

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Keiko Cain
 Giocatore/ricce _____
 Professione Studentessa di Scienze
 Età 21 Sesso Femmina
 Residente a Arkham
 Nato a San Francisco

CARATTERISTICHE

| | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|-----|----|----|----|-----------|----|----|----|
| FOR | 50 | 25 | 10 | DES | 50 | 25 | 10 | INT | 60 | 30 | 12 |
| COS | 80 | 40 | 16 | FAS | 50 | 25 | 10 | POT | 60 | 30 | 12 |
| TAG | 40 | 20 | 8 | IST | 70 | 35 | 14 | Movimento | 9 | +1 | -1 |



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

SANITÀ

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 PF12

| | | | | | | |
|----------------------------------|----------------------------------|---------------------------------------|----|----|----|----|
| <input type="checkbox"/> Svenuto | <input type="checkbox"/> Morente | <input type="checkbox"/> 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"/> Ammalciare (15%) | 15 | 7 | 3 | <input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%) | 45 | 22 | 9 | <input type="checkbox"/> Medicina (01%) | | | <input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%) | 10 | 5 | 2 | |
| <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%) | 60 | 30 | 12 | <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%) | 30 | 15 | 6 | <input type="checkbox"/> Scassinare (01%) | | | |
| <input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Pistola) (20%) | 20 | 10 | 4 | <input type="checkbox"/> Furtività (20%) | 60 | 30 | 12 | <input type="checkbox"/> Nuotare (20%) | 20 | 10 | 4 | <input type="checkbox"/> Schivare (metà DES) | 25 | 12 | 5 |
| <input type="checkbox"/> _____ | | | | <input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%) | 20 | 10 | 4 | <input type="checkbox"/> Occultismo (05%) | 5 | 2 | 1 | <input type="checkbox"/> Scienza (01%) Biologia | 70 | 35 | 14 |
| <input type="checkbox"/> _____ | | | | <input type="checkbox"/> Individuare (25%) | 45 | 22 | 9 | <input type="checkbox"/> Persuadere (10%) | 40 | 20 | 8 | <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%) | 10 | 5 | 2 |
| <input type="checkbox"/> _____ | | | | <input type="checkbox"/> Leggere (05%) | | | | <input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%) | 50 | 25 | 10 | <input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%) | | | |
| <input type="checkbox"/> _____ | | | | <input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%) Giapponese | 40 | 20 | 8 | <input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%) | | | | <input type="checkbox"/> Storia (05%) | | | |
| <input type="checkbox"/> Ascoltare (20%) | 50 | 25 | 10 | <input type="checkbox"/> _____ | | | | <input type="checkbox"/> Psicologia (10%) | 30 | 15 | 6 | Valore di Credito (00%) | 40 | 20 | 8 |
| <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) Inglese | 70 | 35 | 14 | <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%) | | | | <input type="checkbox"/> _____ | | | |

ARMI

| Arma | Normale | Arduo | Estremo | Danno | Gittata | Attacchi | Munizioni | Malf. |
|---------------------|---------|-------|---------|----------|---------|----------|-----------|-------|
| Disarmato | 45 | 22 | 9 | 1D3 + BD | - | 1 | - | - |
| Temperino d'argento | 45 | 22 | 9 | 1D3+1 | - | 1 | - | - |
| Bastone da hockey | 45 | 22 | 9 | 1D6 | - | 1 | - | - |
| _____ | | | | | | | | |
| _____ | | | | | | | | |

COMBATTIMENTO

| | | | |
|----------------|-------|----|---|
| Bonus al Danno | nullo | | |
| Struttura | 0 | | |
| Schivare | 25 | 12 | 5 |

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Fisico magro, altezza poco inferiore alla media. Folti capelli scuri, occhiali e ampi sorriso.

Tratti Avventurosa. Ama tenersi occupata e sporcarsi le mani.

Ideologia/Credo La scienza, col tempo, può spiegare tutto. Non crede ai fantasmi e vuole trovare una spiegazione scientifica a simili bizzarri avvenimenti.

Ferite & Cicatrici _____

Persone importanti Suo fratello maggiore, Hugo, che ama con tutto il suo cuore. Hugo è un medico che lavora a San Francisco.

Fobie & Manie _____

Luoghi significativi Le biblioteche, dove può immergersi in enormi testi scientifici.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti _____

Oggetti di valore Un temperino d'argento, donatole da suo fratello. Lo porta sempre con sé, come portafortuna.

Incontri con Strane Entità _____

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Temperino d'argento. _____
 Taccuino. _____
 Matite e penna stilografica. _____
 Piccola boccetta di inchiostro blu. _____
 Cartellina contenente un piccolo kit da scienziato. _____
 Mazza da hockey. _____

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

