

# IL RICHIAMO DI CTHULHU

“Gioco di Ruolo di Fantascienza Horror”

La nuova versione del Richiamo di Cthulhu per il d20 System offre il primo esempio di regolamento completo, pubblicato in Italia e basato sul d20 System che non necessita del Manuale del Giocatore di D&D per essere sfruttato. La nuova edizione del classico gioco della Chaosium è un prodotto a sé stante, completo di tutte le informazioni per creare un personaggio e dirigere una partita.

Fading Suns è un'ambientazione che trae diversi spunti dai Miti di Cthulhu, a partire dalla Fine dei Tempi ormai imminente (come annunciano i Sacerdoti dell'Ordine Eskatonico) alle temibili creature che abitano l'Oscurità tra le Stelle.

Molti poi sono i punti di contatto tra i misteriosi Anunnaki o Ur di Fading Suns e le creature dei Miti di cui parla Lovecraft. Gli stessi nomi condividono un'assonanza comune, una discendenza dalle antiche civiltà del bacino del Tigri e dell'Eufrate in Medio Oriente.

Tutto ciò può essere un caso? Assolutamente no. Il Richiamo di Cthulhu è un gioco di ruolo pensato per un'ambientazione contemporanea a cavallo tra 19°, 20° e 21° secolo, il suo livello tecnologico può facilmente essere tenuto alla pari con quello di molti dei Mondi Conosciuti dell'universo di Fading Suns. Così, il nuovo Richiamo di Cthulhu può sostituire facilmente il Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons come manuale base e permettere di inoltrarsi nell'oscuro mondo di follia e terrore descritto da H.P. Lovecraft.

Siate avvertiti, utilizzando questo regolamento i vostri personaggi di Fading Suns saranno molto meno cinematografici che utilizzando il d20 System puro, e correranno più facilmente il rischio di perdere la vita o la ragione... ma così facendo inserirete un elemento di orrore senza pari nelle vostre epiche saghe, nella speranza di riportare la luce tra i Mondi Conosciuti dell'Impero di Alexius I Hawkwood.

## Capitolo 1: Creazione del personaggio

Tutte le informazioni necessarie per creare il personaggio vengono fornite in queste pagine. I personaggi creati con il regolamento del Richiamo di Cthulhu sono più o meno l'equivalente di Popolani, Combattenti e Indipendenti in Fading Suns. Per creare personaggi eroici in Fading Suns limitatevi ad ignorare il paragrafo Personaggio e Livello, e scegliete invece per il vostro PG una delle classi di personaggio presentate in Fading Suns: d20, tenendo conto dei suoi bonus ai tiri salvezza e bonus di attacco base. Notare che in Fading Suns: d20 si consiglia di far partire i personaggi dal 3° livello, non tanto per una questione di “potenza” del personaggio, ma tanto per meglio rappresentare il suo grado di conoscenza e collegamenti con la società, di cui spesso i personaggi necessitano per muoversi nell'intricato mondo di oscuri complotti e trame intricate di Fading Suns.

La lista delle abilità a disposizione del personaggio non è scelta liberamente ma a seconda della classe prescelta. Gli esempi di liste di abilità fornite dagli Archetipi Professionali, possono tornare utili per determinare l'elenco di abilità di un Confederato o di un Indipendente che possono scegliere liberamente 10 abilità di classe.

Per determinare il background del personaggio utilizzate pure le domande e risposte presenti su Fading Suns: d20. Il denaro iniziale del personaggio è determinato in base alla sua classe/i di appartenenza. Generalmente 1.000 fenici per livello, a meno che non si appartenga alla classe del Confederato, Nobile o Sacerdote (1.500 per livello in quel caso).

La regola del Bonus Difensivo viene ignorata a favore della regola opzionale presentata sul manuale di Fading Suns: d20.

