

CTHULHU PER LA 5° EDIZIONE

Compatibile
con le regole della
5° Edizione!

Regole di Conversione

di Valter Carignano



Il Sistema Universale per Giochi di Ruolo e Narrazione *RoleCheck!*[®]
e la campagna GdR *L'Orrore della Nube Urlante*
sono protette da diritto d'autore e registrate presso patamu.com.

L'immagine di copertina è di Waldkunst - pixabay.com

Le regole della 5° Edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo vengono
utilizzate in base alla OGL pubblicata in fondo al volume.

Approfondimenti e materiale gratuito www.valtercarignano.com

Benvenuti

queste pagine sono sufficienti ad adattare con pochissimo sforzo alla 5° Edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo tutte le avventure ambientate nell'Universo di Cthulhu da me scritte.

Troverete nuove Classi di personaggi, nuove armi, regole e suggerimenti per la pazzia, le fobie e gli incantesimi. Tutto quanto è relativo ai primi anni del Novecento, ma le stesse regole sono applicabili anche per avventure ambientate ai giorni nostri, con poche correzioni.

Credo però che questo manualetto sia di per sé sufficiente anche per adattare i personaggi ad avventure lovecraftiane anche non scritte da

me.

In fondo, si tratta sempre o quasi di storie in cui una buona parte della narrazione è investigativa: sia che si vogliano tirare sempre i dadi o no, le regole della 5° Edizione sono buone per questo. Riguardo agli scontri, le regole opzionali sulle ferite, le armi e i Punti Ferita possono dare un poco di realismo in più. Ogni Master, poi, non avrà difficoltà a 'traslare' i mostri da qualsiasi sistema al proprio preferito.

Sempre considerando che, se si arriva a incontrare un Grande Antico... beh, non c'è sistema che tenga: è ora di stracciare la scheda e farsi un personaggio nuovo!



REGOLE PER GIOCARE CON LA 5° EDIZIONE

Qui troverete tutto quanto vi serve per adattare la campagna alle regole della 5° Edizione del gioco di ruolo più famoso del mondo, secondo la licenza OGL. In molti casi si farà riferimento alle regole originali.

Le avventure in stile Lovecraft-Cthulhu sono in buona parte investigative e di atmosfera. Ci sono scontri, ma sicuramente meno che in un'avventura media di ambientazione fantasy.

Personalmente, in linea generale, suggerisco che molti indizi possano essere reperiti giocando di ruolo, senza necessariamente tirare, e/o in base alle Caratteristiche e abilità dei personaggi. Questo per non rischiare di basare tutto soltanto sulla fortuna. Master e giocatori sono ovviamente liberi di gestire le cose come preferiscono.

Personaggi e Classi

I personaggi fra cui potrete scegliere per giocare questa e le altre avventure da me scritte e ambientate nel mondo di H.P. Lovecraft sono esclusivamente umani.

Le Classi sono presenti ma non troppo vincolanti; in pratica, se nel vostro party ci saranno due scienziati sarà possibile personalizzarli in modo tale che uno non risulti soltanto il doppiato dell'altro. Sia in fase di creazione e sia nella crescita di livello sarà possibile scegliere fra molte diverse opzioni.

La ragione di tutto questo è narrativa: i protagonisti delle avventure sono certo scienziati, studiosi, occultisti o anche persone comuni, ma ognuno con la propria storia diversa da quella degli altri. Ci sarà quindi molto spazio per definire in modo personale il proprio personaggio.

Le Classi disponibili sono: **Studioso Umanista, Scenziato, Sensitivo, Militare**, più altre descritte in modo più breve, come **Prete Cattolico / Esorcista o Esploratore**.

Le regole di creazione del personaggio sono le stesse di quelle riportate nei manuali della 5° Edizione. Suggerisco di lanciare 7 volte 4d6, escludendo ogni volta il risultato più basso ed escludendo poi il risultato più basso fra le 7 somme; quindi distribuire i punteggi fra le Caratteristiche. Oppure dividere 75 punti fra le diverse Caratteristiche.

Multiclasse

Ogni pg può diventare multiclasse. Semplicemente, al passaggio di livello si sceglie una nuova Classe e si parte dal primo livello, anziché procedere con la Classe cui si appartiene.

Tutte le statistiche della Classe precedente continuano a essere valide e - nel caso - si sommano a quelle della nuova Classe.

Passaggio di Livello

Punti Esperienza	Livello
0	1
300	2
900	3
2700	4
6500	5
14000	6
23000	7
34000	8
48000	9
64000	10

Per il passaggio di livello si utilizza la normale tabella per quanto riguarda i Punti Esperienza da raggiungere, mentre per i Bonus di Competenza l'unica variazione è al livello 1. Per ora ci si è limitati al livello 10, assolutamente sufficiente e anzi sovrabbondante per concludere questa campagna. In avventure successive potranno esserci livelli più alti.

Discipline e Abilità

Le diverse conoscenze e specializzazioni (*Medicina, Astronomia, Riparazioni Meccaniche, Psicomatria* eccetera) vengono dette **Discipline**. Quando non diversamente indicato, ogni Disciplina ha 4 *Gradi*, da 1 a un massimo di 4.

Grado 1 si considera una conoscenza o capacità di base, *Grado 4* una conoscenza o capacità di massimo livello. Qualche volta, il *Grado 1* comporterà uno Svantaggio (per esempio, con le *Armi Semplici o Comuni*).

