

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