

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## INVESTIGATORE ANNI 1920

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

## CARATTERISTICHE

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



### 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

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"/> Ammalciare (15%) <u>15</u> <sup>7</sup> / <sub>3</sub>	<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%) <u>45</u> <sup>22</sup> / <sub>9</sub>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%) <u>10</u> <sup>5</sup> / <sub>2</sub>
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>	Miti di Cthulhu (00%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Saltare (20%) <u>          </u>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Naturalistica (10%) <u>60</u> <sup>30</sup> / <sub>12</sub>	<input type="checkbox"/> Scalare (20%) <u>20</u> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (fucile/Shotgun) (25%) <u>25</u> <sup>12</sup> / <sub>5</sub>	<input type="checkbox"/> Contabilità (05%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Navigare (10%) <u>30</u> <sup>15</sup> / <sub>6</sub>	<input type="checkbox"/> Scassinare (01%) <u>          </u>
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Pistola) (20%) <u>20</u> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Furtività (20%) <u>60</u> <sup>30</sup> / <sub>12</sub>	<input type="checkbox"/> Nuotare (20%) <u>20</u> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Schivare (metà DES) <u>25</u> <sup>12</sup> / <sub>5</sub>
<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%) <u>20</u> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%) <u>5</u> <sup>2</sup> / <sub>1</sub>	<input type="checkbox"/> Scienza (01%) <u>70</u> <sup>35</sup> / <sub>14</sub>
<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Individuare (25%) <u>45</u> <sup>22</sup> / <sub>9</sub>	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%) <u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Biologia <u>          </u>
<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Intimidire (15%) <u>15</u> <sup>7</sup> / <sub>3</sub>	<input type="checkbox"/> Pilotare (01%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>
<input type="checkbox"/> Arti e Mestieri (05%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Lanciare (20%) <u>20</u> <sup>10</sup> / <sub>4</sub>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%) <u>10</u> <sup>5</sup> / <sub>2</sub>
<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Legge (05%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%) <u>50</u> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%) <u>          </u>
<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%) <u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Storia (05%) <u>          </u>
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%) <u>50</u> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%) <u>30</u> <sup>15</sup> / <sub>6</sub>	Valore di Credito (00%) <u>40</u> <sup>20</sup> / <sub>8</sub>
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%) <u>50</u> <sup>25</sup> / <sub>10</sub>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Raggirare (05%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Valutare (05%) <u>          </u>
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST) <u>70</u> <sup>35</sup> / <sub>14</sub>	<input type="checkbox"/> Rapidità di Mano (10%) <u>10</u> <sup>5</sup> / <sub>2</sub>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti (01%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche (10%) <u>          </u>	<input type="checkbox"/> <u>          </u>

## 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 nessuno  
 Struttura 0  
 Schivare 25 <sup>12</sup>/<sub>5</sub>

# 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 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