Con il passaggio di livello, il giocatore potrà scegliere se aumentare il Grado di una conoscenza che il personaggio già possiede oppure prenderne una nuova. Per esempio, se il personaggio ha due Gradi di **Lingue: Tedesco** al passaggio di livello potrà aumentare la conoscenza del tedesco al terzo Grado, oppure prendere il primo Grado di **Lingue: Russo** o di una qualunque altra Disciplina.

Ogni volta che sia necessario e indispensabile una Prova su una Disciplina si aggiungerà **anche** il bonus del Grado al tiro, oltre ai normali bonus di Competenza.

Gradi e Bonus:

Grado 1 - Nessun Bonus o Svantaggio

(tranne casi particolari)

Grado 2 - Bonus +1

Grado 3 - Bonus +2

Grado 4 - Bonus +3 e Vantaggio

Discipline di Classe e generiche

Ogni Classe ha la propria lista di Discipline specifiche. Al passaggio di livello, viene specificato come spendere i propri Punti.

Si possono acquistare anche Discipline di Classe diverse dalla propria, facendo un poco di attenzione al realismo (per esempio non posso acquistare *Chirurgia* se non ho conoscenze di *Medicina* o *Anatomia*) ed eventualmente al tempo necessario per acquisire nuove conoscenze.

Le Discipline hanno tutte lo stesso costo, sia che siano di Classe che Generiche, e tutti i Gradi costano sempre un Punto. Siete liberi di aggiungere Discipline nel caso vi sembrino assenti dalle liste, ma attenzione a non creare doppioni.

Se le Discipline hanno una doppia Caratteristica di riferimento, si potranno utilizzare i Bonus di entrambe.

Incantesimi

La magia esiste, ma non esistono liste di incantesimi cui i personaggi possano avere libero accesso, e non esistono 'insegnanti' di magia. O almeno non sono persone che agiscano alla luce del sole.

Durante le avventure, i personaggi potranno trovare esperti disposti a insegnare loro: per essere imparato ogni incantesimo avrà una CD da raggiungere su INT o SAG o anche DES (se l'incantesimo prevede movimenti non comuni da memorizzare ed eseguire). Se il tiro fallisce, non si potrà riprovare per quella giornata.

Una CD diversa e inferiore sarà invece necessaria per lanciarlo. Se il lancio fallisce, non si potrà riprovare per almeno tre ore (alcuni fra gli incantesimi più comuni li trovate più avanti).



Pazzia e fobie

In Lovecraft e in tutti gli autori che si sono ispirati alla sua opera i protagonisti si trovano di fronte a situazioni e creature che possono metterne a rischio la sanità mentale. In questo adattamento per le regole della 5° Edizione, noi considereremo la 'mente' dei personaggi come la combinazione di Intelligenza e Saggezza, e le sfide alla sanità mentale dei personaggi saranno risolte con un Tiro Salvezza.

Il fatto che la 'mente' sia una combinazione di Intelligenza e Saggezza farà sì che si possano utilizzare contemporaneamente i bonus di entrambe le caratteristiche ma - nel caso fossero presenti - un solo Vantaggio o un solo Svantaggio.

I valori dei TS e le conseguenze di un fallimento saranno specificate nei singoli casi: per ogni fenomeno o creatura sarà specificata la CD del TS da effettuare.

In genere, i traumi mentali subiti sono permanenti. La *Psicanalisi* può curare o diminuire l'intensità dei sintomi: per esempio, può conferire bonus ai Tiri Salvezza o eliminare malus o fobie. Si tenga conto però che si tratta di cure a effetto molto lento (non meno di qualche mese, fino anche a diversi anni) e molto costose.

Anche l'*Ipnosi* può essere utile. Si può risalire alle cause della fobia (se sconosciuta) e agire sul cervello del soggetto in modo che gli sia possibile fronteggiarla, o anche imporre un blocco perché 'dimentichi' la fobia. Situazioni particolari, stressanti o pericolose potrebbero però far saltare questo condizionamento, provocando catatonìa o pazzia temporanea.

Quando la *Psicanalisi* e/o l'*Ipnosi* vengono utilizzate per curare malus o sintomi provocati da pazzia e fobie, la soglia minima da raggiungere sarà la CD che l'ha provocata e su cui si è fallito il TS + 5.

Armi

Per semplicità, le armi sono divise in *semplici o comuni*, e in *non comuni o specialistiche*.

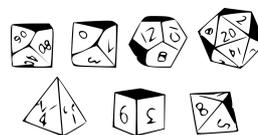
Le armi *semplici* sono in genere armi da taglio di uso quotidiano che chiunque può utilizzare senza addestramento, come i coltelli ma anche le asce per tagliare la legna (ricordiamo che siamo agli inizi del '900). Armi *comuni* possono essere una pistola o un fucile.

Tuttavia, per questa specifica ambientazione, il fatto di avere Competenza in un'arma semplice o comune non significa saperla padroneggiare in situazioni diverse dall'uso quotidiano. Tutti, teoricamente, sappiamo premere il grilletto di un fucile o una pistola; padroneggiarne il peso o il rinculo usandoli la prima o seconda volta è un'altra questione. Tutti sappiamo utilizzare un coltello, ma utilizzarlo in una rissa è diverso.

