

TRAIL OF CTHULHU

BY KENNETH HITE

Nome del Giocatore:

Sanità Mentale¹

00	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15

Una per Colabor²

Equilibrio Psicico

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

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

¹ La scala della Sanità Mentale può essere usata per rappresentare la salute mentale di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno psicologico.

² La scala dell'Equilibrio Psicico può essere usata per rappresentare lo stato psicologico di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno psicologico.

³ La scala della Salute Fisica può essere usata per rappresentare lo stato fisico di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno fisico.

⁴ La scala della Salute Mentale può essere usata per rappresentare lo stato mentale di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno mentale.

⁵ La scala della Salute Fisica può essere usata per rappresentare lo stato fisico di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno fisico.

⁶ La scala della Salute Mentale può essere usata per rappresentare lo stato mentale di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno mentale.

⁷ La scala della Salute Mentale può essere usata per rappresentare lo stato mentale di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno mentale.

⁸ La scala della Salute Fisica può essere usata per rappresentare lo stato fisico di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno fisico.

⁹ La scala della Salute Mentale può essere usata per rappresentare lo stato mentale di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno mentale.

¹⁰ La scala della Salute Fisica può essere usata per rappresentare lo stato fisico di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno fisico.

Nome dell'Investigatore:

Professione:

Preferenze¹

Capacità Speciali

Indicari della Sanità Mentale

Punti abilità

Abilità Accademiche

Contabilità
Antropologia
Archeologia
Architettura
Scienza dell'Arte
Biologia
Storia di Cthulhu
Crittografia
Geologia
Storia
Lingue²

Abilità Interpersonali

Giudicare
Contrattare
Baraccola
Parlare alla Polizia
Reputazione
Acolare
Interrogare
Intimidire
Raccogliere Voci
Rassicurare
Conoscenza di Strada

Abilità Generiche

Fisica
Colore
Camuffarsi³
Guidare
Riparazione Elettrica⁴
Uso degli Strumenti⁵
Gioco di Mano
Uso Armi da Fuoco⁶
Pronto Soccorso
Danze e Canzoni⁷
Salute Fisica⁸
Ipnoti⁹
Riparazione Meccanica¹⁰

Abilità Tecniche

Legge
Biblioteconomia
Medicina
Occultismo
Fisica
Teologia

Pilotare
Equipaggiamenti
Pirateria
Cavalcare
Sanità Mentale¹¹
Equilibrio Psicico¹²
Lettura
Pittura Oasi
Polemica
Parafisica
Uso Armi Bianco

SUMMA DI EQUILIBRIO PSICICO:

CONTATTI E NOTE

¹¹ La scala della Salute Mentale può essere usata per rappresentare lo stato mentale di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno mentale.

¹² La scala dell'Equilibrio Psicico può essere usata per rappresentare lo stato psicologico di un personaggio. Inizia con un punteggio di 15 e si riduce ogni volta che il personaggio subisce un danno psicologico.