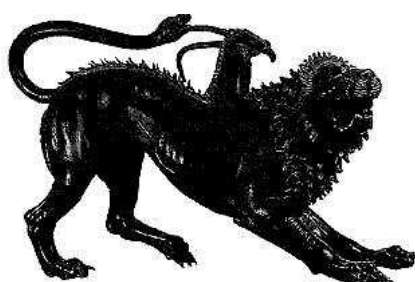
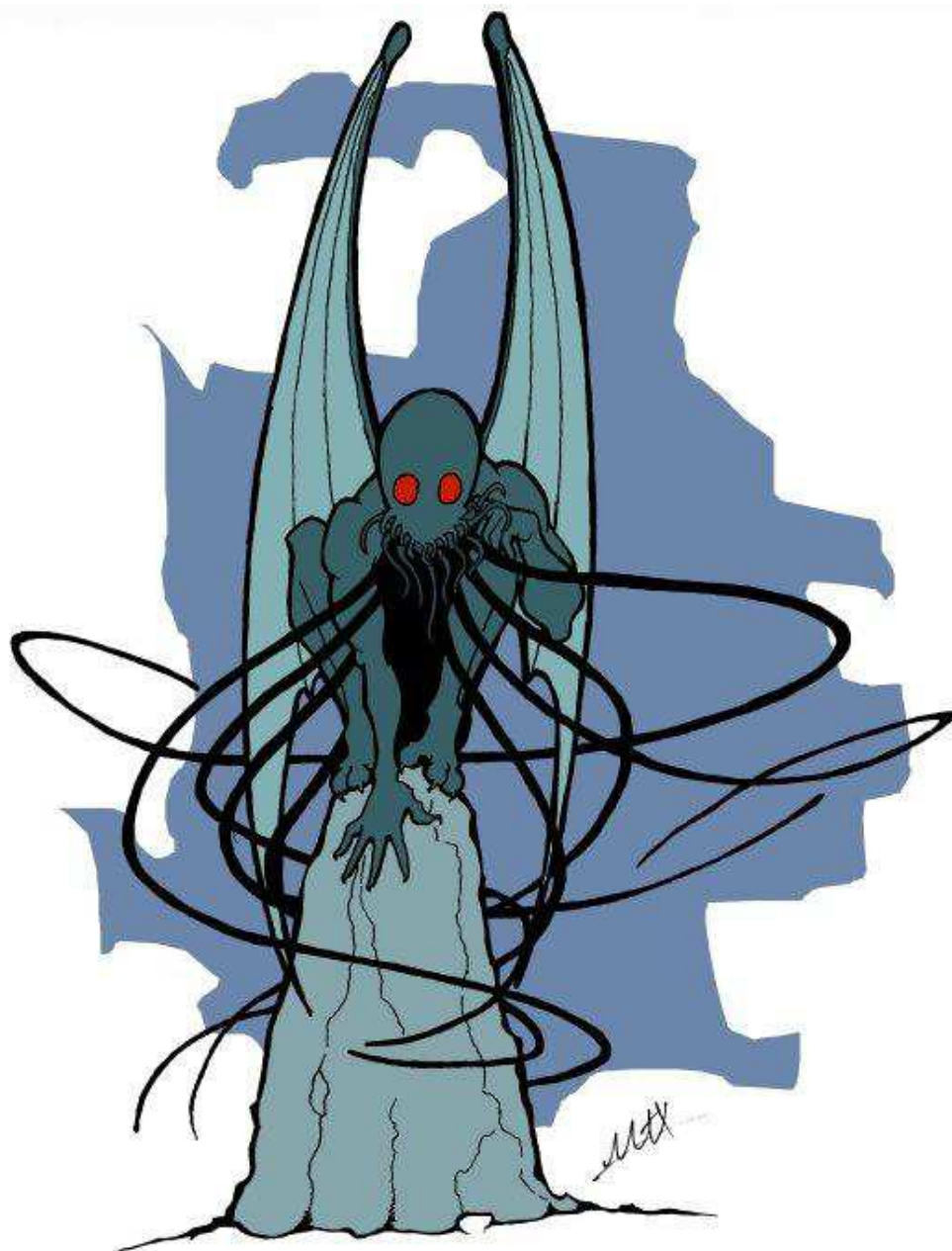


MAD CTHULHU

Regolamento alternativo per Call of Cthulhu[®] della Chaosium
ideato e scritto da Riccardo Mattioli



CHIMERA E

Introduzione al Sistema di gioco

Questo Sistema di gioco è stato creato per permettere di utilizzare in modo veloce e rinnovato il materiale precedentemente pubblicato per Call of Cthulhu® D100.

Nonostante il regolamento di *Mad Cthulhu* basato su D10 sia completamente differente dall'originale D100, il nuovo Sistema di gioco dovrebbe permettere di utilizzare le avventure originali senza che sia necessario un pesante adattamento.

Un Game Master (GM) può infatti convertire velocemente mostri, personaggi, armi e abilità man mano che incontra tali statistiche in un'avventura.

Lo scopo che si prefigge il sistema di gioco di *Mad Cthulhu* è quindi di permettere ai giocatori di godere gli scenari imperdibili di CoC con un regolamento più semplice, più veloce e più realistico, ma al contempo senza modificare le possibilità dei personaggi di risolvere i misteri ispirati da Lovecraft o di morire tentando...

Per raggiungere questo difficile obiettivo *Mad Cthulhu* mantiene l'equilibrio del Sistema originale rispettando indicativamente la medesima quantità di punti ferita, danni, caratteristiche e probabilità di successo delle abilità.

Meccaniche di gioco: *Mad Cthulhu* utilizza solo D10 e solitamente un dado è sufficiente per qualsiasi tipo di prova.

Opzionalmente, per chi si trovasse sprovvisto di D10, è possibile utilizzare il medesimo Sistema basandolo solo su D6; anziché D10 si tirerebbero 2D6 considerando come zero un singolo 6 (cosa buona dato che solitamente è meglio fare un risultato basso) e come esito critico un eventuale doppio 6.

Il seguente regolamento stato testato dal gennaio 2013 utilizzando il già accennato mono D10.

Desidero ringraziare i seguenti giocatori che hanno sperimentato questo sistema di regole: Gabbulillo, Sgabr, Bruno, Sore più tanti altri che hanno provato il Sistema. In particolar modo Nadia, Alessandro, Mauro e Matteo che settimanalmente da oltre un anno continuano pazientemente a sopportarmi come Game Master di *Mad Cthulhu*.

Per qualsiasi informazione o critica scrivete a: gnomosaccente@gmail.com.



Caratteristiche

Per definire un personaggio si usano le seguenti dieci caratteristiche:

✧ Mischia (MI), Balistica (BA), Forza (FO), Robustezza (RO), Agilità (AG).

✧ Intelligenza (IN), Percezione (PE), Volontà (VO), Carisma (CA), Fato (FA).

Un umano ha normalmente un punteggio di tre nelle prime nove caratteristiche e di 0 in Fato.

I personaggi giocanti sono persone sopra la media e partono con un punteggio base di 2 in tutte le caratteristiche, tranne Fato che è 0. Successivamente possono distribuire tra tutte e dieci le caratteristiche 15 punti, con un massimo di tre per ciascuna.

Le caratteristiche possono quindi variare da due a cinque, salvo il Fato che varia da zero a tre.

