

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Wentworth Avebury

Giocatore/rice _____

Professione Professore di Lingue

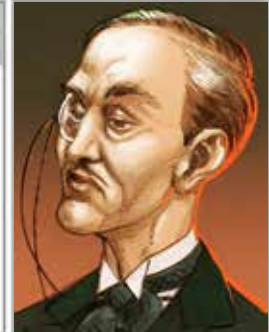
Età 58 Sesso Maschio

Residente a Arkham

Nato a New York

CARATTERISTICHE

FOR	50	25 10	DES	40	20 8	INT	70	35 14
COS	60	30 12	FAS	50	25 10	POT	60	30 12
TAG	50	25 10	IST	80	40 16	Movimento	6	+1 -1



PUNTI MAGIA

PM 12 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

SANITÀ

Iniz 60 e

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

PF 11

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%)	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%)	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%)			<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%)	20	10 4	<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%)	60	30 12	<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"/> 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%) Latino	70	35 14	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)			<input type="checkbox"/> Storia (05%)	25	12 5
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Greco	40	20 8	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	40	20 8	Valore di Credito (00%)	40	20 8
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	60	30 12	<input type="checkbox"/> Tedesco	50	25 10	<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)			<input type="checkbox"/> Valutare (05%)		
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)			<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST) Inglese	80	40 16	<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	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno	nullo
Struttura	0
Schivare	40 20 8

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Indossa un completo leggermente logoro. Altezza media. Baffi sottili. Usa un monocolo, anziché gli occhiali, quando esamina un testo.

Ideologia/Credo Da sempre interessato ai miti e al folclore; è disposto a credere all'esistenza del soprannaturale, ma deve ancora trovarne una valida prova.

Persone importanti La defunta moglie, Jane. Continua a pensare che prima di morire volesse dirgli qualcosa.

Luoghi significativi Un luogo sereno nei boschi, dove può ascoltare gli uccelli e rilassarsi con un buon libro.

Oggetti di valore Una piccola cornice con una fotografia di Jane, la defunta moglie.

Tratti Curioso. Assume un approccio meticoloso nelle indagini.

Ferite & Cicatrici _____

Fobie & Manie _____

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti _____

Incontri con Strane Entità _____

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Penna stilografica e matite.

Taccuino.

Foto incorniciata della defunta moglie.

CONTANTI & PROPRIETÀ

Livello di Spesa

Contante

Proprietà

RIASSUNTO DELLE REGOLE

Tiri Abilità & Caratteristica

	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
Livelli di Successo:	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	1/3 abilità	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

