza (10%)		
☐			☐ Lingua (Altra) (01%)			☐ Psicoanalisi (01%)			☐ Storia (05%)	5	2/1
☐ Ascoltare (20%)	50	25/10	☐			☐ Psicologia (10%)	30	15/6	Valore di Credito (00%)	30	15/6
☐ Biblioteconomia (20%)	20	10/4	☐			☐ Raggirare (05%)	5	2/1	☐ Valutare (05%)		
☐ Camuffare (05%)			☐ Lingua (Madre) (IST) Inglese	60	30/12	☐ Rapidità di Mano (10%)	35	17/7	☐		
☐ Cavalcare (05%)			☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐ Riparazioni Elettriche (10%)	15	7/3	☐		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	40	20	8	1D3 + BD	-	1	-	-
Coltello con guaina	40	20	8	1D4	-	1	-	-
Rivoltella .32	50	25	10	1D8	15 metri	3	6	100

Combattimento

Bonus al Danno: Nessuno
Struttura: 0
Schivare: 30 (15/6)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale: Capelli impomatati pettinati all'indietro, largo sorriso, occhi stanchi.

Ideologia/Credo: Dovrei essere io il capo, O'Leary è pazzo ed incompetente, un giorno glielo dimostrerò e proverò il mio valore a O'Bannion.
Cattolico.

Persone importanti: La sorella morta, Loretta, a cui spararono al suo posto. Un giorno troverà il modo di farsi perdonare.

Luoghi significativi

Oggetti di valore: Fotografia della sorella Loretta tenuta nel portafogli.

Tratti

Ferite & Cicatrici

Fobie & Manie

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Coltello
Rivoltella e munizioni .32
S. Cristoforo

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa: Medio $10
Contante: $60
Proprietà: $1.500 (casa)

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

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: 'Smooth' O'Grady

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

Il Richiamo di Cthulhu

Investigatore Anni 1920

Nome: Keiran 'the Hat' Murphy
Giocatore/rice:
Professione: Criminale
Età: 27 Sesso: Maschio
Residente a: Arkham
Nato a: Arkham

Caratteristiche

FOR	40	20/8	DES	65	32/13	INT (Idea)	80	40/16
COS	75	37/15	FAS	80	40/16	POT	50	25/10
TAG	45	22/9	IST (Conoscenza)	45	22/9	Movimento	8	+1 / -1

Punti Magia

PM Max: 10

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: 50 Max: 99

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: 12

Svenuto: 00
Morente: 12
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%)	60	30/12	☐ Combattere (Rissa) (25%)	40	20/8	☐ Medicina (01%)			☐ Riparazioni Meccaniche (10%)	22	11/4
☐ Antropologia (01%)			☐			Miti di Cthulhu (00%)			☐ Saltare (20%)	20	10/4
☐ Archeologia (01%)			☐			☐ Naturalistica (10%)	10	5/2	☐ Scalare (20%)	20	10/4
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	30	15/6	☐ Contabilità (05%)	5	2/1	☐ Navigare (10%)	10	5/2	☐ Scassinare (01%)	11	5/2
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	40	20/8	☐ Furtività (20%)	25	12/5	☐ Nuotare (20%)	20	10/4	☐ Schivare (metà DES)	45	22/9
☐			☐ Guidare Auto (20%)	20	10/4	☐ Occultismo (05%)	5	2/1	☐ Scienza (01%)		
☐			☐ Individuare (25%)	30	15/6	☐ Persuadere (10%)	30	15/6	☐		
☐			☐ Intimidire (15%)	15	7/3	☐ Pilotare (01%)			☐		
☐ Arti e Mestieri (05%) Recitare	35	17/7	☐ Lanciare (20%)	30	15/6	☐			☐ Seguire Tracce (10%)	10	5/2
☐			☐ Legge (05%)	10	5/2	☐ Primo Soccorso (30%)	30	15/6	☐ Sopravvivenza (10%)		
☐			☐ Lingua (Altra) (01%)			☐ Psicoanalisi (01%)			☐ Storia (05%)	5	2/1
☐ Ascoltare (20%)	25	12/5	☐			☐ Psicologia (10%)	50	25/10	Valore di Credito (00%)	20	10/4
☐ Biblioteconomia (20%)	20	10/4	☐			☐ Raggirare (05%)	45	22/9	☐ Valutare (05%)	25	12/5
☐ Camuffare (05%)			☐ Lingua (Madre) (IST) Inglese	60	30/12	☐ Rapidità di Mano (10%)	55	27/11	☐		
☐ Cavalcare (05%)			☐ Manovrare Macchinari Pesanti (01%)			☐ Riparazioni Elettriche (10%)	10	5/2	☐		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	40	20	8	1D3 + BD	-	1	-	-
Coltello a serramanico	40	20	8	1D4	-	1	-	-
Pistola Automatica .32	40	20	8	1D8	15 metri	3	8	99

Combattimento

Bonus al Danno: Nessuno
Struttura: 0
Schivare: 45 (22/9)

Il Richiamo di Cthulhu

Trascorsi

Descrizione personale: Faccia da topo, magro ma sempre perfettamente vestito. Sguardo deciso e privo di humour. Indossa sempre un cappello non importa ciò che accada.

Ideologia/Credo: Farò di tutto per arrivare in vetta; sono disposto anche a vendere mia madre se fosse necessario. Devo fare bella figura con il capo, e così mi promuoverà.

Persone importanti: Non gli importa di nessuno.

Luoghi significativi

Oggetti di valore: Il suo cappello, è come la sua armatura.

Tratti

Ferite & Cicatrici

Fobie & Manie

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Contanti & Proprietà

Livello di Spesa: Medio $10

Contante: $40

Proprietà: $1.000 (appartamento)

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

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: 'the Hat' Murphy

Pers. ____ Giocato da ____

Pers. ____ Giocato da ____

Pers. ____ Giocato da ____

Pers. ____ Giocato da ____

Pers. ____ Giocato da ____

Pers. ____ Giocato da ____

Pers. ____ Giocato da ____

Pers. ____ Giocato da ____