- ✧ **Mischia e Balistica** si usano per determinare il successo nelle abilità di combattimento.
- ✧ La **Forza** modifica la velocità di movimento, il danno in corpo a corpo e le prove di Atletica.
- ✧ La **Robustezza** serve per determinare i Punti Ferita e per effettuare prove di resistenza.
- ✧ L'**Agilità** regola l'iniziativa, la schivata e diverse abilità correlate alla destrezza.
- ✧ L'**Intelligenza** rappresenta la memoria e su di essa si basano tutte le abilità avanzate.
- ✧ La **Percezione** è utilizzata per le abilità più investigative.
- ✧ Sulla **Volontà** si basano i test per resistere allo Shock mentale causato da orrori connessi con i Miti, con il soprannaturale o saltuariamente con orrori più banali.
- ✧ Il **Carisma** è indispensabile per relazionarsi con i personaggi non giocanti.
- ✧ Dal **Fato** dipendono i punti Fortuna e la Fortuna di Gruppo.

Abilità

I giocatori possono scegliere una carriera tra quelle di seguito elencate per il proprio personaggio o proporre una alternativa al GM.

Ogni carriera offre sei abilità connesse ad essa tra le quali il giocatore deve assegnare 10 punti. Oltre a queste, può scegliere anche tre abilità che rappresenteranno i passatempi del personaggio e tra questi dovrà distribuire altri 5 punti.

Non si possono distribuire più di 4 punti per ogni abilità.

Un'abilità con 0 punti assegnati, sia che derivi dalla professione o da un hobby, viene indicata scrivendo 0 (zero) nell'apposito spazio e non subisce alcuna penalità in quanto è conosciuta.

Una abilità sconosciuta viene indicata barrando (/) l'apposito spazio ed è soggetta ad una penalità di -2 (se abilità base) o non può essere utilizzata (se abilità avanzata).

Opzionalmente il GM può permettere ad un giocatore di rinunciare ad una abilità di carriera o ad un passatempo in cambio di 1 punto in più da distribuire tra quelle rimaste.

Quindi, anziché avere 10 punti da distribuire tra sei abilità professionali, un personaggio potrà avere cinque abilità ma con 11 punti totali.

Indipendentemente dall'attività lavorativa le abilità Arma - Corpo e Cultura sono sempre considerate conosciute, ma solo se sono presenti tra quelle di carriera o vengono prese come hobby possono essere aumentate con i punti da distribuire.

Quanto sopra può essere oggetto di modifiche, ad esempio in caso di personaggi particolarmente ineducati che potrebbero sostituire la conoscenza di Cultura con Addestrare animali (contadini), Pilotare barca (pescatori) o simili abilità prettamente manuali.

Alcune professioni o alcuni passatempi possono essere meglio focalizzati mediante l'utilizzo di una Specialità.

Un'abilità con una Specialità riceve un bonus di +2 alle prove correlate con il suo campo di applicazione, mentre subisce una penalità di -2 in tutti gli altri ambiti.

Riassumendo, nel caso vi sia una Specialità, un tiro relativo ad un'Abilità non viene mai effettuato al suo valore normale.

Es. L'abilità Biblioteconomia 3 (Specialità Giornali) di un giornalista conta come se

avesse un punteggio di 5 se effettua una ricerca di articoli in un'emeroteca, mentre viene considerata a 1 se il medesimo personaggio sta effettuando ricerche di libri antichi in una biblioteca.

Es. Un giardiniere avrebbe Biologia, Specialità Botanica, beneficiando di un +2 per le prove correlate ma subendo un -2 nei casi in cui la botanica non è applicabile (tra questi zoologia, biologia molecolare).

Esempi di Specialità:

Ammaestrare: cani, cavalcare.

Arma - Corpo: lotta.

Atletica: corsa, resistenza, lavori pesanti, scalare, nuotare.

Biblioteconomia: giornali, libri.

Biologia: botanica, zoologia, biologia molecolare.

Cercare: indizi, oggetti.

Chimica: carburanti, esplosivi, farmaceutica.

Convincere: contrattare, diplomazia.

Cultura: musica, mondanità, arte.

Furtività: pedinare, intrufolarsi.

Guidare: auto, moto, mezzi pesanti.

Individuare: vista, udito.

Ingannare: mentire, travestirsi.

Linguaggio: scritto, parlato.

Medicina: cadaveri, pronto soccorso.

Nascondere: persone, oggetti.

Orientamento: mare, terra.

Psicologia: emozioni, menzogne.

Scassinare: porte, mezzi forti.

Storia: locale, antica.

Tecnica: meccanica, elettrica.

Non tutte le professioni devono obbligatoriamente avere una o più Specialità e non tutte le Abilità possono avere una Specialità. Ad esempio, il GM non dovrebbe permettere di specializzarsi in Pistole a grosso calibro o altre Abilità correlate al combattimento.

Le seguenti abilità necessitano di un chiarimento circa il loro utilizzo:

Ammaestrare: include sia l'addestramento degli animali che cavalcarli o utilizzarli per trainare carri e simili.

Arma - Lancio: giavellotti, pietre, pugnali, molotov, granate,

Biblioteconomia: per trovare articoli di giornale o brani di libri.



Biologia, Scienze naturali, Fisica: vedi Wikipedia...

Cercare: rappresenta un'attiva ricerca di tracce, indizi o oggetti.

Convincere: rappresenta sia l'oratoria che la diplomazia e la contrattazione.

Cultura: rappresenta l'educazione ricevuta dal personaggio in merito ad una pluralità di conoscenze proprie di un contemporaneo tra le quali arte, musica e pettegolezzi mondani; *l'utilizzo più importante è però quello relativo alla comprensione di un testo in lingua madre.*

Economia: include contabilità, politica e geografia.

Individuare: usata per evitare imboscate, ascoltare o vedere in condizioni di scarsa visibilità.

Ingannare: per mentire, raggirare o impersonare altri, compreso il travestimento.

Linguaggio: è l'abilità di comprendere una lingua straniera sia scritta che parlata.

Psicologia: per percepire gli stati d'animo o le menzogne degli interlocutori.

Tecnica: è l'abilità usata per far funzionare, riparare o modificare oggetti meccanici o elettrici.

Esempi di professioni (tab. 1)

Archeologo: Antropologia, Archeologia, Cercare, Cultura, Linguaggio (scritto), Storia.
Avvocato: Biblioteconomia, Convincere, Cultura, Ingannare, Legge, Psicologia.
Coroner: Biblioteconomia, Biologia (molecolare), Cercare, Chimica, Legge, Medicina (cadaveri).
Custode / Tuttofare: Arma - Pistole, Atletica, Biologia (botanica), Guidare, Individuare, Tecnica.
Dilettante: Abilità avanzata, Abilità avanzata, Abilità base, Abilità base, Cultura, nessuna (+1 punto).
Giornalista: Biblioteconomia (giornali), Charme, Cultura, Individuare, Psicologia, Storia (locale).
Investigatore Privato: Arma - Pistole, Cercare, Individuare, Intrufolarsi, Legge (penale), Psicologia.
Ladro: Celare (persone), Cercare (oggetti), Individuare, Ingannare, Intrufolarsi, Scassinare.
Medico: Biblioteconomia, Biologia (molecolare), Chimica (farmaceutica), Medicina, Psichiatria, Psicologia.
Medium: Celare (oggetti), Convincere, Ingannare, Occulto, Psicologia, Tecnica.
Poliziotto (Agente): Arma - corpo, Arma - pistole, Atletica, Individuare, Legge (penale), Psicologia.
Poliziotto (Detective): Arma - pistole, Cercare, Convincere, Guidare, Legge (penale), Psicologia.
Professore (Scienze): Astronomia, Biblioteconomia (libri), Charme, Cultura, Fisica, Scienza naturale.
Professore (Storia): Archeologia, Biblioteconomia (libri), Charme, Cultura, Linguaggio, Storia.

Prove di Abilità

Quando appropriato il GM può chiedere di testare l'Abilità di un personaggio.

Il personaggio ha successo se il risultato del tiro di 1D10 è uguale o minore alla somma di un'Abilità e della Caratteristica ad essa connessa.

La prova può essere modificata aggiungendo o sottraendo da 1 a 3 punti, a seconda se il test è più o meno difficile.

