LIBRO DUE:
REGOLE INTRODUTTIVE

RICONOSCIMENTI

Scritto da
Mike Mason, Paul Fricker e Gavin Inglis

Revisione e Controllo
Mike Mason

Revisione e Controllo Aggiuntivo
Lynne Hardy

Illustrazione della Scatola
Lin Hsiang

Illustrazione di Copertina
Josu Hernaiz

Illustrazioni Interne
Gavin Inglis e Marcelo Gallegos

Cartografia
Gavin Inglis

Impaginazione Originale
Nicholas Nacario

Gestione della Licenza
Michael O'Brien, James Lowder e Mike Mason

Scheda dell'Investigatore
Dean Engelhardt

Direttore Responsabile Edizione Italiana
Roberto Petrillo

Direttore di Produzione
Alessio Quadalti

Impaginazione e Adattamento Grafico
Antonio D'Achille, Michele Bonelli di Salci

Traduzione
Michele Bonelli di Salci

Revisione
Alessandro Gnasso, Michele Bonelli di Salci

Riconoscimenti Pubblici
Il Richiamo di Cthulhu Gioco di Ruolo è stato scritto originariamente da Sandy Petersen, con successive revisioni da parte di Lynn Willis e altri. La 7a edizione è frutto della collaborazione tra Mike Mason e Paul Fricker. Questo set introduttivo è stato scritto da Mike Mason basandosi su *Il Richiamo di Cthulhu Regole Introduttive* e *Il Richiamo di Cthulhu Manuale Base* scritti da Mike Mason e Paul Fricker.

SOMMARIO

Cos'è il Richiamo di Cthulhu? 3

Creare un Investigatore 6

Descrizione delle Abilità 10

Sistema di Gioco 14

Sanità 16

Combattimento 18

Punti Ferita, Ferite e Guarigione 20

Ricompense del Successo 22

Call of Cthulhu © 1981-2025 Chaosium Inc.; tutti i diritti riservati.
Il Richiamo di Cthulhu © 2016-2025 Raven Distribution srl; tutti i diritti riservati.
Call of Cthulhu Starter Set © 2018, 2021 di Chaosium Inc.; tutti i diritti riservati.
Il Richiamo di Cthulhu Set Introduttivo © 2019, 2025 di Raven Distribution srl; tutti i diritti riservati.

Call of Cthulhu, Chaosium Inc., Il Richiamo di Cthulhu e il logo Chaosium sono marchi registrati di Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

Cthulhu Font © 2014 Stacey Marshall. Elemento Simbolo Arcano Chaosium (il Segno degli Antichi) © 1983 Chaosium Inc. Elemento Marchio Giallo Chaosium © 1989 Chaosium Inc. Tutti i diritti riservati.

Questa è un'opera di fantasia. Contiene riferimenti a luoghi, eventi e persone reali. Questi elementi possono essere rappresentati senza accuratezza e senza conformità alla natura veritiera di quei luoghi, di quelle persone e di quegli eventi, che sono descritti attraverso la visione dei Miti di Cthulhu e del gioco Il Richiamo di Cthulhu in generale; non si vuole recare offesa a persone vive o defunte, o agli abitanti dei luoghi menzionati.
Questo materiale è protetto dalle leggi sul copyright degli Stati Uniti d'America. Ne è espressamente proibita la riproduzione in qualsiasi maniera, senza il permesso scritto della Chaosium Inc, eccetto brevi estratti a fini di recensione e la copia delle schede dei personaggi e della documentazione per l'uso in gioco.
La Chaosium ammette che i riconoscimenti e i diritti per i Miti di Cthulhu sono difficili da identificare e che alcuni elementi dei Miti possono essere di dominio pubblico. Se avete delle correzioni o delle aggiunte da fare ai riconoscimenti qui indicati, contattateci a mythos@chaosium.com.

Pubblicato in Italia da Raven Distribution srl.
Via Giuseppe Fanin 30, 40026 Imola (BO).
www.raven-distribution.com

Stampato in Europa.

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 strani 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 40 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!

