



Clavisomni

Gioco di ruolo dal vivo ispirato a “Il richiamo di Cthulhu” di H.P. Lovecraft

Regolamento

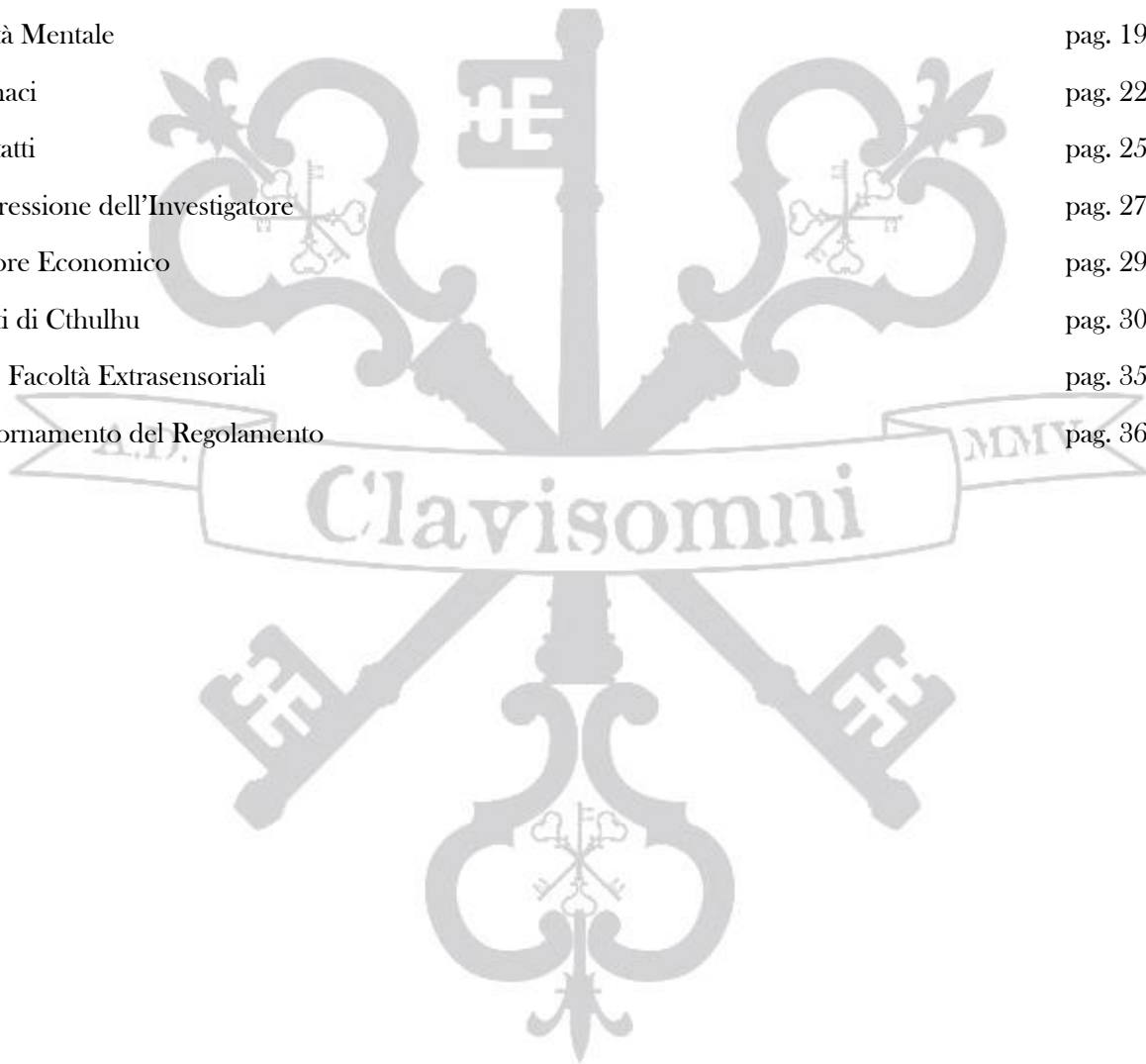
versione 3.1

*“Il sentimento più forte e più antico dell'animo umano è la paura,
e la paura più grande è quella dell'ignoto”*

Howard Phillips Lovecraft

Indice

Introduzione	pag. 3
Convenzioni di gioco e Glossario	pag. 4
Creazione dell'Investigatore	pag. 5
Abilità	pag. 6
Salute e caratteristiche associate	pag. 13
Combattimento	pag. 16
Sanità Mentale	pag. 19
Farmaci	pag. 22
Contatti	pag. 25
Progressione dell'Investigatore	pag. 27
Tenore Economico	pag. 29
I Miti di Cthulhu	pag. 30
ESP: Facoltà Extrasensoriali	pag. 35
Aggiornamento del Regolamento	pag. 36



1.0 Introduzione

Cos'è il Richiamo di Cthulhu?

È un racconto e poi è diventato un gioco di ruolo. Se non hai letto questo splendido racconto, credici sulla parola: è il momento buono di farlo.

Se non sai invece cos'è un GdR ispirato a "Il Richiamo di Cthulhu" come il nostro te lo spieghiamo subito: immagina di vivere nel primo dopoguerra. Quel primo dopoguerra dove la ricostruzione del mondo dalle macerie lasciate dalla Grande Guerra avveniva sotto i pugni di ferro di dittature spietate e già qualcuno, forse fin troppo lungimirante, preannunciava l'avvento di una Seconda Guerra che sarebbe stata ancor più sanguinosa della prima.