Poiché le caratteristiche possono avere un valore massimo di 5 e le abilità di 4, una prova con difficoltà normale (+0) avrà sempre come minimo una possibilità su dieci di fallire.

Altre statistiche

Punti Ferita

La salute di un personaggio è misurata in Punti Ferita.

I punti ferita sono calcolati moltiplicando per 3 il valore di Robustezza (RO) e aggiungendo

3 al risultato. Un umano normale ha 3 di RO quindi avrà 12 Punti Ferita ($3 \times 3 + 3$), mentre un personaggio giocante, potendo avere una RO da un minimo di 2 sino a 5, avrà da 9 ($2 \times 3 + 3$) a 18 ($5 \times 3 + 3$) Punti Ferita.

Se un personaggio subisce più danni dei suoi Punti Ferita va sotto zero e continua a subire un danno a round finché non viene stabilizzato mediante una prova di Medicina (pronto soccorso). Un personaggio muore quando riceve più danni in negativo del suo punteggio di RO. Es. con RO 3, muore a -4.

Se curati con un tiro di Medicina, ogni giorno si guariscono Punti Ferita pari al proprio punteggio di RO; tale eventualità presuppone che si abbiano a disposizione medicinali/attrezzature adatte e in caso contrario può servire anche un tiro di Chimica (farmaceutica).

Qualora non si abbia accesso ad adeguata assistenza medica, i Punti Ferita si recuperano alla velocità di uno al giorno.

Punti Magia

Il potere magico di un personaggio è definito dal suo punteggio di Magia.

Solitamente la Magia si calcola moltiplicando per 3 la Volontà (VO) e aggiungendo 3; un elevato punteggio di Miti aumenta anche la capacità magica (+3 punti magia ogni 10 punti di Miti).

I Punti Magia sono usati per lanciare incantesimi e, se utilizzati o drenati da forze ostili, si recuperano alla velocità di uno per ora.

Fatica

Gli umani hanno una soglia di Fatica pari a 2, al raggiungimento della quale svengono.

Le due principali cause di Fatica sono le seguenti:

- ✧ Se un personaggio perde almeno la metà dei propri Punti Ferita massimi, prende 1 punto Fatica. Quanto sopra è cumulativo, quindi se un investigatore perde tutti i suoi Punti Ferita egli riceve 2 punti Fatica e sviene.
- ✧ Se un personaggio fallisce una prova di Atletica deve effettuare una prova di Robustezza +4 e, in caso di fallimento, riceve 1 punto Fatica.

Un personaggio affaticato (1 punto Fatica) riceve un malus di -1 a tutte le prove.

Riposarsi un'ora permette di ridurre di 1 i punti Fatica se si effettua con successo una prova di Robustezza con un bonus di +4, o inferiore se il luogo non permette un facile riposo (riposarsi su un ghiacciaio in inverno o in un deserto in estate è decisamente più difficile che dormire in un letto).

Fortuna

Il punteggio della caratteristica Fato rappresenta anche il totale dei punti Fortuna di un personaggio; tali punti possono essere

utilizzati per ritirare un qualsiasi tiro fallito di Abilità o Caratteristica.

I punti Fortuna spesi sono recuperati alla fine dello scenario o alla fine del capitolo, qualora l'avventura sia particolarmente lunga.

La Fortuna di Gruppo viene calcolata in base al numero dei personaggi che lo compongono. Per un gruppo ideale di quattro persone si sommano i loro punteggi di Fato; se un gruppo è composto da più personaggi, dal punteggio calcolato si sottrae 1 per ogni personaggio oltre il quarto, mentre se il gruppo è più ridotto ai loro punteggi si aggiunge 1 per ciascun personaggio sotto i quattro.

Es. La Fortuna di Gruppo di due soli personaggi sarà il totale del loro Fato +2.

Es. Un gruppo di cinque personaggi avrà una Fortuna di Gruppo pari al loro Fato -1.

La Fortuna di Gruppo viene testata quando il GM vuole verificare se i personaggi sono assistiti dalla buona sorte; perché ciò accada il tiro di ID10 deve essere uguale o inferiore al relativo punteggio.

Bonus o penalità possono essere applicate a seconda della probabilità che un evento si avveri.

Essendo basata sul punteggio Fato, la Fortuna di Gruppo non cala se i punti Fortuna dei singoli sono spesi.

Alcuni esempi in cui il GM potrebbe verificare la Fortuna di Gruppo:

- ✧ C'è un taxi libero di passaggio che gli investigatori possano prendere per inseguire un sospettato?
- ✧ Se un personaggio inseguito da un mostro si butta da una finestra al terzo piano cadrà su un cespuglio, sul tetto di un'auto o addirittura sul duro cemento?

Miti

La lettura di volumi correlati ai miti di Cthulhu o la conoscenza acquisita al termine

di alcune avventure, provoca l'incremento del punteggio di Miti.

La lettura di un libro aumenta il punteggio di Miti dello stesso ammontare di punti di cui, con le regole di originali di CoC, sarebbe accresciuta l'abilità Miti di Cthulhu.

Il punteggio di Miti va da 0 a 100 ma, per ogni 10 punti ottenuti, il personaggio riceve determinati bonus.



Un punteggio elevato riduce infatti il tiro di Trauma (vedi regole sulla Follia) ed al contempo incrementa i Punti Magia del personaggio; quanto detto dipende dal fatto che un'accresciuta conoscenza dei Miti prepara in parte la mente degli uomini agli orrori che dovrà affrontare e al contempo li avvicina al mondo dell'arcano.

L'acquisizione di punti Miti causa un identico incremento del punteggio di Follia.

Es. Il Necronomicon in Latino della 6° edizione di CoC accrescerebbe di 16 punti sia Miti che Follia.

Miti (tab. 2)

Punti Modifiche

10	+1 prove di Miti, +3 Punti Magia e -1 tiro Trauma
20	+2 prove di Miti, +6 Punti Magia e -2 tiro Trauma
30	+3 prove di Miti, +9 Punti Magia e -3 tiro Trauma
40	+4 prove di Miti, +12 Punti Magia e -4 tiro Trauma
50	+5 prove di Miti, +15 Punti Magia e -5 tiro Trauma
60	+6 prove di Miti, +18 Punti Magia e -6 tiro Trauma
70	+7 prove di Miti, +21 Punti Magia e -7 tiro Trauma
80	+8 prove di Miti, +24 Punti Magia e -8 tiro Trauma
90	+9 prove di Miti, +27 Punti Magia e -9 tiro Trauma
100	+10 prove di Miti, +30 Punti Magia e -10 tiro Trauma

Le prove di Miti sono effettuate tirando 1D10 e confrontandolo con il valore delle decine del punteggio Miti a cui si aggiunge un eventuale bonus sino a +3 se il personaggio ha avuto esperienze precedenti con la stessa creatura o il medesimo culto.

Nella scheda del personaggio devono quindi essere annotati gli argomenti correlati ai Miti che si incontrano nel corso degli scenari di gioco; qualora si leggano libri che trattano di determinate creature o divinità queste vengono segnate nella medesima sezione della scheda.

Es. un personaggio legge il Necronomicon e il GM decide che questa versione tratta di Azathoth, Nyarlathotep e ovviamente Cthulhu abbastanza approfonditamente da permettere al giocatore di segnare questi tre nomi indicando nella riga +1 della sezione Miti Conosciuti della scheda.

Se il medesimo investigatore deve verificare di avere conoscenze su creature o culti strettamente connesso ad uno dei nomi indicati il giocatore effettuerà una prova di Miti aggiungendo al suo normale punteggio un bonus di +1.

