

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Lucian "Games" Thrones

Giocatore/ricce \_\_\_\_\_

Professione Antiquario

Età 38 Sesso Maschio

Residente a Arkham

Nato a New York

## CARATTERISTICHE

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

### PUNTI MAGIA

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

### PUNTI FERITA

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

Temp. Pazzo

### SANITÀ

Iniz 40 Max \_\_\_\_\_

Perman. Pazzo

SANITÀ

Iniz

40

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

### FORTUNA

Fortuna Esaurita																01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15											
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	
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

<input type="checkbox"/> Ammalciare (15%)	60	30 12	<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	25	12 5	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)			<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%)		
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)			<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%)			<input type="checkbox"/> Scalare (20%)		
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (fucile/Shotgun) (25%)			<input type="checkbox"/> Contabilità (05%)	25	12 5	<input type="checkbox"/> Navigare (10%)			<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)		
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Pistola) (20%)			<input type="checkbox"/> Furtività (20%)			<input type="checkbox"/> Nuotare (20%)			<input type="checkbox"/> Schivare (metà DES)	25	12 5
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Scienza (01%)		
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%)			<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%)			<input type="checkbox"/> Lanciare (20%)			<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%)		
<input type="checkbox"/> Disegno	50	25 10	<input type="checkbox"/> Legge (05%)	25	12 5	<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%)			<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%)		
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)			<input type="checkbox"/> Storia (05%)	50	25 10
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Italiano			<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)			<input type="checkbox"/> Valore di Credito (00%)	40	20 8
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)			<input type="checkbox"/> Valutare (05%)	60	30 12
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	70	35 14	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Rapidità di Mano (10%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)			<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST)	70	35 14	<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche (10%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)			<input type="checkbox"/> Inglese						<input type="checkbox"/> _____		
			<input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti (01%)						<input type="checkbox"/> _____		

## ARMI

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	25	12	5	1D3 + BD	-	1	-	-
Coltello piccolo (tagliacarte)	25	12	5	1D4 + BD	1,5 m	1	-	-
Pistola	20	10	4	1D10	-	1	-	-
_____								
_____								
_____								
_____								
_____								

## COMBATTIMENTO

Bonus al Danno	nessuno
Struttura	0
Schivare	25 12 5

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

Si ringrazia Giuseppe Solito per il contributo

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## TRASCORSI

**Descrizione personale** Di media altezza, capelli lunghi fino al collo e occhi scuri, barba nera con due chiazze bianche ai lati del mento, veste pantaloni lunghi con camicie e maglioni insieme ad una giacca scura con diverse tasche. Lo chiamano "Games" per la sua abilità nel riuscire a giocare con la mente dei clienti per vendergli oggetti.

**Ideologia/Credo** "La conoscenza deriva da ciò che si possiede e da quanto questa vale."

**Persone importanti** La sua fidanzata.

**Luoghi significativi** Il suo negozio situato vicino a una strada molto trafficata di Arkham.

**Oggetti di valore** La sua collezione di tarocchi antichi.

**Tratti** Affabile, gentile e simpatico, accomodante fino a un certo punto, per poi divenire vendicativo.

**Ferite & Cicatrici** Mani con diverse piccole cicatrici dovute a continui tagli dovuti a fogli di carta, coltellini svizzeri e tagliacarte.

**Fobie & Manie**

**Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti**

**Incontri con Strane Entità**

## ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Pistola

Tagliacarte

Lente di ingrandimento

Chiave del suo negozio

Occhiali da lettura

Automobile

## CONTANTI & PROPRIETÀ

Livello di Spesa

Contante

Proprietà

## RIASSUNTO DELLE REGOLE

### Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro 100 / 96+	Fallimento >abilità	Normale ≤ abilità	Arduo ½ abilità	Estremo 1/5 abilità	Critico 01
----------------------	-----------------------	------------------------	----------------------	--------------------	------------------------	---------------

Forzare i tiri: deve giustificare il rito; 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

