

# INVESTIGATORE ANNI 1920

Nome Nevada Jones Nato a Winnipeg, Canada Pronome Lui  
 Professione Professore di Archeologia Residente Arkham Età 35



IL RICHIAMO DI CTHULHU  
 15° Anniversario  
 1997-2012

## CARATTERISTICHE

FOR	Normale: 60	Metà: 30	Quinto: 12	TAG	Normale: 40	Metà: 20	Quinto: 8	Punti Ferita	Massimo: 9	Attuali: <input type="text"/>
COS	50	25	10	POT	50	25	10	Punti Magia	Massimo: 10	Attuali: <input type="text"/>
DES	70	35	14	FAS	50	25	10	Fortuna	Iniziale: 60	Attuale: <input type="text"/>
INT	60	30	12	IST	80	40	16	Sanità	Iniziale: 50	Attuale: <input type="text"/> / Pazzia: 10

IDEA CONOSCENZA

Sanità Max  Pazzia Temporanea  Pazzia Permanente  Ferita Grave  Svenuto  Morente

## ABILITÀ

<input type="checkbox"/> Ammaliare (15%)	Normale: 50	Metà: 25	Quinto: 10	<input type="checkbox"/> Lanciare (20%)	Normale: 20	Metà: 10	Quinto: 4	<input type="checkbox"/> Rapidità di Mano (10%)	Normale: 10	Metà: 5	Quinto: 2
<input type="checkbox"/> Antropologia (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Legge (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Riparazioni Elettr. (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/> Archeologia (05%)	70	35	14	<input type="checkbox"/> LATINO (01%)	40	20	8	<input type="checkbox"/> Riparazioni Mecc. (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/> Fucile/Shotgun (25%) <i>Armi da Fuoco</i>	25	12	5	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Lingua (Altra)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Saltare (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> Pistola (10%) <i>Armi da Fuoco</i>	40	20	8	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Lingua (Altra)</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Scalare (20%)	20	10	4
<input type="checkbox"/> _____ (05%) <i>Armi da Fuoco</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> INGLESE (IST)	80	40	16	<input type="checkbox"/> Scassinare (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (05%) <i>Arti e Mestieri</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Manovrare Macch. Pesanti (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Schivare (metà DES)	35	17	7
<input type="checkbox"/> Ascoltare (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Medicina (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Scienza</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Biblioteconomia (20%)	40	20	8	<input type="checkbox"/> Miti di Cthulhu (00%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Scienza</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Camuffare (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Naturalistica (10%)	30	15	6	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Scienza</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Cavalcare (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Navigare (10%)	10	5	2	<input type="checkbox"/> Seguire Tracce (10%)	10	5	2
<input type="checkbox"/> Combattere (Rissa) (25%)	50	25	10	<input type="checkbox"/> Nuotare (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> _____ (10%) <i>Sopravvivenza</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> _____ (05%) <i>Combattere</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Occultismo (05%)	60	30	12	<input type="checkbox"/> Storia (05%)	60	30	12
<input type="checkbox"/> Contabilità (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> Persuadere (10%)	10	5	2	Valore di Credito (00%)	40	20	8
<input type="checkbox"/> Furtività (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> _____ (01%) <i>Pilotare</i>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> Valutare (05%)	5	2	1
<input type="checkbox"/> Guidare Auto (20%)	20	10	4	<input type="checkbox"/> Primo Soccorso (30%)	50	25	10	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Individuare (25%)	50	25	10	<input type="checkbox"/> Psicoanalisi (01%)	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
<input type="checkbox"/> Intimidire (15%)	15	7	3	<input type="checkbox"/> Psicologia (10%)	40	20	8	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
				<input type="checkbox"/> Raggirare (05%)	5	2	1	<input type="checkbox"/> _____	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>

## COMBATTIMENTO

Arma	Abilità	Danno	# di Attacchi	Gittata	Munizioni	Malf.	MOV
Rissa	50 25 10	1D3 + BD	1	-	-	-	9
Pistola. 38	40 20 8	1D10	1	15 m	8	-	Struttura 0
							Schivare 35 17 7
							Bonus al Danno 0

## LA MIA STORIA

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

## TRASCORSI

**Descrizione Personale** \_\_\_\_\_  
 Bell'aspetto ma poco curato. Altezza sotto la media.  
 Quando necessario indossa un completo, ma preferisce  
 un abbigliamento più casual.

**Tratti** \_\_\_\_\_  
 Incauto. Preferisce lanciarsi a testa bassa anziché  
 ragionare.

**Ideologia & Credo** \_\_\_\_\_  
 Un grande amore per la storia e le culture antiche. Vuole  
 diventare famoso recuperando tesori perduti.

**Ferite & Cicatrici** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Persone Importanti** \_\_\_\_\_  
 Suo padre, Frank Jones, le cui scoperte lo hanno reso  
 famoso. Nevada sente di vivere all'ombra di suo padre.

**Fobie & Manie** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Luoghi Significativi** \_\_\_\_\_  
 Un bar dove si vendono superalcolici e dove possa  
 scordare i suoi problemi.

**Tomi Arcani & Incantesimi** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

**Oggetti di Valore** \_\_\_\_\_  
 Il suo medaglione di san Cristoforo, che ritiene gli porti  
 fortuna.

**Incontri con Strane Entità** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## ATTREZZATURA & EQUIPAGGIAMENTO

**Attrezzatura da viaggio in** \_\_\_\_\_ **Medaglione di san**  
**una sacca** \_\_\_\_\_ **Cristoforo**  
**Pistola cal. 38 e munizioni** \_\_\_\_\_  
**Matite e taccuino** \_\_\_\_\_  
**Pettine** \_\_\_\_\_

## RICCHEZZA

**Livello di Spesa** \_\_\_\_\_  
**Contante** \_\_\_\_\_  
**Proprietà** \_\_\_\_\_  
 \_\_\_\_\_

## COMPAGNI INVESTIGATORI



Pers. \_\_\_\_\_  
 Giocato da \_\_\_\_\_

Pers. \_\_\_\_\_  
 Giocato da \_\_\_\_\_

Pers. \_\_\_\_\_  
 Giocato da \_\_\_\_\_

Pers. \_\_\_\_\_  
 Giocato da \_\_\_\_\_

Pers. \_\_\_\_\_  
 Giocato da \_\_\_\_\_

Pers. \_\_\_\_\_  
 Giocato da \_\_\_\_\_

## RIASSUNTO DELLE REGOLE

### Tiri Abilità & Caratteristica

Livello di Successo:	Disastro 100/96+	Fallimento > abilità	Normale ≤ abilità	Arduo ½ abilità	Estremo ¼ abilità	Critico 01
-------------------------	---------------------	-------------------------	----------------------	--------------------	----------------------	---------------

Forzare il tiro: bisogna giustificare il ritiro;  
 non si possono forzare i tiri in combattimento o i tiri Sanità

### Ferite & Guarigione

Primo Soccorso guarisce 1 PF    Medicina guarisce 1D3 PF

**Ferita Grave** = perdita di ≥ ½ PF max in un attacco

Giunto a 0 PF senza Ferite Gravi = **Svenuto**

Giunto a 0 PF con Ferite Gravi = **Morente**

**Morente:** Primo Soccorso = temp. stabilizzato; poi richiede Medicina

**Ritmo di Guarigione Naturale** (senza Ferita Grave): recupera 1 PF al dì

**Ritmo di Guarigione Naturale** (Ferita Grave): tiro guarigione settimanale