Di conseguenza, anche l'utilizzo delle armi sarà gestito su diversi Gradi: la sola Competenza nelle armi semplici o comuni si considera Grado 1, e comporta uno Svantaggio.

Una sciabola o una mitragliatrice sono invece considerate *non comuni o specialistiche*. Le armi non comuni o specialistiche richiedono Competenza specifica o addestramento.

Le Classi che hanno Competenza nelle armi non comuni o specialistiche partono direttamente dal Grado 2, quelle senza Competenza specifica devono spendere in una sola soluzione 2 punti per ottenerlo (vedi anche paragrafo '*Bonus del Passaggio di Livello*').



Ferite

In un'ambientazione parzialmente realistica dobbiamo considerare che - molto sovente - un colpo di pistola o anche una coltellata uccidono, e se non uccidono possono far svenire o creare problemi gravi a muoversi e agire.

Le regole sono le seguenti:

- se un pg subisce in un solo round un terzo dei propri PF dovrà effettuare un TS su CO con CD 15 o subire Svantaggio su ogni azione;
- se subisce in un solo round metà dei propri PF dovrà effettuare un TS su CO con CD 20: se ha successo avrà Svantaggio su ogni azione, se fallisce sviene per 2d10 minuti.
- in ogni caso, quando si scende sotto la metà dei propri PF, si dovrà effettuare TS e comportarsi come descritto sopra.

Danni delle Armi

Per brevità ne citiamo solo alcune, il Master potrà facilmente definire i danni di quelle mancanti.

Coltello (FO)

semplice; danni 2d5+2

Bastone generico (FO)

semplice; danni 2d4-1

Manganello (FO)

semplice; danni 2d4+2

Pistola piccolo calibro (DES)

comune; danni 2d5+2

Pistola medio calibro (DES)

comune; danni 3d5

Fucile (DES)

comune; danni 3d5+2

Mitragliatrice tipo Gatling (FO)

non comune; danni 2d5+4

Granata (DES)

non comune; danni 4d5+4; raggio 5 metri.

Armature

Agli inizi del '900 non esisteva nulla di simile ai giubbotti antiproiettile. Una

specie di armatura simile a quelle medievali fu inventata durante la Prima Guerra Mondiale; nelle intenzioni avrebbe dovuto proteggere tronco e testa, ma la sua efficacia fu molto limitata e incerta. Inoltre, era estremamente pesante e rendeva chi la indossava impacciato e quasi cieco.

La Classe Armatura generale dei personaggi si considera quindi 10 + il Bonus di Destrezza. Alcune Classi di personaggi saranno competenti in Armature leggere di cuoio o stoffa (11 + il Bonus di Destrezza), da costruirsi appositamente e non reperibili nel normale circuito commerciale.

Benefici del passaggio di livello

Come di consueto, al passaggio di livello i personaggi acquisiranno nuove capacità. L'incremento di Punti Ferita sarà molto limitato, sia perché si vuole mantenere un maggiore realismo rispetto ad altre ambientazioni e sia perché - nel caso di Grandi Antichi o simili - il loro totale di Punti Ferita sarebbe assolutamente fuori scala rispetto agli umani.

Ci sarà invece normale incremento per Bonus e Privilegi. Al passaggio di Livello si acquisiranno Punti da utilizzare per acquisire nuove Discipline: ogni Grado costa un Punto, sia che si voglia migliorare una Disciplina esistente, sia che si voglia acquisire una Disciplina nuova. Il costo è lo stesso sia che si tratti di una Disciplina di Classe che Generiche o appartenente ad altre Classi (a parte limiti di buon senso, come ricordato nel paragrafo *Discipline e Abilità*).

Non è possibile conservare eventuali Punti non utilizzati.





Recupero dei Punti Ferita

Per il recupero dei PF, la soluzione più semplice è seguire le regole della 5° edizione, anche in considerazione del fatto che le avventure saranno sempre più composte d'investigazione e atmosfera che di combattimenti.

Master e giocatori sono liberi di introdurre modalità di recupero più lente e più realistiche.

Classe: Studioso Umanista

Gli Studiosi Umanisti sono esperti nelle discipline umanistiche esistenti nei primi anni del Novecento: Archeologia, Storia, Antropologia, Esoterismo, Filosofia, Letteratura, Psicologia, Occultismo, Lingue e via di seguito. Possono lavorare su dati raccolti da altri (per esempio, traducendo i geroglifici egizi o elaborando teorie che spieghino determinati fenomeni storici del passato), oppure raccogliere informazioni sul campo come antropologi o archeologi. Bisogna considerare che i singoli campi, all'epoca, erano molto meno esclusivi e circoscritti di oggi. Intanto perché prima di specializzarsi ogni studioso seguiva un curriculum di studi che ne comprendeva anche altri; e poi perché molte discipline stavano nascendo proprio in quegli anni, e avevano confini ancora vaghi.

Per esempio, gli archeologi erano in genere studiosi di vari campi che decidevano di dedicarsi alla ricerca di manufatti e tracce di civiltà antiche, non dei 'laureati' in Archeologia. Le prime cattedre universitarie in Archeologia nascono solo dopo il 1920 e i corsi si differenziano poco rispetto ai normali corsi di Storia Antica.

Nella creazione del personaggio e nella progressione di livello si terrà conto di questi aspetti.

