

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Kenneth Clark
 Giocatore/rice _____
 Professione Giornalista
 Et  33 Sesso Maschio
 Residente a Arkham
 Nato a Chase, Kansas

CARATTERISTICHE

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

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 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

ABILIT  DELL'INVESTIGATORE

<input type="checkbox"/> Ammalciare (15%)		<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	70 ³⁵ / ₁₄	<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"/> 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)	60 ³⁰ / ₁₂
<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)		<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)		<input type="checkbox"/> Scienza (01%)	
<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> Individuare (25%)		<input type="checkbox"/> Persuadere (10%)		<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> Intimidire (15%)	60 ³⁰ / ₁₂	<input type="checkbox"/> Pilotare (01%) Aerei	50 ²⁵ / ₁₀	<input type="checkbox"/> _____	
<input type="checkbox"/> Arti e Mestieri (05%) Fotografia	50 ²⁵ / ₁₀	<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%)		<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)		<input type="checkbox"/> Storia (05%)	40 ²⁰ / ₈
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	40 ²⁰ / ₈	<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	50 ²⁵ / ₁₀	Valore di Credito (00%)	40 ²⁰ / ₈
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	40 ²⁰ / ₈	<input type="checkbox"/> _____		<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)		<input type="checkbox"/> Valutare (05%)	
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)	25 ¹² / ₅	<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST) Inglese	60 ³⁰ / ₁₂	<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	70	35	14	1D3 + BD	-	1	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno **+1D4**
 Struttura **+1**
 Schivare **60** ³⁰/₁₂

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

Si ringraziano Jerry Siegel e Joe Schuster per l'ispirazione

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Alto, ben piazzato, capelli neri, porta gli occhiali.

Tratti Appare timido, ma sa essere decisamente risoluto.

Ideologia/Credo Il vero eroe americano: bandiera, mamma e torta di mele.

Ferite & Cicatrici

Persone importanti Pa' e ma' Clark che l'hanno cresciuto negli ideali della Costituzione americana.

Fobie & Manie

Luoghi significativi Chase, Kansas, il paesino in cui è cresciuto.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore Una catenina con una pietra verde di origine ignota che porta sempre con sé: un dono di infanzia dello zio Jerry.

Incontri con Strane Entità

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Taccuino

Penna stilografica

Catenina

Portaocchiali

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 ¼ 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

