

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Claude Williard
 Giocatore/rice _____
 Professione Dottore in Medicina
 Et  30 Sesso Maschio
 Residente a Arkham
 Nato a Arkham

CARATTERISTICHE

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

PUNTI MAGIA

PA	10	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

☐

Perman. Pazzo

☐

SANIT 

Iniz 50

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

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%)	35	17 7	<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	25	12 5	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	60	30 12	<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%)		
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)			<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%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Schivare (met� DES)	40	20 8
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)	25	12 5	<input type="checkbox"/> Scienza (01%)	40	20 8
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%)			<input type="checkbox"/>	50	25 10
<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"/>			<input type="checkbox"/> Legge (05%)			<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%)	70	35 14	<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%)		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%) Latino	40	20 8	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)			<input type="checkbox"/> Storia (05%)		
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)			<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	40	20 8	Valore di Credito (00%)	60	30 12
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)			<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	70	35 14	<input type="checkbox"/> Rapidit� di Mano (10%)	50	25 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	25	12	5	1D3 + BD	-	1	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno	nullo
Struttura	0
Schivare	40 20 8

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

Si ringrazia Alessandro Gnasso per il contributo

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Riservato, Tarchiato.

Tratti E' molto attratto dalle donne, e ritiene di essere un grande seduttore, ma...

Ideologia/Credo Crede nel destino, ma non per questo non fa del suo meglio per salvare i suoi pazienti.

Ferite & Cicatrici

Persone importanti Il dott. Hugo Cain con cui ha studiato all'università. Suo migliore amico.

Fobie & Manie

Luoghi significativi La tomba di suo padre.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore La collezione di rari testi medici rinascimentali.

Incontri con Strane Entità

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Borsa del pronto soccorso

Taccuino

Penna stilografica

Bastone da passeggio

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

