

IL RICHIAMO DI CTHULHU

INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Archie Humphries

Giocatore/ricerca

Professione Medico chirurgo

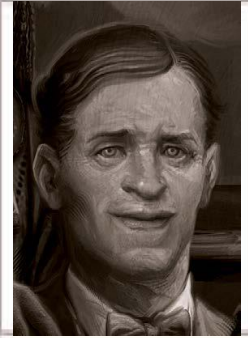
Età 46 Sesso Uomo

Residente a Londra

Nato a Manchester

CARATTERISTICHE

| | | | | | | | | | | | |
|-----|----|----|----|-----|----|----|----|-----------|----|----|----|
| FOR | 50 | 25 | 10 | DES | 50 | 25 | 10 | INT | 70 | 35 | 14 |
| COS | 60 | 30 | 12 | FAS | 40 | 20 | 8 | POT | 60 | 30 | 12 |
| TAG | 50 | 25 | 10 | IST | 80 | 40 | 16 | Movimento | 8 | +1 | -1 |



PUNTI MAGIA

12

| | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|
| 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 |
| 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 |
| 13 | 14 | 15 | 16 | 17 | 18 |
| 19 | 20 | 21 | 22 | 23 | 24 |

PUNTI FERITA

11

| | | | | | | |
|---------|----------|----|--------------|----|----|----|
| Svenuto | Moriente | | Ferita Grave | | | |
| 00 | 01 | 02 | 03 | 04 | 05 | 06 |
| 07 | 08 | 09 | 10 | 11 | 12 | 13 |
| 14 | 15 | 16 | 17 | 18 | 19 | 20 |

Temp. Pazzo

SANITÀ

60

Max

Pazzo 01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11

Perman. Pazzo

| | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | | |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|
| 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 |

60

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"/> Ammalare (15%) | | <input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%) | | <input type="checkbox"/> Medicina (01%) | 70 | <input type="checkbox"/> Riparazioni Meccaniche (10%) | |
| <input type="checkbox"/> Antropologia (01%) | | <input type="checkbox"/> | | Miti di Cthulhu (00%) | 20 | <input type="checkbox"/> Saltare (20%) | |
| <input type="checkbox"/> Archeologia (01%) | | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Naturalistica (10%) | | <input type="checkbox"/> Scalare (20%) | |
| <input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) (25%) | | <input type="checkbox"/> Contabilità (05%) | | <input type="checkbox"/> Navigare (10%) | | <input type="checkbox"/> Scassinare (01%) | |
| <input type="checkbox"/> Armi da Fuoco (Pistola) (20%) | | <input type="checkbox"/> Furtività (20%) | | <input type="checkbox"/> Nuctare (20%) | 40 | <input type="checkbox"/> Schivare (meta DES) | |
| <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%) | 40 | <input type="checkbox"/> Occultismo (05%) | 25 | <input type="checkbox"/> Scienza (01%) | |
| <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Individuare (25%) | | <input type="checkbox"/> Persuadere (10%) | | <input type="checkbox"/> Biologia | 50 |
| <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Intimidire (15%) | | <input type="checkbox"/> Pilotare (01%) | | <input type="checkbox"/> Farmacologia | 50 |
| <input type="checkbox"/> Arti e Mestieri (05%) | | <input type="checkbox"/> Lanciare (20%) | | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%) | |
| <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Legge (05%) | | <input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%) | 60 | <input type="checkbox"/> Sopravvivenza (10%) | |
| <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Lingua (Altra) (01%) | | <input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%) | 40 | <input type="checkbox"/> Storia (05%) | |
| <input type="checkbox"/> Ascoltare (20%) | | <input type="checkbox"/> Latino | 40 | <input type="checkbox"/> Psicologia (10%) | 60 | <input type="checkbox"/> Valore di Credito (00%) | 50 |
| <input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%) | 40 | <input type="checkbox"/> | | <input type="checkbox"/> Raggiare (05%) | | <input type="checkbox"/> Valutare (05%) | |
| <input type="checkbox"/> Camuffare (05%) | | <input type="checkbox"/> Lingua (Madre) (IST) | | <input type="checkbox"/> Rapidità di Mano (10%) | | <input type="checkbox"/> | |
| <input type="checkbox"/> Cavalcare (05%) | | <input type="checkbox"/> Inglese | | <input type="checkbox"/> Riparazioni Elettriche (10%) | | <input type="checkbox"/> | |
| | | <input type="checkbox"/> Manovrare Macchinari Pesanti (01%) | | | | | |

ARMI

| Arma | Normale | Arduo | Estremo | Danno | Gittata | Attacchi | Munizioni | Malf. |
|-----------|---------|-------|---------|----------|---------|----------|-----------|-------|
| Disarmato | | | | 1D3 + BD | - | 1 | - | - |
| Bisturi | | | | 1D4 + BD | | 1 | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |
| | | | | | | | | |

COMBATTIMENTO

| | |
|----------------|----|
| Bonus al Danno | // |
| Struttura | 0 |
| Schivare | 30 |

IL RICHIAMO DI CTAULAU

TRASCORSI

Descrizione personale

Uomo di corporatura media, ha un carattere strano e talvolta inquietante. Sguardo vuoto e capelli sempre pettinati con la brillantina, sorride con un ghigno

Ideologia/Credo

Da quando è tornato da una spedizione dal Polo Sud, cui si è presentato in qualità di medico, qualcosa è cambiato in lui. Ora cerca con tutto sé stesso un perché, a una domanda che, forse, nemmeno esiste

Persone importanti

E' solo al mondo, tiene solo al suo gatto Niggerman

Luoghi significativi

Il Polo Sud, ma non ha mai rivelato perché Oxford, dove ha studiato

Oggetti di valore

- La sua attrezzatura da medico chirurgo, un pezzo mummificato di un qualche animale non meglio specificato trovato al Polo Sud, un orologio da tasca in argento Sterling con le sue iniziali incise sopra

Tratti

Tende a sghignazzare senza motivo, si comporta come un recluso sociale, nonostante tenga molto all'abbigliamento e alla pettinatura

- Non sopporta i neri, gli ebrei e le donne, ma non lo dà molto a vedere

Ferite & Cicatrici

Una cicatrice sul lato della testa, che nasconde coi capelli

Fobie & Manie

Amenomania (allegria incontrollata)
Geliomania (compulsione a ridere)

Toni Arcani, Incantesimi & Artefatti

Incontri con Strane Entità

Nessuno sa cosa sia successo durante la spedizione, ma a suo dire ha incontrato "uno spirito affine", che gli ha aperto la mente. A qualsiasi domanda a riguardo, non risponde

ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

Attrezzatura da medico chirurgo (bisturi, bende, garze, etc), un vadevecum sulla farmacologia e i medicinali, un orologio

CONTANTI & PROPRIETÀ

Livello di Spesa _____ Media _____

Contante _____

Proprietà _____

Una casa a schiera a Londra, una macchina ricevuta da un paziente facoltoso

RIASSUNTO DELLE REGOLE

Tiri Abilità & Caratteristica

| Livelli di Successo: | Disastro | Fallimento | Normale | Arduo | Estremo | Critico |
|----------------------|----------|------------|-----------|-----------|-------------|---------|
| | 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

