

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

## INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome \_\_\_\_\_  
 Giocatore/ricce \_\_\_\_\_  
 Professione \_\_\_\_\_  
 Età \_\_\_\_\_ Sesso \_\_\_\_\_  
 Residente a \_\_\_\_\_  
 Nato a \_\_\_\_\_

## CARATTERISTICHE

FOR	<input type="text"/>	DES	<input type="text"/>	INT	<input type="text"/>
				Idea	
COS	<input type="text"/>	FAS	<input type="text"/>	POT	<input type="text"/>
TAG	<input type="text"/>	IST	<input type="text"/>	Movimento	<input type="text"/>
		Conoscenza			<input type="text"/> +1 <input type="text"/> -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 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

<input type="checkbox"/> Svenuto	<input type="checkbox"/> Morente	<input type="checkbox"/> 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

<input type="checkbox"/> Ammaliare (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Miti di Cthulhu (00%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltare (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Archeologia (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Naturalistica (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Scalare (20%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Contabilità (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Navigare (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Pistola) (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Furtività (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Nuotare (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Schivare (metà DES)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Scienza (01%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Intimidire (15%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Pilotare (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Arti e Mestieri (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lanciare (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Legge (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Storia (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Valore di Credito (00%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Raggiare (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Valutare (05%)	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Rapidità di Mano (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti (01%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche (10%)	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="text"/>

## 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 \_\_\_\_\_

Tomi 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 _____	<b>Me</b>	Pers. _____ Giocato da _____
Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____	Pers. _____ Giocato da _____