CTHULHU NYOMÁBAN

ÍRTA: KENNETH HITE

Játékos neve: xy

Épelméjűség[1]			
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
12	13	14	15
Találati Célszám[3]			

Stabilitás			
-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

Egészség			
-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

Nyomozó neve:

Motiváció:

Foglalkozás:[2]

Foglalkozási előnyök:

Épelméjűség pillérei:

Építési pontok:

Tudományos képességek		Interperszonális képességek	Általános képességek
*Antropológia	0	Alkudozás	Atlétika
*Biológia	1	Bürokrácia	Álcázás
*Cthulhu Mítosz	2	Hazugságérzékelés	Álruha(1)
Építészet		Hitelképesség	Egészség[9]
Fizika		Hízelgés	Elektromos javítás(1)
Geológia		Kihallgatás	Elsősegély
Könyvelés		Megfélemlítés	Épelméjűség[9]
Könyvtárhasználat		Megnyugtatás	Fegyverek
Kriptográfia		Szájhagyomány	Felkészültség
Művészettörténet		Utcaismeret	Hipnózis[8]
Nyelvek[6]		Zsarubeszéd	Járművezetés
			Követés
			Lopakodás
		Technikai képességek	Lovaglás
			Lőfegyverek[5]
Okkult		Bizonyítékgyűjtés	Mechanikus javítás(1)
Orvoslás		Csillagászat	Menekülés[7]
Régészet		Fotózás	Pilóta
Teológia		Gyógyszerészet	Pszichoanalízis
Történelem		Kémia	Robbantás(1)
Törvény		Kézművesség	Stabilitás[9]
		Művészet	Tolvajlás
		Törvényszéki orvostan	Verekedés
		Túrázás	Veszélyérzékelés
		Zárlakatos	

STABILITÁS FORRÁSAI	KAPCSOLATOK ÉS JEGYZETEK

[1] Egy Ponyva játékban, ahol az Épelméjűség visszatérhet jelöld az Épelméjűség tartalék veszteségét egy vonallal, az Épelméjűség értékének csökkenését kereszttel.

[2] A Hivatási képességek féláron vannak. Ezeket jelöld meg *-gal, mielőtt elosztanád a pontokat.

[3] A Találati Célszám 3, de ha az Atlétikád 8 vagy nagyobb, akkor 4.

(1) Ezek az Általános képességek Nyomozó képességként is használatosak.

[4] Általában nem kezdhetsz Cthulhu Mítosszal. Az Épelméjűség legfeljebb 10-Cthulhu Mítosz.

[5] Egy Ponyva játékban ha a Lőfegyverek értéked 5, akkor egyszerre két pisztollyal is lőhetsz (lásd 45. o.)

[6] Ossz ki egy nyelvet pontonként a játék alatt. Ide jegyezd le ezeket.

[7] Az Atlétika értéked kétszerese fölött minden Menekülés érték feleannyi pontba kerül.

[8] Csak Pszichiáterek és Parapszichológusok vehetnek fel Hipnózist, és csak Ponyva játékban.

[9] A játékot 4 ingyen pontnyi Épelméjűséggel, 1 Egészséggel és 1 Stabilitással kezded.