Esempi di Studioso Umanista:

Storico

Discipline: Storia Antica o Moderna (con eventuale specializzazione in periodo o area geografica); Letteratura; Archeologia; Lingue Antiche (almeno una a scelta); Lingue Moderne (almeno una straniera); Geografia; una o più altre discipline a scelta.

Filosofo

Discipline: Filosofia; Storia delle Religioni; Antropologia; Lingue Antiche (almeno una a scelta); Lingue Moderne (almeno una straniera); Letteratura; Psicologia e/o Psicanalisi; Esoterismo; una o più altre discipline a scelta.

Archeologo

Discipline: Archeologia; Geografia; Storia Antica (con eventuale specializzazione in periodo o area geografica); Lingue Antiche (almeno due a scelta); Lingue Moderne (almeno una straniera); Pistola; Antropologia; Storia delle Religioni; una o più altre discipline a scelta.

Occultista

Discipline: Occultismo; Esoterismo; Ipnosi; Storia delle Religioni; Antropologia; Lingue Antiche (almeno una a scelta); Lingue Moderne (almeno una straniera); Filosofia; una o più altre discipline a scelta.

Punti Ferita

Punti Ferita: 1d8

Punti Ferita al 1° livello: 8 + bonus di Costituzione

Punti Ferita ai livelli successivi: 1d3 per livello + bonus Costituzione, fino all'8° livello.

Caratteristica principale

Intelligenza (minimo 14)

Competenze al Primo Livello

Bonus di Competenza: + 1

Tiri Salvezza: Intelligenza; e un'altra Caratteristica a scelta fra Destrezza, Costituzione, Saggezza (punteggio minimo 13).



Armi: armi da taglio semplici, armi da fuoco comuni.

Armature: nessuna.

Privilegi:

- conoscenza Lingue: Inglese Grado 4
- conoscenza Grado 2 di una lingua antica a scelta fra latino e greco
- conoscenza Grado 2 di una lingua moderna a scelta fra francese, tedesco, spagnolo
- conoscenza Grado 2 di due discipline comprese nell'elenco Lingue e Discipline della Classe
- conoscenza Grado 1 di due discipline comprese nell'elenco Lingue e Discipline della Classe o nell'elenco Discipline Generiche

Lingue e Discipline di Classe

Lingue (INT)

- Lingue antiche (da Grado 1:

principiante a Grado 4: conoscenza ottima):

Latino; Greco; Ebraico; Caratteri cuneiformi (assiro-babilonesi); Geroglifici (egizi); Celtico; altre lingue a scelta del giocatore.

- **Lingue moderne (da Grado 1: principiante a Grado 4: conoscenza ottima):**

Inglese (Grado 4 di default, a meno che non si tratti di uno straniero); Francese; Spagnolo; Tedesco; Portoghese; Russo; Italiano; Cinese; Arabo; Giapponese; altre lingue a scelta del giocatore.

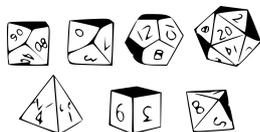
Discipline:

- Antropologia / Usi e costumi popoli e culture indigene (INT)
- Astronomia (INT)
- Archeologia (INT; se svolta in prima persona in spedizioni e scavi, allora anche FO/DES/COS)
- Botanica (INT)
- Demonologia (INT / SAG) (richiede

Livello	Bonus	Privilegi
1	1	vedi sopra
2	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe di Combattimento già in possesso
3	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + bonus +1 ai Danni
4	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Vantaggio sulle Prove su una Disciplina di Classe di Combattimento già in possesso
5	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 in Reputazione + 1 a CO o FO o DES
6	3	2 Punti + Bonus +1 sui TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu + Bonus +2 ai Danni
7	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 ai TS su CO
8	3	2 Punti + Vantaggio sulle Prove su una Disciplina di Classe di Combattimento già in possesso + Bonus +2 ai TS su DES e FO + Vantaggio per TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu
9	4	2 Punti + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 in tutte le azioni di Combattimento
10	4	2 Punti + Bonus + 1 a una Caratteristica a scelta + immunità per i TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu con soglia 20 o inferiore

Occultismo. È la conoscenza delle diverse categorie di Demoni allo scopo di evocarli o controllarli o scacciarli)

- Esoterismo / Storia delle discipline esoteriche (INT) (si tratta di un interesse teorico, il pg può essere anche un esperto assoluto ma non è interessato a praticare evocazioni o riti; anzi, in linea di massima crede che siano soltanto superstizioni)
- Filosofia (INT)
- Geografia (INT)
- Ipnosi (INT) (all'inizio del '900, l'Ipnosi o Mesmerismo era una disciplina popolare anche fra gli studiosi, al confine fra scienza e filosofia, che prometteva grandi risultati per lo studio della mente e dei suoi meccanismi)
- Legge (INT)
- Letteratura (INT)
- Occultismo (SAG) (interesse prevalentemente pratico che ha per scopo padroneggiare rituali di diverso tipo, benefici o malefici)
- Paleontologia (INT)
- Psicologia (INT) (intesa come capacità di valutare intenzioni e desideri non direttamente espressi, espressioni del volto ecc.)
- Psicoanalisi (INT) (intesa come adesione ai principi della psicanalisi, scienza molto recente all'inizio del '900; può curare fobie, vedi paragrafo 'Pazzia e Fobie')
- Storia delle Religioni (INT)
- Storia Antica (INT) (con eventuale specializzazione come per Storia Moderna)
- Storia Moderna (INT) (con eventuale specializzazione riguardante una regione specifica, per esempio America del Nord o del Sud, Europa eccetera. La specializzazione è da considerarsi come un Grado aggiuntivo)
- Storia Naturale / Darwinismo (INT) (la storia dell'evoluzione delle diverse specie e dell'uomo, in relazione ai principi di selezione naturale espressi da Darwin)