## Capitolo 2: Abilità

Il capitolo delle abilità resta immutato tra il Richiamo di Cthulhu e Fading Suns: d20. Le differenze tra i due capitoli sono indicate nel manuale di Fading Suns: d20 e qui di seguito (i riferimenti sono al Manuale del Giocatore di Dungeons & Dragons, ma è facile fare gli opportuni adattamenti).

L'abilità Demolizioni è diversa tra i due giochi: scegliete quella che preferite. Allo stesso modo l'abilità Guidare Auto è diversa dall'abilità Pilotare (veicoli terrestri) in Fading Suns: d20, utilizzate quella di Fading Suns: d20.

Manovrare Mezzi Pesanti viene incluso in Pilotare (veicoli terrestri).

Miti di Cthulhu rimane invariata... anche se sarebbe più opportuno ribattezzarla Miti Anunnaki.

Psiche Focalizzata non esiste in Fading Suns: d20. Le regole sui poteri psichici in Fading Suns: d20 sono diverse da quelle del Richiamo di Cthulhu.

Rapidità di Mano è l'abilità che in Dungeons & Dragons e Fading Suns: d20 viene chiamata Svuotare Tasche.

Ricerca è l'abilità che in Fading Suns: d20 viene chiamata Accademia. Utilizzare questa seconda invece di quella presentata sul manuale di Fading Suns: d20.

L'abilità Riparare del Richiamo di Cthulhu, viene sostituita dall'appropriata abilità Artigianato in Fading Suns: d20.

Sapienza Magica, come succede per Dungeons & Dragons, viene rimpiazzata in Fading Suns: d20 da Sapienza Occulta.

Usare Computer viene sostituito da Utilizzare Macchine Pensanti.

### **Capitolo 3: Talenti**

I talenti funzionano nel Richiamo di Cthulhu come in Fading Suns: d20, con gli accorgimenti seguenti.

Il talento Abilità Perfezionata è quello che in Dungeons & Dragons viene chiamato Abilità Focalizzata.

Il talento Arti Marziali è quello che in Dungeons & Dragons viene chiamato Colpo Senz'Armi Migliorato.

Il talento Competenza nelle Armi funziona in maniera diversa in Fading Suns: d20, dove esistono tre tipi di talenti: Competenza nelle Armi Semplici, Competenza nelle Armi da Guerra e Competenza nelle Armi Esotiche. Per maggiori dettagli vedi il file Talenti su [www.d20.it/regole](http://www.d20.it/regole).

Ulteriori talenti generali sono presentati nello SRD presente su [www.d20.it](http://www.d20.it), in particolare i talenti di Competenza nelle Armature (Competenza nelle Armature Leggere, Competenza nelle Armature Medie, Competenza nelle Armature Pesanti), Competenza negli Scudi, Attacco Turbinante, Autorità, Carica Devastante, Combattere con Due Armi Migliorato, Combattere in Sella, Deviare Frecce, Disarmare Migliorato, Incalzare Potenziato, Incantesimo Focalizzato, Incantesimo Inarrestabile, Pugno Stordente, Riflessi da Combattimento, Sbilanciare Migliorato, Spaccare l'Arma Potenziato, Specializzazione in un'Arma, Spinta Migliorata, Tirare in Sella, Travolgere.

I talenti psichici del Richiamo di Cthulhu non sono disponibili in Fading Suns che utilizza altre regole per i poteri psichici e occulti in generale.

### **Capitolo 4: Sanità**

Funziona esattamente come descritto in Fading Suns: d20. I personaggi non perdono sanità per il lancio di incantesimi a meno di non far uso di incantesimi antinomistici. Creature soprannaturali, come creature originarie dei Qlippoth Infernali o provenienti da l'Oscurità tra le Stelle rientrano tra il tipo di creature che possono provocare shock emotivi al personaggio. Si noti che molte delle tecniche di cura presentate nel capitolo sulla Sanità, non sono disponibili ai personaggi dell'universo di Fading Suns. In generale solo la gilda della Segreta si occupa dei malati mentali, e spesso con trattamenti leggermenti peggiori di quelli dei Manicomi. Le cure private sono estremamente costose e riservate solo all'elite.