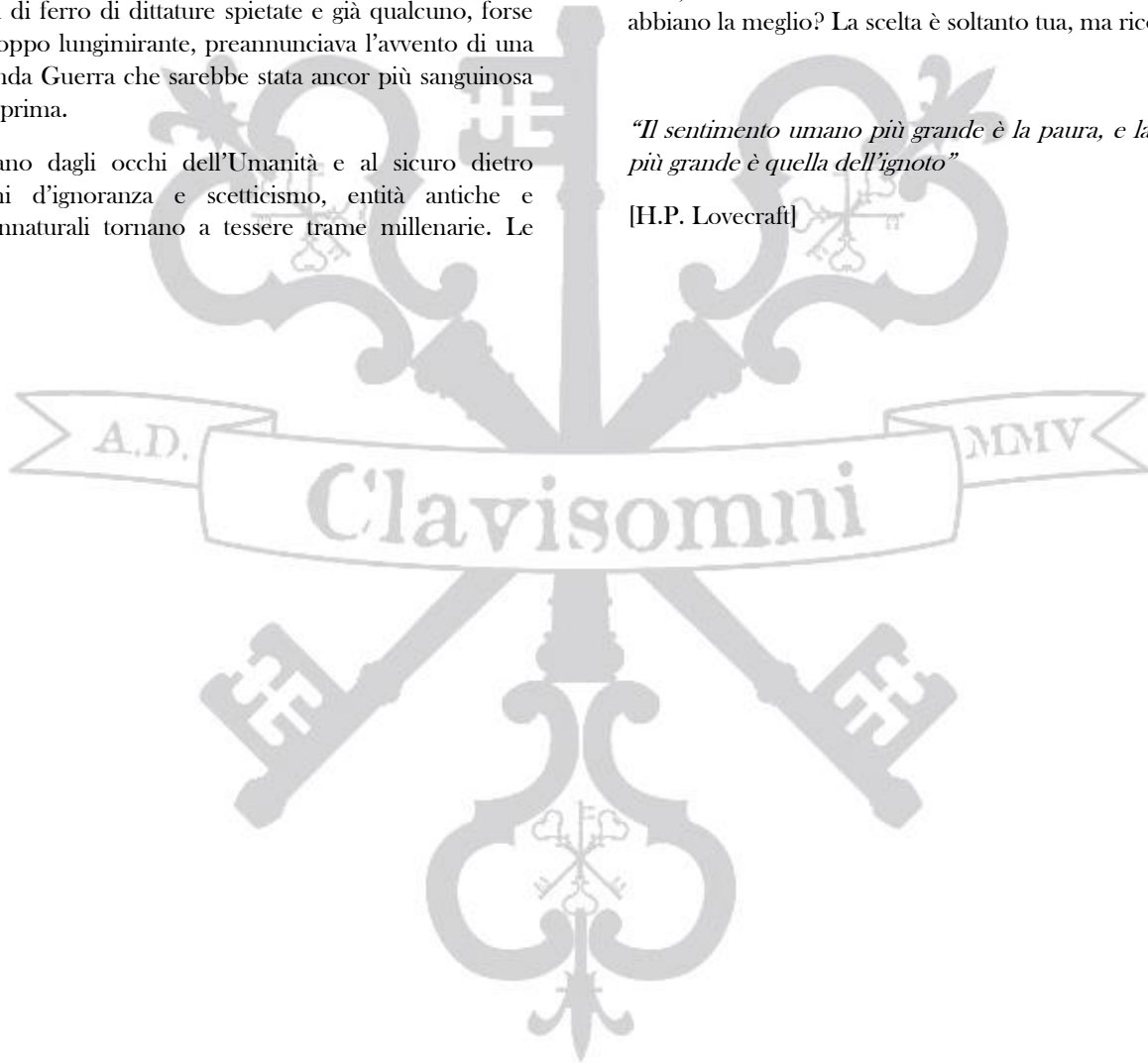
Lontano dagli occhi dell'Umanità e al sicuro dietro oceani d'ignoranza e scetticismo, entità antiche e soprannaturali tornano a tessere trame millenarie. Le

stelle sono nella giusta posizione: i Grandi Antichi sono tornati!

Un gioco di ruolo come il nostro mira a farti vivere in prima persona le atmosfere tette dei racconti di Howard Philips Lovecraft: avrai abbastanza coraggio per indagare negli oscuri segreti dei Miti di Cthulhu? La tua mente resisterà a verità che hanno portato tutti coloro che vi si sono imbattuti finora ad un'inesorabile discesa in un abisso di follia e delirio? Oppure verrai sedotto da tali Culti, lasciando che l'umana meschinità e il terrore abbiano la meglio? La scelta è soltanto tua, ma ricorda:

"Il sentimento umano più grande è la paura, e la paura più grande è quella dell'ignoto"

[H.P. Lovecraft]



2.0 Convenzioni di gioco e glossario

Nel corso del normale svolgimento di un evento Clavisomni, alcuni gesti e chiamate vocali vengono utilizzati per indicare determinati eventi e situazioni di gioco. Vengono di seguito descritte le convenzioni di gioco comunemente utilizzate.

