

Il Richiamo di Cthulhu

CARATTERISTICHE DELL' INVESTIGATORE

| | | | | |
|--------------------------|-----------|-----------|--------------------------|-------------------|
| FOR | DES | INT | Tiro Idea | Nome |
| COS | FAS | MAN | Tiro Fortuna | Professione |
| TAG | SAN | EDU | Conoscenze | Nazionalità |
| Scuole frequentate | | | Sesso | Età |
| Diploma | | | Residenza | |
| Bonus al Danno | | | Nome del giocatore | |

PUNTI MAGIA

(Svenuto = 0)

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | | | | |

PUNTI FERITA

(Svenuto = 1 / 2 Morto = 0)

| | | |
|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 |
| 4 | 5 | 6 |
| 7 | 8 | 9 |
| 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 |
| 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 |
| 22 | 23 | 24 |
| 25 | 26 | 27 |

PUNTI SANITA'

(20% dell' attuale SAN =

Pazzia permanente = 0

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 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 | | | | | | | | | | | | | | |

ABILITA' DELL' INVESTIGATORE E PROBABILITA' DI SUCCESSO

| | | | | | |
|---------------------------------|--------------------------|------------------------------------|--------------------------|-----------------------------------|--------------------------|
| Antropologia (0%) | <input type="checkbox"/> | Fotografia (10%) | <input type="checkbox"/> | Nascondersi (10%) | <input type="checkbox"/> |
| Archeologia (0%) | <input type="checkbox"/> | Geologia (0%) | <input type="checkbox"/> | Nuotare (25%) | <input type="checkbox"/> |
| Arrampicarsi (40%) | <input type="checkbox"/> | Guidare Automobili (20%) | <input type="checkbox"/> | Occultismo (5%) | <input type="checkbox"/> |
| Ascoltare (25%) | <input type="checkbox"/> | Individuare (25%) | <input type="checkbox"/> | Oratoria (5%) | <input type="checkbox"/> |
| Astronomia (0%) | <input type="checkbox"/> | Intrufolarsi (10%) | <input type="checkbox"/> | Parlare (0%) | <input type="checkbox"/> |
| Biblioteconomia (25%) | <input type="checkbox"/> | Lanciare (25%) | <input type="checkbox"/> | Parlare (0%) | <input type="checkbox"/> |
| Borseggiare (5%) | <input type="checkbox"/> | Legge (5%) | <input type="checkbox"/> | Pilotare Velivoli (0%) | <input type="checkbox"/> |
| Botanica (0%) | <input type="checkbox"/> | Leggere/Scrivere | <input type="checkbox"/> | Pronto Soccorso (30%) | <input type="checkbox"/> |
| Cantare (5%) | <input type="checkbox"/> | (Altre lingue) (0%) | <input type="checkbox"/> | Psicoanalisi (0%) | <input type="checkbox"/> |
| Cartografia (10%) | <input type="checkbox"/> | Leggere/Scrivere | <input type="checkbox"/> | Psicologia (5%) | <input type="checkbox"/> |
| Cavalcare (5%) | <input type="checkbox"/> | (Altre lingue) (0%) | <input type="checkbox"/> | Raggirare (5%) | <input type="checkbox"/> |
| Chimica (0%) | <input type="checkbox"/> | Leggere/Scrivere | <input type="checkbox"/> | Reputazione (15%) | <input type="checkbox"/> |
| Contabilità (10%) | <input type="checkbox"/> | (Altre lingue) (0%) | <input type="checkbox"/> | Riparazione Elettrica (10%) | <input type="checkbox"/> |
| Contrattare (5%) | <input type="checkbox"/> | Leggere/Scrivere | <input type="checkbox"/> | Riparazione Meccanica (20%) | <input type="checkbox"/> |
| Curare Avvelenamenti (5%) | <input type="checkbox"/> | - Inglese (EDUx5) | <input type="checkbox"/> | Saltare (25%) | <input type="checkbox"/> |
| Curare (Malattie) (5%) | <input type="checkbox"/> | Linguistica (0%) | <input type="checkbox"/> | Schivare (DESx2) | <input type="checkbox"/> |
| Diagnosticare (5%) | <input type="checkbox"/> | Manovrare Mezzi Pesanti (0%) | <input type="checkbox"/> | Seguire Tracce (10%) | <input type="checkbox"/> |
| Discutere (10%) | <input type="checkbox"/> | Mimetizzarsi (25%) | <input type="checkbox"/> | Storia (20%) | <input type="checkbox"/> |
| Farmacologia (0%) | <input type="checkbox"/> | Miti di Cthulhu (0%) | <input type="checkbox"/> | Zoologia (0%) | <input type="checkbox"/> |

ARMI

Denaro, Fobie ed Incantesimi

| Arma | Colpi | Att./Parata | Penetrazione | Danni | P. Ferita | Munizioni | Denaro contante _____ |
|-------|-------|-------------|--------------|-------|-----------|-----------|-----------------------|
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | Fobie _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |
| _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ | _____ |

Colpi = N° di colpi per round

Munizioni = N° di colpi nel caricatore