Classe: Scienziato

Gli scienziati sono esperti in discipline sperimentali. Alcune branche della scienza molto importanti nel nostro tempo non esistevano agli inizi del '900, mentre altre a quel tempo importanti sono diventate obsolete. In qualche caso, discipline come la Paleontologia erano al confine fra disciplina scientifica e umanistica.

Esempi di Scienziato:

Medico

Discipline: Anatomia; Medicina; Chimica; Psicologia; Biologia; Lingue (almeno una moderna straniera); altre a scelta del giocatore.

Ingegnere

Discipline: Ingegneria; Meccanica; Matematica; Fisica; Lingue (almeno una moderna straniera); altre a scelta del giocatore.

Naturalista

Discipline: Botanica; Chimica; Biologia e/o Zoologia; Agraria; Lingue (almeno una moderna straniera); altre a scelta del giocatore.

Punti Ferita

Punti Ferita: 1d8

Punti Ferita al 1° livello: 8 + bonus di Costituzione

Punti Ferita ai livelli successivi: 1d3 per livello + bonus Costituzione, fino all'8° livello.

Caratteristica principale

Intelligenza (minimo 14)

Competenze al Primo Livello

Bonus di Competenza: + 1

Tiri Salvezza: Intelligenza; e un'altra Caratteristica a scelta fra Destrezza, Costituzione, Saggezza (punteggio minimo 13).

Armi: armi da taglio semplici, armi da fuoco comuni.

Armature: nessuna.



Privilegi:

- conoscenza Lingue: Inglese Grado 4
- conoscenza Grado 3 di una lingua moderna a scelta fra francese, tedesco, spagnolo
- conoscenza Grado 2 di due discipline comprese nell'elenco *Lingue e Discipline* della Classe
- conoscenza Grado 1 di due discipline comprese nell'elenco *Lingue e Discipline* della Classe o nell'elenco *Discipline Generiche*

Lingue e Discipline di Classe

Lingue (INT)

- **Lingue antiche (da Grado 1: principiante a Grado 4: conoscenza ottima):**

Latino; Greco; altre lingue a scelta del giocatore.

- **Lingue moderne (da Grado 1: principiante a Grado 4: conoscenza ottima):**

Inglese (Grado 4 di default, a meno che non

si tratti di uno straniero); Francese; Spagnolo; Tedesco; Portoghese; Russo; Italiano; Cinese; Arabo; Giapponese; altre lingue a scelta del giocatore.

Discipline:

- Agraria (INT)
- Anatomia (INT)
- Astronomia (INT)
- Biologia (INT)
- Botanica (INT / COS) *(solo INT se studio teorico; se invece anche esplorazione e lavoro sul campo INT + COS)*
- Chimica (INT)
- Chirurgia (INT / DES)
- Fisica Sperimentale (INT)
- Fisica Teorica (INT)
- Geologia (INT / COS) *(solo INT se studio teorico; se invece anche esplorazione e lavoro sul campo INT + COS)*
- Geografia (INT)
- Ingegneria (INT)
- Meccanica (INT) *(intesa come studio del moto e delle proprietà dei corpi)*

Livello	Bonus	Privilegi
1	1	vedi sopra
2	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso
3	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + bonus +1 sui TS legati a fenomeni o creature dell'universo dei Miti di Cthulhu
4	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Vantaggio sulle Prove su una Disciplina di Classe già in possesso
5	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 in Reputazione + 1 a INT o SAG + Malus -2 a Socialità
6	3	2 Punti + Bonus +2 sui TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu
7	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +4 in Reputazione + Malus -4 a Socialità
8	3	2 Punti + Vantaggio sulle Prove su due Disciplina di Classe già in possesso + Vantaggio per TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu
9	4	2 Punti + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Potere 'Scudo Mentale' (bonus + 5 a tutti gli attacchi o fenomeni che influiscano sulla mente)
10	5	2 Punti + immunità per i TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu con soglia 20 o inferiore + 1 su una Caratteristica a scelta + malus -5 a Socialità + sviluppo di una leggera fobia a scelta



- Matematica / Geometria (INT)
- Medicina / Fisiologia (INT / SAG)
- Meteorologia (INT)
- Ottica (INT)
- Paleontologia (INT)
- Psicanalisi (INT)
- Psicologia (INT) (*intesa come capacità di valutare inclinazioni, possibilità di insorgere di malattie psicosomatiche e simili*)
- Storia Naturale / Darwinismo (INT) (*la storia dell'evoluzione delle diverse specie e dell'uomo, in relazione ai principi di selezione naturale espressi da Darwin*)
- Zoologia (INT)

Classe: Sensitivo

Il Sensitivo è dotato di uno o più poteri paranormali. Qualche volta per vivere fa un lavoro diverso, qualche volta si dedica totalmente a questo.

