

SULLE TRACCE DI CTHULHU

DI KENNETH HITE

Nome Giocatore _____

Nome Investigatore _____

Pulsione _____

Professione² _____

Capacità Speciali _____

Punti Abilità _____

RITRATTO

NOTE E CONTATTI

SANITA' 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	_____	_____
— Lingue ⁶	_____	_____

— Medicina	_____	_____
— Miti Di Cthulhu ⁴	_____	_____
— 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.
— Camuffarsi ¹⁰	_____	_____
— Cavalcare	_____	_____
— Celare	_____	_____
— Darsela a Gambe ⁷	_____	_____
— Equilibrio Psicico ⁹	_____	_____
— Equipaggiarsi	_____	_____
— Fisico	_____	_____
— Fiutare Guai	_____	_____
— Furtività	_____	_____
— Gioco di Mano	_____	_____
— Guidare	_____	_____
— Ipnosi ⁸	_____	_____
— Lottare	_____	_____
— Pedinare	_____	_____
— Pilotare	_____	_____
— Pronto Soccorso	_____	_____
— Psicoanalisi	_____	_____
— Riparazione Elettrica ¹⁰	_____	_____
— Riparazione Meccanica ¹⁰	_____	_____
— Salute ⁹	_____	_____
— Sanità ⁹	_____	_____
— Uso Armi Bianche	_____	_____
— Uso Armi Da Fuoco ⁵	_____	_____
— Uso Esplosivi ¹⁰	_____	_____

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 assepare 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)