

Il Richiamo di Cthulhu

Regole Introduttive della Settima Edizione

Sandy Petersen
Paul Fricker
Mike Mason
Lynn Willis

RAVEN
DISTRIBUTION



RICONOSCIMENTI

Scritto da

Mike Mason con Paul Fricker,
Sandy Petersen e Lynn Willis

Revisione e Controllo

Lynne Hardy

Impaginazione Originale

Nicholas Nacario

Creazione della Scheda dell'Investigatore

Dean Engelhardt

Direttore Responsabile dell'Edizione Italiana

Roberto Petrillo

Impaginazione e Adattamento Grafico

Antonio D'Achille

Traduzione

Michele Bonelli di Salci (Editori Folli)

Revisione

Alessandro Gnasso

SOMMARIO

Cos'è il Richiamo di Cthulhu?	4
Creare un Investigatore	6
Descrizione delle Abilità	10
Sistema di Gioco	14
Sanità Mentale	16
Combattimento	18
Punti Ferita, Ferite e Guarigione	20
Ricompense del Successo	21
Passi Successivi	22

Riconoscimenti Pubblici

Il gioco di ruolo de *Il Richiamo di Cthulhu* è un'opera originale di Sandy Petersen, revisionata in seguito da Lynn Willis e altri autori. La 7ª Edizione nasce dalla collaborazione tra Mike Mason e Paul Fricker.

IL RICHIAMO DI CTHULHU SET INTRODUTTIVO

© 2014/2018/2019 di Chaosium Inc.; tutti i diritti riservati.
“Chaosium Inc.”, “Call of Cthulhu” e “Il Richiamo di Cthulhu” sono marchi registrati di Chaosium Inc.

Questa è un'opera di fantasia. Può contenere riferimenti a nomi di persone famose, luoghi ed eventi ma qualsiasi somiglianza di situazioni, luoghi o personaggi legati al gioco a luoghi o persone vive o defunte è puramente casuale. Tutto il materiale è opera di fantasia e viene descritto attraverso la visione dei Miti di Cthulhu; non si vuole recare offesa a persone vive o defunte.

Vietata ogni forma di riproduzione del materiale contenuto in questo documento a fini di lucro tramite mezzi fotografici, elettronici e altri mezzi di recupero dati.

www.raven-distribution.com

Raven Distribution srl

Via Giuseppe Fanin 30, 40026 Imola (BO)

REGOLE INTRODUTTIVE

BENVENUTI NE IL RICHIAMO DI CTHULHU!

Sei interessato a *Il Richiamo di Cthulhu* della Chaosium? Non sei il solo!

Il Richiamo di Cthulhu è lo storico gioco di ruolo della Chaosium sull'orrore lovecraftiano, nel quale persone comuni si trovano dinanzi alle forze terrificanti e aliene dei Miti di Cthulhu.

Il Richiamo di Cthulhu è pubblicato dalla Chaosium Inc., una delle prime case editrici di giochi di ruolo, in attività fin dalla seconda metà degli anni '70. La Chaosium è famosa per la qualità dei suoi giochi e ha vinto molti premi nell'industria dei giochi d'avventura.

Tutto quello di cui avrai bisogno per giocare per la prima volta a *Il Richiamo di Cthulhu* sono queste Regole Introduttive, un set di dadi poliedrici, tanta immaginazione e i tuoi amici.

Benvenuto nei mondi de *Il Richiamo di Cthulhu*!



COS'È IL RICHIAMO DI CTHULHU?

“L'emozione più antica e potente dell'uomo è la paura, e la più antica e potente forma di paura è quella dell'ignoto.”

— H. P. Lovecraft

“Non è morto ciò che in eterno può attendere, e col volgere di eoni anche la morte può morire.”

— H. P. Lovecraft,

Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di segreti, di misteri e di orrore. Interpretando il ruolo di tenaci investigatori, squadre di personaggi viaggeranno verso luoghi strani e pericolosi, sventeranno oscuri complotti e si opporranno ai terrori della notte. Nel mentre, incontreranno entità da oltre lo spazio e il tempo che mineranno la loro sanità mentale, mostri spaventosi e cultisti folli; mentre tra le pagine di libri strani e dimenticati scopriranno segreti che sarebbero dovuti restare ignoti all'uomo. Queste persone comuni affronteranno molte sfide, ma i loro sforzi eroici potrebbero addirittura decidere le sorti del mondo.

Creato da Sandy Peterson e pubblicato per la prima volta nel 1981, *Il Richiamo di Cthulhu* definisce il genere da più di 35 anni ed è costantemente considerato uno dei migliori giochi di ruolo da provare. Per le persone tanto coraggiose da svelare i suoi segreti, le ricompense sono al di là di ogni comprensione!

Il documento che stai leggendo adesso ti fornisce tutte le informazioni di cui hai bisogno per creare un personaggio nel gioco di ruolo de *Il Richiamo di Cthulhu*, oltre alle regole base del gioco: informazioni sufficienti perché assieme ai tuoi amici compiate i primi passi in questo mondo meraviglioso e possiate giocare allo scenario **La Casa Infestata**, disponibile online su www.raven-distribution.com e www.dragonstore.it.

RUOLI DEI GIOCATORI

In ogni partita, i giocatori assumono uno di questi due ruoli: giocano come investigatori o come Custode. La maggior parte di loro assume il ruolo di investigatore (dato che investigare è quello che fanno) cercando di risolvere un mistero o uscire da una situazione pericolosa. Le trame che si troveranno a dipanare sono pensate per sfidare questi investigatori, che possono restare feriti, subire esperienze che ne minano la sanità mentale o addirittura venire divorati da un mostro!

Col progredire del gioco, gli investigatori vengono a conoscenza di strane magie e orrendi mostri alieni, ottengono conoscenze particolari da libri arcani di sapere dimenticato e migliorano le loro abilità, diventando più esperti e più capaci.

Un giocatore assume il ruolo del Custode. Sceglie uno scenario da giocare o ne propone uno di sua ideazione. Durante il gioco, il Custode imposta la situazione, descrive le scene e interpreta le persone incontrate dagli investigatori (dette “Personaggi Non Giocanti” o PNG). Il Custode inoltre decide la risoluzione delle azioni e fa riferimento alle regole del gioco. Dato che il Custode ha bisogno di più tempo per prepararsi, i giocatori spesso assumono a turno il ruolo del Custode tra uno scenario e l'altro. Pensa al ruolo del Custode come a quello di un regista che sta dirigendo un film in cui gli attori (gli investigatori) non hanno idea di come si svilupperà la storia.

Gli investigatori non devono necessariamente essere simili a chi li interpreta. È spesso invece molto più soddisfacente e divertente per i giocatori creare personaggi totalmente diversi da se stessi: arcigni investigatori privati, giornalisti spiritosi o studiosi eruditi.

Il gioco è un'interazione in continua evoluzione tra i giocatori (impegnati con i loro personaggi a svelare un mistero) e il Custode, che gli illustra e determina il funzionamento del mondo in cui si svolge il mistero.

Non si gioca su di una plancia. Il gioco si svolge prevalentemente in maniera verbale: viene presentata e delineata una situazione dal Custode, poi i giocatori, interpretando i loro investigatori, dichiarano cosa intendono fare. Usando le regole per dare coerenza ed equilibrio alla situazione, il Custode gli comunica se possono fare quanto proposto e i passi da seguire, il che spesso comporta il tiro di qualche dado per determinare il successo dell'azione. I dadi aiutano a risolvere gli incontri e le situazioni, oltre che a preservare l'onestà, ed inoltre aggiungono emozione e suspense: l'esito di un tiro potrebbe comportare una sorpresa imprevedibile, una scioccante sconfitta o lo scampare la morte per un soffio! Una volta determinato il risultato, il Custode narra quanto accade, chiedendo ai giocatori come reagiscono, e si prosegue a giocare in questo modo.

L'obiettivo di un gioco di ruolo è divertirsi. Avere il cuore che va a mille e sudare freddo fanno parte della natura umana che trova piacere nella paura, purché lo spavento non sia reale. Per alcuni, la sensazione di rilassamento dopo lo spavento è il risultato più appagante. Per altri, è lo spavento in se stesso. *Il Richiamo di Cthulhu* è uno strumento per spaventare e poi tranquillizzare i giocatori. Divertimento per tutte le persone coinvolte!

REGOLE INTRODUTTIVE

Vincitori e Vinti

Ne *Il Richiamo di Cthulhu*, non ci sono né vincitori né vinti secondo gli abituali termini competitivi. Di solito una partita è cooperativa: i partecipanti collaborano per raggiungere un obiettivo comune, generalmente scoprire e sventare qualche trama maligna messa in atto dai servitori di qualche culto delle tenebre o società segreta. L'opposizione che gli investigatori dovranno affrontare sarà di solito una situazione aliena o ostile, controllata però da un Custode imparziale, non da un altro giocatore avverso. Il Custode assume il ruolo di tutti i personaggi di supporto e dei mostri nell'avventura, mentre i giocatori interpretano un solo ruolo: quello del loro investigatore.

“Vincere” in una situazione simile dipende dal raggiungimento dell'obiettivo degli investigatori. La “sconfitta” è ciò che avviene quando non si riesce a raggiungere l'obiettivo (ma si potrebbe riprovare, in seguito). Durante la partita, gli investigatori possono rimanere feriti, subire esperienze che ne minino la sanità mentale o addirittura morire! Tuttavia, qualcuno deve pur opporsi agli orrori cosmici dei Miti di Cthulhu e la morte di un singolo investigatore ha poco significato se comporta l'interruzione del grande piano di Cthulhu per sottomettere la Terra!

Gli investigatori che sopravvivranno otterranno poteri da volumi arcani contenenti conoscenze dimenticate, informazioni su mostri orrendi e il miglioramento delle loro abilità tramite l'esperienza. Gli investigatori dei giocatori continueranno quindi a progredire, fino alla loro dipartita o ritiro, quel che avverrà prima.

DI COSA C'È BISOGNO PER GIOCARE A IL RICHIAMO DI CTHULHU

Quando sei pronto a giocare a *Il Richiamo di Cthulhu*, avrai bisogno solo di alcune cose per cominciare:

- Queste Regole Introduttive.
- Dadi per giocare di ruolo.
- Carta.
- Gomma e matite.
- Due o più persone con cui giocare.
- Un posto tranquillo (il tavolo della sala da pranzo è un buon posto da cui cominciare).
- Tre o quattro ore da dedicare al gioco.

NON HAI MAI GIOCATO PRIMA D'ORA A UN GIOCO DI RUOLO?

Se non hai mai provato a giocare a un gioco di ruolo prima d'ora, potresti ben chiederti di cosa si parli. Per dissolvere alcune inesattezze e metterti sulla giusta via, potrebbe essere utile descrivere una normale sessione di gioco.

Michele, la sua compagna, e due loro amici si incontrano a casa sua venerdì sera intorno alle sette. Dopo aver chiacchierato e aver preso un po' di bevande e snack, si siedono in salotto e il padrone di casa dà a ciascuno carta e matita, poi si passa alla generazione dei personaggi. I giocatori comparano le loro idee, tirano i dadi e completano le schede degli investigatori. Si sono fatte le otto.

Michele dà il via alla partita descrivendo la scena iniziale, dicendo agli investigatori che stanno parlando con un uomo che vuole che controllino una sua proprietà; si dice infatti in giro che sia infestata! Uno dei giocatori risponde, imitando la voce del suo investigatore, “Che cumulo di sciocchezze!”. Con lo svolgersi della storia, tutti rimangono coinvolti, descrivendo quello che i loro personaggi dicono o fanno. Alcuni giocatori decidono di parlare imitando i loro personaggi, con uno spiccato accento, mentre altri preferiscono “recitare” fuori personaggio e parlare normalmente. Sorgono conflitti emozionanti e si tirano i dadi per determinarne il risultato. A volte i giocatori riescono; altre volte gli eventi cospirano contro di loro. Si gioca semplicemente parlando e tirando qualche dado per determinare il risultato di alcune situazioni; i giocatori non si alzano dalla sedia per recitare, né indossano costumi o altre attrezzature.