Chiamata “Astrapé” (as-tra-PE): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento). Indica che il danno che segue è di tipo elettrico o energetico, e applica le regole relative.

Chiamata “Crios” (CRI-os): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento). Indica che il danno che segue è di tipo gelo, e applica le regole relative.

Chiamata “Custodi”: Indica che la chiamata che segue proviene direttamente da un Custode, e serve quindi a descrivere una specifica situazione o l'applicazione di una regola di gioco al di fuori di un contesto ordinario.

Chiamata “Duo” (DU-o): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento) o quantità. Equivale a Due (2).

Chiamata “Enas” (E-nas): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento) o quantità. Equivale a Uno (1).

Chiamata “Minus” (MI-nus): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento). Indica che il danno che segue è di tipo non letale.

Chiamata “Morto”: Il Personaggio toccato o indicato è immediatamente morto, e deve recitare l'evento in accordo con il contesto.

Chiamata “Mythos” (MI-tos): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento). Indica che il danno che segue ha effetti particolari sulla creatura a cui è applicato.

Chiamata “Oxu” (OC-su): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento). Indica che il danno che segue è di tipo acido o corrosivo, e applica le regole relative.

Chiamata “Paralisi”: Il Personaggio toccato o indicato si deve immediatamente bloccare sul posto. Può essere seguito da un'indicazione di durata (“*Paralisi per un minuto*”), in caso contrario l'effetto permane fino a una chiamata successiva.

Chiamata “Piros” (PI-ros): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento). Indica che il danno che segue è di tipo fuoco o calore, e applica le regole relative.

Chiamata “Sanitas” (SA-ni-tas): Indica che la quantità che segue deve essere sottratta alla propria Sanità Mentale (vedi sezione Sanità Mentale).

Chiamata “Svenuto”: Il Personaggio toccato o indicato perde immediatamente i sensi, e deve recitare l'evento in accordo con il contesto. Possibili varianti sono “Stordito” o “Incosciente”.

Chiamata “Tria” (TRI-a): Chiamata di danno (vedi sezione Combattimento) o quantità. Equivale a Tre (3).

Dito indice alzato: Significa “non sono qui” o “non sto facendo quanto vedi”. Utilizzato principalmente dai Custodi, il gesto indica che la persona deve essere ignorata come se non esistesse. Questo gesto può essere utilizzato anche dai Giocatori, seppure con parsimonia, per discutere brevemente con un Custode presente un dettaglio di gioco o richiedere un'informazione. In questo caso deve essere premura del Giocatore non disturbare o intralciare il gioco degli altri Giocatori, che sono tenuti a procedere normalmente.

Nel presente Regolamento di Gioco, vengono utilizzati i seguenti termini.

Abilità: Le capacità particolari di un Investigatore, che gli permettono di effettuare azioni particolari durante il gioco.

Custode: Un “arbitro” di gioco. I Custodi supervisionano lo svolgersi degli Eventi di gioco, regolamentano l'applicazione del Regolamento, e aggiudicano eventuali contese sull'applicazione di una regola o l'esito di una situazione di gioco. Per un corretto svolgersi degli eventi, è opportuno che le indicazioni di un Custode siano seguite alla lettera e senza esitazioni. Qualunque chiarimento o obiezione può essere gestito in separata sede appena la situazione lo permette.

Giocatore: Un partecipante giocante all'Evento, si distingue dai Custodi, dai Png e dagli altri membri dello “staff” di gioco.

Investigatore: Il Personaggio di un Giocatore.

Personaggio: L'individuo fittizio interpretato durante un Evento. Può trattarsi di un Investigatore o di un Personaggio non giocante o Png.

Resistenza: La quantità di traumi non letali (es. pugni) che un Personaggio è in grado di tollerare senza conseguenze.

Salute: Un'indicazione numerica dello stato di salute e integrità fisica di un Personaggio.

Sanità Mentale: Un'indicazione numerica dello stato di salute e integrità mentale di un Personaggio. Detta anche semplicemente Sanità.

Shock: Stato transitorio di sconvolgimento cui può trovarsi soggetto un Personaggio a seguito della perdita di Sanità Mentale.

Soglia del Dolore: Un'indicazione numerica della capacità di un Personaggio di resistere al dolore e mantenersi funzionante quando soggetto a traumi fisici.

3.0 Creazione dell'Investigatore

Il primo passo per addentrarsi nell'oscuro mondo dei Miti di Cthulhu è quello di creare un Investigatore, il proprio alter ego che si andrà ad interpretare durante gli Eventi di gioco a cui si prenderà parte. Fondamentale è non lasciarsi trarre in inganno da questa definizione: sebbene tutti i protagonisti di un Evento Clavisomni si ritrovino loro malgrado nel ruolo di Investigatori dell'occulto, in verità tali Personaggi possono provenire da qualunque professione e storia di vita. Sono fondamentalmente le vicende narrate in gioco che rendono tale un Investigatore.

In una storia ispirata al mondo de Il Richiamo di Cthulhu di H.P. Lovecraft un ruolo centrale viene assunto non tanto dagli aspetti meccanici di un Personaggio, quanto dalla somma delle sue esperienze, la sua storia, il suo vissuto e quindi, in termini più "ruolistici", il suo background.

La creazione di un Investigatore è dunque un processo relativamente semplice, seppur ricco di sfaccettature e limitato soltanto dalla creatività di un Giocatore e dalla sua voglia di mettersi in gioco.

