

II Richiamo di Cthulhu

CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO LIVELLO 1



1. Livello. Annotare sulla scheda Livello 1.
2. Archetipo professionale. Scegliere la professione adottando un Archetipo professionale (pag.12-13 IRdC). Annotare sulla scheda professione e Archetipo.
3. Punteggi di caratteristica e Modificatori di caratteristica. Lanciare 4D6, eliminare il risultato più basso e sommare gli altri tre. Ripetere l'operazione 6 volte. Distribuire i 6 Punteggi così ottenuti tra le 6 caratteristiche (For, Des, Cos, Int, Sag, Car) sulla base della professione del personaggio. Annotare sulla scheda Punteggi e relativi Modificatori (Tabella 1-1, pag.7 IRdC). Tirare una seconda volta se i Punteggi sono troppo bassi (Modificatori totali pari o inferiori a 0 oppure Punteggio più alto pari o inferiore a 13).
4. Opzioni difensiva e offensiva. Scegliere quale Opzione adottare: l'Opzione difensiva fornisce bonus migliori ai Tiri salvezza e bonus peggiori di Attacco base, viceversa l'Opzione offensiva.
5. Bonus ai Tiri salvezza e di Attacco base. Sulla base dell'Opzione adottata (Tabelle 1-8 e 1-9, pag.10 IRdC), distribuire i tre bonus ai Tiri salvezza tra Tempra, Riflessi e Volontà. Annotare i bonus sulla scheda nelle caselle salvezza base; annotare anche i Modificatori di caratteristica (Cos per Tempra, Des per Riflessi, Sag per Volontà) e i totali. All'Opzione difensiva compete un bonus di Attacco base pari a +0, all'Opzione offensiva un bonus di +1. Annotare sulla scheda i bonus di Attacco base.
6. Punti ferita. I Punti ferita iniziali sono pari a 6 più il Modificatore di Cos. Annotare sulla scheda.
7. Classe Armatura. Decidere se applicare la variante bonus difensivo legata all'Opzione adottata (Tabella 1-15, pag.15 IRdC). Annotare sulla scheda modificatori e totale.
8. Velocità. Annotare sulla scheda 9m.
9. Iniziativa, Mischia, Distanza. Annotare sulla scheda modificatori, bonus e totali.

10. **Sanità.** La Sanità iniziale è pari al Punteggio di Sag moltiplicato per 5, la Sanità massima è pari a 99. Annotare sulla scheda.
11. **Abilità.** Il personaggio ha 12 Abilità principali: 9 determinate dall'Archetipo professionale (pag.12-13 IRdC) più 3 a scelta tra le restanti, ad eccezione di Miti di Cthulhu che non può essere acquisita durante la creazione del personaggio. Annotare sulla scheda le Abilità principali, barrando le relative caselle; annotare anche i Modificatori di caratteristica ad esse relativi. Il personaggio dispone di un numero di punti Abilità pari a 8 più il Modificatore di Int, il tutto moltiplicato per 4. Ciascun punto Abilità vale 1 grado per le Abilità principali e ½ grado per le secondarie; il grado massimo per le Abilità principali è pari a 4, per le secondarie è pari a 2. Distribuire tutti i punti Abilità tra le Abilità, tenendo conto che alcune tra esse richiedono addestramento, ossia almeno 1 grado, per poter essere utilizzate (Tabella 2-1, pag.18 IRdC). Annotare sulla scheda i gradi e i Modificatori di caratteristica relativi ad Abilità secondarie eventualmente acquisite; annotare anche i modificatori di Abilità totali.
12. **Talenti.** Scegliere due Talenti tra quelli accessibili (Tabella 3-1, pag.39). Annotare sulla scheda Talenti ed eventuali effetti o modificatori.
13. **Dettagli.** Decidere Nome, Nazionalità, Sesso, Età (inferiore a 50 anni per evitare gli effetti dell'invecchiamento), Occhi, Capelli e Pelle. Annotare sulla scheda. Decidere o determinare casualmente Altezza e Peso (Tabella 1-12, pag.14 IRdC). Annotare sulla scheda. Decidere eventuali altri dettagli fisici, caratteriali e di background (come il livello di istruzione). Annotare sulla scheda.
14. **Denaro iniziale e Reddito annuo.** Lanciare 1D6, modificare il risultato in base all'Archetipo professionale (Tabella 1-13, pag.15 IRdC) (il minimo deve essere 1) e moltiplicare per il fattore corrispondente all'epoca di gioco (Tabella 1-14, pag.15 IRdC). Se il personaggio possiede il Talento Ricchezza, ottiene denaro aggiuntivo (pag.41 IRdC). Annotare sulla scheda Denaro iniziale e Reddito annuo.
15. **Equipaggiamento.** Annotare sulla scheda.