

# 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 Colpire<sup>3</sup>

### 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:<sup>2</sup>

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 Cthulhu<sup>4</sup>

o Occultismo

o Storia dell'Arte

o Storia

o Teologia

o Lingue<sup>6</sup>

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<sup>(1)</sup>

o Cavalcare<sup>24h</sup>

o Celare

o Darsela a Gambe<sup>7</sup>

o Equilibrio Psicico<sup>9</sup>

o Equipaggiarsi

o Fisco<sup>24h</sup>

o Futurare Guai

o Furtività

o Gioco di Mano

o Guidare<sup>24h</sup>

o Ipnosi<sup>8</sup>

o Lottare<sup>24h</sup>

o Pedinare

o Pilotare<sup>24h</sup>

o Pronto Soccorso

o Psicoanalisi

o Riparazione Elettrica<sup>(1)</sup>

o Riparazione Meccanica<sup>(1)</sup>

o Salute Fisica<sup>9</sup>

o Sanità Mentale<sup>9</sup>

o Uso Armi Bianche<sup>24h</sup>

o Uso Armi da Fuoco<sup>5 24h</sup>

o Uso Esplosivi<sup>(1)</sup>

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

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

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

<sup>(1)</sup> Queste abilità generiche possono essere usate anche come abilità Investigative.

<sup>4</sup> 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.

<sup>5</sup> 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).

<sup>6</sup> Scegliere una lingua per ogni punto e registrarla qui.

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

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

<sup>9</sup> 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