Lo stesso personaggio successivamente si trova ad indagare su uno strano evento che poi scopre essere connesso a degli adoratori di Cthulhu; a fine avventura il GM potrà concedere al giocatore di spostare il nome di quella divinità nella riga +2 per indicare l'approfondirsi della specifica conoscenza.

Alcune avventure lunghe o alcuni libri particolarmente focalizzati su un tema specifico potrebbero consentire immediatamente di indicare (+2) o (+3) a fianco del nome della creatura/divinità.

(es. "Il Re in Giallo" = Hastur (+2) e i volumi completi de "Le rivelazioni di Glaaki" = Glaaki (+3).

Infine, poiché un orrore conosciuto è meno sconvolgente di uno nuovo, il punteggio indicato nella riga viene sottratto ad eventuali punti follia ricevuti a causa dell'incontro con i Miti (vedi capitolo seguente).

Follia

Impazzire è il rischio quotidiano per ogni investigatore dei Miti.

Un test di Follia è effettuato tirando 1D10 e comparando il risultato con il punteggio di Volontà del personaggio, al quale si aggiunge un modificatore a seconda della causa della pazzia.

Questo bonus può variare da +4 per eventi naturali (come vedere un cadavere) a +0 per cause fortemente aliene alla nostra realtà (come vedere Cthulhu o altri Grandi Antichi).

Insania (tab. 3)

Causa	Perdita di sanità massima in CoC	WP Bonus	Punti Follia successo/fallimento
Naturale	1D4	4	0/1*
Sovrannaturale	1D6	3	0/1D5
Miti Minori	1D10	2	1/1D5+3
Miti Maggiori	1D20	1	2/1D10+5
Miti Superiori	1D100	0	1D5/1D10+30

* Da 1 a 3 punti Follia persi se riguarda amici o congiunti del personaggio.

Eventuale Conoscenza dei Miti (da 1 a 3) viene sottratta ai punti follia ricevuti che non possono però essere ridotti a zero (minimo 1). Es. un personaggio con una buona conoscenza (2) di byakhee in caso di fallimento riceverà 1d10+5-2 punti.

Il punteggio di Follia inizia a zero e può crescere sino ad un massimo di 100, in corrispondenza del quale il personaggio viene ritirato dal gioco in quanto completamente e permanentemente pazzo.

Concludere con successo un'avventura (risolvere un mistero, intralciare i folli piani di cultisti o in alcuni casi anche solo sfuggire agli orrori) permette al punteggio di Follia di

decretere fino alla soglia inferiore; eventuali successi straordinari o lunghe cure psicoanalitiche potrebbero ulteriormente ridurre il punteggio di Follia, così come fallire con gravi conseguenze uno scenario potrebbe comportarne un aumento.

Al termine di un mese di cure psicoanalitiche o psichiatriche il medico/analista deve eseguire una prova di Psichiatria (+IN); se la prova ha successo il paziente decrementa di 1D5 i punti Follia; qualora il risultato del dado dia un 10 naturale, il trattamento è stato controproducente e il paziente aumenta la Follia di 1D5.

Con l'aumentare della pazzia il personaggio supera diverse soglie sino ad arrivare a sviluppare Fobie che risulteranno permanenti, finché non curate in un Ospedale psichiatrico.

La probabilità che un personaggio guarisca da una Fobia dipende dalla qualità dell'Ospedale psichiatrico in cui è ricoverato.

Dopo tre mesi di internamento, il GM tira 1D10 aggiungendo +1 bonus per ogni livello della struttura psichiatrica, che varia da zero a tre per gli istituti più prestigiosi (molto rari e costosi).

Manicomio (tab. 4)

Livello Effetto

1-2	Incremento Follia (+1D5).
3-6	Nessun risultato.
7-9	Progressi, se resta altri tre mesi, +2 al tiro successivo.
10-11	Una Fobia è curata (o un livello di Fobia, se è molto grave).
12-13	Come sopra, ma con in aggiunta una riduzione della Follia (-1D5).

Alcune Fobie possono comportare modifiche alle Caratteristiche o alle Abilità, ma tali variazioni dovrebbero avere sempre effetti complessivamente negativi per un malato; a fronte di un bonus di +1 ad un Abilità dovrebbe corrispondere un malus di -2 ad un'altra o un malus di -1 ad una Caratteristica o similari.

Es. Disordine Ossessivo Compulsivo (-2 Individuare, +1 Cercare); Disordine Istrionico (+1 Carisma -1 Volontà).

Qualora con il progredire della Follia il malato acquisisca più Fobie, il GM potrebbe decidere di aggravare quelle già esistenti anziché aggiungerne delle nuove.

Es. Paranoia (-1 Carisma, +1 Individuare) potrebbe diventare Paranoia 2 (-2 Carisma, +2 Individuare).

Follia (tab. 5)

	Effetto temporaneo	Effetto permanente
Soglia		
5	Tiro Trauma	–
10	Tiro Trauma	–
15	Tiro Trauma	–
20	Tiro Trauma	Fobia
25	Tiro Trauma	–
30	Tiro Trauma	–
35	Tiro Trauma	Fobia
40	Tiro Trauma	–
45	Tiro Trauma	–
50	Tiro Trauma	Fobia
55	Tiro Trauma	–
60	Tiro Trauma	Fobia
65	Tiro Trauma	–
70	Tiro Trauma	Fobia
75	Tiro Trauma	–
80	Tiro Trauma	Fobia
85	Tiro Trauma	–
90	Tiro Trauma	Fobia
95	Tiro Trauma	–
100	Tiro Trauma	Pazzia totale e irrevocabile

Ogni 5 punti di Follia un personaggio raggiunge una soglia, in corrispondenza della quale deve verificare l'effetto sulla tabella del Trauma; il personaggio tira 1D10 aggiungendo +1 per ogni soglia *addizionale* che si è superata a causa dei punti Follia che ha appena ricevuto.

Es. Un investigatore dopo aver visto Cthulhu fallisce il tiro di Volontà, subendo 1d10+30 punti di Follia per un totale di 34; avendo precedentemente già 3 punti, ora la sua Follia totale è 37.

Il giocatore tira 1D10 e ottiene 7, a cui aggiunge 8 a cui aggiunge 6 (sei soglie addizionali oltre la prima) prima di verificare l'effetto sulla Tabella Trauma; ne risulta così un investigatore catatonico per una o più ore.

Trauma* (tab. 6)

Risultato	Stato	Descrizione	Durata**
1-2	Scosso	Solo un'azione disponibile	1 round
3-4	Isterico	Malus -1 tiri Abilità	1 round
5-6	Panico	Come Scosso, ma applicato anche a un alleato***	1 round
7-8	Spaventato	Fuga	1 round
9-10	Stordito	Nessuna azione disponibile	1 round
11	Rabbioso	Attacca il nemico o distrugge oggetti vicini	1 round
12	Ossessionato	Malus -1 tiri Abilità	1 ora
13	Terrorizzato	Fuga	1 ora
14	Catattonico	Nessuna azione disponibile	1 ora
15	Depresso	Suicidio, il personaggio attacca se stesso	1 round

* Sottrarre al tiro il modificatore del punteggio Miti.

** Al termine della durata l'investigatore deve effettuare un nuovo test di Volontà con il medesimo modificatore del tiro originale; in caso di fallimento può ritentare solo dopo che sarà decorso altrettanto tempo e così via.

*** un personaggio colto dal panico si aggrappa ad un alleato, rallentando entrambi.

Combattimento

L'*iniziativa* di un partecipante ad un combattimento si calcola tirando 1D10 e sommando la sua AG.

Soggetti dotati di armi a distanza già impugnate e caricate agiscono prima di coloro che attaccano in mischia, quindi l'iniziativa serve solo a determinare l'ordine di azione tra coloro che hanno armi a distanza e l'ordine di azione tra coloro che attaccano in corpo a corpo.

