

Γεώργιος Παπανικολάου

«ὁ γιατρός που ἡ ὑπογραφή του ζυγίζει χρυσάφι»

23 ΕΤΩΝ · ΝΕΟΣ ΓΙΑΤΡΟΣ ΤΗΣ ΠΟΛΗΣ



Μόλις πήρες τὸ πτυχίο σου, κι ἤδη ἡ πόλη σοῦ ἐμπιστεύεται τοὺς ζωντανούς καὶ τοὺς νεκρούς της. Στὰ εἴκοσι τρία εἶσαι ὁ νέος γιατρός τοῦ Γαλαξιδίου — σταθερὸ χέρι, ψυχρὸ μυαλό, καλὰ ροῦχα. Ξέρεις ὅτι ἡ ὑπογραφή ἑνὸς γιατροῦ εἶναι ἱερή. Ξέρεις ἐπίσης πόσο πιάνει.

Καὶ τὸ Γαλαξίδι πεθαίνει — ἀργά, ἡσυχά, σὰν ἀσθενὴς που κανεὶς δὲν θέλει νὰ διαγνώσῃ. Ἐσὺ ὑπογράφεις τὰ πιστοποιητικά: «ἡσυχος πνιγμός», «φυσικὰ αἷτια». Κάθε ὑπογραφή εἶναι μιὰ μικρὴ σιωπὴ — κι ἓνα μικρὸ κέρδος.

Ἀπόψε

Πέρασαν σαράντα μέρες ἀπὸ τότε που ὁ **Καπετὰν Ἀναργυρος Σιδέρης** πνίγηκε σὲ θάλασσα λάδι, νηνεμία, καὶ ξεβράστηκε στεγνός. Ἀπόψε εἶναι τὸ **σαρανταήμερο μνημόσυνό** του, στὸ ἀρχοντικό του πάνω ἀπ' τὸν Χηρόλακα. Ἡ καταιγίδα ἔκλεισε τοὺς δρόμους πίσω σου.

Πῶς σὲ παίζει

Σοβαρός, εὐγενικός, ὑπολογιστικός. Δίνεις βάρος στὰ πράγματα, ὄχι ἀστεῖα. Μὰ ὅταν ὁ θάνατος σοῦ ζητάει νὰ κοιτάξῃς ἄλλοῦ — καὶ τὸ χρῆμα κι ἡ θέσι ἔρχονται μαζί — ξέρεις ὅτι θὰ κοιτάξῃς ἄλλοῦ. Τὸ ἔχεις ξανακάνει. Ἡ πένα σου ἔμαθε νὰ μὴ ρωτάει.

Δεσμοί

ΚΑΠΕΤΑΝ ἈΝΑΡΓΥΡΟΣ ΣΙΔΕΡΗΣ — τὸν θάνατό του τὸν ὑπέγραψες ἐσύ: «ἡσυχος πνιγμός». Ἀπόψε εἶναι τὸ **σαρανταήμερό** του.

ΘΑΝΑΣΗΣ ΒΕΛΑΝΗΣ & ΑΙΑΣ — ὁ νεαρὸς καπετάνιος καὶ τὸ μικρὸ τοῦ караβιοῦ· σὲ κοιτοῦν σὰν ἄνθρωπο τοῦ κύρους.

ΟΙ ΑΔΕΛΦΟΙ ἌΡΒΑΝΙΤΗ — τοὺς ξέρεις ἀπ' τὸ ἱατρεῖο.

«Ἡ ὑπογραφή ἑνὸς γιατροῦ εἶναι ἱερή — ἢ πουλιέται.» — Ἀκόμη δὲν ἀποφάσισες.

ΕΠΙΜΕΛΕΙΑ ΝΥΧΤΑΣ & ΤΕΧΝΗ ΧΑΡΑΚΤΗΡΩΝ

CLAUDE FERRÉ

ΠΡΩΤΟΤΥΠΗ ΜΟΥΣΙΚΗ «ΤΑ ΣΑΡΑΝΤΑ» — ORIGINAL SCORE

ΤΑ ΣΑΡΑΝΤΑ · ΓΑΛΛΕΙΔΙ 1926 · ΦΥΛΛΟ ΓΝΩΡΙΜΙΑΣ — verso τοῦ δελτίου χαρακτήρα

⌘ Δελτίο Χαρακτήρα (PDF)

1920s ERA INVESTIGATOR

Name Γεώργιος Παπανικολάου Birthplace Γαλαζίδι Pronoun Άνδρας
 Occupation Νέος γιατρός Residence Γαλαζίδι Age _____



CHARACTERISTICS

STR	Reg	Half	Fifth	SIZ	Reg	Half	Fifth	Hit Points	Maximum	Current	
CON	Reg	Half	Fifth	POW	Reg	Half	Fifth	Magic Points	Maximum	Current	
DEX	Reg	Half	Fifth	APP	Reg	Half	Fifth	Luck	Starting	Current	
INT IDEA	Reg	Half	Fifth	EDU KNOW	Reg	Half	Fifth	Sanity	Starting	Current	Insane

