

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Emma McClaire
 Giocatore/ricce _____
 Professione Dilettante
 Et  27 Sesso Femmina
 Residente a Arkham
 Nato a Parigi

CARATTERISTICHE

FOR	50	25 10	DES	60	30 12	INT	80	40 16
COS	50	25 10	FAS	70	35 14	POT	50	25 10
TAG	40	20 8	IST	60	30 10	Movimento	9	+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

Temp.
Pazzo

SANIT 

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

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%)	70	35 14	<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%)	21	10 4	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Miti di Cthulhu (00%)			<input type="checkbox"/> Saltare (20%)		
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	60	30 12	<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%)		
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Pistola) (20%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Furtivit� (20%)			<input type="checkbox"/> Nuotare (20%)			<input type="checkbox"/> Schivare (met� DES)	30	15 6
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)			<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)			<input type="checkbox"/> Scienza (01%) Geologia	21	10 4
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Individuare (25%)			<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%) Belle Arti	40	20 8	<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%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%)		
<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%) Greco	40	20 8	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)			<input type="checkbox"/> Storia (05%)	50	25 10
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)			<input type="checkbox"/> Arabo	21	10 4	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)			Valore di Credito (00%)	60	30 12
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> _____			<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)			<input type="checkbox"/> Valutare (05%)		
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)			<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST) Francese	60	30 12	<input type="checkbox"/> Rapidit� di Mano (10%)			<input type="checkbox"/> _____		
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	40	20 8	<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	-	-
Pistole Derringer	50	25	10	1D6	3m	1	1	100
Coltello Piccolo	25	12	5	1D4+BD	-	1	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno	nullo	
Struttura	0	
Schivare	30	15 6

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

Si ringrazia Elisa Vivarelli per il contributo

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Snella, affascinante.

Tratti Sognatrice, creativa, astuta.

Ideologia/Credo Femminista convinta.

Ferite & Cicatrici

Persone importanti "Big Ben" Laudrin, suo amico di infanzia.

Fobie & Manie

Luoghi significativi Biblioteca.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore Piccola campanella in argento, dono di suo padre che le ha fatto scoprire l'amore per l'archeologia.

Incontri con Strane Entità

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Campanellino d'argento

(portafortuna)

Coltellino da scavo

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 _____

Pers. _____
Giocato da _____

Pers. _____
Giocato da _____

Pers. _____
Giocato da _____

Pers. _____
Giocato da _____

Me