

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Nevada Jones
 Giocatore/rice _____
 Professione Professore di Archeologia
 Età 35 Sesso Maschio
 Residente a Arkham
 Nato a Winnipeg, Canada

CARATTERISTICHE

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

SANITÀ

Iniz 50 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

PFA 9 x

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%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	50	25 10	<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%)	70	35 14	<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Naturalistica (10%)	30	15 6	<input type="checkbox"/> Scalare (20%)	20	10 4
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (fucile/Shotgun) (25%)			<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%)	40	20 8	<input type="checkbox"/> Furtività (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Nuotare (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Schivare (metà DES)	35	17 7
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)	20	10 4	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)	60	30 12	<input type="checkbox"/> Scienza (01%)		
<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	50	25 10	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%)	10	5 2	<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%)	50	25 10	<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%)	60	30 12
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	20		<input type="checkbox"/>			<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	40	20 8	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%)			<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 1D3 + BD	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	50	25	10		-	1	-	-
Pistola .38	40	20	8	1D10	15 metri	1	8	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno **nullo**

Struttura **0**

Schivare **35** 17
7

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Bell'aspetto ma poco curato. Altezza sotto la media. Quando necessario indossa un completo, ma preferisce un abbigliamento più casuale.

Ideologia/Credo Un grande amore per la storia e le culture antiche. Vuole diventare famoso recuperando tesori perduti.

Persone importanti Suo padre, Frank Jones, le cui scoperte lo hanno reso famoso. Nevada sente di vivere all'ombra di suo padre.

Luoghi significativi Un bar dove si vendono superalcolici e dove possa scordare i suoi problemi.

Oggetti di valore Il suo medaglione di san Cristoforo, che ritiene gli porti fortuna.

Tratti Incauto. Preferisce lanciarsi a testa bassa anziché ragionare.

Ferite & Cicatrici _____

Fobie & Manie _____

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti _____

Incontri con Strane Entità _____

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Attrezzatura da viaggio in _____
una sacca.

Pistola cal. 38 e munizioni. _____

Matite e taccuino. _____

Pettine. _____

Medaglione di san _____

Cristoforo. _____

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