Es. Marc sente un rumore ed entra in una stanza con pistola media automatica in pugno. Non tenta di muoversi silenziosamente (nessuna prova di Furtività), quindi non può sorprendere il maniaco all'interno. L'iniziativa di Marc è 5 (tira 2 su 1D10 e aggiunge AG 3) mentre il pazzo è assai veloce con un'iniziativa di 13 (tira 8 + AG 5); nonostante la sua lentezza Marc agisce per primo sparando due colpi (pistola media ROF 2) dato che il maniaco è armato con un'ascia. Se il combattimento non ha ancora avuto termine quando Marc esaurisce i colpi (8), il suo nemico agirà per primo dato che ha un'iniziativa più alta.

Es. Poniamo che il suddetto maniaco abbia con se un pugnale, ma non lo abbia in mano. Nel primo round l'iniziativa è di Marc perché il suo avversario non ha pronta la sua arma da

lancio. Il secondo round agisce per primo il maniaco, dato che entrambi hanno un arma a distanza pronta, ma nel terzo round sarà nuovamente Marc ad attaccare per primo dato che il nemico è disarmato avendo lanciato il pugnale.

Ogni round un personaggio ha due azioni, che possono essere usate come segue:

- ★ Attaccare (massimo un'azione a round).
- ★ Muoversi (entrambe le azioni possono essere usate per muoversi).
- ★ Evitare (entrambe le azioni possono essere usate per evitare).

L'azione *Attaccare* significa effettuare una prova in una delle Abilità di combattimento (Mischia, Pistola, Fucile, Lancio o Corpo).

Attacchi con Arma - Mischia e Arma - Corpo hanno sempre un bonus di +1.

Es. Se il maniaco ha Mischia 3 e Arma - Mischia 2, per colpire dovrà tirare 1D10 e fare meno o uguale a 6.

Pistole e Fucili ricevono un bonus per colpire a seconda della distanza dal bersaglio.

Un bersaglio è considerato a distanza "bruciapelo" se è entro un numero di metri pari al punteggio di Balistica dell'attaccante.

Colpi a bruciapelo ricevono un bonus di +3.

Se il bersaglio è oltre la distanza “bruciapelo” ma entro il raggio massimo dell’arma, è considerato a distanza media. *Colpi a distanza media non ricevono alcuna modifica.*

Qualora un bersaglio sia sito oltre la distanza massima dell’arma ma entro il suo doppio, è considerato lontano. *Colpi a raggio lontano subiscono una penalità di -3.*

Se il bersaglio è locato oltre il doppio del raggio massimo dell’arma, non è possibile attaccarlo.

Le armi da Lancio funzionano come quelle da fuoco ma sono basate sull’Agilità e il loro raggio massimo è determinato moltiplicando la forza per un numero specifico per ciascuna arma.

L’azione *Evitare* può essere tentata per parare un attacco in corpo a corpo (se possibile) o per schivare un attacco, anche a distanza; tali azioni devono essere dichiarate prima che il tiro di attacco venga effettuato (si para o si schiva prima di sapere se l’attacco avrà successo).

Per parare il soggetto deve avere un’arma da mischia ed effettua una prova su Arma - Mischia; per servire a tale fine l’arma deve essere proporzionata a quella dell’attaccante, quindi nemmeno uno spadone potrà parare un pugno da Cthulhu, inoltre le armi con taglia minuta non possono essere mai usate per parare.

Per schivare un personaggio tira 1D10 e lo confronta con la sua AG; gli attacchi a bruciapelo con armi da fuoco sono schivabili con un malus di -3 alla prova di Agilità.

Entrambe le azioni possono essere usate per Evitare, ma solo una per ciascun attacco subito.

L’azione *Muoversi* può comportare uno spostamento normale o una corsa.

Con il movimento normale un personaggio si sposta di 1 unità di distanza per ogni azione utilizzata.

Anche la corsa costa un’azione di movimento ma consente di spostarsi di 3 unità di distanza.

Al termine del round chi ha corso deve effettuare un tiro di atletica; se ha usato una sola azione per correre la prova ha un bonus di +3 mentre se entrambe le azioni sono state dedicate alla corsa il test è a +0.

Se la prova di atletica fallisce il personaggio deve superare una prova di Robustezza+4 o prendere un punto fatica.

Es. un personaggio può:

- ★ camminare (mov. 1 unità di distanza) e attaccare/evitare
- ★ camminare con entrambe le azioni (mov 1+1=2)
- ★ correre e attaccare/evitare (mov. 3 e prova Atletica +3)
- ★ correre con un’azione e cammina con l’altra (mov.3+1=4 e prova Atletica +3)
- ★ usare entrambe le azioni per correre (mov. 3+3= 6 e prova Atletica +0)

Il fallimento della prova di Atletica non compromette il movimento ma genera sola la prova di Robustezza.

Le eventuali prove di Robustezza sono sempre a +4 salvo quanto segue.

Condizioni particolari del terreno (neve, fangoso, bagnato, etc) potrebbero comportare malus penalità alla prova di atletica mentre determinate altre condizioni (temperature elevate, corsa in salita, etc) ridurrebbero il bonus assegnato alla prova di Robustezza.

Muoversi permette quindi ad un umano adulto di camminare di 1 unità di distanza o di correre di 3 unità.

Creature gigantesche o di forme particolari potrebbero non correre ma avere movimento base più alto (2+) ad esempio un passo di Cthulhu varrà almeno la corsa di un umano e quest’ultimo alla fine si stancherà.

Allo stesso modo un cavallo o un cane avrebbero un movimento di corsa superiore (4+) mentre un nano o un anziano avrebbero un movimento di corsa ridotto (2).

Danni

A seconda del tipo le armi da Mischia e da Lancio aggiungono al danno la Forza, una parte di essa o una volta e ½ il punteggio.

Alcune armi a distanza hanno inoltre un valore di penetrazione che permette di superare parte di un'eventuale armatura che altrimenti si sottrarrebbe ai danni inflitti.

Ferita Critica

Se un attacco causa almeno 10 danni con un solo colpo, il bersaglio deve effettuare una prova di Robustezza +4 o morire. Ogni 5 danni inflitti oltre i 10, il bonus al test si riduce di 1.

Es. Un colpo di fucile pesante arreca 15 danni quindi la vittima, se in vita, effettuerà una prova di RO +3.

Questa meccanica sostituisce la regola dell'impalamento in CoC; ogni arma può causare un colpo critico ma le creature immuni all'impalamento in CoC sono immuni ai colpi critici.

Armi da mischia (tab. 7)

Arma	Danno	Pen	FO max	Taglia	Diffusione
Disarmato	0	0	½	Minuta	Totale
da BOTTA piccola (arma improvvisata)	1	0	½	Minuta	Numerosa
da BOTTA media (martello, bastone da passeggio)	1D5	0	Piena	Normale	Comune
da BOTTA a due mani (mazza da baseball, mazzuolo)	1D5	0	Piena+ ½	Grande	Scarsa
da TAGLIO piccola (coltello, pugnale)	1D5	0	½	Minuta	Comune
da TAGLIO media (daga o accetta)	1D5	0	Piena	Normale	Scarsa
da TAGLIO grande (spada, ascia da boscaiolo)	1D10	0	Piena	Grande	Rara
da TAGLIO a due mani (spadone, lancia)	1D10	0	Piena+½	Enorme	Molto rara

Armi da lancio (tab. 8)

Arma	Danno	Pen	FO max	Raggio	Taglia	Diffusione
da BOTTA piccola (pietra)	1	0	½	FO×3	Minuta	Numerosa
da TAGLIO piccola (pugnale da lancio)	1D5	0	½	FO×2	Minuta	Scarsa
da TAGLIO media (grosso pugnale, accetta)	1D5	0	½	FO	Normale	Scarsa
da TAGLIO grande (giavellotto)	1D10	0	½	FO×4	Grande	Rara
Candelotto dinamite (speciale: <i>Esplosivo</i>)	3D10	0	0	FO×3	Minuta	Scarsa
Bottiglia Molotov (speciale: <i>Incendiario</i>)	1D10	0	0	FO×2	Normale	Comune

