

Nyomozói mátrix

Játékos					
Nyomozó					
Motiváció					
Foglalkozás					
Egészség					
Épelméjűség					
1. pillér					
2. pillér					
3. pillér					
Stabilitás					
1. forrás					
2. forrás					
3. forrás					
1. kapcsolat					
2. kapcsolat					
3. kapcsolat					
Antropológia					
Biológia					
Cthulhu Mítosz					
Építészet					
Fizika					
Geológia					
Könyvelés					
Könyvtárhasználat					
Kriptográfia					
Művészettörténet					
Nyelvek					
Okkult					
Orvoslás					
Régészet					
Teológia					
Történelem					
Törvény					
Alkudozás					
Bürokrácia					
Hazugságérzékelés					
Hitelképesség					
Hízalgés					
Kihallgatás					
Megfélemlítés					
Megnyugtató					
Színhagyomány					
Utcaismeret					
Zsarubeszéd					
Bizonyítékgyűjtés					
Csillagászat					
Fotózás					
Gyógyszerészet					
Kémia					
Kézművesség					
Művészet					
Törvényszéki orvostan					
Túrázás					
Zárlakatos					

Nyomozó képességek ellenőrzőlistája

Amikor készítesz egy kalandot, ezt a táblázatot használd, hogy feljegyezd, mely képességek fontosak a kaland szempontjából, melyek opcionálisak, és melyeket nem kell egyáltalán használni. Így tudják a játékosok, hogy melyiket ne vegyék fel. Ha már létező karaktereket használasz, jelöld be a bal oszlopban, és építsd ezekre a kalandot.

Nyomozó képességek	Fontos nyom jelölője	A kalandban összesen
Tudományos képességek		
Antropológia		
Biológia		
Cthulhu Mítosz		
Építészet		
Fizika		
Geológia		
Könyvelés		
Könyvtárhasználat		
Kriptográfia		
Művészettörténet		
Nyelvek		
Okkult		
Orvoslás		
Régészet		
Teológia		
Történelem		
Törvény		
Interperszonális		
Alkudozás		
Bürokrácia		
Hazugságérzékelés		
Hitelképesség		
Hízeltetés		
Kihallgatás		
Megfélemlítés		
Megnyugtató		
Színhagyomány		
Utcaismeret		
Zsarubeszéd		
Álruha (Á)		
Technikai		
Bizonyítékgyűjtés		
Csillagászat		
Fotózás		
Gyógyszerészet		
Kémia		
Kézművesség		
Művészet		
Törvényszéki orvostan		
Túrázás		
Zárlakatos		
Elektromos javítás (Á)		
Mechanikai javítás (Á)		
Robbantás (Á)		
Összes nyomozói pont:		

(Á) jelzi azokat az általános képességeket, amiket nyomozói képességekként is lehet használni.

Kampánykeret jegyzetek

Név**Pitch**

Olyan mint X és Y keveredése stb.

Játékkörnyezet

Hol játszódik? Egy helyszínen vagy több helyszínen? Milyen nyelveket beszélnek ott?

Stílus

Purista, Ponyva, vagy keverék? Rettegés vagy belezés? Betartják a törvényeket? Lehet használni lőfegyvereket? Rassz, nem, politika: fontosak ezek a tényezők?

Mítosz

Milyen átható a Mítosz? Mennyit tud a lakosság és a hatóság? Milyen istenek léteznek? Fontosak azok? Csak Lovecraft, vagy más írók is?

Nyomozók

Miért vannak együtt? Mi bennük a közös? Milyen képességekkel kell bírniuk? Hogyan korlátozzák őket?

Az Őrző hasznos dolgai

Kampánykeret jegyzetek

Visszatérő NJK-k

Versenytársak, kapcsolatok, ellenségek, kultisták, barátok és munkatársak.

Név	Helyszín	Kapcsolat a JK-kkal	Megjegyzés

Szabályváltozatok

Mi a képességek korlátja? Milyen új képességek vannak? Milyen opcionális szabályokat használtok?
Oldalszámokat is adj meg.