

Αΐας Λατσούδης

«τὸ μικρὸ τοῦ καραβιοῦ — ὁ ἄξονας τῆς νύχτας»

12 ΕΤΩΝ · ΜΟΥΤΣΟΣ · ΒΑΦΤΙΣΤΗΡΙ ΤΟΥ ΚΑΠΕΤΑΝΙΟΥ



Εἴσαι δώδεκα χρονῶν καὶ ἤδη ἄνθρωπος τῆς θάλασσας. Μοῦτσος, ναυτόπαιδο, βαφτιστήρι τοῦ καπετάνιου ποῦ σοῦ ὑποσχέθηκε ἕνα ταξίδι. Εἴσαι γρήγορος, καθαρός, καὶ ἡ θάλασσα δὲν μπορεῖ νὰ σὲ ξεγελάσῃ. Ὅλοι στὸ καράβι σὲ προσέχουν — κι ὅλοι ξέρουν ὅτι ἔχεις καρδιὰ πιὸ μεγάλη ἀπ' τὸ μπόι σου.

Μὰ σοῦ πῆραν πολλὰ. Ὁ νονός σου, ὁ καπετάνιος, εἶναι νεκρός — καὶ τὸ ταξίδι ποῦ σοῦ ὑποσχέθηκε δὲν ἔγινε ποτέ. Κάπου βαθιὰ μέσα σου κάθεται ἕνας κόμπος, ζεστός σὰν κάρβουνο.

Ἀπόψε

Πέρασαν σαράντα μέρες ἀπὸ τότε ποῦ ὁ Καπετὰν Ἀνάργυρος 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 παίζεις

Γενναῖος, εἰλικρινής, ἀνοιχτόκαρδος. Βλέπεις καθαρὰ ἐκεῖ ποῦ οἱ μεγάλοι μπερδεύονται. Τὸ μόνο ποῦ σὲ βαραίνει εἶναι ἡ ὀργή — ἡ ἐπιθυμία νὰ κάνῃς αὐτοὺς ποῦ σοῦ πῆραν τὰ πάντα νὰ πληρώσουν. Ἀπόψε, ὅτι κι ἂν ἀκούσης, θυμήσου ποιὸς εἶσαι.

Δεσμοί

Ὁ ΝΟΝΟΣ ΣΟΥ, Ο ΝΕΚΡΟΣ ΚΑΠΕΤΑΝΙΟΣ — σοῦ ὑποσχέθηκε ἕνα ταξίδι. Ἀπόψε εἶναι τὸ σαρανταήμερό του.

ΘΑΝΑΣΗΣ ΒΕΛΑΝΗΣ — ὁ νεαρός καπετάνιος ποῦ σὲ προσέχει σὰν μεγάλος ἀδελφός.

ΆΡΒΑΝΙΤΗ & ΠΑΠΑΝΙΚΟΛΑΟΥ — οί ἄλλοι καλεσμένοι τῆς νύχτας.

Μιὰ καθαρὴ καρδιά ἢ θάλασσα δὲν τὴν ξεγελάει.

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 Άϊας Λατσούδης Birthplace Γαλαζίδι Pronoun Άγόφι
 Occupation Μούσχος (Ναυτόπαιδο) 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"/> Βάσκα (01%)			
<input type="checkbox"/> Appraise (05%)				<input type="checkbox"/> First Aid (30%)				<input type="checkbox"/> Pilot			
<input type="checkbox"/> Archaeology (01%)				<input type="checkbox"/> History (05%)				<input type="checkbox"/> Psychoanalysis (01%)			
<input type="checkbox"/> _____ (05%)				<input type="checkbox"/> Intimidate (15%)				<input type="checkbox"/> Psychology (10%)			
<input type="checkbox"/> Art / Craft				<input type="checkbox"/> Jump (20%)				<input type="checkbox"/> Ride (05%)			
<input type="checkbox"/> Charm (15%)				<input type="checkbox"/> _____ (01%)				<input type="checkbox"/> _____ (01%)			
<input type="checkbox"/> Climb (20%)				<input type="checkbox"/> Language (Other)				<input type="checkbox"/> Science			
<input type="checkbox"/> Credit Rating (00%)				<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> Sleight of Hand (10%)			
<input type="checkbox"/> Cthulhu Mythos (00%)				<input type="checkbox"/> ΕΛΛΗΝΙΚά (EDU)				<input type="checkbox"/> Spot Hidden (25%)			
<input type="checkbox"/> Disguise (05%)				<input type="checkbox"/> Language (Own)				<input type="checkbox"/> Stealth (20%)			
<input type="checkbox"/> Dodge (half DEX)				<input type="checkbox"/> Law (05%)				<input type="checkbox"/> _____ (10%)			
<input type="checkbox"/> Drive Auto (20%)				<input type="checkbox"/> Library Use (20%)				<input type="checkbox"/> Survival			
<input type="checkbox"/> Elec. Repair (10%)				<input type="checkbox"/> Listen (20%)				<input type="checkbox"/> Swim (20%)			
<input type="checkbox"/> Fast Talk (05%)				<input type="checkbox"/> Locksmith (01%)				<input type="checkbox"/> Throw (20%)			
<input type="checkbox"/> Fighting (Brawl) (25%)				<input type="checkbox"/> Mech. Repair (10%)				<input type="checkbox"/> Track (10%)			
<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> Medicine (01%)				<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Fighting				<input type="checkbox"/> Natural World (10%)				<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> _____				<input type="checkbox"/> Navigate (10%)				<input type="checkbox"/> _____			
<input type="checkbox"/> Firearms (Handgun) (20%)				<input type="checkbox"/> Occult (05%)				<input type="checkbox"/> _____			

COMBAT

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

MY STORY

BACKSTORY

Personal Description

12 ετών. Μικρός, γοητικός καθαρά μάτια κι ένας κόμπος
στηρού κουμπιμένος βαστιά.

Traits

Καθότι καθαρή η φιλία δεν μπορεί να τον ζευδαίνει. –
Βάρος που κουβαλά: Όχι (του ήσαν πολλά).

Ideology & Beliefs

Του υποσχέθηκαν ένα ταξίδι. Θα το κάνει, με ή χωρίς αυτούς.

Injuries & Scars

Significant People

Ο παπός του, ο νεκρός καπετάνιος. Ο θανάτης Βελάνης, που
τον προσέχει σαν μεγαλύτερο αδελφό.

Phobias & Manias

Meaningful Locations

Η πλαφόια το μηριά του παπώ του.

Arcane Tomes & Spells

Treasured Possessions

Ένας σουγιάς για φυλάχτρα ναυτική το καπέλο του παπώ
του.

Encounters with Strange Entities

GEAR & POSSESSIONS

Σουγιάς φυλάχτρα

Φοινάκι το καπέλο του

παπώ του.

WEALTH

Spending Level Παιδί (-)

Cash λίγες πένες

Assets

Τίποτα δικό του άκορη

FELLOW INVESTIGATORS

Char. Θανάτης Βελάνης

Player Γιάνης

Char. Λεάνδρος

Player Δοβαρίτης

Player Λεονίδας

Char. Κωνσταντής

Player Δοβαρίτης

Player Κώστας



Char. Γεώργιος

Player Ησαϊακόλαου

Player Γιώργος

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

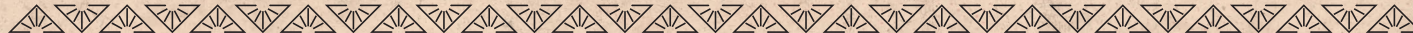
Reach 0 HP without Major Wound = Unconscious

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 margin.

