

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Rupert Raven  
 Giocatore/ricce \_\_\_\_\_  
 Professione ex Investigatore di Polizia  
 Et  33 Sesso Maschio  
 Residente a Arkham  
 Nato a New York

## CARATTERISTICHE

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

### PUNTI MAGIA

PM 14 Max

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 70 e

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

PF 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

## ABILIT  DELL'INVESTIGATORE

<input type="checkbox"/> Ammalciare (15%)	<u>60</u> <u>30</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)		<input type="checkbox"/> Medicina (01%)		<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%)	
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<u>21</u> <u>10</u> <u>4</u>	<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"/> Contabilit� (05%)		<input type="checkbox"/> Navigare (10%)		<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)	<u>21</u> <u>10</u> <u>4</u>
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Pistola) (20%)	<u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Furtivit� (20%)		<input type="checkbox"/> Nuotare (20%)		<input type="checkbox"/> Schivare (met� DES)	<u>30</u> <u>15</u> <u>6</u>
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)	<u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)	<u>70</u> <u>35</u> <u>14</u>	<input type="checkbox"/> Scienza (01%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	<u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>	<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%)	<u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Lanciare (20%)		<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%)	
<input type="checkbox"/> Recitare		<input type="checkbox"/> Legge (05%)	<u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%)		<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%)	
<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%)		<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)		<input type="checkbox"/> Storia (05%)	
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	<u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	<u>60</u> <u>30</u> <u>12</u>	Valore di Credito (00%)	<u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	<u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/>		<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)		<input type="checkbox"/> Valutare (05%)	
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)		<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST) Inglese	<u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>	<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 1D3 + BD	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato					-	1	-	-
Pistola	50	25	10	1D10	-	1	-	-

## COMBATTIMENTO

Bonus al Danno nessuno

Struttura 0

Schivare 30 15 6

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

Si ringrazia Tiziano Scavi per l'ispirazione

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## TRASCORSI

Descrizione personale Biondo, smilzo, nono-  
stante gli abiti un tempo eleganti, ora ha sempre  
un aspetto trasandato.

Ideologia/Credo Sì, il soprannaturale esiste, ma  
la gente spesso cade vittima delle proprie fanta-  
sie.

Persone importanti Il suo amico di infanzia Julius  
Henry, aspirante attore comico, che lo tirava  
sempre su con la battuta più appropriata.

Luoghi significativi La sua casa/ufficio/museo nel-  
la zona nord di Arkham.

Oggetti di valore La sua improbabile collezione  
di parafernalia occulta.

Tratti Ex alcolizzato. Vegetariano. Ama definire  
il suo incredibile fiuto "quasi un sesto senso".

Ferite & Cicatrici

Fobie & Manie

Toni Arcani, Incantesimi & Artefatti

Incontri con Strane Entità

## ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Pistola

Autovettura

Taccuino

Penna stilografica

Tesserino da poliziotto (sca-  
duto)

## 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 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 _____