Michele e i suoi amici smettono di giocare intorno alle dieci e mezza, fanno quattro chiacchiere e poi si danno la buonanotte intorno alle undici. Tutti non vedono l'ora di incontrarsi di nuovo la settimana prossima per scoprire come si svilupperà la storia.

Questo naturalmente è solo un esempio. Il numero di giocatori e la durata di una sessione di gioco varia da gruppo a gruppo. La cosa principale che deriva da tutto ciò è che il gioco si svolge in uno spazio immaginario condiviso dal gruppo. Il Custode dirige la storia e la trama, con i giocatori che reagiscono alle scene descritte dal Custode aiutando così a plasmare la narrazione della partita.

CONCETTI DEL GIOCO

Il Richiamo di Cthulhu si basa sui racconti di uno scrittore di inizio 20° secolo, Howard Phillips Lovecraft (20 agosto 1890 – 15 marzo 1937), le cui storie erano incentrate su di una cupa filosofia di un cosmo incurante in cui regnano, all'insaputa dell'umanità, strani esseri alieni e divini. Questi concetti divennero talmente popolari da ispirare generazioni di scrittori, che avrebbero finito per sviluppare ed espandere quello che è oggi noto come "Orrore Cosmico" all'interno delle strutture create da Lovecraft (i "Miti di Cthulhu").

Lovecraft rimase praticamente ignoto e pubblicato solo da riviste pulp prima di morire in povertà, ma oggi è considerato uno dei più importanti autori del 20° secolo per quanto riguarda i generi dell'orrore e della narrativa fantastica. Nonostante le sue idee personali datate, possiamo trarre ispirazione per i nostri giochi dalle sue creazioni di fantasia. La scrittura di Lovecraft è molto fitta e usa un linguaggio arcaico, che sembra fuoriuscire dalle pagine di uno di quegli antichi libri di magia che spesso descrive nei suoi racconti. Oltre a essere attirati dall'orrore, potremmo anche divertirci ridendo delle sue idee e delle sue allegorie, giacché Lovecraft abitualmente rideva di se stesso e scriveva racconti che facevano satira dei suoi amici. Gli scrittori contemporanei di narrativa e di materiali di giochi si sono allontanati da Lovecraft, esplorando i Miti di Cthulhu e riesaminando temi sociali contemporanei e storici. Il gioco de *Il Richiamo di Cthulhu* prende ispirazione da questi romanzi.

Se vuoi approfondire la tua conoscenza di H.P. Lovecraft e dei Miti di Cthulhu, internet è piena di risorse sull'argomento, a partire da Wikipedia.

I Miti di Cthulhu

Il termine "Miti di Cthulhu" viene generalmente attribuito ad August Derleth, uno scrittore e fan della prima ora di Lovecraft che, in seguito, fondò la casa editrice Arkham House, dedita al tenere in stampa la raccolta dello scrittore di Providence. Oggi, il termine rappresenta una specifica cosmologia fantastica di divinità e mostri alieni, sapere arcano e temi che rappresentano l'"Orrore Lovecraftiano", dove l'esistenza dell'umanità su scala cosmica risulta insignificante.

Lovecraft scrisse, "Tutti i miei racconti sono basati sulla premessa fondamentale che le leggi comuni dell'uomo, i suoi interessi e le sue emozioni, non abbiano alcun valore o significato nell'immensa vastità del cosmo." Immaginava inoltre che le verità fondamentali dell'universo fossero talmente aliene e orripilanti che anche solo venire esposti a esse avrebbe condotto alla follia. Per quanto l'umanità brami la comodità e la verità, può ottenere solo l'una o l'altra. La mente umana è un conten-

tore inflessibile e non può contenere sia la verità cosmica che la totale sanità mentale: più gliene si riversa di una, più deve rovesciare fuori l'altra.

Nei Miti di Cthulhu, gli esseri umani che desiderano disperatamente il potere potrebbero decidere di rinunciare a qualsiasi rimasuglio di sanità mentale per diventare abili nel manipolare i segreti del tempo e dello spazio. Stretto il patto col diavolo, questi spietati stregoni potrebbero far ricadere morte e distruzione sul mondo in cambio di maggiori conoscenze e potere. Le entità aliene dei Miti di Cthulhu sono spesso molto distanti dall'umanità, che sovente le considera creature divine e forma culti per adorarle. Sono proprio questi culti che, nel gioco, si oppongono agli investigatori.

Mistero & Indagine

Le avventure de *Il Richiamo di Cthulhu* sono abitualmente incentrate su di un mistero, con gli investigatori chiamati a svelare la verità dietro quanto stia accadendo. Spesso il mistero è il frutto degli atti criminali di un folle adoratore o di un culto al servizio delle divinità dei Miti di Cthulhu. Compito degli investigatori è scoprire gli indizi, con ogni indizio che rivela un'altra opzione di ricerca o di esplorazione. Mano a mano che gli investigatori raccolgono indizi, migliorano la loro conoscenza della situazione fino a quando non saranno in grado di identificare la persona o la causa del misfatto originale, il che potrebbe a sua volta condurre a una sorta di confronto o di sfida finale. È compito dei giocatori, nei panni dei loro investigatori, sciogliere il mistero e decidere come risolvere la situazione e assicurarsi che i responsabili vengano consegnati alla giustizia o sistemati una volta per tutte. A volte, il mistero può essere il risultato di strane magie, un mostro raccapricciante o qualche altro evento bizzarro, ciascuno dei quali può avere effetti negativi sugli investigatori.

Ovviamente, non tutte le avventure sono uguali e alcune non si svolgono come un racconto del mistero. A volte uno scenario si limita a proiettare gli investigatori in una situazione pericolosa da cui devono scappare o a cui devono trovare una soluzione. Ogni avventura è come un breve racconto e ciascuna di esse è diversa dalle altre. Gli scenari possono essere collegati, con ogni storia che forma un pezzo di una trama più grande e complessa: in questo caso si parla di campagne.

CREARE UN INVESTIGATORE

Per giocare a *Il Richiamo di Cthulhu* devi creare un personaggio investigatore. Per creare il tuo investigatore devi seguire una serie di passi, che sono descritti più avanti. I giocatori registrano i dettagli dei loro investigatori sulla scheda dell'investigatore de *Il Richiamo di Cthulhu*.

REGOLE INTRODUTTIVE

La scheda dell'investigatore, allegata in fondo a questo documento e che puoi stampare per uso personale, contiene tutte le informazioni necessarie a partecipare al gioco.

Il processo di creazione dell'investigatore che segue è una versione semplificata, pensata per permetterti di giocare il prima possibile. Un processo più dettagliato, con molte più opzioni per modellare i tuoi investigatori, è presentato nel *Manuale Base* de *Il Richiamo di Cthulhu* 7ª Edizione.



DADI PER GIOCARE DI RUOLO

Il Custode e i giocatori avranno bisogno di un set di dadi per giocare di ruolo, compresi due dadi a dieci facce (D10) da usare assieme per i tiri percentuali (D100), un dado a quattro facce (D4, dividendo per due il punteggio ottenuto e arrotondando per eccesso può essere usato come D2), un dado a sei facce (D6, dividendo per due il punteggio ottenuto e arrotondando per eccesso può essere usato come D3), un dado a otto facce (D8) e un dado a venti facce (D20). Sarebbe ideale, per non rallentare il gioco, che il Custode e ogni giocatore abbiano il proprio set di dadi.

I giocatori che non hanno mai partecipato a un gioco di ruolo o da tavolo potrebbero non aver mai visto dadi diversi da quello a sei facce. Questi dadi possono essere comprati nella maggior parte dei negozi di giochi da tavolo e online.

La lettera D sta per la parola "dado" o "dadi". Il numero dopo la D indica l'insieme di numeri casuali generato: il D8 genera numeri a caso tra 1 e 8, ad esempio, mentre il D100 genera numeri tra 1 e 100.

Nel corso di un'avventura, il testo farà riferimento a diversi tiri di dado, usando la terminologia di cui sopra. Quindi, se il testo indica che un mostro infligge 1D8 danni, tira una volta un dado a 8 facce per determinare quanti danni provochi.

LEGGERE IL DIOO (TIRO PERCENTUALE)

Il tiro percentuale (a cui si riferisce l'abbreviazione D100) è di solito composto da due dadi a dieci facce tirati assieme.

Questi dadi vengono venduti in coppia, uno (il "dado unità") con sopra i numeri 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9, l'altro (il "dado decina") con sopra i numeri 00, 10, 20, 30, 40, 50, 60, 70, 80 e 90. Quando li tiri, leggi il numero visibile in cima ai dadi e sommalo per sapere il risultato ottenuto; se ottieni 20 sul dado decina e 3 sul dado unità, il risultato è 23. Eccezione: Se ottieni 00 sul dado decina assieme a 0 sul dado unità il risultato ottenuto è 100 e non 0. Un tiro di 00 combinato con qualsiasi altro valore sul dado unità indica un risultato sotto il 10; ad esempio, 00 sul dado decina e 3 sul dado unità vengono letti come 3.

In alternativa, usa due dadi "unità" di colori diversi, ognuno con i numeri 0, 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 e 9. Designa il dado di un colore a tua scelta come il dado decina e l'altro come il dado unità: quindi 2 per la decina e 3 per il dado unità vengono letti 23, mentre 0 sulla decina e 1 sull'unità sono letti come 1, e 1 sulla decina e 0 sull'unità sono letti come 10. Due 0 sono letti come 100.

MODIFICATORI AI TIRI DI DADO

A volte un'indicazione dell'uso dei dadi è preceduta da un numero diverso da "1": ciò indica che bisogna tirare più di un dado alla volta e sommarne i risultati. Ad esempio, 2D6 indica che bisogna tirare due dadi a 6 facce e sommarli (o tirare un D6 due volte e sommare i punteggi ottenuti).

A volte potresti incontrare 1D6+1. Ciò significa che il numero che segue il più deve essere sommato al risultato del D6. Quindi con 1D6+1, il risultato può essere 2, 3, 4, 5, 6 o 7.

Se un mostro sferra un'artigliata da 1D6+1+2D4 danni, determina la violenza dell'attacco tirando i tre dadi richiesti, sommandone i risultati e aggiungendo uno alla fine (quindi, tira 1D6 e 2D4 e somma 1 al totale così ottenuto).



PASSO UNO: CARATTERISTICHE DELL'INVESTIGATORE

Per cominciare, un personaggio de *Il Richiamo di Cthulhu* ha otto caratteristiche:

- Forza (FOR), che misura la forza muscolare di un investigatore.
- Costituzione (COS), che misura la salute e la resistenza del tuo investigatore.
- Potere (POT), che è una combinazione di forza di volontà, spirito e stabilità mentale.
- Destrezza (DES), che misura l'agilità fisica e la velocità del tuo investigatore.
- Fascino (FAS), che misura sia l'avvenenza fisica del tuo investigatore.
- Taglia (TAG), che è una media di altezza e peso del tuo investigatore.
- Intelligenza (INT), che è una misura approssimativa dell'astuzia e dell'abilità di fare salti logici e intuitivi del tuo personaggio.
- Istruzione (IST), che è una misura delle conoscenze che il tuo investigatore ha accumulato tramite un'istruzione formale o tramite la rispettabile "università della vita".

