

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome _____
 Giocatore/ricce _____
 Professione _____
 Età _____ Sesso _____
 Residente a _____
 Nato a _____

CARATTERISTICHE

FOR

DES

INT

Idea

COS

FAS

POT

TAG

IST

Conoscenza

Movimento

+1

-1

PUNTI MAGIA

PM 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

Perman.
Pazzo

SANITÀ

Iniziale

Max

Pazzo 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

PUNTI FERITA

PF Max

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

☐ Ammaliare (15%)

☐ Antropologia (01%)

☐ Archeologia (01%)

☐ Armi da Fuoco
(Fucile/Shotgun) (25%)

☐ Armi da Fuoco
(Pistola) (20%)

☐ _____

☐ _____

☐ _____

☐ Arti e Mestieri (05%)

☐ _____

☐ _____

☐ Ascoltare (20%)

☐ Biblioteconomia (20%)

☐ Camuffare (05%)

☐ Cavalcare (05%)

☐ Combattere
(Rissa) (25%)

☐ _____

☐ _____

☐ Contabilità (05%)

☐ Furtività (20%)

☐ Guidare Auto (20%)

☐ Individuare (25%)

☐ Intimidire (15%)

☐ Lanciare (20%)

☐ Legge (05%)

☐ Lingua (Altra) (01%)

☐ _____

☐ _____

☐ Lingua (Madre) (IST)

☐ Manovrare Macchinari
Pesanti (01%)

☐ Medicina (01%)

Miti di Cthulhu (00%)

☐ Naturalistica (10%)

☐ Navigare (10%)

☐ Nuotare (20%)

☐ Occultismo (05%)

☐ Persuadere (10%)

☐ Pilotare (01%)

☐ _____

☐ Primo Soccorso (30%)

☐ Psicoanalisi (01%)

☐ Psicologia (10%)

☐ Raggiare (05%)

☐ Rapidità
di Mano (10%)

☐ Riparazioni
Elettriche (10%)

☐ Riparazioni
Meccaniche (10%)

☐ Saltare (20%)

☐ Scalare (20%)

☐ Scassinare (01%)

☐ Schivare (metà DES)

☐ Scienza (01%)

☐ _____

☐ _____

☐ Seguire Tracce (10%)

☐ Sopravvivenza (10%)

☐ Storia (05%)

Valore di Credito
(00%)

☐ Valutare (05%)

☐ _____

☐ _____

ARMI

Arma	Normale	Arduo	Estremo	Danno	Gittata	Attacchi	Munizioni	Malf.
Disarmato				1D3 + BD	-	1	-	-

COMBATTIMENTO

Bonus al
Danno

Struttura

Schivare

IL RICHIAMO DI CTAULAU

TRASCORSI

Descrizione personale _____

Tratti _____

Ideologia/Credo _____

Ferite & Cicatrici _____

Persone importanti _____

Fobie & Manie _____

Luoghi significativi _____

Toni Arcani, Incantesimi & Artefatti _____

Oggetti di valore _____

Incontri con Strane Entità _____

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

CONTANTI & PROPRIETÀ

Livello di Spesa _____

Contante _____

Proprietà _____

RIASSUNTO DELLE REGOLE

Tiri Abilità & Caratteristica

Livelli di	Disastro	Fallimento	Normale	Arduo	Estremo	Critico
Successo:	100 / 96+	>abilità	≤ abilità	½ abilità	1/3 abilità	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 _____