Armi da tiro (tab. 9)

Arma	Danno	Pen	Colpi	Raggio	RoF	Taglia	Diffusione
Pistola piccolo calibro (Derringer o .22 Short auto)	1D10	0	1 R / 6 A	15	1 R / 3 A	Minuta	Rara
Pistola medio calibro (.38 rev. o 9 mm auto)	1D10+2	1	6 R / 8 A	15	2	Normale	Scarsa
Pistola grosso calibro	1D10+4	2	6 R / 7 A	15	1	Normale	Rara
Fucile piccolo calibro (cal.22)	1D10+2	1	6	50	1	Grande	Scarsa
Fucile grosso calibro (cal.30-06)	1D10+6	3	5	110	½	Grande	Rara
Fucile da caccia piccolo calibro (gauge 16 o 20)	1D10+2†	0	2	10†	2	Gr/Nor	Scarsa§
Fucile da caccia medio calibro (gauge 12)	2D10+4‡	0	2 D / 5 P	10‡	2 D / 1 P	Gr/Nor	Scarsa§
Fucile da caccia grosso calibro (da elefanti)	1D10+10	5	2	100	1	Enorme	Molto rara
Mitra (Thompson)	1D10+2	1	20/30/50	20	1 / Raf 4	Normale	Rara
Mitragliatrice (Gatling)	1D10+6	3	200	100	Raffica 8	Enorme	Solo militari
Arco da caccia da indigeni	1D10	0	1	15	1	Grande	Rara

§ In ambienti rurali la diffusione delle doppiette passa da Scarsa a Comune.

Le *pistole* possono essere revolver (R) o automatiche (A); queste ultime tendono ad essere più rare e costose.

I *fucili da caccia medi* possono essere D (doppietta) o P (pompa), se vengono segate le canne a fucili da caccia medi o piccoli si dimezza il raggio, ma la taglia scende da grande a normale.

I *fucili da caccia* possono caricare pallettoni: in tal caso il danno è $1D10+8$ con penetrazione 4 per il medio calibro e $1D10+4$ penetrazione 2 per i calibri leggeri.

Qualora si usino pallini il danno è il seguente:

† Calibro leggero: raggio 10 = $1D10+2$; raggio 20 = $1D5+1$; raggio 50 = 2.

‡ Calibro medio: raggio 10 = $2D10+4$; raggio 20 = $1D10+2$; raggio 50 = $1D5+1$.

La probabilità di colpire dei fucili da caccia aumenta con le distanza: +1 BA raggio 20; +2 BA raggio 50.

0-3 m	4-10 m	11-20 m	21-50 m	51-100 m	101+ m
● BA+3 A bruciapelo danni $2D10+4$	● BA +0 danni $2D10+4$	● BA +1 danni $1D10+2$	● BA +2 danni $1D5+1$	● BA -1 (-3+2) danni $1D5+1$	● Nessun attacco

Una *Raffica* comporta una penalità di -3 al BA ma permette di sparare una moltitudine di proiettili.

Ogni Raffica è composta da cinque proiettili e se il colpo va a segno si determina quanti di essi hanno colpito tirando $1D5$. Es. Un mitra può sparare un colpo singolo a +0 BA o fino a quattro raffiche da cinque proiettili ciascuna con -3 al BA, che sarà applicato ai quattro tiri per colpire.

Il danno degli *Esplosivi* si riduce di $1D10$ ogni 5 metri, inoltre viene considerato come un attacco Stordente (vedi la sezione Attacchi Speciali).

I bersagli colpiti da attacchi *Incendiari* (es. Bottiglie Molotov e lanciafiamme) continuano a bruciare subendo $1D5$ danni a round finché il fuoco non viene estinto.

La *Taglia* modifica le prove di Celare per nascondere l'arma sulla persona: minuta +3, normale +0, grande -3; armi di dimensioni enormi non possono essere nascoste.

Ricaricare un'arma necessita di un intero round per caricare due proiettili o un singolo caricatore.

Es. Un investigatore con BA 4 spara a bruciapelo (+3 entro 4 metri) con un fucile da caccia medio (danno $2D10+4$). Sparando tra 11 e 20 metri il danno calerebbe a $1D10+2$ e avrebbe +1BA. Se la stessa arma sparasse da 21 a 50 metri il danno sarebbe solo $1D5+1$, ma il BA crescerebbe a +2. Il danno di un colpo da 51 a 100 metri resterebbe $1D5+1$, e la penalità al colpire sarebbe di -1 al BA (+2 per il fucile e -3 per la lunga distanza).

La *Diffusione* di un arma serve unicamente al GM per decidere se un oggetto è rinvenibile o meno.

Attacchi Speciali

Colpo Preciso

Subendo una penalità di -3 BA, una specifica parte del corpo può essere oggetto di un attacco.

Se si bersaglia una zona vitale (cuore o testa, per molti avversari), il limite di danni necessari per infliggere una ferita critica si riduce da 10 a 5.

Es. Se un colpo di fucile pesante alla testa infligge 15 danni, la vittima dovrà eseguire una prova di RO +2 o morire.

Colpo Stordente

Ogni arma da Botta può essere usata per stordire un avversario per un tempo deciso dal GM.

Per effettuare un colpo stordente la penalità è -3 e, se l'attacco va a segno, la vittima deve effettuare una prova di RO +4, con un malus di -1 per ogni 5 danni subiti, o svenire.

Modifiche al colpire

Sorpresa

Un bersaglio è sorpreso se non si attende l'attacco.

In tal caso non può effettuare l'azione Evitare e l'attaccante riceve un bonus di +1 al colpire.

Mirare

Questa regola è opzionale perché aumenta leggermente le probabilità di colpire rispetto a CoC.

Un attaccante può utilizzare una delle due azioni del turno per mirare, ricevendo un bonus di +1 al colpire per il singolo attacco.

Modificatori (tab. 10)

+3	Colpo a Bruciapelo con arma da fuoco o da lancio.
+2	Colpo di Fucile da caccia tra 21 e 50 metri.
+1	Mirare, Sorpresa, Colpo di Fucile da caccia da 11 a 20 metri; Mischia.
-3	Colpo da lontano, Raffica, Colpo Preciso, Colpo Stordente.

Magia

Per imparare un incantesimo contenuto in un tomo, un personaggio deve effettuare due passaggi:

- 1) Leggere il libro effettuando una prova di Cultura (se scritto nella lingua madre) o di Linguaggio.
Se il tiro ha successo, il personaggio aumenta il proprio punteggio di Miti e di Follia del valore indicato per il dato volume delle regole di CoC.
- 2) Imparare l'incantesimo effettuando una prova di Intelligenza con un modificatore correlato al libro o all'edizione che si legge. Edizioni originali o non tradotte danno un bonus di +3, seconde edizioni o traduzioni +2, e così via.

Es. Per Al Azif (il Necronomicon originale) +3, versione greca +2, versione latina +1, versione inglese +0.

In alcune vecchie edizioni di CoC per i libri occulti era indicato un moltiplicatore incantesimi; in questo caso si può usare il valore del moltiplicatore come bonus al tiro di Intelligenza anziché basarsi sull'edizione del volume. Es. Un tomo con moltiplicatore ×3 aggiungerebbe +3 al test per imparare gli incantesimi.

Se lanciare un incantesimo è automatico, potenziali effetti negativi inflitti possono dipendere dalla forza di volontà dell'eventuale bersaglio. Per resistere ad un incantesimo, la vittima tira 1D10 contro una difficoltà base di 5, che viene modificata dalla differenza tra la sua Volontà e quella del mago che lo sta attaccando.

