

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Isaac Blacksilver  
 Giocatore/rice \_\_\_\_\_  
 Professione Autore  
 Et  35 Sesso Maschio  
 Residente a Arkham  
 Nato a Port Essington, BC, Canada

## CARATTERISTICHE

FOR 40 <sup>20</sup>/<sub>8</sub> DES 50 <sup>25</sup>/<sub>10</sub> INT 70 <sup>35</sup>/<sub>14</sub>  
 COS 50 <sup>25</sup>/<sub>10</sub> FAS 60 <sup>30</sup>/<sub>12</sub> POT 60 <sup>30</sup>/<sub>12</sub>  
 TAG 50 <sup>25</sup>/<sub>10</sub> IST 80 <sup>40</sup>/<sub>16</sub> Movimento 8 <sup>+1</sup>/<sub>-1</sub>

### PUNTI MAGIA PM12

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

### SANIT 

Iniz 60 Max \_\_\_\_\_

Pazzo 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11

Perman.  
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 PF10

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

## ABILIT  DELL'INVESTIGATORE

<input type="checkbox"/> Ammalciare (15%)		<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	<u>25</u> <sup>12</sup> / <sub>5</sub>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)		<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%)	
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<u>21</u> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Miti di Cthulhu (00%)		<input type="checkbox"/> Saltare (20%)	
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Naturalistica (10%)	<u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Scalare (20%)	
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)		<input type="checkbox"/> Contabilit� (05%)		<input type="checkbox"/> Navigare (10%)		<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)	
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Pistola) (20%)		<input type="checkbox"/> Furtivit� (20%)		<input type="checkbox"/> Nuotare (20%)		<input type="checkbox"/> Schivare (met� DES)	<u>25</u> <sup>12</sup> / <sub>5</sub>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)	<u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)	<u>60</u> <sup>30</sup> / <sub>12</sub>	<input type="checkbox"/> Scienza (01%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	<u>50</u> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%)	<u>30</u> <sup>15</sup> / <sub>6</sub>	<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Intimidire (15%)		<input type="checkbox"/> Pilotare (01%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Arti e Mestieri (05%) Letteratura	<u>70</u> <sup>35</sup> / <sub>14</sub>	<input type="checkbox"/> Lanciare (20%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Legge (05%)		<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%)		<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%) Ebraico	<u>50</u> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)		<input type="checkbox"/> Storia (05%)	<u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	<u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	<u>50</u> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	Valore di Credito (00%)	<u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	<u>60</u> <sup>30</sup> / <sub>12</sub>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)		<input type="checkbox"/> Valutare (05%)	
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)		<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST)	<u>80</u> <sup>40</sup> / <sub>16</sub>	<input type="checkbox"/> Rapidit� di Mano (10%)		<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)		<input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti (01%)		<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche (10%)		<input type="checkbox"/>	

## ARMI

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

## COMBATTIMENTO

Bonus al Danno nessuno  
 Struttura 0  
 Schivare 25 <sup>12</sup>/<sub>5</sub>

calcola la Fortuna tirando 3D6 e moltiplicando il risultato per 5.

Si ringrazia Giovanni Canu per il contributo

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## TRASCORSI

**Descrizione personale** Calvo, di media statura, abbastanza snello e con una barba folta e curata. I suoi occhi sono verde smeraldo, grandi e sporgenti, sormontati da delle folte sopracciglia scure e cerchiati da profonde occhiaie.

**Ideologia/Credo** L'inesplicabile e la folle paura che ne deriva hanno solo bisogno di un occhio clinico e di abbastanza tempo per essere compresi e smascherati.

**Persone importanti** Charles Argentonero, nonno di Isaac.

**Luoghi significativi** La magione del nonno e la sua polverosa biblioteca.

**Oggetti di valore** Un antico orologio da taschino donatogli da suo nonno quando ancora era piccolo. È rotto e segna perennemente le sei.

**Tratti** Ogni tanto tira fuori il suo orologio rotto e lo consulta distrattamente, come se funzionasse ancora.

**Ferite & Cicatrici** \_\_\_\_\_

**Fobie & Manie** \_\_\_\_\_

**Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti** \_\_\_\_\_

**Incontri con Strane Entità** \_\_\_\_\_

## ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Taccuino \_\_\_\_\_

Penna \_\_\_\_\_

## CONTANTI & PROPRIETÀ

**Livello di Spesa** \_\_\_\_\_

**Contante** \_\_\_\_\_

**Proprietà** \_\_\_\_\_

## RIASSUNTO DELLE REGOLE

### Tiri Abilità & Caratteristica

	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
Livelli di Successo:	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	¼ 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 _____	<b>Me</b>	Pers. _____ Giocato da _____
Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____