Nel gioco, ogni giocatore assume il ruolo di un personaggio, mentre un giocatore è l'arbitro, il Custode dell'Arcano Sapere ("Custode") che modera il gioco e presenta la trama e l'ambientazione agli altri giocatori. Utilizzando i dadi e le regole del gioco, si determina il successo e il fallimento delle azioni dei personaggi, che vengono spinti in situazioni drammatiche e pericolose.

Il libretto che avete in mano vi fornisce tutte le informazioni necessarie per creare un personaggio per il gioco di ruolo *Il Richiamo di Cthulhu*, nonché le regole di base del gioco, sufficienti a far muovere i primi passi a voi e ai vostri amici e a divertirvi con alcune avventure introduttive. Una volta giocate le avventure contenute nel **Libro Tre**, sarete pronti a passare alle regole di gioco complete contenute in *Il Richiamo di Cthulhu Manuale Base*, disponibile separatamente presso **www.dragonstore.it** e i migliori negozi di giochi e librerie.

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 possono venire 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 assumere il ruolo del Custode, la persona che sceglie lo scenario da giocare o che può crearne uno di sua invenzione. Nel gioco, il Custode imposta la scena, descrive gli eventi e interpreta le persone incontrate dagli investigatori (dette "Personaggi Non Giocanti" o PNG). Il Custode inoltre contribuisce a risolvere le azioni e nell'applicare le regole del gioco. Giacché il Custode deve effettuare dei preparativi aggiuntivi, i giocatori spesso si scambiano di ruolo come Custode tra uno scenario e l'altro. Pensate al ruolo del Custode come quello di un regista che dirige un film in cui gli attori (gli investigatori) non sanno come si svilupperà la storia.

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 al gioco, 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, oltre ad aggiungere 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!

CONCETTI DEL GIOCO

Il Richiamo di Cthulhu trae le sue premesse dai racconti di uno scrittore dei primi del XX secolo, Howard Phillips Lovecraft (20 agosto 1890–15 marzo 1937), le cui storie erano incentrate su una filosofia oscura di un cosmo incurante in cui, all'insaputa dell'umanità, regnano strani esseri alieni e simili a divinità. Questi concetti divennero abbastanza popolari da ispirare generazioni di scrittori, che avrebbero continuato a sviluppare ed espandere il cosiddetto "Orrore Cosmico" all'interno delle strutture create da Lovecraft (i "Miti di Cthulhu").

Lovecraft era praticamente sconosciuto e pubblicava solo su riviste pulp prima di morire in povertà, ma oggi è considerato uno degli autori più significativi del XX secolo nei generi horror e weird fiction. Nonostante il razzismo di cattivo gusto e le opinioni personali obsolete di Lovecraft, possiamo trovare ispirazione per il gioco nelle sue creazioni di fantasia. La scrittura di Lovecraft è piuttosto densa e utilizza un linguaggio arcaico, che sembra srotolarsi come le pagine di uno degli antichi libri di magia che spesso descrive nei suoi racconti. Oltre all'orrore, possiamo anche trovare piacere nel prendere in giro le sue idee e i suoi motivi, perché Lovecraft rideva di se stesso e scriveva continuamente storie che facevano satira sui suoi amici. Gli scrittori contemporanei di narrativa e di giochi sono andati oltre Lovecraft nell'esplorare i Miti di Cthulhu e nel riesaminare temi sociali contemporanei e storici. Il gioco *Il Richiamo di Cthulhu* si ispira a queste storie di fantasia.

Se desiderate leggere articoli più approfonditi su H. P. Lovecraft e i Miti di Cthulhu, potete trovarne molti su Internet, e Wikipedia è un ottimo punto di partenza.