Es. Uno stregone con VO 5 tenta di controllare mentalmente un investigatore con VO 4.

Per salvarsi il giocatore tira 1D10 e deve fare 4 o meno; se fosse il personaggio ad attaccare con un incantesimo, lo stregone si salverebbe con 6 o meno, dato che la sua VO è maggiore.

La medesima meccanica di gioco può essere usata per confrontare scontri basati su altre Caratteristiche.

Per esempio, un attacco effettuato con Arma - Corpo, anziché fare danni, potrebbe concludersi con un tentativo di bloccare l'avversario. La vittima dovrebbe quindi usare un'azione per resistere alla presa tirando 1D10 con difficoltà base 5, modificata dalla differenza tra Forza dell'attaccante e Forza del difensore.

Progressione

La maggioranza degli investigatori perdono la vita o la sanità mentale alquanto presto, ma alcuni riescono ad accrescere le loro abilità e ad acquisire conoscenze proibite prima di ritirarsi o soccombere.

Per simulare questo, alla fine di ogni scenario, se il gruppo ha avuto successo il GM può

premiare gli investigatori consentendo loro di aumentare un'Abilità di 1 punto.

Spetta al GM decidere tra quali Abilità i giocatori possono scegliere per aumentarne una di 1 punto.

Il GM quindi valuta la tipologia di avventura conclusa e cosa gli investigatori potrebbero aver appreso.

In alcuni rari casi in cui un personaggio legga diari o documenti che trattano dei Miti, il GM può consentire che il giocatore aumenti di 10 il punteggio di Miti (e di Follia) anziché aumentare un'abilità di 1.

Esempi:

✧ Al termine di una missione di ricerca per un antico tempio nascosto in Sud America, il GM potrebbe offrire ai suoi giocatori di aumentare di 1 punto una tra le seguenti Abilità: Archeologia, Linguaggio - Spagnolo, Atletica (perché hanno dovuto sopportare un clima difficile e camminare molto), Antropologia (se hanno incontrato tribù indigene), ma anche Orientamento e Cercare (hanno rischiato di perdersi e dovevano seguire le tracce di una precedente spedizione).

✧ Gli investigatori fuggono da un manicomio dove i pazienti hanno sacrificato il personale medico a divinità oscure; in questo caso il GM potrebbe offrire di aumentare una delle seguenti Abilità: Medicina e Chimica (hanno dovuto usare sedativi per calmare i pazienti), Psichiatria e Psicologia (per dialogare con i folli), Arma - Corpo (hanno lottato per poterli legare ai letti o rinchiudere).

✧ Per risolvere il mistero di una casa stregata, i personaggi hanno consultato diversi libri e diari scritti da un adepto di culti proibiti che ha vissuto nell'edificio. Il GM decide che i giocatori possono aumentare di 1 punto una Abilità tra Biblioteconomia, Occulto, Cercare (la casa aveva nicchie e passaggi nascosti), Furtività (se gli investigatori non erano

autorizzati ad entrare e si sono dovuti muovere con circospezione) e infine aumentare Miti di 10 punti (per chi abbia letto gli scritti che trattano dei culti di Cthulhu & soci).

Si consideri che per aumentare un'Abilità non è necessario che il personaggio abbia effettuato una prova correlata, anche chi non ha una certa Abilità potrebbe aumentarla di un punto.

Allo stesso modo, non basta effettuare una prova (anche se riuscita) di un'abilità per poterla aumentare, se quest'ultima non è stata particolarmente caratterizzante dello scenario.

Es. Anche se gli investigatori hanno sparato ad un mostro, il GM non dovrebbe permettergli di aumentare la relativa Abilità, cosa che invece potrebbero fare se l'avventura prevedeva diversi inseguimenti e scontri a fuoco con malavitosi o cultisti.

Al termine dell'avventura i nomi delle creature dei miti incontrate, e per le quali è stato eseguito un test di Follia, vengono riportati nella riga 1 della sezione Conoscenza dei Miti. Ciò renderà successivamente più facile le prove di conoscenza correlate e ridurrà leggermente eventuali incrementi di punti follia dovuti a successivi incontri.



Notorietà

La *Fama* e l'*Infamia* sono statistiche che variano da zero a dieci che possono servire

per premiare o punire le azioni dei giocatori; la notorietà nel bene o nel male viene aumentata dalle imprese compiute.

Una prova di Notorietà viene effettuata tirando 1D10 confrontato con il punteggio di Fama, e 1D10 confrontato con il valore di Infamia; entrambi possono essere modificati da diversi fattori.

Tali test sono effettuati solo se i personaggi vengono identificati dai PNG; di seguito alcuni esempi:

★ Se gli investigatori recuperano dei reperti archeologici e li regalano alla Miskatonic University, il GM potrebbe aumentare di 2 punti loro Fama. I giocatori quindi annoterebbero nel campo Notorietà della scheda "Fama 2 archeologia Arkham". Se il medesimo personaggio si trovasse a dover parlare con il custode dell'università per accedere fuori orario alla biblioteca, il giocatore tirerebbe 1D10 comparando il risultato con i punti fama ai quali aggiungerebbe un bonus, per esempio di +3, dato che il custode, pur non essendo un archeologo, lavorando nel medesimo posto potrebbe riconoscere il personaggio.

★ Se fuggendo da un manicomio di Boston i personaggi hanno compiuto una strage, anche se vengono discolpati per legittima difesa, ciò potrebbe renderli sgraditi alla polizia, per cui i personaggi annoterebbero "Infamia 1 Polizia Boston". Gli investigatori avrebbero ottime probabilità di essere conosciuti da un poliziotto della medesima città (bonus +3 o maggiore), scarse di essere identificati da un avvocato della medesima città o da un poliziotto di un altro luogo (+0), e nulle di essere riconosciuti da un normale cittadino di un altro stato (malus variabile).

Conversione regole

Come accennato nell'introduzione, il sistema di gioco di *Mad Cthulhu* mira ad essere compatibile con gli scenari e le espansioni

sino ad oggi uscite per Call of Cthulhu® della Chaosium.

Di seguito sono quindi elencati i principali accorgimenti per convertire quanto sopra al regolamento alternativo proposto in queste pagine.



Dadi:

CoC utilizza più o meno frequentemente molti tipi di dadi poliedrici, anche se il più comune è il D10. Poiché *Mad Cthulhu* utilizza unicamente il D10, ove il materiale di CoC utilizzi dadi diversi è sufficiente applicare una modifica al D10 per approssimarsi al range di risultati originariamente previsto.

Es. Un mostro che fa 1D6 di danni + bonus di forza verrebbe convertito in 1D5+FO.

Qualora si tratti di convertire dadi per calcolare i danni, si consiglia di arrotondare per difetto.

Es. Un artiglio da 1d6 diverrebbe 1D5, un tentacolo da 1D12 si ridurrebbe a 1D10, mentre un attacco da 2D6 verrebbe convertito in 1D10+1.



Punteggi mostri e personaggi non giocatori:

I punteggi delle Caratteristiche sono convertiti sottraendo 3 e dividendo il risultato per 3, quindi un Cucciolo Oscuro con Forza 44 in CoC avrà Forza 13 in *Mad Cthulhu* (arrotondare per difetto).

Si consideri però che i Punti Ferita e i Punti Magia sono mantenuti uguali.

In *Mad Cthulhu* non esiste il punteggio di Taglia, per cui il bonus e il danno dipende unicamente dalla Forza e i Punti Ferita dalla Robustezza. Nei rari casi in cui il mostro originario fosse sbilanciato come Caratteristiche (es. Forza e Costituzione relativamente basse ma alto bonus ai danni e Punti Ferita dovuti ad una Taglia enorme), si consiglia di calcolare il punteggio di Forza in *Mad Cthulhu* sommando Forza e Taglia, sottraendo 6 e dividendo per 6, così da avere una media dei due punteggi originari.