LIBRO 2

Distribuisi i seguenti valori come preferisci tra le tue caratteristiche: 40, 50, 50, 60, 60, 70, 80. Ciascuno di questi valori è un numero percentuale, quindi assegnare 70 alla Forza del tuo investigatore indica che ha "FOR 70%", un punteggio sopra la media, il che indica che è discretamente forte. Trascrivi i numeri sulla scheda dell'investigatore nel grosso riquadro accanto a ciascuna caratteristica. Definiamo questi i valori "Normali" delle caratteristiche.

Un Mezzo e Un Quinto del Valore

Guardando alla scheda dell'investigatore, vedrai che ci sono tre riquadri vicino a ciascuna caratteristica: un grosso riquadro (in cui hai appena scritto il valore di quella caratteristica) e, a fianco, due riquadri più piccoli. Il riquadro più piccolo sopra è per la "Metà" del valore, mentre il riquadro più piccolo sotto è il "Quinto" del valore.

- Per determinare il valore della Metà di una caratteristica, dimezza il numero che hai scelto di assegnare alla caratteristica, se necessario arrotondando per difetto al numero intero più vicino. Per esempio, se scegli FOR 70, la Metà del valore sarebbe 35.
- Per determinare il valore di un Quinto, dividi il valore Normale per 5, arrotondando di nuovo per difetto, se necessario. Per esempio, con FOR 70, il Quinto del valore sarebbe 14.

Trascrivi la Metà e il Quinto dei valori di ciascuna caratteristica sulla scheda dell'investigatore. A pagina 23 di questo documento c'è una **Tabella Riassuntiva della Metà e del Quinto dei Valori**, che permette di determinarli senza dover fare calcoli.

PASSO DUE: ATTRIBUTI SECONDARI

Ci sono alcuni attributi che vengono determinati dopo che hai definito le caratteristiche del tuo investigatore. Questi sono il Bonus al Danno e la Struttura, i Punti Ferita, il Movimento, la Sanità e i Punti Magia. Inoltre, dovrai determinare anche il punteggio di Fortuna.

Bonus al Danno e Struttura: il Bonus al Danno rappresenta quanti danni extra il tuo investigatore infligge quando riesce in un attacco in combattimento corpo a corpo (da mischia). La Struttura è una scala che misura taglia e forza impiegata quando si effettua una "Manovra di Combattimento" (vedi pagina 19). Somma la tua FOR e TAG Normali e consulta la tabella a lato. Sulla scheda dell'investigatore troverai dei riquadri dove trascrivere i valori di Struttura e di Bonus al Danno.

Punti Ferita (PF): sono determinati sommando TAG e COS, dividendo poi il totale per dieci e arrotondando per difetto al numero intero più vicino. Quando il tuo investigatore subisce danni in combattimento o a seguito di altri eventi, i suoi PF scenderanno.

Esempio: TAG 50 e COS 50 danno come totale 100; diviso per dieci, dà 10 Punti Ferita. L'investigatore può subire fino a 10 punti di danno prima di cadere svenuto e rischiare di morire.

Movimento (MOV): tutti i personaggi umani hanno Movimento 8.

Punti Sanità (SAN): partono a un livello pari al punteggio di POT dell'investigatore. Sulla scheda dell'investigatore troverai un riquadro dedicato alla Sanità, pieno di numeri; segna il valore corrispondente a questo numero. Questo punteggio viene usato per i tiri percentuale che rappresentano l'abilità del tuo investigatore di rimanere imperturbabile dinanzi agli orrori. Una volta che il tuo investigatore avrà cominciato a incontrare le mostruosità dei Miti di Cthulhu, i suoi punti Sanità inizieranno ad abbassarsi e rialzarsi.

Esempio: POT 40 dà un punteggio di Sanità 40. Quando effettui un tiro Sanità, per riuscire nel tiro devi ottenere 40 o meno su 1D100. Se ottieni 41 o più, vuol dire che hai fallito il tiro Sanità.

TABELLA BONUS AL DANNO E STRUTTURA

Esempio: L'investigatore di Carlo ha FOR 60 e TAG 70, per un totale di 130. Quando riesce in un attacco fisico, infliggerà 1D4 danni aggiuntivi (Bonus al Danno). La sua Struttura è +1.

FOR + TAG	Bonus al Danno	Struttura
2-64	-2	-2
65-84	-1	-1
85-124	Nessuno	0
125-164	+1D4	1
165-204	+1D6	2

REGOLE INTRODUTTIVE

Punti Magia (PM): sono pari a un quinto del POT. Segna questo valore sulla scheda dell'investigatore. I Punti Magia vengono usati per eseguire incantesimi, alimentare congegni arcani ed effetti magici. I Punti Magia spesi vengono recuperati al ritmo di 1 punto all'ora. Una volta che un individuo avrà finito i Punti Magia, ogni loro ulteriore spesa viene dedotta dai Punti Ferita: ulteriori perdite si manifestano come danni fisici nella forma decretata dal Custode.

Esempio: con POT 40 si hanno 8 Punti Magia. Quando l'investigatore esegue un incantesimo che richiede la spesa di 2 Punti Magia, il suo valore scende temporaneamente a 6.

Fortuna: calcola la Fortuna tirando 3D6 e moltiplicando il risultato per 5. Segna questo valore sulla scheda dell'investigatore. Il tiro Fortuna viene spesso usato per determinare se le circostanze esterne siano a tuo favore o meno. Come per la Sanità, per superare un tiro Fortuna devi ottenere un risultato pari o inferiore al tuo valore di Fortuna. Vedi pagina 16 per maggiori informazioni sui tiri Fortuna.

Esempio: L'investigatore di Carlo sta fuggendo da un'orda di Zombi e si getta in una macchina vicina. Il Custode chiede un tiro Fortuna per determinare se le chiavi siano ancora nel cruscotto (dato che è una probabilità del tutto casuale). Carlo effettua un tiro percentuale e ottiene 28. Il risultato è inferiore al punteggio di Fortuna: l'investigatore gira le chiavi e il motore si accende con un rombo!

PASSO TRE: PROFESSIONE E ABILITÀ

A questo punto, dovresti esserti fatto un'idea di cosa faccia per vivere il tuo investigatore. Il termine "investigatore" non ti limita a essere un poliziotto o un investigatore privato. La scelta della professione influenzerà la scelta delle abilità del tuo investigatore. Per cominciare, scegli una professione. Va bene qualsiasi cosa tu ritenga interessante da giocare, ma dovresti concordarla col tuo Custode. Alcune delle professioni preferite ne *Il Richiamo di Cthulhu* sono Professore, Giornalista, Occultista e Archeologo. Tuttavia, le professioni sono limitate esclusivamente dalla tua immaginazione.

Scegli una professione dalla lista seguente e usa la lista di abilità fornite oppure creane una adatta alle tue necessità: per farlo, scegli una professione poi dà un'occhiata alla lista delle abilità sulla scheda dell'investigatore. Scegli otto abilità appropriate alla professione scelta del tuo investigatore (per esempio, di quali abilità avrebbe bisogno una persona che svolge questa professione?). Queste saranno le "abilità professionali" del tuo investigatore. Usa un pezzo di carta per annotarle.

Nota: una breve descrizione delle varie abilità si trova alle pagine 10-13.

Adesso assegna punti alle abilità sulla scheda dell'investigatore. Nessun giocatore può aggiungere punti all'abilità Miti di Cthulhu durante la creazione del personaggio, dato che si assume che tutti i personaggi principianti ignorino la minaccia dei Miti.

Distribuisce i seguenti valori tra le otto abilità professionali e l'abilità Valore di Credito: una a 70%, due a 60%, tre a 50% e tre a 40% (porta le abilità direttamente a questi valori e ignora i valori base delle abilità scritti accanto a ciascuna abilità sulla scheda dell'investigatore).

Esempio: Eva ha scelto di interpretare una Giornalista e assegna i seguenti valori: Arti e Mestieri (Fotografia) 50%, Biblioteconomia 50%, Lingua Madre (Inglese) 60%, Psicologia 40%, Storia 40%. Sceglie quindi Persuadere come abilità interpersonale, assegnandole 70% (è una persona molto persuasiva!). Osserva quindi la lista delle abilità sulla scheda dell'investigatore e sceglie due altre abilità che ritiene possano tornare utili a una giornalista: Furtività 60% e Individuare 50%. Le rimane solo un valore, 40%, da attribuire al Valore di Credito. Eva trascrive questi valori nel riquadro Normale (quello grande) accanto a ciascuna di queste abilità.

Dopo aver assegnato i punti alle abilità professionali, seleziona le tue "abilità di interessi personali". Queste sono abilità che il tuo personaggio ha sviluppato al di fuori del suo lavoro. Scegli quattro abilità non professionali e aumentale del 20% (sommando 20 al valore base dell'abilità come riportato accanto a essa sulla scheda dell'investigatore).

Raccomandiamo di scrivere i valori delle abilità nello stesso formato delle caratteristiche (Normale/Metà/Quinto del valore) dato che avrai bisogno di farvi riferimento nel corso della partita (vedi pagina 23 per la **Tabella Riassuntiva**). Naturalmente, se lo preferisci, puoi scrivere il valore Normale di ciascuna abilità e fare il calcolo a mente durante il gioco.

Un Altro Esempio: Carlo sceglie come professione Soldato. Dato che questa professione non è riportata in questo volume, sceglie le otto abilità professionali che gli sembrano più appropriate: Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun), Combattere (Rissa), Furtività, Lingua (Altra), Primo Soccorso, Scalare, Schivare e Sopravvivenza (sceglie come specializzazione Selva). Carlo assegna i valori delle abilità come segue: Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) 50%, Combattere (Rissa) 70%, Furtività 50%, Lingua (Altra) 50% (scegliendo Spagnolo come seconda lingua), Primo Soccorso 40%, Scalare 60%, Schivare 60%, Sopravvivenza (Selva) 40%, Valore di Credito 40%.

Carlo sceglie anche quattro abilità di interessi personali, aumentandole tutte del 20% (sommando 20 al valore base dell'abilità scritto sulla scheda): Guidare Auto 40%, Individuare 45%, Riparazioni Meccaniche 30% e Saltare 40%. Ciascun valore viene quindi trascritto sulla scheda accanto a ciascuna abilità, sotto forma di valore Normale, Metà e un Quinto, come "Individuare: 45 (22/9)".

ESEMPI DI PROFESSIONI DA INVESTIGATORE

ANTIQUARIO – Arti e Mestieri (qualsiasi), Biblioteconomia, Individuare, Lingua (Altra), Storia, Valutare, una abilità interpersonale (Ammaliare, Intimidire, Persuadere o Raggirare) e una abilità a scelta.

AUTORE – Arti e Mestieri (Letteratura), Biblioteconomia, Lingua (Altra), Lingua Madre, Naturalistica o Occultismo, Psicologia, Storia e due abilità a scelta.

DILETTANTE – Armi da Fuoco, Arti e Mestieri (qualsiasi), Cavalcare, Lingua (Altra), una abilità interpersonale (Ammaliare, Intimidire, Persuadere o Raggirare) e tre abilità a scelta.

DOTTORE IN MEDICINA – Lingua (Latino), Medicina, Primo Soccorso, Psicologia, Scienza (Biologia), Scienza (Farmacologia) e due abilità come specializzazione accademica o personale (ad esempio uno psichiatra potrebbe prendere Psicoanalisi).

GIORNALISTA – Arti e Mestieri (Fotografia), Biblioteconomia, Lingua Madre, Psicologia, Storia, una abilità interpersonale (Ammaliare, Intimidire, Persuadere o Raggirare) e tre altre abilità a piacere.

INVESTIGATORE DI POLIZIA – Armi da Fuoco, Arti e Mestieri (Recitazione) o Camuffare, Ascoltare, Individuare, Legge, Psicologia, una abilità interpersonale (Ammaliare, Intimidire, Persuadere o Raggirare) e una abilità a scelta.