È molto difficile che un Sensitivo padroneggi del tutto le sue Discipline, e per questo motivo potrà utilizzarle

attivamente soltanto a partire dal Grado 2. Tuttavia, il Grado 1 gli permetterà di ricevere in modo passivo sensazioni, informazioni ed emozioni.

La Classe del Sensitivo avanza un poco più velocemente delle altre ma - per contro - più i Sensitivi diventano esperti, cioè consapevoli dell'esistenza di un mondo parallelo o ricettivi nel confronto di fenomeni extrasensoriali, più tendono a isolarsi e ad avere difficoltà nei rapporti sociali comuni.

Esempi di Sensitivo:

Medium

Discipline: Psicologia; Ipnosi; Taumaturgia; Esoterismo; Spiritismo; altre Discipline a scelta del giocatore.

Punti Ferita

Punti Ferita: 1d8

Punti Ferita al 1° livello: 8 + bonus di Costituzione

Punti Ferita ai livelli successivi: 1d3 per livello + bonus Costituzione, fino all'8° livello.

Livello	Bonus	Privilegi
1	1	vedi sopra
2	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso
3	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso
4	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Vantaggio sulle Prove su una Disciplina di Classe già in possesso
5	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 in Reputazione + 1 a INT o SAG
6	3	2 Punti + Bonus +2 sui TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu
7	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +4 in Reputazione
8	3	2 Punti + Vantaggio sulle Prove su una Disciplina di Classe già in possesso
9	4	2 Punti + Vantaggio per TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu
10	4	2 Punti + immunità per i TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu con soglia 20 o inferiore + 1 su una Caratteristica a scelta

Caratteristica principale

Intelligenza (minimo 13)

Saggezza (minimo 15)

Competenze al Primo Livello

Bonus di Competenza: + 1

Tiri Salvezza: Intelligenza; Saggezza.

Armi: armi da taglio semplici, armi da fuoco comuni.

Armature: nessuna.

Privilegi:

- conoscenza Lingue: Inglese Grado 3
- conoscenza Grado 1 di una lingua moderna a scelta fra francese, tedesco, spagnolo
- conoscenza Grado 2 di una disciplina compresa nell'elenco Lingue e Discipline della Classe
- conoscenza Grado 1 di tre discipline comprese nell'elenco Lingue e Discipline della Classe o nell'elenco Discipline Generiche

Lingue e Discipline di Classe

Lingue (INT)

- **Lingue moderne (da Grado 1: principiante a Grado 4: conoscenza ottima):** Inglese (Grado 3 di default, a meno che non si tratti di uno straniero); Francese; Spagnolo; Tedesco; Portoghese; Russo; Italiano; Cinese; Arabo; Giapponese; altre lingue a scelta del giocatore.

Discipline

- Chiaroveggenza (SAG) (*capacità di vedere cose che avvengono in altro luogo*)
- Esoterismo / Storia delle discipline esoteriche (INT) (*si tratta di un interesse teorico, il pg può essere anche un esperto assoluto ma non è interessato a praticare evocazioni o riti; anzi, in linea di massima crede che siano soltanto superstizioni*)
- Empatia Animale (SAG) (*il personaggio può in certo modo comunicare con gli animali, comprendere le loro intenzioni e all'occorrenza influenzarli, purché questo non comporti pericolo per l'animale stesso*)
- Filosofia (INT)

- Letteratura (INT)
- Lettura del Pensiero (INT)
- Ipnosi (INT)
- Occultismo (SAG) (*interesse prevalentemente pratico che ha per scopo padroneggiare rituali di diverso tipo, benefici o malefici*)
- Meditazione (SAG) (*il personaggio può astrarsi dal mondo circostante per riprendere il controllo della propria mente dopo aver subito traumi*)
- Spiritista (SAG) (*il personaggio può contattare gli spiriti dei morti o creature di altre dimensioni, purché siano presenti nel luogo in cui si trova o in sua prossimità dimensionale*)
- Psicanalisi (INT)
- Psicomatria (SAG) (*capacità di avere visioni toccando un oggetto, riguardanti la sua storia o quella della persona cui è appartenuto*)
- Psicologia (INT / SAG) (*intesa come capacità di scoprire se una persona mente, o i suoi desideri e paure*)
- Sesto Senso (SAG) (*il personaggio avverte pericoli imminenti, o presenze malvagie non fisiche*)
- Sogno Premonitore (SAG) (*il personaggio in sogno può avere visioni di un futuro prossimo, non oltre qualche giorno*)
- Storia delle Religioni (INT)
- Taumaturgia (SAG) (*il personaggio può percepire traumi e malattie, nonché tentare di riparare i danni fisici anche di organi interni. In caso di successo, può essere totale o parziale in base alla CD stabilita dal master e al risultato*).
- Telepatia (INT) (*il personaggio può inviare pensieri ad altri individui presenti, o anche non presenti e a grandi distanze se il legame con loro è forte*)
- Vera Visione (SAG) (*vede la reale forma di esseri con la capacità di mutare o celare la loro forma esteriore*)



Classe: Militare

La Classe del Militare riunisce diverse figure o professioni. Può essere un militare di carriera ancora in servizio, oppure una persona che abbia passato un certo tempo sotto le armi acquisendo abilità specifiche. O ancora un poliziotto diventato poi investigatore privato, o anche una persona che abbia sempre vissuto a contatto con le

armi, come un appartenente alla criminalità organizzata.

