

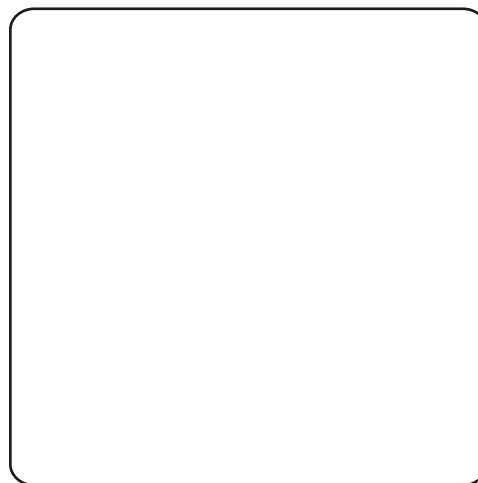
IL RICHIAMO DI CTHULHU

Dati Anagrafici del Personaggio

Nome _____
 Professione _____
 Età _____ Città di residenza _____
 Titolo di studio _____

Caratteristiche del Personaggio

Intelligenza (INT) _____ Sanità Mentale (MAN x 5) _____
 Educazione (EDU) _____ SAN Max (99 - Miti di Cthulhu) _____
 Mana (MAN) _____ Tiro Idea (INT x 5) _____
 Forza (FOR) _____ Tiro Conoscenza (EDU x 5) _____
 Fascino (FAS) _____ Tiro Fortuna (MAN x 5) _____
 Taglia (TAG) _____ Bonus al Danno _____
 Costituzione (COS) _____ Note sulle Caratteristiche _____
 Destrezza (DES) _____



Punti Sanità Mentale

Se i PS scendono a 0, il PG impazzisce definitivamente. Perdere 5 PS in una sola volta provoca Pazzia Temporanea e perdere il 20% dei PS in un'ora una Pazzia Permanente

Punti SAN Massimi

Punti SAN attuali

20% Punti SAN attuali

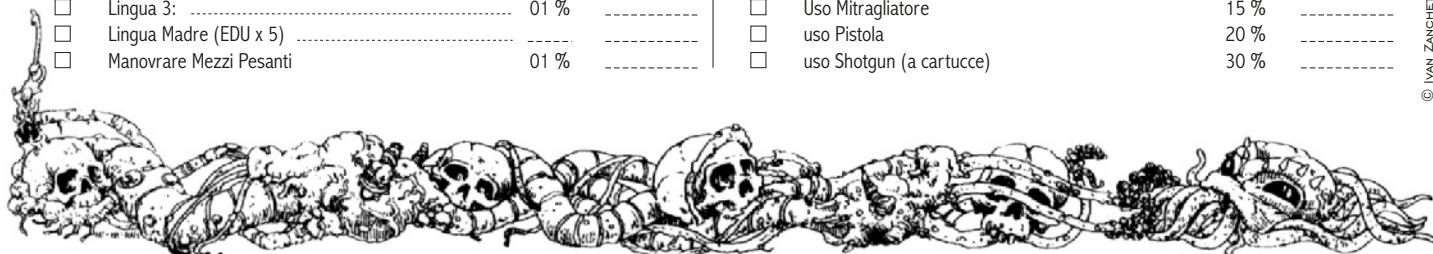
Abilità del Personaggio e Probabilità di Successo

T. Esp.	Nome Abilità	% Base	% Attuale
<input type="checkbox"/>	Antropologia	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Archeologia	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Arrampicarsi	40 %	-----
<input type="checkbox"/>	Arte 1:	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Arte 2:	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Arti Marziali	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Ascoltare	25 %	-----
<input type="checkbox"/>	Astronomia	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Biblioteconomia	25 %	-----
<input type="checkbox"/>	Biologia	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Cavalcare	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Celare	15 %	-----
<input type="checkbox"/>	Chimica	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Contabilità	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	Contrattare	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Convincere	15 %	-----
<input type="checkbox"/>	Farmacologia	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Fisica	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Fotografia	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	Geologia	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Guidare Automobili	20 %	-----
<input type="checkbox"/>	Individuare	25 %	-----
<input type="checkbox"/>	Intrufolarsi	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	Lanciare	25 %	-----
<input type="checkbox"/>	Leggere	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Lingua 1:	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Lingua 2:	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Lingua 3:	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Lingua Madre (EDU x 5)	-----	-----
<input type="checkbox"/>	Manovrare Mezzi Pesanti	01 %	-----