INVESTIGATORE PRIVATO – Arti e Mestieri (Fotografia), Biblioteconomia, Camuffare, Individuare, Legge, Psicologia, una abilità interpersonale (Ammaliare, Intimidire, Persuadere o Raggirare) e una abilità a scelta.

PROFESSORE – Biblioteconomia, Lingua Madre, Lingua (Altra), Psicologia e cinque abilità a scelta come specializzazioni accademiche o personali.

DESCRIZIONE DELLE ABILITÀ

La maggior parte delle abilità funzionano esattamente come implica il loro nome: ad esempio, Guidare Auto determina quanto il personaggio sappia guidare bene un'automobile, mentre Scalare riguarda la capacità di un investigatore di arrampicarsi su e giù per un muro. Tuttavia, alcuni nomi di abilità sono meno chiari, quindi a seguire presentiamo un breve riassunto delle abilità riportate sulla scheda dell'investigatore.

Nota: sulla scheda dell'investigatore, ogni abilità ha accanto un valore percentuale riportato tra parentesi. Questo numero è la probabilità base che ha chiunque di far uso di quell'abilità senza addestramento. Quindi, chiunque può tentare di usare una pistola (probabilità base di successo 20%), anche se non ne ha mai impugnata una prima.

Ammaliare: assume molte forme, compresa l'attrazione fisica, la seduzione, l'adulazione o il semplice calore della personalità. Ammalare può essere usata per convincere qualcuno ad agire in una certa maniera, ma non in maniera completamente contraria al normale comportamento di quella persona. Ammalare è contrastata dalle abilità Ammalare o Psicologia.

Antropologia: permette di identificare e comprendere le abitudini di vita di un individuo (o di una cultura) tramite l'osservazione.

Archeologia: permette la datazione e identificazione di artefatti di culture antiche, e di riconoscere i falsi.

Armi da Fuoco: copre tutti i tipi di armi da fuoco, nonché archi e balestre. Scegli una specializzazione come Arco, Balestra, Fucile/Shotgun, Pistola; ciascuna specializzazione deve essere pagata separatamente con i punti abilità.

Arti e Mestieri: lo studio di questa abilità permette di creare, costruire o riparare qualcosa di artistico (come un dipinto o una canzone) o di artigianale (come un lavoro in legno o cucinare). Scegli una specializzazione adatta e trascrivila nello spazio indicato sulla scheda.

Ascoltare: interpretare e comprendere i suoni, comprese le conversazioni origliate, dietro porte chiuse o sussurate in un bar.

Biblioteconomia: trovare un'informazione, che sia un libro, un giornale, un documento all'interno di una biblioteca, una raccolta di documenti o database, purché l'oggetto

REGOLE INTRODUTTIVE

della ricerca sia presente. L'uso di questa abilità implica diverse ore di ricerche continue.

Camuffare: da usare ogniqualvolta desideri apparire come qualcuno di diverso da te.

Cavalcare: si applica a cavalli, asini o muli e conferisce una conoscenza basilare della cura dell'animale da sella, dell'attrezzatura per cavalcare e di come gestire il destriero al galoppo o su di un terreno impervio. In caso il destriero dovesse rivoltarsi o imbestiarsi all'improvviso, la possibilità del cavaliere di restare in sella è pari alla sua abilità Cavalcare.

Combattere: l'abilità di un personaggio nel combattimento corpo a corpo. Scegli una specializzazione come Spada, Ascia, Lancia, Frusta; ciascuna specializzazione deve essere pagata separatamente con i punti abilità.

Contabilità: conoscenza delle procedure contabili e capacità di indagare sull'attività finanziaria di un'impresa o di una persona.

Furtività: da usare quando si cerca di evitare di farsi notare, ci si muove silenziosamente o ci si nasconde per non attirare l'attenzione di chi possa vederci o uirci.

Guidare Auto: guidare una macchina o un camion leggero, effettuare manovre ordinarie e risolvere comuni problemi al veicolo. Se l'investigatore vuole seminare un inseguitore o pedinare qualcuno, potrebbe essere richiesto un tiro Guidare Auto.

Individuare: notare una porta o un compartimento segreti, notare un intruso nascosto, trovare un piccolo indizio, riconoscere un'automobile ridipinta, accorgersi di assalitori in agguato, notare un taschino gonfio o simili. È un'abilità importante nell'armamentario di qualsiasi investigatore. Quando cerchi un personaggio che si è nascosto, l'abilità Furtività dell'avversario

viene impiegata per determinare il livello di difficoltà del tiro.

Intimidire: può assumere diverse forme, tra cui violenza fisica, manipolazione psicologica e minacce verbali. Viene usata per spaventare o forzare una persona ad agire in un determinato modo. Intimidire è contrastata da Intimidire o Psicologia.

Lanciare: colpire un bersaglio con un oggetto. Un oggetto delle dimensioni di una mano, ragionevolmente bilanciato, può essere scagliato fino a un quinto di FOR metri di distanza. Se il tiro Lanciare fallisce, l'oggetto cade a una distanza casuale dal bersaglio determinata dal Custode. Usa questa abilità in combattimento per lanciare coltelli, pietre, lance, granate o boomerang.

Legge: rappresenta la possibilità di conoscere leggi pertinenti, precedenti, manovre legali o le procedure della corte. Aiuta nel trattare con la polizia, gli avvocati e i tribunali.

Lingua, Altra: Quando si sceglie questa abilità, bisogna specificare la lingua esatta e scriverla vicino all'abilità. Un individuo può imparare un qualsiasi numero di lingue, ma deve pagare separatamente i punti abilità per ciascuna. L'abilità rappresenta la capacità di comprendere, parlare, leggere e scrivere una lingua diversa dalla propria lingua madre.

Lingua Madre: la lingua madre di un personaggio. Scegli la lingua che il tuo personaggio conosce meglio, ad esempio l'inglese. Il valore di partenza è pari al Normale punteggio di IST del personaggio.

Manovrare Macchinari Pesanti: necessaria per guidare e utilizzare treni, motori a vapore, scavatrici e altri veicoli terrestri di grosse dimensioni.

Medicina: diagnostica e cura infortuni, ferite, malattie, avvelenamenti, ecc. Le cure tramite l'abilità Medicina richiedono almeno un'ora e possono

essere effettuate in qualsiasi momento dopo aver subito i danni, ma il livello di difficoltà aumenta se non vengono eseguite durante lo stesso giorno (vedi pagina 14). Una persona curata con successo con Medicina recupera 1D3 PF (oltre a quelli ricevuti da qualsiasi intervento di Primo Soccorso precedente), eccetto nel caso di un personaggio morente, che deve prima ricevere un tiro riuscito di Primo Soccorso per stabilizzarlo per poter trarre beneficio da un tiro Medicina.

Miti di Cthulhu: riflette la comprensione degli inumani Miti di Cthulhu. A differenza delle abilità accademiche non si basa sull'accumulo di conoscenze ma rappresenta piuttosto l'apertura e la sintonia della mente umana ai Miti di Cthulhu. Di conseguenza l'abilità Miti di Cthulhu deriva dagli incontri personali con i Miti (mostri e conoscenze estratte da libri rari). I Miti di Cthulhu sono in antitesi alla comprensione umana e l'esposizione a essi mina la sanità mentale. Nessun investigatore può spendere punti in Miti di Cthulhu come abilità iniziale (a meno che non venga concesso dal Custode).

Naturalistica: rappresenta le conoscenze tradizionali (non scientifiche) e le osservazioni personali di contadini, pescatori, hobbisti e praticanti improvvisati. Serve a identificare specie, abitudini e habitat in modo generico, oltre che tracce, piste e richiami degli animali.

Navigare: prendere il percorso giusto fino a destinazione, che ci si trovi in una strana città o nella selva. Leggere le mappe e determinare le distanze e il terreno da affrontare.

Nuotare: la capacità di galleggiare e muoversi in acqua o altri liquidi. Effettua il tiro Nuotare solo nei momenti di pericolo o di crisi oppure quando ti viene richiesto dal Custode. Fallire un tiro forzato di Nuotare può provocare la perdita di Punti Ferita; inoltre può far sì che la persona venga trascinato via dalla corrente, finendo parzialmente o totalmente annegata.

LIBRO 2

Occultismo: permette di riconoscere strumenti, parole e concetti legati all'occultismo, così come le tradizioni popolari, nonché di identificare grimori di magia e codici occulti. Permette di ricordare le conoscenze mistiche segrete apprese da libri, da insegnanti o dall'esperienza.

Persuadere: convincere una persona in merito a una particolare idea, concetto o credo tramite una discussione ragionata o un dibattito. Persuadere può essere utilizzata a prescindere dalla verità o meno del concetto. Un'applicazione riuscita di Persuadere richiede tempo: almeno mezz'ora. Se vuoi persuadere qualcuno in fretta, faresti meglio a usare Raggiare. Questa abilità può essere contrastata da Persuadere o Psicologia.

Pilotare: scegli una specializzazione come Aerei, Dirigibili o Imbarcazioni; ciascuna specializzazione deve essere pagata separatamente con i punti abilità. Permette l'utilizzo sicuro di questi modi di trasporto.

Primo Soccorso: assistenza medica d'emergenza; non può essere impiegata per curare le malattie (per le quali è invece richiesta l'abilità Medicina). Per essere efficace, l'abilità Primo Soccorso deve essere impiegata entro un'ora, in quel caso fa recuperare 1 Punto Ferita al paziente e può fargli riprendere i sensi.

Psicoanalisi: si riferisce a tutta la gamma delle terapie emotive. La Psicoanalisi può permettere a un investigatore di recuperare punti Sanità: una volta per mese trascorso nel gioco, effettuare un tiro sull'abilità Psicoanalisi dell'analista o del dottore. Se il tiro riesce, il paziente recupera 1D3 punti Sanità. Se il tiro fallisce, non recupera alcun punto. Se il tiro è un disastro, il paziente perde invece 1D6 punti Sanità e il trattamento da parte di quell'analista si può dichiarare concluso. Durante il gioco, la sola psicoanalisi è inutile per velocizzare il recupero dalla pazzia permanente, la quale richiede 1D6 mesi di ricovero (o simili), delle quali

la psicoterapia può essere solo una parte. Un uso riuscito di questa abilità può permettere a un personaggio di affrontare le sue fobie o le sue manie per un breve tempo o di riconoscere le proprie allucinazioni per quello che sono in realtà.

Psicologia: percezione comune a tutti gli esseri umani, che permette di studiare un individuo e farsi un'idea delle motivazioni e del carattere di un'altra persona. Il Custode può decidere di effettuare i tiri Psicologia in segreto per conto dei giocatori, annunciando solo le informazioni, vere o false, che verranno tratte dal suo impiego.

Raggiare: limitata specificamente al raggio, il mentire e il fuorviare, come convincere un buttafuori a farti entrare in un locale, far firmare a qualcuno un modulo senza leggerlo, distrarre un poliziotto e così via. L'abilità è contrastata da Psicologia o Raggiare.

Rapidità di Mano: permette di coprire visivamente, nascondere o celare uno o più oggetti, magari con detriti, abiti o altri materiali che possono frapporsi o confondere gli osservatori. Permette inoltre di compiere atti di estrema precisione e di manipolazione di piccoli oggetti.

Riparazioni Elettriche: riparare o riconfigurare l'equipaggiamento elettrico, come l'impianto di accensione di un'auto, motori elettrici, scatole dei fusibili e allarmi anti-rapina.

Riparazioni Meccaniche: riparare un macchinario rotto o crearne uno nuovo. Permette di eseguire dei progetti basilari di carpenteria e idraulica, oltre che di costruire oggetti (come sistemi di leve) e riparare oggetti (come pompe a vapore). Questa abilità può essere usata per aprire delle comuni serrature di casa, ma niente di più complesso; vedi l'abilità Scassinare per le serrature più complesse.