La prima fase prevede la compilazione di un apposito modulo detto comunemente pre-scheda. All'interno della pre-scheda vengono poste domande relative al Personaggio che si andrà ad interpretare le esperienze vissute nelle varie fasi della sua vita, i suoi contatti pregressi, e solitamente oscuri o marginali, con il mondo occulto e - non meno importanti - i suoi legami umani. Sulla base di queste informazioni i Custodi approvano il Personaggio creato o lo rimandano al Giocatore per specifiche modifiche.

Il Giocatore è anche libero di allegare alla pre-scheda un background scritto in forma libera, in cui possa esplorare con maggior attenzione determinati aspetti della storia

dell'Investigatore, della sua personalità e dei suoi obiettivi. Questa pratica non è in alcun modo da ritenersi obbligatoria, ma è certamente apprezzata dai Custodi, dal momento che sulla base di questo ulteriore documento saranno in grado di inserire ancora meglio il Personaggio all'interno delle vicende di gioco.

Una volta approvata la pre-scheda, i Custodi definiscono una scheda provvisoria per l'Investigatore, costruita sulla base di quanto riportato dal Giocatore che andrà ad interpretarlo.

La seconda fase vede quindi un confronto aperto tra il Giocatore ed i Custodi, in cui viene presentata la scheda provvisoria e di comune accordo tra le due parti vengono apportate eventuali migliorie, volte fondamentalmente ad assicurarsi che l'aspetto meccanico del Personaggio combaci al meglio con l'immagine di esso che il Giocatore ha costruito nella sua mente.

A questo punto la scheda diviene definitiva e l'Investigatore è pronto ad entrare in scena.

Cosa ci faccio qui?

Raramente i Giocatori potranno disporre in anticipo di tutti i dettagli relativi all'Evento di gioco a cui si apprestano a partecipare. Le informazioni note relative all'Evento e alle ragioni della presenza dell'Investigatore gli verranno infatti rivelate ogni volta direttamente presso la locazione di gioco, durante il ritrovo precedente l'inizio dell'Evento stesso, ed un Custode sarà sempre a disposizione per eventuali chiarimenti dell'ultimo minuto.

In ogni caso di Custodi avranno premura di assicurarsi che le ragioni della presenza di un Investigatore siano sempre in linea con il Personaggio stesso e con le vicende di gioco vissute fino a quel momento.

4.0 Abilità

Ogni Investigatore possiede diverse Abilità, ossia una rappresentazione delle specifiche capacità che può impiegare nel corso di un Evento di gioco per avere la meglio sulle sfide che si trova ad affrontare.

Ogni Abilità viene quantificata con un punteggio tra 0 e 10, utilizzato per indicare l'effettiva maestria dell'Investigatore nella specifica Abilità. Solitamente ad ogni livello del punteggio corrispondono specifiche capacità nell'applicare l'Abilità; parimenti determinate azioni che l'Investigatore voglia tentare in relazione ad una propria Abilità potrebbero riuscire o fallire a seconda che si possieda o meno un punteggio sufficiente.

Di seguito è riportata una descrizione di tutte le abilità attualmente disponibili agli Investigatori.

Antropologia/Archeologia

Questa Abilità rappresenta le conoscenze dell'Investigatore nel campo dello studio delle civiltà antiche, dei loro reperti, usi e cultura.

Un Investigatore dotato di questa Abilità potrà porre ad un Custode domande ed ottenere informazioni relative a reperti antichi e pratiche di popolazioni nelle cui tracce si è imbattuto, e potrà valutare l'autenticità di tali reperti e tracce. La quantità e la correttezza delle informazioni ottenute varia con il variare del punteggio posseduto nell'Abilità, che dovrà essere dichiarato al Custode prima di porre la domanda. Questo vuol dire che un Antropologo/Archeologo alle prime armi potrebbe non solo non ottenere le informazioni sperate, ma potrebbe anche ottenere informazioni errate senza rendersene conto.

Questa Abilità concorre anche, insieme ad Umanistica, all'apprendimento delle lingue antiche.

Biblioteconomia

Questa Abilità rappresenta la capacità dell'Investigatore nello svolgere ricerche in schedari, archivi e biblioteche al fine di estrarre informazioni utili alle proprie indagini.

Per utilizzare questa Abilità - cosa che richiede un punteggio minimo di 1 - il Giocatore dovrà ricopiare su un foglio di carta o quaderno di appunti le prime 5 righe del primo capitolo di ognuno dei libri o testi tra cui svolge la ricerca. Il numero di libri tra cui è necessario cercare è pari a "11 - (Punteggio di Biblioteconomia)", e oscilla quindi tra 10 (Investigatore alle prime armi) e 1 (maestro archivista). Se non sono disponibili libri a sufficienza per il proprio punteggio di Biblioteconomia non è possibile utilizzare l'Abilità. Prima di dare inizio a questa attività il

Giocatore dovrà premurarsi di dare indicazione ad un Custode su quali informazioni intende cercare. Una volta completata l'attività, il Giocatore potrà interpellare il Custode e, una volta mostrato il proprio lavoro, ottenere le informazioni guadagnate. Se tali informazioni sono effettivamente disponibili dove le si è cercate, il Custode provvederà a fornirle al Giocatore. Questo vuol dire che il faticoso lavoro di ricerca dell'Investigatore potrebbe risultare in un buco nell'acqua qualora l'argomento richiesto non fosse pertinente con i testi tra cui si è svolta la ricerca. In oltre non vi è garanzia che le informazioni rinvenute siano effettivamente corrette, ma a differenza delle abilità di conoscenza personale la veridicità delle informazioni ottenute non varia al variare dell'Abilità, ma dipende esclusivamente dalla correttezza delle fonti.