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 delle opere 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 ottenerne solo l'una o l'altra. La mente umana è un contenitore 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

RISORSE ONLINE

Alcuni hanno uno stile di apprendimento più visivo, quindi guardare un video di "come si fa" può essere utile. Fortunatamente, in rete è disponibile una vasta gamma di risorse per aiutare chi è alle prime armi con *Il Richiamo di Cthulhu*. Una semplice ricerca su Internet di "Call of Cthulhu game" porterà a centinaia di risultati. Per aiutarvi, ecco due serie di video che possono consolidare la vostra conoscenza del gioco e delle regole base:

"Call of Cthulhu Review" di Seth Skorkowsky introduce i concetti e lo stile del gioco:

https://www.youtube.com/watch?v=xWpNDDhmOAw

"Call of Cthulhu Explained" di Paul Fricker (co-autore dell'ultima edizione del gioco) introduce le meccaniche e le regole del gioco a piccole dosi:

https://www.youtube.com/watch?v=emVhUhpMxQ8&t=19s

Mistero e 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.

Le avventure nel **Libro Tre** possono essere giocate come scenari separati che coinvolgono investigatori diversi, oppure giocate dallo stesso gruppo di investigatori.

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*. La scheda dell'investigatore contiene tutte le informazioni necessarie a partecipare al gioco. In questa scatola includiamo delle schede vuote; potete anche scaricare una versione editabile in PDF della scheda da www.raven-distribution.it.

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* e nel *Manuale dell'Investigatore* de *Il Richiamo di Cthulhu*.

Attenzione!

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 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".

Distribuisci i seguenti valori come preferisci tra le tue caratteristiche: 40, 50, 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 e abilità: il primo (in cui hai appena scritto il valore di quella caratteristica) e, a seguire, altri due riquadri. Il riquadro successivo (in mezzo) è per la "Metà" del valore, mentre il riquadro tutto a destra è per 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 (Arduo) 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 (Estremo) 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 (BD) 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 pagina 8. 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 10 e arrotondando per difetto al numero intero più vicino. Quando il tuo investigatore subisce danni, 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): nelle regole introduttive, tutti i personaggi umani hanno Movimento 8.

Punti Sanità (SAN): partono a un livello pari al punteggio di POT dell'investigatore. Inserisci questo valore nel riquadro "Iniziale". Il riquadro "Attuale" ti permette di annotare le perdite di Sanità durante la partita. Il riquadro "Pazzo" indica un quinto del valore della Sanità "Iniziale", che è il numero di punti Sanità che il personaggio può perdere prima di diventare permanentemente pazzo (in questa versione del gioco non usiamo la regola della pazzia permanente). 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 iniziale 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

Punti Magia (PM): sono pari a un quinto del POT. I Punti Magia vengono usati per eseguire incantesimi, alimentare congegni arcani ed effetti magici. I Punti Magia spesi sono 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. 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 15 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. Ricorda, il termine "investigatore" non ti limita a essere un poliziotto o un investigatore privato. La scelta della professione influenzerà la scelta delle abilità disponibili al 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. Poi, 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 10-12.

Adesso assegna i 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.

Distribuisci 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 (a sinistra) 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. 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)".

Indagine!

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. Ammaliare può essere usata per convincere qualcuno ad agire in una certa maniera, ma non in maniera completamente contraria al normale comportamento di quella persona. Ammaliare può essere contrastata dalle abilità Ammaliare 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 sussurrate 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 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 imbizzarrirsi 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 Rissa (che comprende coltelli e randelli, oltre a pugni e arti marziali), 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 udirci.

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, ecc. 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: uso delle minacce (fisiche o psicologiche) per forzare una persona ad agire in un determinato modo o a rivelare informazioni. 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. Fallire un tiro forzato di Nuotare può provocare la perdita di Punti Ferita; inoltre può far sì che la persona venga trascinata via dalla corrente, finendo parzialmente o totalmente annegata.

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 Raggirare. 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 dal ferimento, 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 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.

Raggirare: limitata specificamente al raggiro verbale, 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 può essere contrastata da Psicologia o Raggirare.

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'attrezzatura 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 le comuni serrature di casa, ma qualsiasi cosa di più complesso richiede l'abilità Scassinare.

Saltare: può essere impiegata per dimezzare il danno di una caduta. Il salto è pari all'altezza del personaggio (raddoppiata se con partenza in corsa); le distanze più lunghe possono richiedere un aumento della difficoltà del tiro.

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 (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. Determinare il valore iniziale di Schivare dimezzando il valore Normale di DES del personaggio.

