

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

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.

⁴ 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.

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

Legge

Biblioteconomia

Medicina

Occultismo

Fisica

Teologia

Abilità Interpersonali

Giudicare

Contrattare

Burocrazia

Parlare alla Polizia

Reputazione

Adulare

Interrogare

Intimidire

Raccogliere Voci

Rassicurare

Conoscenze di Strada

Abilità Tecniche

Arte

Astronomia

Chimica

Artigianato

Raccogliere Prove

Medicina Legale

Scassinare

Vita all'Aperto

Farmacologia

Fotografia

Abilità Generiche

Fisico

Celare

Camuffarsi⁴

Guidare

Riparazione Elettrica⁴

Uso Esplosivi⁴

Gioco di Mano

Uso Armi da Fuoco⁵

Pronto Soccorso

Darsela a Gambe⁷

Salute Fisica⁹

Ipnosi⁸

Riparazione Meccanica⁴

Pilotare

Equipaggiarsi

Psicoanalisi

Cavalcare

Sanità Mentale⁹

Equilibrio Psicico⁹

Lottare

Fiutare Guai

Pedinare

Furtività

Uso Armi Bianche

FONTI DI EQUILIBRIO PSICHICO:

CONTATTI E NOTE