

SULLE TRACCE DI CTHULHU

DI KENNETH HITE

Nome Giocatore _____
 Nome Investigatore _____
 Pulsione _____
 Professione² _____
 Capacità Speciali _____

 Punti Abilità _____

RITRATTO

NOTE E CONTATTI

SANITÀ MENTALE¹

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

Baluardi della Sanità Mentale

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

Tiro per Colpire:³ _____

EQUILIBRIO PSICHICO

-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

Fonti di Equilibrio: _____

Occ. **Abilità Accademiche** Pto Ris.

— Antropologia _____
 — Archeologia _____
 — Architettura _____
 — Biblioteconomia _____
 — Biologia _____
 — Contabilità _____
 — Crittografia _____
 — Fisica _____
 — Geologia _____
 — Legge _____
 — Lingue⁶ _____

— Medicina _____
 — Miti Di Cthulhu⁴ _____
 — Occultismo _____
 — Storia _____
 — Storia Dell'arte _____
 — Teologia _____

Abilità Interpersonali Pto Ris.

— Adulare _____
 — Astuzie da Strada _____
 — Burocrazia _____
 — Contrattare _____
 — Giudicare _____
 — Interrogare _____
 — Intimidire _____
 — Parlare alla Polizia _____
 — Raccogliere Voci _____
 — Rassicurare _____
 — Reputazione _____

Abilità Tecniche Pto Ris.

— Arte _____
 — Artigianato _____
 — Astronomia _____
 — Chimica _____
 — Farmacia _____
 — Fotografia _____
 — Medicina Legale _____
 — Raccogliere Prove _____
 — Scassinare _____
 — Vita all'Aperto _____

Abilità Generali Pto Ris.

— Camuffarsi¹⁰ _____
 — Cavalcare _____
 — Celare _____
 — Darsela a Gambe⁷ _____
 — Equilibrio Psicico⁹ _____
 — Equipaggiarsi _____
 — Fisico _____
 — Fiutare Guai _____
 — Furtività _____
 — Gioco di Mano _____
 — Guidare _____
 — Ipnosi⁸ _____
 — Lottare _____
 — Pedinare _____
 — Pilotare _____
 — Pronto Soccorso _____
 — Psicoanalisi _____
 — Riparazione Elettrica¹⁰ _____
 — Riparazione Meccanica¹⁰ _____
 — Salute⁹ _____
 — Sanità⁹ _____
 — Uso Armi Bianche _____
 — Uso Armi Da Fuoco⁵ _____
 — Uso Esplosivi¹⁰ _____

1: Nel genere Pulp, dove la Sanità può essere recuperata, segnare perdite temporanee di Sanità con una linea, e le perdite permanenti con una croce.

2: le abilità Professionali costano la metà. Contrassegna con un asterisco prima di assegnare i punti abilità.

3: Il tiro per colpire è pari a 3 oppure 4 se Fisico e pari a 8 o più.

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 meno 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: Assegnare una lingua per punto.

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

8: Solo Alienisti e Parapsicologi possono utilizzare Ipnosi, e solo nel genere Pulp.

10: Queste abilità Generali raddoppiano se utilizzate come abilità Investigative. (vedere descrizione abilità)