Tratto principale distintivo sarà la competenza nelle Armi e la propensione all'azione.

Esempi di Militare:

Investigatore privato

Discipline: Armi da Taglio; Armi da Fuoco (Pistola); Arti Marziali (Pugilato); Resistenza;

Livello	Bonus	Privilegi
1	1	vedi sopra
2	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe di Combattimento già in possesso
3	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + bonus +1 ai Danni
4	2	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Vantaggio sulle Prove su una Disciplina di Classe di Combattimento già in possesso
5	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 in Reputazione, + 1 a CO o FO o DES
6	3	2 Punti + Bonus +1 sui TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu + Bonus +2 ai Danni
7	3	1 Punto + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 ai TS su CO
8	3	2 Punti + Vantaggio sulle Prove su una Disciplina di Classe di Combattimento già in possesso + Bonus +2 ai TS su DES e FO + Vantaggio per TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu
9	4	2 Punti + 1 Grado in una Lingua o Disciplina di Classe già in possesso + Bonus +2 in tutte le azioni di Combattimento
10	4	2 Punti + Bonus + 1 a una Caratteristica a scelta + immunità per i TS su INT o SAG legati a fenomeni o creature dei Miti di Cthulhu con soglia 20 o inferiore

Altre Classi

Le Classi presentate non sono tutte quelle possibili. Credo però che siano sufficienti per crearsene delle proprie, se si vuole, basandosi sulle precedenti e magari con l'aggiunta di qualche disciplina non compresa in nessun degli elenchi. Per esempio:

Prete Cattolico / Esorcista

Discipline di Classe

Lingue Antiche: Latino; Greco; Ebraico;

Lingue Moderne: Inglese; Italiano; altre a scelta.

Discipline: Esorcismo; Demonologia; Predicare; Oratoria; Convincere; altre a scelta.

Esploratore

Discipline di Classe

Lingue Moderne: Inglese; Spagnolo; Arabo; altre a scelta.

Discipline: Geografia; Resistenza; Arrampicarsi; Armi (coltello, pistola, fucile); Diplomazia; Archeologia; Orientamento; altre a scelta.

Meccanico

Discipline di Classe:

Lingue Moderne: Inglese; altre a scelta.

Discipline: Tuttofare; Riparazioni Meccaniche; Riparazioni Elettriche; Artigianato; Contrattare; altre a scelta.

Infermiere

Discipline di Classe

Lingue Moderne: Inglese; altre a scelta.

Discipline: Pronto Soccorso; Medicina; Anatomia; Psicologia; altre a scelta.

Potete modellare i PF, i Privilegi e i bonus per il passaggio di livello in base alle Classi precedenti, in particolare a quella un poco più generica dello *Studioso Umanista*. Potete inoltre concordare con gli altri giocatori qualche piccola variazione sui benefici al passaggio di livello, in modo da rendere la Classe da voi ideata più personale e unica.

Descrizione dei Mostri

I 'mostri' saranno descritti in maniera estesa, ma saranno indicate solo le caratteristiche essenziali al combattimento. In genere sarà scritto così

(5° Ed.: +6; CA 17; PF 30; Iniz. +5)

dove +6 è il bonus da applicare a ogni azione e anche ai TS, se non diversamente indicato; CA la Classe Armatura; PF i Punti Ferita; Iniz. il bonus di iniziativa.

Altre informazioni particolari vengono fornite se necessario.

Il Master è libero di variare le statistiche se i combattimenti risultassero troppo

semplici; si tenga conto che - in molte occasioni - i pg non possono vincere semplicemente con la forza, e altre volte non possono proprio vincere...

Prove e Caratteristiche

Per le Prove, individuare la Caratteristica di riferimento è in genere semplice. Se si fosse in dubbio su due, suggerisco di fare la media.

Discipline Generiche

Acrobazia (FO / DES)
Addestrare Animali (SAG)
Arrampicarsi (FO / DES)
Arte (INT)
Artigianato (INT / DES)
Ascoltare (SAG)
Camuffarsi (INT)
Cavalcare (DES)
Conoscenza Legge (INT)
Conoscenze (INT) (nell'ambito scientifico, o nella malavita, o in un quartiere o ceto sociale, eccetera).
Contabilità (INT)
Contrattare (CAR / INT)
Diplomazia (INT / CAR)
Fotografia (INT)
Guidare (DES)
Intrattenere (CAR)
Oratoria (CAR / INT)
Orientamento (INT / SAG)
Pronto Soccorso (INT)
Percezione (INT / SAG)
Riparazioni Meccaniche (INT / FO)
Riparazioni Elettriche (INT / DES)
Scassinare (INT / DES)
Truffare (INT / CAR)
Tuttofare (INT / DES / FO)

Speciale:

Conoscenza Grandi Antichi (INT / SAG) (*non è possibile acquisire Gradi in questa Disciplina al di là delle ricompense alla fine delle avventure*).

Incantesimi

Ci possono essere molti tipi di incantesimi ma, come già detto, non esistono 'liste' o scuole in cui apprenderli. Ci sono però libri più o meno pericolosi da cui si può tentare di apprenderli, e forse anche persone disposte a insegnarli a personaggi.