Saltare: se il tiro riesce, l'investigatore può saltare in alto o in basso, oppure orizzontalmente, con una partenza da

fermo o in corsa. In caso di caduta, un tiro riuscito di Saltare aiuta a prepararsi all'impatto, dimezzando il danno subito.

Scalare: permette di arrampicarsi su alberi, muri e altre superfici verticali con o senza corde e attrezzatura da arrampicata.

Scassinare: aprire le portiere di un'auto, farla partire, forzare le finestre della biblioteca, risolvere una scatola magica cinese e superare i normali sistemi d'allarme in commercio. L'utilizzatore è anche in grado di riparare serrature, fabbricare chiavi o aprire serrature con l'aiuto di passe-partout, arnesi da scasso e altri attrezzi.

Schivare: permette di evitare istintivamente i colpi, le armi lanciate e così via. Un personaggio può provare a schivare un qualsiasi numero di volte per round di combattimento (ma solo una volta per specifico attacco). Se può vedere l'attacco, il personaggio può anche provare a schivarlo. È impossibile schivare i proiettili, perché non possono essere visti quando sono in movimento; la cosa migliore che un personaggio possa fare in quel caso è effettuare un'azione evasiva che lo renda più difficile da colpire.

Scienza: capacità pratiche e teoriche in una specializzazione scientifica suggerirebbero un qualche tipo di istruzione e addestramento formali, anche se non è da escludere la possibilità di uno scienziato dilettante che ha appreso direttamente dai libri. Il sapere e la sua portata sono limitati dall'epoca in cui si gioca. Scegli una specializzazione come Astronomia, Biologia, Botanica, Chimica, Crittografia, Farmacologia, Fisica, Geologia, Zoologia, ecc.; ciascuna specializzazione deve essere pagata separatamente con i punti abilità. A discrezione del Custode, quando un personaggio non possiede la specializzazione richiesta per la materia può tirare contro la specializzazione più affine a un livello superiore di difficoltà (o con un dado penalità).

REGOLE INTRODUTTIVE

Seguire Tracce: seguire una persona, veicolo o animale via terra. Fattori come il tempo trascorso da quando le tracce sono state lasciate, la pioggia e il tipo di terreno percorso possono influenzare il livello di difficoltà.

Sopravvivenza: fornisce le conoscenze necessarie a sopravvivere in ambienti estremi, come nel deserto o tra i ghiacci, oltre che in mare o nella selva. Fornisce anche la conoscenza di dove meglio cacciare, costruire ripari, dei pericoli comuni (ad esempio, quali piante velenose evitare), ecc. Scegli una specializzazione come Selva, Artico, Deserto, Mare, ecc.; ciascuna specializzazione deve essere pagata separatamente con i punti abilità.

A discrezione del Custode, quando un personaggio non dispone della specializzazione richiesta può tirare contro una specializzazione affine aumentando il livello di difficoltà (o con un dado penalità).

Storia: ricorda fatti significativi su di una nazione, città, regione o persona.

Valore di Credito: il Valore di Credito di un personaggio è un indicatore della sua ricchezza e della sua condizione sociale. A seconda di quanti punti abilità professionali hai assegnato a questa abilità, il tuo investigatore è...

- Valore di Credito 0: squattrinato, vive per

strada.

- Valore di Credito 1-9: povero, possiede il minimo indispensabile.
- Valore di Credito 10-49: medio, un livello ragionevole di comodità.
- Valore di Credito 50-89: benestante, un minimo di lusso.
- Valore di Credito 90-98: ricco, grandi lussi e agi.
- Valore di Credito 99: nababbo, il denaro non è un problema.

Esempio: Carlo sceglie un Valore di Credito 40% per il suo soldato, a indicare che ha introiti medi.

Valutare: stimare il valore di un particolare oggetto, compresa la qualità, i materiali usati e la fattura.

PASSO QUATTRO: TRASCORSI

Dai un'ultima occhiata alle abilità e alle caratteristiche, quindi ai valori che hai distribuito a ciascuna di esse. Con un po' di immaginazione può iniziarti a fare un'idea di chi sia il tuo personaggio. Potresti voler aggiungere note al background e alla personalità del tuo personaggio mentre le scegli. Chi è davvero? Dove è cresciuto? Com'è la sua famiglia? Più tempo passi a pensare al tuo personaggio, più sviluppata diventa la sua personalità, quindi ti divertirai di più nell'interpretarlo quando giochi a *Il Richiamo di Cthulhu*.

Ogni voce dei trascorsi (sul retro della scheda dell'investigatore) dovrebbe corrispondere a una frase breve e incisiva. Pensa a come appare il tuo personaggio agli altri e scrivi una breve Descrizione Fisica. In cosa crede il tuo investigatore o qual è il suo atteggiamento verso la vita? Scrivi una frase per riassumerlo in Ideologia/Credo. Che atteggiamenti ha? Trascrivi le abitudini fastidiose e cose del genere sotto Tratti.

Non ti preoccupare di riempire tutte le voci sul retro della scheda dell'investigatore, per cominciare basterà compilarne solo due o tre, per poi definirle meglio nel corso del gioco.

Esempio: Eva scrive "Nata e cresciuta a New York" sotto Luoghi Importanti, "Non giro mai senza la mia fidata pistola" per Oggetti di Valore, "Tramite la scienza si può spiegare tutto" per l'Ideologia/Credo della sua giornalista.

Informazioni Personali

Caratteristiche Normale Meta Quinto

Ritratto

Movimento

Punti Magia

Punti Ferita

Punti Abilità

Riquadro di Spunta per i Successi delle Abilità

Valori delle Abilità: Normale, Meta & Quinto

Bonus al Danno

Struttura

Riassunto di Combattimento

Abilità Schivare (ripetuta qui per essere consultata rapidamente in combattimento)

(Inserire il valore di Combattere (Rissa) per Disarmato)

LIBRO 2

PASSO CINQUE: ULTIMI TOCCHI

Adesso hai quello che pare un personaggio completo. Torna in cima alla scheda dell'investigatore e assicurati di definirne il nome, il sesso e l'età, oltre che le altre informazioni ancora mancanti. Sul retro della scheda, segna qualsiasi normale equipaggiamento che ci si aspetta che il tuo investigatore abbia con sé in virtù della sua professione.

Esempio: Eva scrive "Taccuino, matite, penna, pettine, fermagli per i capelli" sotto Attrezzatura & Equipaggiamento della sua giornalista: quei fermagli potrebbero tornare comodi se dovesse scassinare una serratura!

Sulla scheda c'è uno spazio per poter disegnare o incollare il ritratto del tuo investigatore.

Non ti preoccupare della sezione Contanti & Proprietà sul retro della scheda: viene usata solo nelle campagne con le regole più avanzate, dove i soldi a disposizione del personaggio e i suoi risparmi possono risultare importanti (questi argomenti vengono trattati nel *Manuale Base* de *Il Richiamo di Cthulhu* 7ª Edizione).

SISTEMA DI GIOCO

Nel corso della partita può essere richiesto di effettuare un " tiro abilità " nelle situazioni drammatiche. Passeggiare per un corridoio ben illuminato non è una situazione drammatica, mentre correre per un corridoio pieno di detriti mentre si è inseguiti da un mostro lo è di sicuro!

Quando si tenta un tiro abilità devi concordare un obiettivo col Custode. Se il tiro abilità riesce, hai raggiunto il tuo obiettivo. Inoltre, quando riesci in un tiro con una specifica abilità, spunta il riquadro accanto a essa sulla scheda dell'investigatore. Non puoi mai avere più di una spunta del genere accanto a un'abilità. Alla fine dello scenario, quell'abilità potrebbe aumentare grazie all'esperienza: vedi **Ricompense del Successo**, pagina 21, per maggiori informazioni.

In certe occasioni, potresti dover sostenere una prova che non è coperta da alcuna abilità sulla tua scheda. Se così fosse, controlla le tue caratteristiche, determina quale sia la più adatta da usare e trattala come se fosse un'abilità.

TIRI ABILITÀ E LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

Sarà sempre il Custode a comunicarti quando devi effettuare un tiro abilità e quanto difficile sia il compito.

- Un compito normale necessita di un tiro pari o inferiore al valore della tua abilità su di 1D100 (un successo Normale).
- Un compito difficile necessita di un tiro pari o inferiore alla metà del tuo valore di abilità (un successo Arduo).
- Un compito che si avvicina ai limiti delle capacità umane necessita di un tiro pari o inferiore a un quinto del tuo valore di abilità (un successo Estremo).

Qualora riuscissi a giustificarlo tramite le azioni del tuo investigatore, puoi " forzare " un tiro abilità fallito. Forzare il tiro ti permette di tirare i dadi una seconda volta. Tuttavia, i rischi aumentano. Se fallisci anche il secondo tiro, il Custode ha il diritto di infliggere al tuo personaggio delle terribili conseguenze. Prima di effettuare il tiro forzato, il Custode ha la possibilità di prefigurarti cosa potrebbe accaderti in caso di fallimento; il giocatore può quindi decidere se vale la pena o meno correre il rischio di effettuare il secondo tiro.

Esempio: il tuo investigatore sta cercando di sollevare la pesante porta di pietra di una cripta. Il Custode decide che si tratta di un compito molto difficile e chiede un tiro FOR, specificando che è necessario ottenere un " successo Arduo ". Tiri i dadi ma il risultato indica un fallimento, dato che è superiore alla metà della FOR del tuo investigatore. Chiedi se puoi forzare il tiro, dichiarando che ora il tuo personaggio sta usando una vanga per alzare la porta. Il Custode concede un secondo tiro, ma ti avverte che se fallisci anche questo non solo la porta resterà chiusa ma " qualcosa ", che brama il tuo sangue, potrebbe u dirti e venirti a cercare!

TIRI ABILITÀ CONTRASTATI

Se due investigatori si stanno contrastando, o se un investigatore è impegnato in un conflitto con un importante personaggio non giocante (un PNG, per esempio, le cui statistiche sono riportate nello scenario), il Custode può chiedere un " tiro contrastato ".

Per risolvere il tiro contrastato, entrambe le parti effettuano un tiro abilità e comparano i loro livelli di successo. Un successo Normale batte un Fallimento, un successo Arduo batte un successo Normale, un successo Estremo batte un successo Arduo. In caso di pareggio, vince la parte con il punteggio di abilità più alto. Se le abilità di entrambi sono alla pari, allora le due parti tirano 1D100 e vince il risultato più basso.

(peggiore) FALLIMENTO – SUCCESSO NORMALE – SUCCESSO ARDUO – SUCCESSO ESTREMO (migliore)

REGOLE INTRODUTTIVE

Dadi Bonus e Penalità

A volte, le condizioni prevalenti, l'ambiente o il tempo a disposizione possono penalizzare o agevolare un tiro abilità. Certe condizioni permettono al Custode di conferire un "dado bonus" o un "dado penalità" al tiro. Un dado bonus e un dado penalità si cancellano vicendevolmente. Questi bonus e penalità agiscono in maniera simile all'incremento della difficoltà del tiro e possono essere usati al posto di, o in aggiunta a, incrementare la difficoltà. Normalmente, i dadi bonus e i dadi penalità vengono usati nei tiri contrastati.

Per ogni dado bonus: tira un dado percentuale aggiuntivo per le "decine" assieme al tiro percentuale che usi abitualmente per un tiro abilità. Tiri così tre dadi diversi: un dado "unità" e due dadi "decine". Se hai un dado bonus, potrai usare il dado "decine" che produce il risultato migliore (più basso).