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).

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. Più punti sono spesi in Valore di Credito, più è ricco il personaggio. A seconda di quanti punti abilità professionali hai assegnato a questa abilità, il tuo investigatore è:

- 0: squattrinato, vive per strada.
- 1-9: povero, possiede il minimo indispensabile.
- 10-49: medio, un livello ragionevole di comodità.
- 50-89: benestante, un minimo di lusso.
- 90-98: ricco, grandi lussi e agi.
- 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.

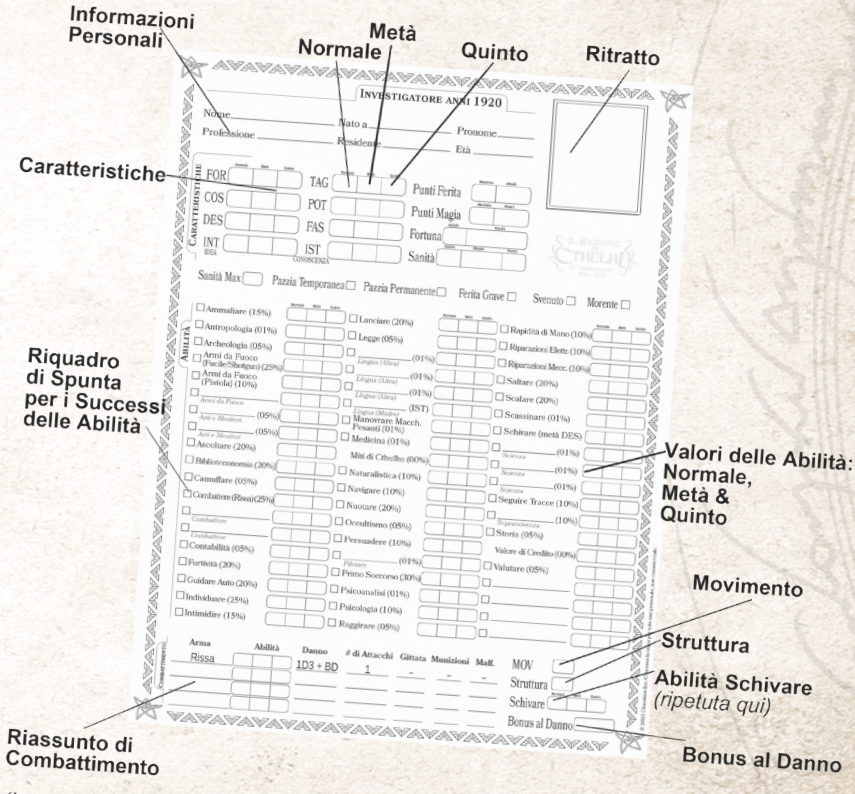
PASSO CINQUE: ULTIMI TOCCHI

Adesso hai quello che pare un personaggio completo. Torna in cima alla scheda dell'investigatore e assicurati di aver dato un nome al tuo personaggio, oltre a scrivere il sesso e l'età. 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. Se stai usando la scheda scaricabile in PDF, puoi cliccare sullo spazio del ritratto, aprendo una finestra di dialogo per inserire un'immagine che hai già trovato o salvato sul tuo computer.

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*).



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

SISTEMA DI GIOCO

Nel corso della partita può essere richiesto di effettuare un "tiro abilità" per le 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 22, 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 DIFFICOLTÀ

Sarà 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 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". La FOR del tuo investigatore è 60, quindi un successo Arduo richiede un tiro di 30 o meno. Tiri i dadi ma il risultato è 43: hai fallito, poiché 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 udirti 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.

Dadi Bonus e Penalità

A volte, le condizioni prevalenti, l'ambiente o il tempo a disposizione possono penalizzare o agevolare un tiro abilità o caratteristica. 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 ai dadi che usi abitualmente per un tiro

LIVELLI DI SUCCESSO

(peggiore) FALLIMENTO — NORMALE — ARDUO — ESTREMO (migliore)

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, 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 Ammaliare 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 dispone di un vantaggio e riceverà un dado bonus sul tiro contrastato.