Max Sanity Temporary Insanity Indefinite Insanity Major Wound Unconscious Dying

SKILLS

<input type="checkbox"/> Accounting (05%)	Reg	Half	Fifth	<input type="checkbox"/> Firearms (Rifle/Shotgun) (25%)	Reg	Half	Fifth	<input type="checkbox"/> Persuade (10%)	Reg	Half	Fifth
<input type="checkbox"/> Anthropology (01%)				<input type="checkbox"/> Firearms				<input type="checkbox"/> Pilot (01%)			
<input type="checkbox"/> Appraise (05%)				<input type="checkbox"/> First Aid (30%)				<input type="checkbox"/> Psychoanalysis (01%)			
<input type="checkbox"/> Archaeology (01%)				<input type="checkbox"/> History (05%)				<input type="checkbox"/> Psychology (10%)			
<input type="checkbox"/> Art / Craft (05%)				<input type="checkbox"/> Intimidate (15%)				<input type="checkbox"/> Ride (05%)			
<input type="checkbox"/> Charm (15%)				<input type="checkbox"/> Jump (20%)				<input type="checkbox"/> Βιολογία (01%)			
<input type="checkbox"/> Climb (20%)				<input type="checkbox"/> ΛΑΤΙΝΙΚά (01%)				<input type="checkbox"/> Science			
Credit Rating (00%)				<input type="checkbox"/> Language (Other)				<input type="checkbox"/> Sleight of Hand (10%)			
Cthulhu Mythos (00%)				<input type="checkbox"/> ΕΛΛΗΝΙΚά (EDU)				<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%)			
<input type="checkbox"/> Disguise (05%)				<input type="checkbox"/> Law (05%)				<input type="checkbox"/> Stealth (20%)			
<input type="checkbox"/> Dodge (half DEX)				<input type="checkbox"/> Library Use (20%)				<input type="checkbox"/> Survival (10%)			
<input type="checkbox"/> Drive Auto (20%)				<input type="checkbox"/> Listen (20%)				<input type="checkbox"/> Swim (20%)			
<input type="checkbox"/> Elec. Repair (10%)				<input type="checkbox"/> Locksmith (01%)				<input type="checkbox"/> Throw (20%)			
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05%)				<input type="checkbox"/> Mech. Repair (10%)				<input type="checkbox"/> Track (10%)			
<input type="checkbox"/> Fighting (Brawl) (25%)				<input type="checkbox"/> Medicine (01%)							
<input type="checkbox"/> Fighting				<input type="checkbox"/> Natural World (10%)							
<input type="checkbox"/> Firearms (Handgun) (20%)				<input type="checkbox"/> Navigate (10%)							
				<input type="checkbox"/> Occult (05%)							

COMBAT

Weapon	Skill	Damage	# of Attacks	Range	Ammo	Malf.	Move
Brawl		1D3 + DB	1	-	-	-	Build <input type="checkbox"/>
Νυστέρι							Dodge <input type="checkbox"/>
							Damage Bonus <input type="checkbox"/>

MY STORY

_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____
_____	_____

BACKSTORY

Personal Description

23 ετών. Καλοντυμένος, βωβαρός, έζησα μάτια που
 ζυγίζουν την ηλικία μου.

Traits

Σταθερό χέρι, ψυχρό μυαλό. – Κακία που κουβάλα:

Φιλανθρωπία & δειλία κλείνει τα μάτια στον θάνατο για
 χάρμα και όσω.

Ideology & Beliefs

Η υποθήκη ενός γιατρού είναι ιερή – ή πουλιέται. Ακόμη
 δεν αποφάσισα.

Injuries & Scars

Significant People

Οι άθεοι του Γαλαξίου, που του εμπιστεύονται τους
 νεκρούς τους.

Phobias & Manias

Meaningful Locations

Το κένο του ιατρείου. Το νεκροτομείο πάνω απ' το λιμάνι.

Arcane Tomes & Spells

Treasured Possessions

Η τσάντα του γιατρού ή πενα που υπογράφει τα
 ιστορionητικά θανάτου.

Encounters with Strange Entities

GEAR & POSSESSIONS

Ιατρική τσάντα, πιστόλι

Λαβίδες, πενα & σφραγίδα

φιαλίδια.

WEALTH

Spending Level ^{Άνετο (CR 50)}

Cash ^{καλές δραχμές}

Assets
 Το ιατρείο του

FELLOW INVESTIGATORS

Char. ^{Θανάσης Βελάνης}

Player ^{Γιάννης}

Char. ^{Λεάνδρος}

Player ^{Δοβανίτης}

Char. ^{Λεωνίδας}

Char. ^{Κωνσταντίνος}

Player ^{Δοβανίτης}

Char. ^{Κώστας}



Char. ^{Αίας Λατσούδης}

Player ^{Αίας}

Char. _____

Player _____

Char. _____

Player _____

QUICK REFERENCE RULES

Skill & Characteristic Rolls

Level of Success:	Fumble 100/96+	Fail > skill	Regular ≤ skill	Hard ½ skill	Extreme ¼ skill	Critical 01
-------------------	----------------	--------------	-----------------	--------------	-----------------	-------------

Pushing Rolls: must justify reroll; cannot push combat or Sanity rolls

Wounds & Healing

First Aid heals 1 HP Medicine heals 1D3 HP

Major Wounds = loss of ≥ ½ max HP in one attack

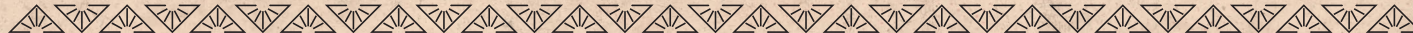
Reach 0 HP without Major Wound = Unconscious

Reach 0 HP with Major Wound = Dying

Dying: First Aid = temp. stabilized; then require Medicine

Natural Heal rate (non Major Wound): recover 1 HP per day

Natural Heal rate (Major Wound): weekly healing roll



Two columns of horizontal lines for writing, separated by a central vertical line.