### **Capitolo 5: Combattimento**

Il capitolo sul Combattimento funziona esattamente come descritto in Fading Suns: d20, utilizzare però le regole per il Fuoco Automatico e gli altri tipi di sparo presentati su Fading Suns: d20.

### **Capitolo 6: Equipaggiamento**

Nel Richiamo di Cthulhu le armi infliggono più danno rispetto a Fading Suns: d20, anche per rappresentare la maggiore mortalità dell'ambientazione. Scegliete la tabella delle armi che preferite a seconda del tipo di gioco che avete in mente. Per un elenco completo di armi medievali, potete scaricare il capitolo Equipaggiamento dell'SRD da [www.d20.it](http://www.d20.it)

In caso di regole contraddittorie tra Fading Suns: d20 e il Richiamo di Cthulhu scegliete le regole in base all'elenco di armi che volete utilizzare. Se utilizzate le armi presentate nel Richiamo di Cthulhu, ricordatevi di aumentare anche i danni delle armi futuristiche presentate in Fading Suns: d20 di conseguenza.

### **Capitolo 7: Magia**

I poteri occulti funzionano in maniera diversa nell'universo di Fading Suns rispetto al Richiamo di Cthulhu. Gli artefatti presenti nel capitolo e i tomi possono essere interessanti elementi da aggiungere in qualsiasi campagna di Fading Suns, ma l'elenco degli incantesimi non è compatibile con i Mondi Conosciuti del 51° secolo. Gli incantesimi potrebbero però essere trasformati in poteri antinomistici.

### **Capitolo 8: Creature**

Da usare con estrema parsimonia in Fading Suns... ma esistono... l'Oscurità attende tra le Stelle i coraggiosi che osano sfidarla. Le creature presentate nel Richiamo di Cthulhu sono particolarmente appropriate all'universo di Fading Suns e vi possono essere introdotte senza alcuna modifica. Da tenere a mente solo la differenza nell'uso dei poteri psichici tra le due ambientazioni, ma tutti i talenti psichici in possesso delle creature dei Miti possono facilmente essere considerati capacità magiche.

## **Capitolo 9: I Miti di Cthulhu**

È un capitolo dedicato principalmente a come introdurre elementi dei Miti di Cthulhu nella campagna... utilissimo ovviamente anche per Fading Suns.

## **Capitolo 10: Il Gamemaster & Capitolo 11: Narrare Storie**

Regole e suggerimenti su come creare storie e campagne. Sono capitoli di interesse generico per qualsiasi gioco di ruolo e ambientazione.

## **Capitolo 11: Ambientazione**

Descrive le ambientazioni tipiche dei racconti di Lovecraft: poco materiale di interesse per una campagna di Fading Suns.

## **Appendice 1 & 2: Avventure già pronte**

Possono essere, con le opportune modifiche adattate a Fading Suns.

## **Appendice: Campagne di D&D nello stile di Lovecraft**

Il capitolo è particolarmente appropriato per adattare le varie creature dei Miti e quelle di D&D ai rispettivi regolamenti, e quindi è di interesse anche per campagne di Fading Suns che facciano uso di tutti e tre i regolamenti.

## **Appendice: Divinità & Grandi Antichi**

Se volete mettere i vostri personaggi di fronte ad una fine orribile...

## **Note Finali**

I Miti di Cthulhu introducono uno stile di gioco alquanto differente nell'universo di Fading Suns, inserendo elementi occulti e paranormali che sfuggono alla logica umana, gettando l'universo dei Mondi Conosciuti in una tenebra ancora più profonda. Supplementi di prossima pubblicazione per Fading Suns tratteranno questo argomento (tra cui **Alieni dello Spazio Umano** e **l'Oscurità tra le Stelle**) permettendovi di esplorare il lato oscuro e infernale dell'universo dei soli morenti.

Buon gioco...