Il giocatore di Hugh effettua per primo un tiro contro la sua abilità Ammaliare 55% e ottiene 45: un successo Normale.

Il giocatore di Malcolm effettua un tiro Ammaliare 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.

Per ogni dado penalità: tira un dado percentuale aggiuntivo per le "decine" assieme ai dadi 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 di eventi, due investigatori, Felix e Harrison, sono stati catturati dai 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 all'oscena 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 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.

Fig. 1 Dadi bonus

Fig 2. Dadi penalità

SANITÀ (SAN)

Ogni volta che un investigatore incontra gli orrori dei Miti o incappa in qualcosa di non soprannaturale ma terrificante (ad esempio, inciampa nel cadavere mutilato del suo 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. 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 senzatetto che ti vuole solo chiedere qualche moneta? Ne puoi essere certo solo chiedendo di sostenere una "prova di realtà": ovverosia 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!

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.

ESEMPI DI FOBIE E DI MANIE

Ci sono centinaia di possibili fobie e manie. Ecco alcune possibilità.

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 (dichemania).
- Compulsione irresistibile alla risata (geliomania).
- Compulsione irrazionale a gridare (clazomania).
- Compulsione irrazionale a rubare (cleptomania).
- Soffrire di una malattia immaginaria (nosomania).
- Irrazionale tendenza a mentire (pseudomania).

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 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 demonofobia (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 e tutte le sue azioni subiscono un dado penalità per l'intera durata dell'episodio di follia.

RIASSUNTO DELLA FOLLIA

Quando si è effettua 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 applicare 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.

COMBATTIMENTO

Quando ti trovi difronte 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, a volte non c'è altra scelta che buttarsi dentro ad armi spianate, cercando di sopravvivere.

In combattimento, gli investigatori, così come i personaggi e i mostri controllati dal Custode, agiscono in ordine di punteggio 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: Billy sta affrontando un cultista che ha evocato un mostro. La situazione si sta facendo brutta. Billy 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 da Billy 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.

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; tuttavia, impugnare una spada richiede la specializzazione Combattere (Spada).

I tiri combattimento si effettuano usando l'abilità appropriata come qualsiasi altro tiro abilità; tuttavia, i tiri combattimento non si "forzano": si fa un altro attacco nel round successivo.

COMBATTERE 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 schivando (tentare di evitare completamente l'attacco) o contrattaccando (tentare di evitare, bloccare o parare un attacco effettuandone uno a sua volta).

Sia l'attaccante che il difensore tirano i dadi percentuale (1D100) 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 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 Susan con i suoi artigli e quest'ultima decide di schivare. Il Custode ottiene 03: un successo Estremo (inferiore a un quinto dell'abilità del Ghoul). Susan ottiene 20 al tiro Schivare: un successo Arduo. L'attaccante ha ottenuto un livello di successo migliore di chi schiva e quindi Susan viene colpita, 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 Susan, che tenta di contrattaccare. Susan ottiene un successo Arduo; il Ghoul ottiene un successo Normale. Susan ha un livello di successo migliore del Ghoul e quindi riesce a contrattaccare: non solo evita di essere ferita, 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: Billy 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.

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.

Esempio: Billy ha un revolver pronto in mano quando si accorge del cultista armato di spada che carica verso di lui. La DES di Billy è 50, ma la sua arma da fuoco pronto gli dà +50 DES, portandolo a DES 100 per determinare a che punto del round agisca; la DES del cultista è 45, quindi Billy spara per primo.

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 corta*, altrimenti 2D6; non trafigge)
- Fucile: 2D6+4

* Gittata corta: entro 30 cm per punto di DES (ovvero con DES 60, la gittata corta è 18 metri).