Nota di uso pratico: quando possibile, è preferibile dare indicazione ad un Custode presente quando si inizia ad applicare questa Abilità specificando l'argomento ricercato, e poi di nuovo al termine del lavoro di copiatura. Questo per dare il tempo al Custode interpellato di recuperare tutte le informazioni relative alla ricerca che si vuole effettuare, riducendo i tempi di attesa tra il termine della stessa e la risposta del Custode.

Combattimento

Questa Abilità è descritta nella sezione Combattimento.

Farmacologia

L'Abilità di Farmacologia rappresenta la competenza di un Investigatore nell'identificazione, creazione e somministrazione di sostanze chimiche ed erboristiche a scopo prevalentemente farmacologico. Tali sostanze includono tanto farmaci di supporto alla pratica medica e psichiatrica quanto prodotti indipendenti volti ad alterare temporaneamente il metabolismo e le prestazioni di un individuo.

La tabella "Livello Farmacologia" descrive la progressione dell'Abilità omonima. Le meccaniche e le classificazioni dei farmaci saranno descritti di seguito.

Ad ogni Tipo e Classe di farmaco è associato un simbolo specifico. In funzione del proprio livello nell'Abilità il Giocatore sarà in possesso di un piccolo prospetto riassuntivo che riporti l'associazione di ogni farmaco noto al relativo simbolo.

Qualsiasi sostanza con effetto farmacologico, sia essa in possesso dell'Investigatore o rinvenuta in gioco, riporterà sul proprio contenitore il simbolo che la identifica,

coperto da un secondo simbolo generico raffigurante un bastone caduceo.

Interpretando per un minuto un processo di studio e analisi di una sostanza (annusando, assaggiando, saggiando al tatto, osservando alla luce, ecc.) un Investigatore con un punteggio nell'Abilità Farmacologia di almeno 1 potrà verificare il simbolo specifico sotto al generico. Se il suo livello nell'Abilità lo consentirà, l'Investigatore sarà ora consapevole della natura del farmaco e sarà in grado di somministrarlo.

Che venga identificato o meno, un farmaco può essere assunto o somministrato. La sostanza dev'essere quindi consumata perché i suoi effetti si manifestino, motivo per cui dovranno essere usati come farmaci polveri solubili, pastiglie, sali e sciroppi **commestibili** ed il più **inerti** ed **anallergici** possibile, oppure dovrà essere interpretata la somministrazione tramite iniezione. L'effetto della sostanza subentra entro pochi minuti dall'assunzione, previa opportuna interpretazione da parte del paziente e del farmacista.

Qualora il farmaco sia stato opportunamente identificato da chi l'ha dosato esso avrà effetto completo come descritto in funzione della sua natura. Qualora al contrario il farmaco sia stato somministrato senza che il dosaggio sia avvenuto per mano di un farmacista preparato (cioè senza aver identificato la sostanza) avranno effetto solo gli eventuali effetti negativi nella sostanza, se presenti; in caso non siano presenti effetti negativi, semplicemente il farmaco non avrà alcun effetto.

Il dosaggio non deve necessariamente essere effettuato direttamente da chi somministra o impiega il farmaco. Un farmacista preparato può preparare una dose di un farmaco e consegnarlo ad un altro Investigatore, descrivendogli esattamente gli effetti che dovranno essere dichiarati una volta somministrato. Questo secondo Investigatore potrà quindi fare uso o somministrare la dose in un momento successivo, anche qualora il suo livello nell'Abilità Farmacologia non fosse normalmente sufficiente allo scopo. Preparare una singola dose di un farmaco richiede 1-2 minuti di opportuna interpretazione in un ambiente ragionevolmente indisturbato (ad esempio, potrà essere fatto in una stanza rumorosa seduti ad un tavolo, ma non potrà essere fatto nel bel mezzo di una spartoria).

Nel caso si voglia procedere in gioco alla confezione di dosi di farmaci, sarà necessario come prima cosa rinvenire o raccogliere le opportune materie prime (piante officinali, estratti erboristici, principi attivi sintetici, ecc.). Sarà poi necessario disporre dell'opportuna attrezzatura e di un ambiente ragionevolmente tranquillo ed indisturbato. Una volta iniziata l'attività sarà quindi possibile interpellare un Custode per venire a conoscenza di quante dosi sarà possibile preparare con il materiale raccolto e di quanto tempo sarà necessario per la creazione di ogni dose. Il tempo in questione dovrà essere speso continuativamente nell'interpretazione dell'attività.

L'attrezzatura necessaria dovrà essere congrua alla complessità del farmaco che si intende preparare (di nuovo, un Custode potrà essere interpellato per fare luce su eventuali dubbi): farmaci Propedeutici di basso livello potranno essere raffinati a partire da erbe medicinali con l'aiuto di un mortaio ed un pestello, mentre sostanze di livello più elevato potranno richiedere un vero e proprio laboratorio farmaceutico, con decanter, fornelli e materie prime avanzate.

