

SULLE TRACCE DI CTHULHU

DI KENNETH HITE

Nome del Giocatore:

Sanità Mentale

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Tiro per Colpire³

Equilibrio Psicico

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Salute Fisica

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Nome dell'Investigatore:

Pulsione:

Professione:²

Capacità speciali:

Baluardi della Sanità Mentale:

Punti Abilità:

Abilità Accademiche

o Antropologia

o Archeologia

o Architettura

o Biblioteconomia

o Biologia

o Contabilità

o Crittografia

o Fisica

o Geologia

o Legge

o Medicina

o Miti di Cthulhu⁴

o Occultismo

o Storia dell'Arte

o Storia

o Teologia

o Lingue⁶

o

o

o

o

o

o

o

Abilità Interpersonali

o Adulare

o Burocrazia

o Conoscenze di Strada

o Contrattare

o Giudicare

o Interrogare

o Intimidire

o Parlare alla Polizia

o Raccogliere Voci

o Rassicurare

o Reputazione

Abilità Tecniche

o Arte

o Astronomia

o Artigianato

o Chimica

o Farmacologia

o Fotografia

o Medicina Legale

o Raccogliere Prove

o Scassinare

o Vita all'Aperto

Abilità Generiche

o Camuffarsi⁽¹⁾

o Cavalcare^{24h}

o Celare

o Darsela a Gambe⁷

o Equilibrio Psicico⁹

o Equipaggiarsi

o Fisco^{24h}

o Futurare Guai

o Furtività

o Gioco di Mano

o Guidare^{24h}

o Ipnosi⁸

o Lottare^{24h}

o Pedinare

o Pilotare^{24h}

o Pronto Soccorso

o Psicoanalisi

o Riparazione Elettrica⁽¹⁾

o Riparazione Meccanica⁽¹⁾

o Salute Fisica⁹

o Sanità Mentale⁹

o Uso Armi Bianche^{24h}

o Uso Armi da Fuoco^{5 24h}

o Uso Esplosivi⁽¹⁾

¹ In stile Pulp, dove la Sanità può essere recuperata, segnare con una crocetta i punti base perduti, e con una lineetta i punti spesi.

² Le abilità Professionali costano la metà. Contrassegnarle con un asterisco prima di assegnare i punti abilità.

³ Il Tiro per Colpire è 3, oppure 4 se il punteggio base dell'abilità Fisco è 8 o più.

⁽¹⁾ Queste abilità generiche possono essere usate anche come abilità Investigative.

⁴ In genere, durante la creazione del personaggio, non si possono assegnare punti all'abilità Miti di Cthulhu; la Sanità Mentale è limitata a 10 - il punteggio di quella in Miti di Cthulhu.

⁵ In stile Pulp, se il punteggio base in Uso Armi da Fuoco è 5 o più, è possibile sparare con due pistole contemporaneamente (vedi pag. 42).

⁶ Scegliere una lingua per ogni punto e registrarla qui.

⁷ I punti base di Darsela a Gambe in eccesso rispetto al doppio di quelli in Fisco costano la metà.

⁸ Solo Alienisti e Parapsicologi possono acquistare l'abilità Ipnosi, e solo in stile Pulp.

⁹ Ogni personaggio inizia con alcuni punti assegnati gratuitamente: 4 di Sanità Mentale, 1 ciascuno di Salute Fisica ed Equilibrio Psicico.

FONTE DI EQUILIBRIO PSICHICO:

CONTATTI E NOTE