Il cultista si accorge a sua volta della pistola e si mette alla ricerca di una copertura, superando un tiro Schivare. Billy tira per colpire ma applica un dado penalità al tiro, non riuscendo a colpire il cultista. Poiché 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 Billy 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, che fa uso dell'abilità Combattere (Rissa). L'avversario può contrattaccare o schivare come al solito. 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: *Susan tenta di spingere un Ghoul fuori da una finestra (una manovra di combattimento). La Struttura di Susan è 0 e la Struttura del Ghoul è 1, quindi Susan subisce un dado penalità al tiro di attacco. Susan ottiene 02 e 22; aveva un dado penalità, quindi deve usare il risultato più alto: un successo Arduo (inferiore alla metà dell'abilità Combattere di Susan). Il Ghoul contrattacca e ottiene un successo Normale sulla sua abilità Combattere. Susan ha ottenuto un livello di successo superiore, quindi la sua manovra ha avuto successo e 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 agli attacchi effettuati con le armi da fuoco.

Esempio: il Ghoul ha 3 attacchi, mentre Susan ne ha solo 1. Durante il primo tiro di attacco del Ghoul, Susan può contrattaccare o schivare, come di norma. Tuttavia, il Ghoul, con il suo secondo e terzo attacco, riceve un dado bonus su ciascuno di essi, dato che Susan è effettivamente in svantaggio numerico.

In un'altra situazione, Billy sta affrontando due cultisti da solo, quindi è in svantaggio numerico. L'attacco del primo cultista contro Billy è normale, ma il secondo cultista riceve un dado bonus quando attacca.

Svantaggio numerico!

PUNTI FERITA, FERITE E GUARIGIONE

I punti di danno vengono sottratti dai Punti Ferita del personaggio. I Punti Ferita non possono scendere sotto 0, quindi non c'è bisogno di registrare un valore negativo. Quando i Punti Ferita di un personaggio arrivano a 0, 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. Quindi, ci possono volere settimane per riprendersi da una Ferita Grave.

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. L'abilità 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 concede un tiro guarigione dopo una settimana.

Esempio: Brian 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 (poiché nessun singolo attacco ha inflitto danni importanti), quindi recupera al ritmo di 1 Punto Ferita al giorno. Giovedì Brian (adesso a 5 Punti Ferita) cade goffamente da una finestra, perdendo altri 7 Punti Ferita. Si tratta di una Ferita Grave (7 danni è superiore alla metà dei Punti Ferita massimi di Brian). Un amico gli somministra il Primo Soccorso e lo porta d'urgenza in ospedale. Trascorsi sette giorni, Brian supera un tiro COS e recupera 2 Punti Ferita dopo aver tirato 1D3. Al termine della seconda settimana, il giocatore di Brian ottiene un successo Estremo sul tiro COS e recupera 4 Punti Ferita dopo aver tirato 2D3, ora i suoi Punti Ferita sono a 6. Tutto ciò cancella l'indicatore Ferita Grave (poiché ha recuperato la metà dei suoi Punti Ferita massimi), 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 da 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.

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, acido 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 (ignorare la regola della Ferita Grave).*

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

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 (cioè le abilità usate con successo): se il risultato ottenuto è superiore al valore dell'abilità, puoi quindi aggiungere 1D10 punti al suo punteggio. In altre parole, più ne sai di un dato argomento, più difficile diventa imparare qualcosa di nuovo o migliorarsi.

Esempio: Anna riesce nell'uso dell'abilità Individuare durante il gioco, quindi contrassegna il riquadro vicino a quell'abilità sulla sua scheda dell'investigatore. Al termine dello scenario, il Custode chiede ad Anna di tirare per aumentare le abilità. L'abilità Individuare di Anna 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, Anna 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.

L'orrore d'argilla

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. Il **Libro Tre: Il Ladro di Libri e Altre Avventure** contiene degli scenari introduttivi; tutti gli scenari hanno consigli e indicazioni per i nuovi Custodi. Vi suggeriamo di cominciare da **Il Ladro di Libri**, la prima avventura del volume.

