

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Jessie Williams
 Giocatore/rice _____
 Professione Studentessa di Storia
 Età 20 Sesso Femmina
 Residente a Arkham
 Nato a Boston

CARATTERISTICHE

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



PUNTI MAGIA PM10

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

SANITÀ

Iniz 50

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 Pf13

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

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

ARMI

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	60	30	12	1D3 + BD	-	1	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno **nessuno**

Struttura **0**

Schivare **40** ²⁰/₈

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Giovanile e dallo sguardo vivace. Indossa abiti alla moda.

Tratti Ama correre rischi. Le piace essere al centro dell'azione.

Ideologia/Credo Grande fede in Dio, essendo stata cresciuta con gli insegnamenti della Chiesa da sua madre.

Ferite & Cicatrici

Persone importanti Sua madre, Joyce, a cui scrive ogni settimana.

Fobie & Manie

Luoghi significativi Casa di sua madre a Boston, dove si mangia la migliore cucina al mondo.

Toni Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore La Bibbia tascabile del suo defunto padre.

Incontri con Strane Entità

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Cartella.

Matite e penna stilografica.

Taccuino.

Bibbia tascabile.

Fermacapelli.

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 1/3 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

