

IL RICHIAMO DI CTAULAU

Investigatore Era Moderna

Nome _____
 Giocatore/ricce _____
 Professione _____
 Età _____ Sesso _____
 Residente a _____
 Nato a _____

Caratteristiche

FOR

--	--

 DES

--	--

 INT

--	--

 COS

--	--

 FAS

--	--

 POT

--	--

 TAG

--	--

 IST

--	--

 Movimento

--	--

Punti Magia Max PM

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

Sanità Iniziale Max

Pazzo o1 o2 o3 o4 o5 o6 o7 o8 o9 1o 11

Perman. Pazzo

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 Max PF

Svenuto Morente Ferita Grave

o0	o1	o2	o3	o4	o5	o6
o7	o8	o9	1o	11	12	13
14	15	16	17	18	19	2o

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			

Abilità dell'Investigatore

<input type="checkbox"/> Ammaliare [15%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Contabilità [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Naturalistica [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Scalare [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Antropologia [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Elettronica [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Navigare [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Scassinare [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Archeologia [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Furtività [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Nuotare [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Schivare [metà DES]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) [25%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Guidare Auto [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Occultismo [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Scienza [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Pistola) [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Individuare [25%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Persuadere [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Intimidire [15%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Pilotare [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Lanciare [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Seguire Tracce [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Arti e Mestieri [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Legge [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Primo Soccorso [3o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Sopravvivenza [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Psicoanalisi [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Storia [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Psicologia [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Usare Computer [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Ascoltare [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Raggiungere [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Valore di Credito [o0%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) [IST]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Rapidità di Mano [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Valutare [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Camuffare [o5%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) [25%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Medicina [o1%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche [1o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		
<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			Miti di Cthulhu [o0%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/> Saltare [2o%]	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>			<input type="checkbox"/>	<table border="1"><tr><td></td><td></td></tr></table>		

Armi

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato				103 + BD	-	1	-	-

Combattimento

Bonus al Danno

--	--

 Struttura

--	--

 Schivare

--	--



IL RICHIAMO DI CTAULAU

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 _____

Attrezzatura ed Equipaggiamento

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

Contanti e Proprietà

Livello di Spesa _____

Contante _____

Proprietà _____

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
Successo:	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	1/3 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 $\geq \frac{1}{2}$ 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

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 _____