Una volta giocato tutti gli scenari del **Libro Tre: Il Ladro di Libri e Altre Avventure** sarai pronto ad approfondire la tua conoscenza delle regole de *Il Richiamo di Cthulhu*. Ti forniamo una breve presentazione dei volumi principali del gioco, disponibili tramite www.dragonstore.it e qualsiasi negozio di giochi di società:

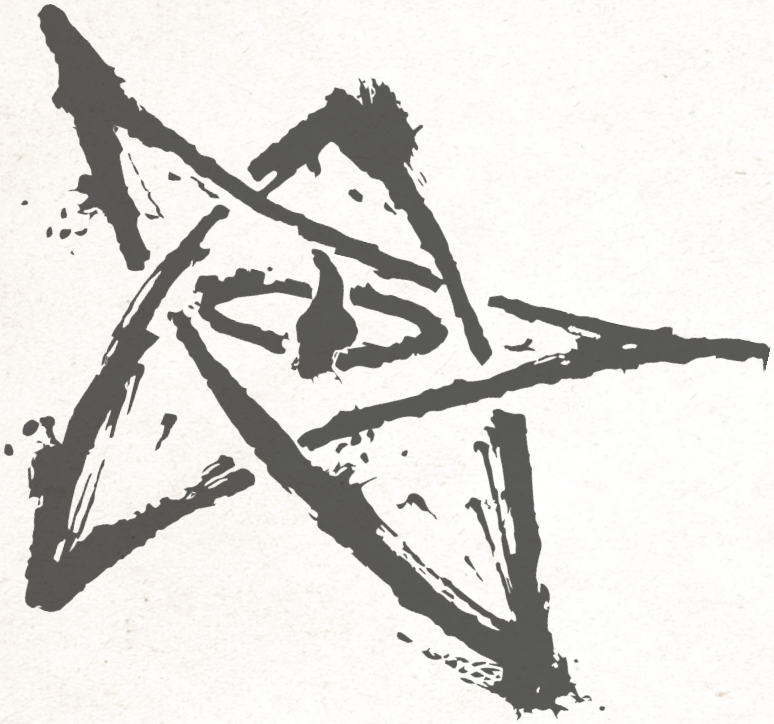
- ***Il Richiamo di Cthulhu Manuale Base***: contiene tutto quello di cui hai bisogno per creare i personaggi giocanti in un gioco di ruolo del mistero e dell'orrore, le regole complete del gioco, piene di esempi e consigli, un bestiario di mostri e due scenari introduttivi.

- ***Manuale dell'Investigatore***: pensato per i giocatori che assumeranno il ruolo degli investigatori, contiene regole approfondite per la creazione dei personaggi giocanti, una serie di organizzazioni per gli 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.

- ***Schermo del Custode e Casi Irrisolti***: 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.

- ***Guida del Custode – Porte sulle Tenebre***: presenta cinque scenari scritti appositamente per i Custodi e i giocatori principianti. Oltre agli scenari, fornisce un'ampia gamma di suggerimenti e spunti su come dirigere *Il Richiamo di Cthulhu* e come ambientarlo in altre epoche storiche, tra cui l'antica Roma, l'Islanda vichinga, i Secoli Bui, la Londra Vittoriana, e poi le regole per visitare i Reami del Sogno e due possibili futuri per i Miti di Cthulhu.

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.

Numero Base	Arduo (½)	Estremo (⅕)	Numero Base	Arduo (½)	Estremo (⅕)	Numero Base	Arduo (½)	Estremo (⅕)	Numero Base	Arduo (½)	Estremo (⅕)
1	0	0	26	13	5	51	25	10	76	38	15
2	1		27			52	26		77		
3			28	14		53			78	39	
4	2		29			54	27		79		
5		1	30	15	6	55		11	80	40	16
6	3		31			56	28		81		
7			32	16		57			82	41	
8	4		33			58	29		83		
9			34	17		59			84	42	
10	5	2	35		7	60	30	12	85		17
11			36	18		61			86	43	
12	6		37			62	31		87		
13			38	19		63			88	44	
14	7		39			64	32		89		
15		3	40	20	8	65		13	90	45	18
16	8		41			66	33		91		
17			42	21		67			92	46	
18	9		43			68	34		93		
19			44	22		69			94	47	
20	10	4	45		9	70	35	14	95		19
21			46	23		71			96	48	
22	11		47			72	36		97		
23			48	24		73			98	49	
24	12		49			74	37		99		
25		5	50	25	10	75		15	100	50	20