Qui elenco qualcuno degli incantesimi più comuni che si possono trovare nella letteratura lovecraftiana e nelle mie avventure, per dare un'idea di ciò di cui si parla. In molti casi, gli effetti 'in gioco' saranno indicati in maniera discorsiva e generica, e saranno da risolvere in maniera narrativa.

Segno degli Elder, detto anche segno dei Grandi Antichi.

Graficamente, è una stella a cinque punte con un occhio al centro; le cinque punte simboleggiano i cinque elementi (aria, terra, acqua, fuoco, etere), e l'occhio la capacità di vedere l'inconoscibile.

Ma far sì che abbia effetto, occorre conoscere linguaggi segreti, pronunciare antichissime formule mentre la si traccia e seguire un rituale preciso. Una volta che si sia imparato a fare tutto ciò, allora ci si potrà esercitare nella sua manifestazione pratica, cioè le **tre dita centrali della mano destra alzate mentre pollice e mignolo si toccano**. Serve come protezione contro ogni creatura legata ai Grandi Antichi (*in 5° Ed.: Prova su INT/SAG del lanciatore contro Attacco del bersaglio*), e anche per infondere calma e far cessare il desiderio di combattere in normali creature (*in 5° Ed.: il bersaglio deve superare TS SAG o INT CD 18*). (Difficoltà di apprendimento 5° Ed.: CD 20 su INT o SAG per apprenderlo; per utilizzarlo CD 18 per tracciarlo, via via CD diminuisce fino a CD 10)

Segno di Kish

Serve ad abbattere le barriere, fisiche o magiche che siano, ma specialmente quelle relative a creature e luoghi non terrestri. Si manifesta praticamente con **mignolo, anulare e indice della mano sinistra alzata, e il pollice sul medio ripiegato sul palmo**, mormorando le giuste e adeguate formule.

(Difficoltà di apprendimento 5° Ed.: INT o SAG minima 13; Prova INT/SAG CD 22; per utilizzarlo CD 17 a scalare con l'esperienza fino a CD 12)

Segno di Koht

Serve a sigillare, bloccare, interrompere. Serve anche come sorveglianza e guardia. **Mano destra aperta, dita alzate, pollice ripiegato verso il palmo.**

(Difficoltà di apprendimento 5° Ed.: INT o SAG minima 13; Prova INT/SAG CD 22; per utilizzarlo CD 17 a scalare con l'esperienza fino a CD 12).

Per ogni cosa non specificata in queste pagine, si utilizzano le normali regole della 5° Edizione.





Legal Information

Permission to copy, modify and distribute the files collectively known as the System Reference Document 5.0 ("SRD5") is granted solely through the use of the Open Gaming License, Version 1.0a.

This material is being released using the Open Gaming License Version 1.0a and you should read and understand the terms of that license before using this material.

The text of the Open Gaming License itself is not Open Game Content. Instructions on using the License are provided within the License itself.

The following items are designated Product Identity, as defined in Section 1(e) of the Open Game License Version 1.0a, and are subject to the conditions set forth in Section 7 of the OGL, and are not Open Content: Dungeons & Dragons, D&D, Player's Handbook, Dungeon Master, Monster Manual, d20 System, Wizards of the Coast, d20 (when used as a trademark), Forgotten Realms, Faerûn, proper names (including those used in the names of spells or items), places, Underdark, Red Wizard of Thay, the City of Union, Heroic Domains of Ysgard, Ever-Changing Chaos of Limbo, Windswept Depths of Pandemonium, Infinite Layers of the Abyss, Tarterian Depths of Carceri, Gray Waste of Hades, Bleak Eternity of Gehenna, Nine Hells of Baator, Infernal Battlefield of Acheron, Clockwork Nirvana of Mechanus, Peaceable Kingdoms of Arcadia, Seven Mounting Heavens of Celestia, Twin Paradises of Bytopia, Blessed Fields of Elysium, Wilderness of the Beastlands, Olympian Glades of Arborea, Concordant Domain of the Outlands, Sigil, Lady of Pain, Book of Exalted Deeds, Book of Vile Darkness, beholder, gauth, carrion crawler, tanar'ri, baatezu, displacer beast, githyanki, githzerai, mind flayer, illithid, umber hulk, yuan-ti.

All of the rest of the SRD5 is Open Game Content as described in Section 1(d) of the License.

The terms of the Open Gaming License Version 1.0a are as follows:

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment

or other

form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes

and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are

used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

Not for resale. Permission granted to print or photocopy this document for personal use only. System Reference Document 5.0 1

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content



distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty--free, non-- exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-- adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open

Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0a Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document 5.0 Copyright 2016, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Mike Mearls, Jeremy Crawford, Chris Perkins, Rodney Thompson, Peter Lee, James Wyatt, Robert J. Schwalb, Bruce R. Cordell, Chris Sims, and Steve Townshend, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

END OF LICENSE

Nome _____
 Classe _____ Livello _____ PX _____



Forza _____ Bonus _____
 Destrezza _____ Bonus _____
 Costituzione _____ Bonus _____
 Intelligenza _____ Bonus _____
 Saggezza _____ Bonus _____
 Carisma _____ Bonus _____

PF

Iniziativa

CA

Arma

 Arma

 Arma

 Arma

Bonus Competenza

Vantaggi



Incantesimi

Discipline

Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____

Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____
 Nome _____ Grado _____ Bonus _____



Materiale aggiuntivo e approfondimenti
www.valtercarignano.com