Oltre agli effetti principali codificati fin qui, l'Abilità Farmacologia può essere utilizzata come un'Abilità di Conoscenza: sarà quindi possibile rivolgersi ad un Custode per porre domande pertinenti alla materia, dichiarando il proprio punteggio nell'Abilità. Es. "Custode, Farmacologia 6, che tipo di effetti generali potrebbe avere il composto descritto in questa procedura?"

Per un elenco dei vari tipi di farmaci ed i relativi effetti consultare il capitolo Farmaci, più avanti.

Lavori Donneschi/Manuali

Questa Abilità rappresenta la capacità manuale dell'Investigatore, e racchiude un'ampia gamma di applicazioni quali ad esempio meccanica di base, elettrotecnica, cucito, cucina, etc.

Un Investigatore dotato di questa Abilità potrà indicare ad un Custode presente la propria intenzione ad intervenire su un macchinario, apparato elettrico o simili al fine di ripristinarne o modificarne il funzionamento o ottenere maggiori informazioni su di esso. Abilita in oltre all'interpretazione di una generale competenza inerente

Livello	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
<i>Farmacologia</i>										
Propedeutici	I	II	III	III	III	III	III	III	III	III
Anestetici	-	-	-	I	II	III	III	III	III	III
Stimolanti	-	-	-	-	I	II	III	III	III	III
Calmanti	-	-	-	-	-	I	II	III	III	III
Sperimentali	-	-	-	-	-	-	-	-	Base	Avanzati

questo genere di capacità. Il Custode interpellato darà indicazione circa il tempo per cui il Giocatore dovrà interpretare il proprio lavoro e gli eventuali esiti dello stesso, entrambi determinati dal punteggio posseduto nell'Abilità.

Nota di uso pratico: per semplicità di Regolamento questa Abilità racchiude in sé molteplici applicazioni, tuttavia è sempre indispensabile applicare il buon senso e la conoscenza del proprio Personaggio nel determinarne l'uso. È infatti inverosimile che un meccanico di automobili si dimostri maestro di cucito all'uncinetto, o viceversa che una cuoca provetta sia anche capace di schematizzare e riparare un impianto elettrico (fatti salvi casi giustificati dal background dell'Investigatore). Qualsiasi impiego "fuori ruolo" di questa Abilità sarà penalizzato dai Custodi alla fine dell'Evento. In caso di dubbi, comunque improbabile, è sempre possibile interpellare un Custode circa le proprie intenzioni.

Medicina

Questa Abilità rappresenta la competenza dell'Investigatore e la sua conoscenza in campo medico. Si contrappone all'Abilità Pronto Soccorso (con cui può operare in sinergia) nella misura in cui Medicina rappresenta una competenza educata frutto di studio oltre che di pratica, e può offrire risultati più incisivi, laddove Pronto Soccorso costituisce una competenza di base e di natura più strettamente pratica inerente più che altro a norme di igiene medica e di interventi palliativi (per ulteriori dettagli vedi l'Abilità Pronto Soccorso, più avanti).

Questa Abilità fornisce tre capacità fondamentali, come riassunte nella tabella relativa: anzi tutto incrementa la competenza al momento di eseguire una **Diagnosi** su un paziente, facoltà conferita dall'Abilità Pronto Soccorso, riducendo i tempi necessari alla sua esecuzione; in secondo luogo, permette la **Cura** dei Punti Ferita persi da

un Investigatore, compresi se stessi qualora non sussistano incapacità dovute alle ferite stesse (uno degli arti superiori incapacitato, ad esempio); infine rende possibile far fuoriuscire un Investigatore dalla condizione di **Coma**, altrimenti letale (vedi sezioni Salute e caratteristiche associate e Combattimento). Per utilizzare l'Abilità Medicina, il Giocatore deve interpretare in modo appropriato la sua applicazione, avvalendosi di oggettistica opportuna quale bende, farmaci e strumenti medici, e deve trovarsi in un luogo consono a quanto si accinge ad eseguire (potrà ad esempio effettuare una Diagnosi su un Personaggio svenuto dietro un riparo nel mezzo di uno scontro a fuoco, ma non potrà prendersi cura delle ferite di un paziente mentre intorno a lui tutti scappano urlando per la comparsa di orrendo mostro proveniente dall'incubo). Nessuna condizione non precedentemente Diagnosticata può essere trattata. È importante però notare che un Investigatore che abbia appena ultimato una Diagnosi può comunicarne l'esito ad un altro per non costringerlo a ripetere l'operazione prima di intervenire. Non è possibile rimuovere ferite da una locazione su cui sia attiva un'Emorragia.

La complessità dell'intervento interpretato per la guarigione dovrebbe crescere all'aumentare dell'entità del danno trattato. Ferite Enas possono essere trattate con strumenti di base e poche decine di secondi di lavoro: ferite Duo dovrebbero richiedere diversi minuti e l'applicazione di approcci più drastici (es. steccature, cauterizzazioni e simili); ferite Tria arriverebbero a richiedere vera e propria chirurgia, con l'uso di bisturi, suture, anestetici e decine di minuti di attività.

