Cthulhu by Gaslight — Investigatore

Nome _____ Stato Sociale _____ Pronome _____

Professione _____ Residenza _____ Età _____

Caratteristiche

	Norm	Metà	Quinto
FOR			
COS			
DES			
INT (IDEA)			
TAG			
POT			
FAS			
IST (CONOSCENZA)			

	Massimo	Attuali
Punti Ferita		
Punti Magia		

	Iniziale	Attuale	Pazzia
Fortuna			
Sanità			

Il Richiamo di Cthulhu

Sanità Max ☐ Pazzia Temporanea ☐ Pazzia Permanente ☐ Ferita Grave ☐ Svenuto ☐ Morente ☐

Abilità

	Norm	Metà	Quinto
☐ Alienismo (01%)			
☐ Ammaliare (15%)			
☐ Antropologia (01%)			
☐ Archeologia (01%)			
☐ Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)			
☐ Armi da Fuoco (Pistola) (20%)			
☐ _____ *Armi da Fuoco*			
☐ _____			
☐ _____ (05%) *Arti & Mestieri*			
☐ _____			
☐ Ascoltare (20%)			
☐ Biblioteconomia (25%)			
☐ Camuffare (05%)			
☐ Cavalcare (20%)			
☐ Combattere (Rissa) (25%)			
☐ _____ *Combattere*			
☐ Contabilità (10%)			
☐ Furtività (20%)			
☐ Guidare Carrozza (20%)			
☐ Individuare (25%)			
☐ Intimidire (15%)			
☐ Lanciare (20%)			
☐ Legge (05%)			
☐ _____ (01%) *Lingua (Altra)*			
☐ _____			
☐ _____ (IST) *Lingua (Madre)*			
☐ Manovrare Macchin. Pesanti (01%)			
☐ Medicina (01%)			
Miti di Cthulhu (00%)			
☐ Naturalistica (10%)			
☐ Navigare (10%)			
☐ Nuotare (30%)			
☐ Occultismo (05%)			
☐ Persuadere (10%)			
☐ _____ (01%) *Pilotare*			
☐ Primo Soccorso (30%)			
☐ Psicologia (10%)			
☐ Raggirare (05%)			
☐ Rapidità di Mano (10%)			
☐ Rassicurare (1/5 FAS)			
☐ Religione (10%)			
☐ Riparazioni Meccaniche (20%)			
☐ Saltare (20%)			
☐ Scalare (20%)			
☐ Scassinare (01%)			
☐ Schivare (metà DES)			
☐ _____ (01%) *Scienza*			
☐ _____)			
☐ _____			
☐ Seguire Tracce (10%)			
☐ _____ (10%) *Sopravvivenza*			
☐ Storia (10%)			
Valore di Credito (00%)			
☐ Valutare (05%)			
☐ _____			
☐ _____			
☐ _____			

Combattimento

Arma	Abilità	Danno	# Attacchi	Gittata	Muniz.	Malf.
Rissa		1D3 + BD	1	-	-	-

MOV ☐

Struttura ☐

Schivare (Norm / Metà / Quinto)

Bonus al Danno ☐

© 2025 Raven Distribution srl su licenza Chaosium Inc. Concesso il permesso di farne copia per l'uso personale, non commerciale.

La Mia Storia

Trascorsi

Descrizione Personale

Tratti

Ideologia & Credo

Ferite & Cicatrici

Persone Importanti

Fobie

Luoghi Significativi

Tomi Arcani & Incantesimi

Oggetti di Valore

Incontri con Strane Entità

Attrezzatura & Equipaggiamento

Ricchezza

Livello di Spesa

Contante

Proprietà

Compagni Investigatori

Pers.
Gioc.

Pers.
Gioc.

Pers.
Gioc.

Pers.
Gioc.

Pers.
Gioc.

Pers.
Gioc.

Riassunto delle Regole

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di Successo:	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
	100/96+	> abilità	≤ abilità	½ abilità	⅕ abilità	01

Forzare i tiri: deve giustificare il ritiro;
non può forzare tiri Combattimento o SAN

Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guardisce 1 PF Medicina guarisce 1D3 PF

Ferite Gravi = perdita di ≥ ½ 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

© 2025 Raven Distribution srl su licenza Chaosium Inc. Concesso il permesso di farne copia per l'uso personale, non commerciale.