

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Lois Russo
 Giocatore/rice _____
 Professione Meccanico
 Età 19 Sesso Femmina
 Residente a Arkham
 Nato a New York

CARATTERISTICHE

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



PUNTI MAGIA PM10 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

Iniz50e 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"/> Ammaliare (15%) <u>15</u> <u>7</u> <u>3</u>	<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%) <u>60</u> <u>30</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%) <u>70</u> <u>35</u> <u>14</u>
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="checkbox"/>	Miti di Cthulhu (00%)	<input type="checkbox"/> Saltare (20%) <u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Naturalistica (10%) <u>10</u> <u>5</u> <u>2</u>	<input type="checkbox"/> Scalare (20%) <u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (fucile/Shotgun) (25%) <u>25</u> <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Contabilità (05%)	<input type="checkbox"/> Navigare (10%) <u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Scassinare (01%) <u>21</u> <u>10</u> <u>4</u>
<input type="checkbox"/> Armi da fuoco (Pistola) (20%) <u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/> Furtività (20%)	<input type="checkbox"/> Nuotare (20%) <u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/> Schivare (metà DES) <u>35</u> <u>17</u> <u>7</u>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%) <u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%) <u>5</u> <u>2</u> <u>1</u>	<input type="checkbox"/> Scienza (01%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Individuare (25%) <u>25</u> <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%) <u>10</u> <u>5</u> <u>2</u>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Intimidire (15%) <u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Pilotare (01%)	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Arti e Mestieri (05%)	<input type="checkbox"/> Lanciare (20%) <u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%) <u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Legge (05%)	<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%) <u>30</u> <u>15</u> <u>6</u>	<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%)
<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%) Italiano <u>25</u> <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)	<input type="checkbox"/> Storia (05%)
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%) <u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%) <u>10</u> <u>5</u> <u>2</u>	Valore di Credito (00%) <u>40</u> <u>20</u> <u>8</u>
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%) <u>20</u> <u>10</u> <u>4</u>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/> Raggirare (05%) <u>25</u> <u>12</u> <u>5</u>	<input type="checkbox"/> Valutare (05%)
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)	<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST) Inglese <u>50</u> <u>25</u> <u>10</u>	<input type="checkbox"/> Rapidità di Mano (10%) <u>10</u> <u>5</u> <u>2</u>	<input type="checkbox"/>
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	<input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti (01%)	<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche (10%) <u>60</u> <u>30</u> <u>12</u>	<input type="checkbox"/>

ARMI

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato	60	30	12	1D3 + BD	-	1	-	-
Coltello a serramanico	60	30	12	1D4+1+BD	-	1	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al Danno +1D4

Struttura +1

Schivare 35 17 7

IL RICHIAMO DI CTHULHU

TRASCORSI

Descrizione personale Fisico atletico. Capelli castano scuri alla moda. Veste da flapper.

Tratti Decisa. Carattere focoso e ama discutere. Non passa mai sotto le scale.

Ideologia/Credo Cresciuta con un'istruzione cattolica. Ha un salutare rispetto per il soprannaturale e può risultare alquanto superstiziosa.

Ferite & Cicatrici

Persone importanti Suo padre, il quale lavora per il gangster Dutch Schultz a New York.

Fobie & Manie

Luoghi significativi New York City, tra le braccia amorevoli della sua famiglia. Inoltre, il campo di atletica dove si allena, unico posto in cui riesce a concentrarsi.

Tomi Arcani, Incantesimi & Artefatti

Oggetti di valore Un coltello a serramanico, dono di suo padre, che le disse "Portalo sempre con te, ti tirerà fuori dai guai."

Incontri con Strane Entità

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Coltello a serramanico.

Borsetta.

Matita.

Taccuino.

Fermacapelli.

Collana col crocifisso.

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 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

Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____
Pers. _____ Giocato da _____	Me	Pers. _____ Giocato da _____
Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____