Abilità:

In CoC tutte le Abilità, incluse quelle di combattimento, sono rappresentate da una percentuale.

Per convertire alle regole di *Mad Cthulhu*, basta considerare solo il valore delle decine. Tale valore è già quello finale e viene considerato comprensivo anche del punteggio di Caratteristica collegato.

Qualora si tratti di abilità di combattimento, devono però essere considerati eventuali modifiche al colpire.

Es. Il tentacolo di uno Cthoniano che in CoC colpisce con il 75%, qui avrà una probabilità di 8 su 10 (7+1 per attacchi in mischia).

Questo fa sì che gli attacchi in corpo a corpo colpiscano un po' più facilmente, ma si consideri che in *Mad Cthulhu* schivare questi attacchi è più facile che in CoC e che non occupa un'intera azione. Quindi si può attaccare e schivare nello stesso turno, se non ci si è mossi, o addirittura fare una doppia schivata se non si fa altro.



Sanità mentale:

Il metodo di conversione è indicato nella tabella 3.

Si rammenti che rispetto a CoC, ove al ridursi della sanità mentale calano anche le probabilità di resistere ai futuri terrori, in *Mad Cthulhu* la resistenza alla follia resta costante ma è modificata dalla tipologia di orrore a cui si assiste.

Gli Autori

Mad Cthulhu 3.0 ♦ Regolamento alternativo per Call of Cthulhu® della Chaosium ideato e scritto da Riccardo Mattioli ♦ gnomosaccente@gmail.com.

Impaginazione a cura del Chimerae Hobby Group.

Illustrazioni:

In copertina ♦ Cthulhoid, Mikko Kuusirati ♦ <http://www.elfwood.com/~kuusirati>.

P. 2 ♦ Cthulhu ftaghn no more!, Ville V. Vuorinen ♦ <http://www.elfwood.com/~vuorinen>.

P. 4 ♦ The Adventure of the Dancing Men, Sidney Paget ♦ The Strand Magazine, 1903.

P. 7 ♦ As if there weren't enough Cthulhu pictures in Elfwood already, Ville V. Vuorinen ♦ <http://www.elfwood.com/~vuorinen>.

P. 15 ♦ Cthululidol ♦ Artwork © 2008 Jeff Freels, used with permission.

Copyright © 2014
CHIMERAЕ HOBBY GROUP
Tutti i diritti riservati



www.chimerae.it

chimeraehobbygroup@yahoo.it

#CHN5 – 1ª Edizione – Ottobre 2014

NEL PIENO RISPETTO DEL DIRITTO D'AUTORE

Il Chimerae Hobby Group, compilatore di questo manuale, non ritiene di aver infranto in alcun modo i diritti d'autore altrui e ne condivide gli sforzi per proteggere il proprio diritto e la proprietà intellettuale. Si dichiara disponibile a correggere eventuali omissioni e/o involontarie violazioni di questi o di altri diritti, invitando chi si ritenga danneggiato a segnalare ogni eventuale problema all'indirizzo e-mail chimeraehobbygroup@yahoo.it. Si sottolinea infine di non ricavare attualmente alcun introito economico dalla distribuzione di questo manuale, pur non escludendo eventuali modificazioni della situazione in futuro.

Il Chimerae Hobby Group ribadisce il suo diritto morale ad essere noto come il compilatore del presente manuale.

I testi e le immagini sono copyright dei rispettivi Autori e sono utilizzati con il permesso scritto degli stessi, oppure si tratta di immagini con licenza libera, a contenuto libero o di pubblico dominio. La compilazione del presente manuale è copyright del Chimerae Hobby Group ed è stata realizzata con il permesso scritto dell'Autore del testo. Tutti i diritti di questo lavoro sono riservati.

Non è permesso riprodurre questo materiale – integralmente o parzialmente – in nessun modo o forma (su carta, su disco o via Internet) senza l'esplicita autorizzazione scritta del Chimerae Hobby Group. Anche in presenza di tale autorizzazione, restano fermi i seguenti punti: nessun profitto deve essere tratto da questa pubblicazione; il manuale va distribuito in forma integrale; il manuale non deve subire modifiche nella forma e nel contenuto; qualora vengano effettuate variazioni del formato, necessarie a scopi di presentazione e/o di compatibilità con altri programmi e/o sistemi operativi, tali modifiche devono essere rese note al Chimerae Hobby Group.

Il presente manuale può essere alterato per utilizzo a scopo privato, ma tali versioni modificate non ufficiali non possono essere distribuite senza il permesso scritto del Chimerae Hobby Group.

Si chiede di non violare queste condizioni, non solo per ragioni legali, ma soprattutto per rispetto del lavoro di chi ha speso molte ore in un impegno che lo appassiona.

Si fa inoltre notare che ogni uso o distribuzione del presente manuale implica l'accettazione di questi termini e condizioni di utilizzo.

CoC e **Call of Cthulhu** sono marchi registrati della *Chaosium Inc* ed il loro utilizzo **NON** intende costituire un'infrazione o una pretesa relativa a questo diritto. Il contenuto di questo manuale **NON** è materiale ufficialmente approvato, in quanto si tratta di una produzione amatoriale senza fini di lucro.

Questo manuale è scaricabile **gratuitamente** dal sito del **Chimerae Hobby Group**

www.chimerae.it

Mad Cthulhu

Nome:		Professione:		Data attuale
Età:	Razza:	Luogo di nascita:		
Capelli:	Occhi:	Data di nascita:		
Peso:	Altezza:	Residenza:		
Fobie:				

CARATTERISTICHE FISICHE		PUNTI FERITA		PUNTI MAGIA		FATICA		CARATTERISTICHE MENTALI	
MISCHIA (MI)		MAX	TEMP	MAX	TEMP	MAX	TEMP	INTELLIGENZA (IN)	
BALISTICA (BA)								PERCEZIONE (PE)	
FORZA (FO)								VOLONTÀ (VO)	
ROBUSTEZZA (RO)		FORTUNA		PAZZIA		MITI		CARISMA (CA)	
AGILITÀ (AG)		MAX	TEMP	MIN	TEMP	MAX	MOD	FATO (FA)	
FAMA								INFAMIA	

ABILITÀ BASE	CAR	ESP	TOT	SPECIALITÀ	ABILITÀ AVANZATE	CAR	ESP	TOT	SPECIALITÀ
Atletica	FO				Antropologia	IN			
Individuare	PE				Archeologia	IN			
Convincere	CA				Astronomia	IN			
Ingannare	CA				Biologia	IN			
Guidare	AG				Chimica	IN			
Celare	AG				Scienze naturali	IN			
Biblioteconomia	PE				Economia	IN			
Scassinare	AG				Cultura	IN			
Orientamento	PE				Storia	IN			
Pilotare	AG				Linguaggio-	IN			
Ammaestrare	CA				Linguaggio-	IN			
Cercare	PE				Legge	IN			
Psicologia	PE				Medicina	IN			
Furtività	AG				Occulto	IN			
Tecnica	AG				Fisica	IN			
Arma - Mischia	MI				Psichiatria	IN			
Arma - Pistola	BA								
Arma - Fucile	BA								
Arma - Lancio	AG								
Arma - Corpo	MI								

ARMI							
NOME	DANNI	PEN	TAGLIA	FO MAX	RAGGIO	CADENZA	COLPI

EQUIPAGGIAMENTO			

REDDITO ANNUALE		RISPARMI		CONTANTE	
-----------------	--	----------	--	----------	--

MITI CONOSCIUTI	
+1	
+2	
+3	

NOTORIETÀ	PUNTI	LUOGO

INCANTESIMI