T. Esp.	Nome Abilità	% Base	% Attuale
<input type="checkbox"/>	Medicina	05 %	-----
<input checked="" type="checkbox"/>	Miti di Cthulhu	00 %	-----
<input type="checkbox"/>	Nascondersi	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	Nuotare	25 %	-----
<input type="checkbox"/>	Occultismo	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Orientamento	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	Pilotare 1:	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Pilotare 2:	00 %	-----
<input type="checkbox"/>	Pronto Soccorso	30 %	-----
<input type="checkbox"/>	Psicanalisi	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Psicologia	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Raggiare	05 %	-----
<input type="checkbox"/>	Reputazione	15 %	-----
<input type="checkbox"/>	Riparazione Elettrica	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	Riparazione Meccanica	20 %	-----
<input type="checkbox"/>	Saltare	25 %	-----
<input type="checkbox"/>	Scassinare	01 %	-----
<input type="checkbox"/>	Schivare (DES x 2)	-----	-----
<input type="checkbox"/>	Seguire Tracce	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	Storia	20 %	-----
<input type="checkbox"/>	Storia Naturale	10 %	-----
<input type="checkbox"/>	-----	-----

Armi da Fuoco

<input type="checkbox"/>	Uso Fucile (a pallottole)	25 %	-----
<input type="checkbox"/>	Uso Mitra	15 %	-----
<input type="checkbox"/>	Uso Mitragliatore	15 %	-----
<input type="checkbox"/>	uso Pistola	20 %	-----
<input type="checkbox"/>	uso Shotgun (a cartucce)	30 %	-----



Punti Ferita

Sotto i 3 Punti Ferita il personaggio sviene, al di sotto di -2 il personaggio muore

Il personaggio sviene per shock se perde metà dei Punti Ferita attuali in seguito ad un solo attacco e non supera un tiro COS x 5

Punti Ferita
massimi

Punti Ferita
attuali

50%
Punti Ferita
attuali

Punti Magia

Giunto a 0 Punti Magia il personaggio sviene

Il personaggio rigenera l'intero ammontare dei Punti Magia nell'arco di 24 ore
I Punti Magia totali variano al variare del punteggio di MAN

Punti Magia
massimi

Punti Magia
attuali

Punti Magia
rigenerati
ogni ora

Armi da fuoco

Distanza per Fuoco a Bruciapelo (DES/3): _____ metri (probabilità doppia)

Penetrazione Speciale (doppio tiro per i danni): 1/5 della percentuale dell'Abilità

T. Esp.	Arma	% Base	% Attuale	Danno Provocato	Gittata	Colpi/Round	Caricatore	Inceppamento	Punti Danno
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									
<input type="checkbox"/>									

Lotta Corpo a Corpo ed Armi Bianche

T. Esp.	Arma	% Base	% Attuale	Danno Provocato	Bonus al Danno	Attacchi/Round	Punti Danno
<input type="checkbox"/>	Calcio	25 %		1d6		1	/
<input type="checkbox"/>	Presa	25 %		Speciale		1	/
<input type="checkbox"/>	Pugno	50 %		1d3		1	/
<input type="checkbox"/>	Testata	10 %		1d4		1	/
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							
<input type="checkbox"/>							

Reddito e Risparmi

Reddito Annuo _____
 Denaro Disponibile _____
 Risparmi _____
 Proprietà Personali _____

Possedimenti _____

Famigliari e Amici

Disordini mentali

Equipaggiamento

Tasche

Zaino

Incantesimi ed Artefatti Magici

Volumi dei Miti Studiati