Nota di uso pratico: l'incombenza di conoscere il funzionamento dell'Abilità Medicina ricade su chi la usa. Questo significa che dovrà essere premura dell'Investigatore medico porre al giocatore sotto Diagnosi solo domande di cui si può effettivamente discernere la natura ("Quante ferite non elementali hai riportato e su quali locazioni?") e solo se possiede Medicina 5+ "Quante ferite elementali hai riportato, di

<i>Livello Medicina</i>	1	2	3	4	5*	6	7	8	9	10
Diagnosi (tempo)	-1 minuto	-2 minuti	-3 minuti	-4 minuti	-5 minuti	-6 minuti	-7 minuti	-8 minuti	-9 minuti	-10 minuti
Cura (tipo e tempo)	Enas 30 minuti	Enas 20 minuti	Enas 10 minuti	Duo 30 minuti	Duo 20 minuti	Duo 10 minuti	Tria 30 minuti	Tria 20 minuti	Tria 10 minuti	Piros* 30 minuti
Uscita dal Coma (tempo)	10 minuti	9 minuti	8 minuti	7 minuti	6 minuti	5 minuti	4 minuti	3 minuti	2 minuti	1 minuto

*Solo dal livello 5 è possibile Diagnosticare e Curare ferite di tipo Astrape, Crios, Oxu; Piros può essere Diagnosticato a livello 5 e Curato a livello 10 (tempo fisso 30 minuti)

che natura e su quali locazioni?²⁾), e di informare il paziente dello stato di avanzamento delle terapie (“Ho guarito un Enas al tuo Torace” o “esci dal Coma”). Medico e paziente sono incoraggiati ad integrare per quanto possibile questo scambio di informazioni nella propria interpretazione in ruolo.

Occultismo

Questa Abilità rappresenta la preparazione del personaggio nel campo dell'occulto. Include l'istruzione necessaria alla comprensione dei vari alfabeti esoterici diffusi tra gli occultisti e ai livelli più alti conferisce la competenza necessaria alle pratiche rituali e meditative necessarie ad accelerare il recupero delle proprie energie mistiche, nella forma di Punti Magia (vedi sezione I Miti di Cthulhu). Le differenti facoltà sono conferite al salire del punteggio.

Livello 1: Conoscenza dei rudimenti della pratica occulta, capacità di riconoscere i vari alfabeti esoterici, ma non di tradurli.

Livello 2: Alfabeto Alchemico

Livello 3: Alfabeto dei Magi

Livello 4: Alfabeto Runico

Livello 5: Alfabeto Tebano

Livello 6: Alfabeto Malachiano

Livello 7: Meditazione Taumaturgica: 1 Punto Magia/ora

Livello 8: Meditazione Taumaturgica: 3 Punti Magia/ora

Livello 9: Meditazione Taumaturgica: 5 Punti Magia/ora

Livello 10: Meditazione Taumaturgica: 5 Punti Magia ogni 30 minuti.

Nota di uso pratico: Il Giocatore sarà dotato dai Custodi dei cifrari relativi agli alfabeti che è capace di comprendere. Per effettuare una Meditazione Taumaturgica il Giocatore deve interpretare un profondo stato di concentrazione e meditazione da cui può distrarsi solo per pochi secondi ogni ora. Deve iniziare la meditazione in un ambiente tranquillo, e può mantenerla

in presenza di disturbi minori (persone che cercano di parlargli per poi desistere o contatti leggeri, ma non urla, strattoni o tentativi prolungati di conversazione o manipolazione).

Pronto Soccorso

Questa Abilità rappresenta la competenza dell'Investigatore e la sua conoscenza in campo medico. Si contrappone all'Abilità Medicina (con cui può operare in sinergia) nella misura in cui Medicina rappresenta una competenza educata frutto di studio oltre che di pratica, e può offrire risultati più incisivi, laddove Pronto Soccorso costituisce una competenza di base e di natura più strettamente pratica inerente più che altro a norme di igiene medica e di interventi palliativi (per ulteriori dettagli vedi l'Abilità Medicina, più indietro).

Questa Abilità fornisce tre capacità fondamentali, come riassunte nella tabella relativa: anzi tutto conferisce la capacità di effettuare una **Diagnosi**, fondamentale per poter poi procedere ad interventi risolutivi per la salute del paziente; in secondo luogo, conferisce la capacità di trattare ed arrestare un'**Emorragia**, così che un medico possa poi passare a trattare e sanare le ferite riportate; infine, permette di applicare l'uso di sali o altre tecniche mediche di base per risvegliare un Personaggio dalla condizione di **Svenimento**.

Per utilizzare l'Abilità Pronto Soccorso, il Giocatore deve interpretare in modo appropriato la sua applicazione, avvalendosi di oggettistica opportuna quale bende, farmaci e strumenti medici, e deve trovarsi in un luogo consono a quanto si accinge ad eseguire (potrà ad esempio far riprendere un Personaggio svenuto dietro un riparo nel mezzo di uno scontro a fuoco, ma non potrà prendersi cura delle emorragie di un paziente mentre intorno a lui tutti scappano urlando per la comparsa di orrendo mostro proveniente dall'incubo). Nessuna condizione non precedentemente Diagnosticata può essere trattata. È importante però notare che un Investigatore che abbia appena ultimato una Diagnosi può comunicarne l'esito ad un altro per non costringerlo a ripetere l'operazione prima di intervenire. Non è

