

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

Contabilità

Antropologia

Archeologia

Architettura

Storia dell'Arte

Biologia

Miti di Cthulhu⁴

Crittografia

Geologia

Storia

Lingue⁶

Abilità Interpersonali

Giudicare

Contrattare

Burocrazia

Parlare alla Polizia

Reputazione

Adulare

Interrogare

Intimidire

Raccogliere Voci

Rassicurare

Conoscenze di Strada

Abilità Generiche

Fisico

Celare

Camuffarsi⁰

Guidare

Riparazione Elettrica⁰

Uso Esplosivi⁰

Gioco di Mano

Uso Armi da Fuoco⁵

Pronto Soccorso

Darsela a Gambe⁷

Salute Fisica⁹

Ipnosi⁸

Riparazione Meccanica⁰

Pilotare

Equipaggiarsi

Psicoanalisi

Cavalcare

Sanità Mentale⁹

Equilibrio Psicico⁹

Lottare

Fiutare Guai

Pedinare

Furtività

Uso Armi Bianche

Abilità Tecniche

Legge

Biblioteconomia

Medicina

Occultismo

Fisica

Teologia

Arte

Astronomia

Chimica

Artigianato

Raccogliere Prove

Medicina Legale

Scassinare

Vita all'Aperto

Farmacologia

Fotografia

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 Fisico è 8 o più.

⁰ 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 Fisico 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