Esempio: due investigatori rivali, Malcolm e Hugh, si stanno contendendo le attenzioni di Lady Greene. Solo uno di loro riuscirà a ottenere la sua mano e sposarla, quindi il Custode decide che sarà necessario un tiro contrastato per determinare il risultato del loro corteggiamento. Si decide che entrambi devono sostenere un tiro Ammalciare contrastato. Il Custode ripercorre gli avvenimenti dello scenario fino a quel momento: Malcolm ha fatto visita a Lady Greene due volte, ogni volta presentandosi con ricchi doni, mentre Hugh le ha fatto visita solo una volta, presentandosi a mani vuote. Il Custode dichiara che Malcolm è in vantaggio e riceverà un dado bonus sul tiro contrastato.

Il giocatore di Hugh effettua per primo un tiro Ammalciare 55% e ottiene 45: un successo Normale.

Il giocatore di Malcolm effettua un tiro Ammalciare con un dado

bonus, tirando un dado per le unità e due dadi per le decine (vedi fig. 1). Il dado delle unità riporta 4 e può essere accoppiato a uno dei due dadi delle decine per ottenere un punteggio di 44 o 24. Il giocatore di Malcolm sceglie il risultato più basso, il 24: un successo Arduo.

Malcolm vince il tiro contrastato e Lady Greene accetta la sua proposta di matrimonio.

Per ogni dado penalità: tira un dado percentuale aggiuntivo per le "decine" assieme al tiro percentuale che usi abitualmente per un tiro abilità. Tiri così tre dadi diversi: un dado "unità" e due dadi "decine". Come penalità, usa il dado "decine" che produce il risultato peggiore (più alto).

Esempio: in seguito a un brutto volgere degli eventi, due investigatori, Felix e Harrison, sono stati catturati dai folli cultisti del Sorriso Scarlatto. I cultisti decidono di divertirsi a spese degli investigatori e decretano che entrambi debbano sottoporsi all'Ordalia del Dolore, dalla quale solo uno potrà sopravvivere; il perdente verrà sacrificato alle oscure divinità dei cultisti.

L'Ordalia del Dolore consiste nel sollevare un enorme masso e reggerlo sopra la testa. Chiunque reggerà il masso più a lungo sarà dichiarato vincitore. Entrambi gli investigatori dovranno effettuare un tiro FOR contrastato. Il Custode determina che Harrison dovrà usare un dado penalità, dato che ha da poco subito una Ferita Grave (è stato colpito quando è stato catturato dai cultisti) e si sta ancora riprendendo.

Il giocatore di Felix ottiene 51 contro FOR 65: un successo Normale. La Forza di Harrison è 55. Il suo giocatore tira 20 e 40 sui due dadi decine e 1 sul dado unità (vedi fig. 2), che possono essere combinati e letti come 21 o 41. Il dado extra era un dado penalità, e quindi Harrison deve prendere il risultato più alto: un



Fig. 1 Dadi bonus



Fig. 2 Dadi penalità

LIBRO 2

successo Normale.

Entrambi i giocatori hanno ottenuto un successo Normale, quindi sarà Felix a vincere perché ha il punteggio di FOR più alto.

Felix riesce a sostenere il masso sopra la testa più a lungo di Harrison. I cultisti sghignazzano e trascinano Harrison verso l'altare.

TIRI FORTUNA

I tiri Fortuna possono essere richiesti dal Custode quando sono in ballo situazioni totalmente al di fuori della portata delle abilità di qualsiasi investigatore o quando si determina la volubile mano della sorte. Se, per esempio, un investigatore vuole sapere se nelle vicinanze c'è un oggetto che possa usare come arma, oppure se la torcia elettrica che ha appena trovato ha ancora batteria sufficiente, allora c'è bisogno di un tiro Fortuna. Se alla situazione si può applicare un'abilità o una caratteristica, allora bisogna usare questa invece che la Fortuna. Per superare un tiro Fortuna l'investigatore deve ottenere un risultato pari o inferiore al suo attuale punteggio di Fortuna.

Se il Custode richiede un "tiro Fortuna di Gruppo", dovrebbe essere il giocatore con il punteggio di Fortuna più basso (tra quelli presenti sulla scena) a effettuare il tiro.

***Esempio:** trovare un taxi non necessita di un tiro di dado, ma potrebbe invece richiederlo trovarne uno prima che gli investigatori perdano di vista la macchina che vogliono inseguire. Il Valore di Credito potrebbe essere utile nell'attrarre l'attenzione di un tassista alla ricerca di un cliente elegante che possa dargli una generosa mancia. Tuttavia,*

trovare un passaggio alle due di notte nella parte più brutta della città potrebbe non essere altrettanto agevole. C'è almeno una possibilità che ci siano dei taxi, lì in giro? Non c'è nessuna abilità che possa far comparire un taxi dal nulla. È solo una questione di probabilità quella di trovare un taxi da quelle parti, quindi di un tiro Fortuna.

SANITÀ (SAN)

Ogni volta che un investigatore incontra gli orrori dei Miti o incappa in qualcosa di non sovranaturale ma terrificante (ad esempio, inciampare nel cadavere mutilato del tuo migliore amico) effettua un tiro percentuale contro il suo attuale punteggio di Sanità. Se il tiro supera la sua attuale Sanità, perde un quantitativo maggiore di punti Sanità. Se il tiro è inferiore, la perdita sarà minore o nulla. La perdita di Sanità a seguito di un evento viene di solito descritta con la formula "0/1D6" o "1/1D10". Il numero prima della sbarra indica quanta Sanità perda il personaggio se il risultato del tiro è pari o inferiore al suo attuale punteggio di Sanità; il numero dopo la sbarra indica la perdita di Sanità qualora il risultato del tiro sia superiore al suo attuale punteggio di Sanità.

Quando l'investigatore fallisce un "tiro Sanità", il Custode assume momentaneamente il controllo della sua prossima azione, mentre è attanagliato dalla paura; magari urla inavvertitamente o preme il grilletto della pistola.

Se un investigatore perde 5 o più punti Sanità a seguito di un unico tiro Sanità, subisce un grave trauma emotivo.

ESEMPI DI FOBIE E DI MANIE

Fobie

- Paura delle altezze (acrofobia).
- Paura dei ragni (aracnofobia).
- Paura dei libri (bibliofobia).
- Paura degli specchi (eisoptrofobia).
- Paura del sangue (emofobia).
- Paura delle cose morte (necrofobia).
- Paura dei denti (odontofobia).
- Paura del fuoco (pirofobia).
- Paura dei telefoni (telefonofobia).
- Paura degli estranei o degli stranieri (xenofobia).

Manie

- Gentilezza patologica (agatomania).
- Ossessione del dolore (algomania).
- Allegria irrazionale (amenomania).
- Coazione a rubare libri (bibliocleptomania).
- Ossessione per veder fatta giustizia (dichemanìa).
- Compulsione irresistibile alla risata (geliomania).
- Compulsione irrazionale a gridare (clazomania).
- Compulsione irrazionale a rubare (cleptomania).
- Convinzione di soffrire di una malattia immaginaria (nosomania).
- Irrazionale tendenza a mentire (pseudomania).

REGOLE INTRODUTTIVE



TABELLA DEGLI EPISODI DI FOLLIA

(Il Custode sceglie o tira 1D10)

1) Amnesia: l'investigatore non serba memoria degli eventi accaduti da quando si è trovato per l'ultima volta in un posto sicuro. Per esempio, sta facendo colazione e subito dopo si trova ad affrontare un mostro. Dura 1D10 round.

2) Disabilità Psicosomatica: l'investigatore soffre di perdita dell'uso di un arto, cecità o sordità psicosomatiche per 1D10 round.

3) Violenza: un velo rosso scende sull'investigatore, che esplode in uno scatto di ira e distruzione incontrollate, dirette indifferentemente verso ciò che lo circonda, alleati o avversari che siano, per 1D10 round.

4) Paranoia: l'investigatore soffre di paranoia grave per 1D10 round; tutti vogliono catturarlo, non può fidarsi di nessuno, viene spiato, qualcuno l'ha tradito, ciò che vede è un inganno.

5) Persona Importante: consultare i trascorsi dell'investigatore relativi alle Persone Importanti. L'investigatore scambia un'altra persona per la propria persona importante. L'investigatore agirà in base alla natura del rapporto che lo lega a questa persona. Dura 1D10 round.

6) Svenimento: l'investigatore sviene. Rinviene dopo 1D10 round.

7) Scappare in preda al panico: l'investigatore è costretto a scappare il più lontano possibile, con qualsiasi mezzo a sua disposizione, anche se ciò comporta prendere l'unico veicolo disponibile e lasciare tutti gli altri a piedi. Scapperà per 1D10 round.

8) Isteria Fisica o Sfogo Emotivo: l'investigatore è immobilizzato dal ridere, piangere, urlare, ecc. per 1D10 round.

9) Fobia: l'investigatore acquisisce una nuova fobia, come la claustrofobia (paura degli spazi chiusi), la demofobia (la paura degli spiriti o dei demoni) o la katsaridofobia (la paura degli scarafaggi). Sebbene la fonte della fobia non sia presente, l'investigatore immagina che lo sia per i successivi 1D10 round e tutte le sue azioni subiscono un dado penalità per l'intera durata dell'episodio di follia.

10) Mania: l'investigatore acquisisce una nuova mania, come l'ablutomania (compulsione a lavarsi), la pseudomania (compulsione irrazionale a mentire) o l'elmintomania (l'eccessiva simpatia per i vermi). L'investigatore cercherà di indulgere nella sua nuova mania per i successivi 1D10 round.

RIASSUNTO DELLA FOLLIA

Quando si è effettuata un tiro Sanità, la perdita di Sanità viene indicata come XX/XX (per esempio 1/1D6). Il numero prima della sbarra indica la perdita di punti Sanità qualora il tiro riesca, il numero o il tiro di dado dopo la sbarra i punti persi se il tiro fallisce.

Azione involontaria: qualsiasi perdita di punti Sanità comporta un'azione involontaria, determinata dal Custode (un urlo, svenire per 1 round o premere il grilletto della pistola).

Se si perdono 5 o più punti in un'unica volta: l'investigatore deve effettuare un tiro Intelligenza (INT): se lo fallisce, il personaggio mantiene la sanità mentale; se lo supera (il risultato ottenuto è pari o inferiore al suo punteggio di INT), impazzisce temporaneamente per 1D10 ore. Il Custode può

applicare quanto segue come ritiene opportuno:

1. Episodio di follia: scegliere o tirare sulla **Tabella degli Episodi di Follia** e applica il risultato per 1D10 round.
2. (Opzionale) Prendi la scheda dell'investigatore e aggiungi una voce appropriata a un suo trascorso o modificane uno in base alla natura dell'episodio di follia dell'investigatore o della causa della sua pazzia.
3. (Opzionale) Aggiungi una fobia o una mania ai trascorsi dell'investigatore.
4. Applica eventuali allucinazioni, che il giocatore può tentare di riconoscere come tali superando una prova di realtà (tiro Sanità). Le allucinazioni possono colpire il personaggio solo nell'ambito dell'1D10 ore del suo periodo di pazzia.



LIBRO 2

Il giocatore deve tirare 1D100. Se il risultato è pari o inferiore alla sua Intelligenza (INT), l'investigatore capisce appieno ciò che ha visto e impazzisce temporaneamente (per 1D10 ore). Se il tiro fallisce, la mente dell'investigatore rifiuta l'orrore di quanto ha visto e rimane salda (almeno per il momento).

In aggiunta, un investigatore pazzo subisce un "episodio di follia": tira 1D10 e fai riferimento alla **Tabella Episodi di Follia** (pagina 17). Se l'investigatore è alla presenza di altri investigatori, gioca il risultato round per round. Se l'investigatore è da solo puoi sfruttare il risultato per comunicare come venga ritrovato l'investigatore, magari rinchiuso in un armadio o ubriaco in un vicolo.

