

## Scheda Riepilogativa degli Investigatori ad uso del Custode

Giocatore				
Investigatore				
Pulsione				
Professione				
Salute Fisica				
Sanità Mentale				
Baluardo 1				
Baluardo 2				
Baluardo 3				
Equilibrio Psicico				
Fonte 1				
Fonte 2				
Fonte 3				
Contatto 1				
Contatto 2				
Contatto 3				
Antropologia				
Archeologia				
Architettura				
Biblioteconomia				
Biologia				
Contabilità				
Crittografia				
Fisica				
Geologia				
Legge				
Lingue				
Medicina				
Miti di cthulhu				
Occultismo				
Storia				
Storia dell'arte				
Teologia				
Adulare				
Burocrazia				
Conoscenze di strada				
Contrattare				
Giudicare				
Interrogare				
Intimidire				
Parlare alla polizia				
Raccogliere voci				
Rassicurare				
Reputazione				
Arte				
Artigianato				
Astronomia				
Chimica				
Farmacologia				
Fotografia				
Medicina legale				
Raccogliere prove				
Scassinare				
Vita all'aperto				

## Riepilogo delle Abilità Investigative

Il Custode, nel creare un'avventura, può usare questa scheda per registrare quali abilità sono essenziali per portarla a compimento, quali sono facoltative, e quali del tutto inutili. Deve poi informare i giocatori sulle abilità inutili. Quando gli Investigatori sono personaggi già esistenti, può contrassegnare nella colonna di sinistra le abilità che possiedono e poi costruire l'avventura tenendo conto delle stesse.

Abilità Investigative	Indizi Fondamentali	Indizi Fondamentali Totali
Abilità Accademiche		
Antropologia		
Archeologia		
Architettura		
Biblioteconomia		
Biologia		
Contabilità		
Crittografia		
Fisica		
Geologia		
Legge		
Lingue		
Medicina		
Miti di Cthulhu		
Occultismo		
Storia		
Storia dell'Arte		
Teologia		
Abilità Interpersonali		
Adulare		
Burocrazia		
Camuffarsi		
Conoscenze di Strada		
Contrattare		
Giudicare		
Interrogare		
Intimidire		
Parlare alla Polizia		
Raccogliere Voci		
Rassicurare		
Reputazione		
Abilità Tecniche		
Arte		
Artigianato		
Astronomia		
Chimica		
Farmacologia		
Fotografia		
Medicina Legale		
Raccogliere Prove		
Riparazione Elettrica (G)		
Riparazione Meccanica (G)		
Scassinare		
Uso Esplosivi (G)		
Vita All'aperto		
<b>Totale dei Punti Investigativi da Assegnare</b>		

(G) : indica un'abilità Generica che può essere scelta anche come abilità Investigativa, nel quale caso "costa" la metà

# SULLE TRACCE DI CTHULHU

## Documenti Utili

### Note sulla Campagna

**Titolo****Tono generale**

È come Tizio contro Caio, è come Alfa incontra Beta

**Ambientazione**

Dove è ambientata? In un solo luogo o in numerose località? Di quali lingue potrà esserci bisogno?

**Stile**

È una campagna in stile Classico o Pulp? Basata sull'orrore psicologico o sullo spargimento di sangue? Le autorità sono coinvolte? È permesso usare armi da fuoco? La razza, il sesso, la politica, sono importanti oppure no?

**Miti**

Fino a che punto è importante la presenza dei Miti? Cosa fanno le autorità e la pubblica opinione? Quali divinità esistono? Sono importanti? Solo quelle tipiche di Lovecraft o anche quelle ideate da altri scrittori?

**Investigatori**

Perché gli Investigatori si trovano ad agire in gruppo? Che cosa hanno in comune? Quali abilità devono avere? In quali modi sono limitati nelle loro azioni?

# SULLE TRACCE DI CTHULHU

## Appendici

### Note sulla Campagna

#### Altri personaggi fissi

Rivali, contatti, criminali, cultisti, amici e colleghi.

Nome	Residenza	Relazioni con gli Investigatori	Note

#### Modifiche delle regole

Ci sono abilità con un punteggio massimo? Quali? Ci sono nuove abilità? Quali regole facoltative verranno usate? Indicare le pagine in cui sono descritte.