Se il tuo investigatore è temporaneamente pazzo, il Custode può aggiungere una fobia o una mania alla sua scheda (come "paura del buio", "paura degli spazi stretti" o "cleptomania, irrazionale istinto a rubare"). In alternativa, può decidere di riscrivere una delle voci dei suoi trascorsi, magari corrompendola in qualche modo (dove hai scritto "Fiducioso" nei Tratti, il Custode lo corrompe e lo trasforma in "Timoroso").

Mentre è temporaneamente pazzo, il Custode può far soffrire temporaneamente di "Allucinazioni" il tuo investigatore: è uno Zombi quello che ti si sta avvicinando oppure è un senzاتetto che ti vuole solo chiedere qualche moneta? Ne puoi essere certo solo chiedendo di sostenere una "prova di realtà": ovrerosia effettuare un tiro Sanità; se lo superi, riesci a distinguere l'allucinazione per quello che è, ma se lo fallisci sprofondi ancora di più nella follia!

Sfortunatamente, recuperare la Sanità è un processo lungo e arduo. Potresti dover internare il tuo personaggio in manicomio o cercare altre forme di psicoterapia per recuperare i punti persi. In genere, al termine di ciascuno scenario completato con successo dovresti recuperare alcuni punti come ricompensa.

Dopo 1D10 ore, l'investigatore ritorna sano di mente e non può più subire l'effetto di altre allucinazioni; tuttavia, i trascorsi alterati o le fobie o le manie ottenute mentre era pazzo restano attive.

COMBATTIMENTO

Quando ti trovi di fronte all'orrore dei Miti, di solito l'idea migliore è scappare oppure evitare del tutto il confronto, dato che queste entità sono molto potenti e spesso resistenti ai proiettili. Tuttavia, altre volte non c'è altra scelta che buttarsi dentro ad armi spianate, cercando di sopravvivere.

In caso di combattimento, tutti gli investigatori, così come i personaggi e i mostri controllati dal Custode, agiscono in ordine dei loro punteggi di DES.

L'investigatore, il personaggio o il mostro con la DES più alta agisce per primo e gli altri a seguire in ordine decrescente.

Esempio: l'investigatore di Alessandro sta affrontando un cultista che ha evocato un mostro. La situazione si sta facendo brutta. L'investigatore di Alessandro ha DES 50, il cultista DES 45 e il mostro DES 70. Quindi, il mostro ha la DES più alta e agirà per primo nel round di combattimento, seguito dall'investigatore e poi dal cultista.

La durata di un round di combattimento ne *Il Richiamo di Cthulhu* si può descrivere come "sufficientemente lunga da compiere un'azione importante." Il Custode controlla lo scorrimento del round. Al turno di DES di ogni personaggio, il Custode decide o chiede (se un investigatore) quale azione venga intrapresa; di solito è qualcosa di molto semplice come, "Attacco il mostro", "Estraggo il mio revolver" o "Scappo!" Il Custode dovrebbe dare a tutti una possibilità di fare qualcosa in maniera rapida, restando consapevole del flusso narrativo degli eventi che si stanno svolgendo attorno a lui. Una volta che tutti avranno avuto l'opportunità di agire il round è concluso e si inizia un nuovo round.

Gli investigatori hanno tre abilità di combattimento: Combattere, Schivare e Armi da Fuoco. Due di queste abilità sono composte da più specializzazioni, come Combattere (Rissa) o Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun): ogni giocatore dovrà decidere quali specializzazioni abbia il suo investigatore durante la fase di creazione del personaggio, quando attribuisce i punti abilità professionali e i punti abilità di interessi personali. L'abilità Combattere (Rissa) comprende il combattimento disarmato e l'uso di armi semplici come coltelli e randelli. I tiri combattimento non si "forzano": si fa un altro attacco nel round successivo.

COMBATTIMENTO IN MISCHIA

Durante il turno del personaggio nell'ordine di DES, questi può scegliere di attaccare un avversario. Inoltre, ogni volta che il personaggio viene attaccato in mischia può scegliere come rispondere, se contrattaccando (tentare di evitare, bloccare o parare un attacco effettuandone uno a sua volta) o schivando (tentare di evitare completamente l'attacco).

Sia l'attaccante che il difensore tirano i dadi percentuale (D100) e comparano i loro livelli di successo:

- Se stai contrattaccando usa la tua abilità Combattere. Devi ottenere un livello di successo superiore a quello dell'attaccante.
- Se stai schivando usa la tua abilità Schivare. Il tuo attaccante deve ottenere un livello di successo superiore al tuo.

La risoluzione è semplice: il vincitore evita i danni e

REGOLE INTRODUTTIVE

ne infligge (a meno che non stia schivando) all'avversario.

Quando si contrattacca, il meglio che una persona può ottenere è un danno "normale", mentre il personaggio che ha sferrato l'attacco (qualora abbia successo) potrebbe ottenere un "danno estremo" (vedi sotto).

Esempio: un Ghoul cerca di colpire l'investigatore di Carlo con i suoi artigli e quest'ultimo decide di schivare. Il Custode ottiene 03: un successo Estremo (inferiore a un quinto dell'abilità del Ghoul). Carlo ottiene 20 al tiro Schivare: un successo Arduo. L'attaccante ha ottenuto un livello di successo migliore di chi schiva e quindi Carlo viene colpito, subendo automaticamente il massimo di 10 danni (1D6+1D4) perché l'attacco ha conseguito un successo Estremo. Il Ghoul è un mostro che può effettuare 3 attacchi per round (che si svolgono tutti in contemporanea alla sua DES). Col secondo attacco cerca di mordere Carlo, che tenta di contrattaccare. Carlo ottiene un successo Arduo; il Ghoul ottiene un successo Normale. Carlo ha un livello di successo migliore del Ghoul e quindi riesce a contrattaccare: non solo evita di essere ferito, ma infligge anche 1D3 punti di danno al Ghoul.

Ricorda, se la persona che schiva pareggia il livello di successo dell'attaccante, è riuscita a evitare l'attacco (dato che l'attaccante deve ottenere un livello di successo superiore a quello di chi schiva). Se invece contrattacca, ottenere lo stesso livello di successo indica una vittoria dell'attaccante.

Danni Estremi

Gli attacchi che ottengono un livello di successo Estremo infliggono più danni:

- Le armi contundenti infliggono il massimo dei danni e il massimo del Bonus al Danno (se presente).
- Le armi che trafiggono (lame e proiettili) infliggono il massimo del danno dell'arma più il massimo del Bonus al Danno (se presente) più un ulteriore tiro dei dadi di danno dell'arma (1D10 + 10 punti di danno nel caso di una pistola, per esempio).

Esempio: l'investigatore di Carlo vince un round di combattimento con un successo Estremo; impugna un randello (arma contundente da 1D6 danni) e ha Bonus al Danno +1D4. L'attacco infligge $6 + 4 = 10$ danni. Qualora avesse fatto uso di un coltello (arma che trafigge da 1D4 danni), il danno sarebbe stato $4 + 4 + 1D4$.

REGOLE DELLE ARMI DA FUOCO

La persona che spara con un'arma da fuoco effettua un tiro percentuale e compara il risultato alla sua abilità Armi da Fuoco.

- Le armi da fuoco pronte agiscono a DES +50 ai fini di determinare l'ordine di turno per DES.
- Con una pistola carica si possono sparare sino a 3 colpi per round. Se si sceglie di spararne 2 o 3 nello stesso round, si

applica un dado penalità a ciascun colpo.

- Se sei a gittata ravvicinata (entro un quinto della tua DES per 30 cm) ottieni un dado bonus al tiro abilità.

Il bersaglio dello sparo non può contrattaccare (dato che non si può schivare un proiettile) ma può "cercare una copertura", effettuando un tiro Schivare. Se gli riesce, i tiri dell'attaccante per colpirlo vengono effettuati con un dado penalità. Un personaggio che cerca una copertura rinuncia al suo prossimo attacco (a prescindere che la ricerca abbia avuto successo o meno). Se ha già usato il suo attacco in questo round, rinuncia all'attacco nel round seguente.



ARMI E DANNI

- Attacchi disarmati (umano): 1D3 + Bonus al Danno
- Coltello piccolo: 1D4 + Bonus al Danno
- Machete: 1D8 + Bonus al Danno
- Randello piccolo: 1D6 + Bonus al Danno
- Mazza da baseball: 1D8 + Bonus al Danno
- Pistola: 1D10
- Shotgun: 4D6 (a gittata ravvicinata*, altrimenti 2D6; non trafigge)
- Fucile: 2D6+4

* Gittata ravvicinata: entro 30 cm per punto di DES (ovvero con DES 60, la gittata ravvicinata è 1,8 metri).



Esempio: l'investigatore di Carlo ha un revolver pronto in mano quando si accorge del cultista armato di spada che carica verso di lui. La DES dell'investigatore è 50, ma la sua arma da fuoco pronta gli dà +50 DES, portandolo a DES 100 per determinare a che punto del round agisca; la DES del cultista è 45, quindi Carlo spara per primo. **Esempio:** il cultista si accorge a sua volta della pistola e si mette alla ricerca di una copertura, sostenendo e superando un tiro Schivare. Carlo tira per colpire ma applica un dado penalità al tiro, non riuscendo a colpire il cultista. Dato che il cultista perde la sua prossima azione perché si è messo alla ricerca di una copertura, il round ha termine. Inizia un nuovo round, con l'investigatore di Carlo che ha un'altra possibilità di colpire, prima che il cultista lo attacchi a sua volta.

MANOVRE DI COMBATTIMENTO

Se un giocatore descrive un obiettivo diverso dal semplice infliggere danni, si può risolvere il tentativo con una

“manovra di combattimento”. Una manovra riuscita permette al personaggio di raggiungere un obiettivo, come:

- Disarmare un avversario.
- Gettare un avversario a terra.
- Afferrare e immobilizzare un avversario, al che questi deve applicare un dado penalità alle sue azioni finché non riesce a liberarsi.

Una manovra viene trattata allo stesso modo di un normale attacco in combattimento, che fa uso dell'abilità Combattere (Rissa). L'avversario dovrebbe scegliere se contrattaccare o schivare come se venisse attaccato normalmente. Confronta le Strutture dei due contendenti. Se il personaggio che esegue la manovra ha una Struttura minore del suo avversario, allora prenderà un dado penalità per ogni punto di differenza (fino a un massimo di due dadi penalità). Se un avversario eccede la Struttura dell'attaccante di tre o più, le manovre di combattimento saranno inefficaci; l'attaccante potrebbe anche riuscire ad afferrare l'avversario, ma non avrà la forza e la taglia sufficienti a trarre vantaggio da questa presa.

Esempio: il personaggio di Carlo tenta di spingere un Ghoul fuori da una finestra (una manovra di combattimento). La Struttura dell'investigatore è 0 e la Struttura del Ghoul è 1, quindi Carlo subisce un dado penalità al suo tiro di attacco. Carlo ottiene 02 e 22; aveva un dado penalità, quindi deve usare il risultato più alto: un successo Arduo (inferiore alla metà dell'abilità Combattere del personaggio di Carlo). Il Ghoul contrattacca e ottiene un successo Normale sulla sua abilità Combattere. Carlo ha ottenuto un livello di successo superiore e quindi la sua manovra ha avuto successo: l'investigatore spinge il Ghoul fuori della finestra.

Svantaggio Numerico

Quando un personaggio è in minoranza rispetto agli avversari, è in difficoltà. Una volta che un personaggio ha contrattaccato o schivato durante l'attuale round di combattimento, i successivi attacchi da mischia contro di lui (nello stesso round) vengono effettuati con un dado bonus. Questa regola non si applica alle armi da fuoco.

Esempio: il Ghoul ha 3 attacchi, mentre l'investigatore di Carlo ne ha solo 1. Durante il primo tiro di attacco del Ghoul, Carlo può contrattaccare o schivare, con il combattimento che si svolge come di norma. Tuttavia, il Ghoul, con il suo secondo e terzo attacco, riceve un dado bonus su ciascuno di essi, dato che l'investigatore è effettivamente in svantaggio numerico. In un'altra situazione, l'investigatore di Carlo sta affrontando due cultisti da solo, quindi è in svantaggio numerico. L'attacco del primo cultista contro l'investigatore è normale, ma il secondo cultista riceve un dado bonus quando attacca.

PUNTI FERITA, FERITE E GUARIGIONE

I punti di danno vengono sottratti dai Punti Ferita del personaggio. I Punti Ferita non possono scendere sotto lo zero, quindi non c'è bisogno di registrare un valore negativo. Quando i Punti Ferita di un personaggio arrivano a zero, questi cade svenuto e in alcuni casi può morire.

Quando un personaggio subisce danni pari o superiori alla metà dei suoi Punti Ferita massimi in un singolo colpo, ha ricevuto una “Ferita Grave”; deve superare un tiro COS o cadere svenuto. Se un personaggio con una Ferita Grave scende a 0 Punti Ferita rischia di morire (Morente). Costui deve superare un tiro COS al termine del round seguente e ogni round successivo o morire. Solo un uso riuscito dell'abilità Primo Soccorso può alleviare la condizione Morente, stabilizzando il personaggio. Se un personaggio subisce punti di danno pari o superiori ai suoi Punti Ferita massimi in un singolo colpo, muore all'istante.

Nota che se un personaggio viene ridotto a 0 Punti Ferita ma non ha subito alcuna Ferita Grave, non morirà: la morte è una possibilità che si manifesta solo quando si subisce una Ferita Grave.

- I personaggi senza una Ferita Grave guariscono 1 Punto Ferita al giorno.
- I personaggi con una Ferita Grave effettuano un tiro guarigione (usando la COS) al termine di ciascuna settimana: se lo superano, recuperano 1D3 Punti Ferita o 2D3 in caso di successo Estremo. La condizione Ferita Grave viene rimossa se si ottiene un successo Estremo o se i Punti Ferita attuali risalgono sopra la metà del loro valore massimo o più.

Il Primo Soccorso può guarire 1 Punto Ferita oltre a far riprendere un personaggio svenuto. Se il Primo Soccorso viene usato su di un personaggio Morente, ne prolunga la vita di modo che gli si possa applicare l'abilità Medicina per stabilizzarlo. La Medicina può guarire 1D3 Punti Ferita, ma richiede almeno un'ora e l'uso dell'equipaggiamento e dei medicinali appropriati. L'uso di Medicina su di un personaggio Morente non permette di recuperare alcun Punto Ferita, ma concede un tiro guarigione dopo una settimana.

Esempio: il personaggio di Carlo inizia con 12 Punti Ferita. Lunedì finisce in una rissa da bar, subendo danni da tre differenti ganci al mento, per 4, 2 e 4 punti. Si tratta di un totale di 10 danni, che riducono i suoi Punti Ferita a 2. Non ha subito una Ferita Grave, quindi recupera al ritmo di 1 Punto Ferita al giorno. Giovedì il personaggio di Carlo (adesso a 5 Punti

REGOLE INTRODUTTIVE

TABELLA ALTRE FORME DI DANNO

Ferita	Danno	Esempi
Minore: Una persona potrebbe sopravvivere a diverse ferite di questo livello di danno	1D3	Pugno, calcio, testata lieve, respirare un'atmosfera densa di fumi*, una pietra lanciata delle dimensioni di una mano, cadere (per 3 metri) in una palude.
Moderata: Potrebbe provocare una Ferita Grave; più di una potrebbe uccidere.	1D6	Cadere (per 3 metri) sull'erba, randello, acido forte, respirare acqua*, esposizione al vuoto*, proiettile di piccolo calibro, freccia, fuoco (una torcia accesa).
Seria: Probabilmente provocherà una Ferita Grave. Diverse lesioni simili potrebbero fare svenire o uccidere una persona.	1D10	Proiettile calibro .38, cadere (per 3 metri) sul cemento, ascia, fuoco (lanciafiamme, attraversare una stanza in fiamme), trovarsi da 6 a 9 metri di distanza dall'esplosione di una granata o candelotto di dinamite, un veleno lieve**.
Mortale: La persona media ha il 50% di probabilità di morire.	2D10	Colpito da una macchina a 50 km/h, trovarsi da 3 a 6 metri dall'esplosione di una granata o candelotto di dinamite, un veleno forte**.
Inguaribile: La morte immediata è molto probabile.	4D10	Colpito da una macchina a piena velocità, trovarsi a 3 metri dall'esplosione di una granata o candelotto di dinamite, un veleno letale**.
Splat: La morte immediata è quasi certa.	8D10	Venir coinvolto in una collisione frontale ad alta velocità, venir colpito da un treno.

* *Asfissia e Soffocamento:* Bisogna effettuare un tiro COS ogni round; una volta fallito il tiro COS, si continuano a subire i danni ogni round finché non sopraggiunge la morte o la vittima è di nuovo in grado di respirare. Si muore a 0 Punti Ferita.

** *Veleni:* Riuscire in un tiro COS Estremo dimezza il danno dei veleni.

Ferita) cade goffamente da una finestra, perdendo altri 7 Punti Ferita. Si tratta di una Ferita Grave. Un amico gli somministra il Primo Soccorso e lo porta d'urgenza in ospedale. Trascorsi sette giorni, Carlo riesce in un tiro COS e il suo personaggio recupera 2 Punti Ferita dopo aver tirato 1D3. Al termine della seconda settimana, Carlo ottiene un successo Estremo e recupera 3 Punti Ferita dopo aver tirato 2D3, ora i suoi Punti Ferita sono a 5. Tutto ciò cancella l'indicatore Ferita Grave, dopodiché recupera 1 Punto Ferita al giorno.

ALTRE FORME DI DANNO

A volte il Custode sarà obbligato a effettuare delle

valutazioni sull'ammontare di danni provocati dagli eventi casuali. Quale che sia la causa, considera la probabile ferita e paragonala alla colonna di sinistra della tabella Altre Forme di Danno. Ogni tipo di ferita corrisponde a un incidente o un round (un round di cazzotti da parte di un attaccante, un proiettile, un round di annegamento, un round di esposizione alle fiamme, ecc.). Il personaggio subisce ulteriori danni per ogni round successivo in cui rimane esposto alla fonte dei danni.

RICOMPENSE DEL SUCCESSO

Sebbene molti scenari de *Il Richiamo di Cthulhu*

possano essere vissuti in maniera molto simile a un film horror, quindi consumati in un'unica serata, alcune partite prevedono che gli investigatori sviluppino le loro abilità e affrontino nuovi misteri e sfide. Alla fine di uno scenario o sessione di gioco, il Custode potrebbe dire: "tirate per l'aumento delle abilità". In quel caso, tira i dadi percentuale (1D100) per tutte le abilità spuntate (ovverosia le abilità usate con successo): se il risultato ottenuto è superiore al valore dell'abilità, puoi quindi aggiungere 1D10 punti al suo punteggio. A ogni modo cancella la spunta accanto all'abilità dopo aver effettuato il tiro per l'aumento delle abilità. In altre parole, più ne sai di un dato argomento, più difficile diventa imparare qualcosa di nuovo o migliorarsi.

Esempio: Anna (l'investigatrice di Eva) riesce nell'uso dell'abilità Individuare durante il gioco, quindi Eva contrassegna il riquadro vicino a quell'abilità sulla sua scheda dell'investigatore. Al termine dello scenario, il Custode chiede a Eva di tirare per aumentare le abilità. L'abilità Individuare dell'investigatore di Eva è 45%. Ottiene 43 sui dadi percentuale e quindi non fa alcun miglioramento. Se avesse tirato più di 45, avrebbe guadagnato 1D10 punti abilità in Individuare. Una volta effettuato il tiro per incrementare l'abilità, Eva cancella la spunta sulla sua scheda dell'investigatore e ora è pronta per la prossima partita, dove può registrare i nuovi successi nell'uso delle abilità, da controllare in seguito.

PASSI SUCCESSIVI

Ora che hai completato la lettura delle regole introduttive al gioco sei pronto a dirigere la tua prima avventura per i tuoi amici. Dal sito www.raven-distribution.com o www.dragonstore.it puoi scaricare lo scenario **La Casa Infestata**, all'interno della quale troverai consigli e suggerimenti per i nuovi Custodi.

Una volta giocato questo scenario sarai pronto ad approfondire la tua conoscenza delle regole de *Il Richiamo di Cthulhu*. Ti forniamo una breve presentazione dei supplementi principali del gioco, disponibili tramite www.dragonstore.it e qualsiasi negozio di giochi di società:

- **Il Richiamo di Cthulhu Manuale Base:** contiene tutto quello di cui hai bisogno per creare i personaggi

giocanti in un gioco di ruolo del mistero e dell'orrore, le regole complete del gioco, piene di esempi e consigli, un bestiario di mostri e due scenari introduttivi.

- **Manuale dell'Investigatore:** pensato per i giocatori che assumeranno il ruolo degli investigatori, espande le opzioni di creazione dei personaggi giocanti, introduce le organizzazioni di investigatori, suggerimenti e consigli per scoprire gli indizi quando si indaga su di un mistero, equipaggiamento e liste delle armi, più il materiale di ambientazione per i Ruggenti Anni Venti.
- **Guida del Custode - Porte sulle Tenebre:** presenta cinque scenari scritti appositamente per i Custodi e i giocatori de *Il Richiamo di Cthulhu*. Qui troverete orrore, mistero, indagini, mostri raccapriccianti, strane magie e segreti dimenticati, oltre a tanti consigli su come dirigere al meglio queste avventure. Oltre agli scenari, descrive un'ampia gamma di suggerimenti e spunti su come dirigere *Il Richiamo di Cthulhu*: una guida che ogni Custode, vecchio o nuovo che sia, troverà molto utile.
- **Schermo del Custode:** uno strumento per tutti i Custodi che dirigono *Il Richiamo di Cthulhu*, che include un apposito e resistente Schermo del Custode a tre pannelli che descrive le regole fondamentali per dirigere le partite, due eccitanti e misteriose avventure con un cast di investigatori pronti da giocare e tre mappe poster.

REGOLE INTRODUTTIVE

TABELLA RIASSUNTIVA PER LA METÀ E IL QUINTO DEI VALORI

Trova il valore della caratteristica o dell'abilità nella colonna Numero Base, e poi leggi la riga corrispondente per trovare la metà (Arduo) e il quinto (Estremo) del valore.

Metà		Un Quinto		Metà		Un Quinto		Metà		Un Quinto	
Numero Base	Valore (½)	Numero Base	Valore (½)	Numero Base	Valore (½)	Numero Base	Valore (½)	Numero Base	Valore (½)	Numero Base	Valore (½)
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			14	52		26		
3			28	53			27		78	39	
4	2		29	54		28	79				
5	3	1	30	15	6	55	28	11	80	40	16
6			31			16			56		
7			32	57			30		82	41	
8	4		33	17		58	31		83		
9		34	59		32	84					
10	5	2	35	18	7	60	33	12	85	43	17
11			36			61			34		
12	6		37	19		62	35		87	44	
13			38			63			36		
14	7	39	20	8	64	37	13	89	45	18	
15		8			40			65			38
16					41	66		39	91		46
17	9	42			21	67		40	92		
18		43	68	41		93					
19	10	3	44	22	9	69	42	14	94	48	19
20			45			70			43		
21			11	46		23	71		44	96	
22	47			72			45			97	
23	12	48	24	73	46	98	50	20			
24		49		74		47			99		
25	12	5	50	25	10	75	37	15	100	50	20