Livello	1	2	3	4	5*	6	7	8	9	10
Pronto Soccorso										
Diagnosi (tempo)	10 minuti	9 minuti	8 minuti	7 minuti	6 minuti	5 minuti	4 minuti	3 minuti	2 minuti	1 minuto
Emorragia (tempo e locazioni)	60 minuti 1 locaz.	50 minuti 1 locaz.	40 minuti 1 locaz.	30 minuti 1 locaz.	20 minuti 1 locaz.	10 minuti 1 locaz.	10 minuti 2 locaz.	10 minuti 3 locaz.	10 minuti 4 locaz.	10 minuti 5 locaz.
Svenimento (tempo)	10 minuti	9 minuti	8 minuti	7 minuti	6 minuti	5 minuti	4 minuti	3 minuti	2 minuti	1 minuto

* Solo dal Livello 5 è possibile Diagnosticare ferite di tipo Astrape, Crios, Oxu o Piros.

possibile rimuovere ferite da una locazione su cui sia attiva un'Emorragia.

Nota di uso pratico: l'incombenza di conoscere il funzionamento dell'Abilità Pronto Soccorso ricade su chi la usa. Questo significa che dovrà essere premura dell'Investigatore medico porre al giocatore sotto Diagnosi solo domande di cui si può effettivamente discernere la natura (*"Quante ferite non elementali hai riportato e su quali locazioni?"*) e solo se possiede Pronto Soccorso 5+ *"Quante ferite elementali hai riportato, di che natura e su quali locazioni?"*), e di informare il paziente dello stato di avanzamento delle terapie (*"Ti riprendi dallo Svenimento?"*). Medico e paziente sono incoraggiati ad integrare per quanto possibile questo scambio di informazioni nella propria interpretazione in ruolo.

Psicanalisi

Questa Abilità rappresenta la competenza dell'Investigatore nelle tecniche psicanalitiche. Utilizzando tali tecniche un alienista è in grado di intervenire sulla psiche di un paziente per annullare almeno parzialmente i danni causati da traumi psicologici o per cancellare le cicatrici della mente rappresentate dalle alienazioni mentali. L'Abilità si contrappone a Psichiatria per la totale assenza di somministrazioni farmacologiche e a differenza di quest'ultima è meno incisiva e più lenta, ma priva di controindicazioni.

Per utilizzare questa Abilità è necessaria la completa collaborazione del paziente per una seduta di 1 ora, senza interruzioni o disturbi esterni, durante la quale i due Giocatori dovranno interpretare una seduta psicanalitica, parlando dei reali problemi che attagliano la psiche del personaggio in terapia. Un'interruzione di durata superiore ai 5 minuti vanifica gli sforzi fatti e costringe terapeuta e paziente a ricominciare da capo. Non è possibile continuare una seduta di analisi in presenza di disturbi importanti quali urla o spari. L'esito della seduta non dipende solo dalla capacità dell'alienista, ma anche dalle condizioni mentali del paziente. Non c'è limite al numero di sedute che un terapeuta può presiedere, ma ogni paziente può essere sottoposto ad un solo trattamento al giorno, anche se trattato da differenti

terapisti. Uno psicanalista non può effettuare alcun tipo di terapia su pazienti che si trovino sotto l'effetto di sostanze psicoattive, quali psicofarmaci e droghe, o più semplicemente che non siano collaborativi.

All'inizio della seduta psicanalitica (indicativamente per i primi 10-20 minuti) il terapeuta acquisisce confidenza con il suo paziente e ne valuta lo stato mentale. Il Giocatore che interpreta il paziente comunica a questo punto il suo attuale punteggio di Sanità Mentale, la relativa Condizione Mentale, se si trovi in condizione di Shock (o vi si trovasse all'inizio della seduta) e la presenza e descrizione di eventuali Alienazioni Mentali. Al termine dell'ora di seduta, il terapeuta comunica al paziente quanti punti di Sanità Mentale vengono recuperati, basandosi sul proprio punteggio nell'Abilità e sulla tabella sottostante.

Raggiunto un punteggio di 9 in Psicanalisi l'alienista è in grado di attuare la pratica (sperimentale nel periodo storico di gioco) della seduta di gruppo. Tale pratica segue le normali regole per la seduta psicanalitica, ma richiede 1 ora + 10 minuti per ogni paziente oltre il primo e tutti i pazienti devono trovarsi nelle stesse Condizioni Mentali; se così non dovesse essere beneficerebbero della seduta i pazienti con la Condizione Mentale più diffusa nel gruppo (in caso di pareggio, prevarrà quella corrispettiva ad un punteggio di Sanità Mentale più alto. Tutti i pazienti trattati con successo vedranno un recupero di Sanità Mentale come per una seduta tradizionale.

Raggiunto un punteggio di 10 in Psicanalisi l'alienista sviluppa tecniche sperimentali che gli permettono di varcare i cancelli dell'inconscio, mettendolo in condizione di risolvere le Alienazioni Mentali del suo paziente. Questa pratica, necessariamente individuale, richiede una fase psicodiagnostica con il test delle macchie di Rorschach seguita dalla terapia ipnotica. Il terapeuta deve lavorare sul suo paziente per un numero di ore determinato dalla Condizione Mentale di quest'ultimo (Razionale: 4, Sano di Mente: 6, Instabile: 8, Prossimo alla Pazzia: 10), che possono essere suddivise in un qualsiasi numero di sedute in incrementi minimi di 1 ora. Se l'alienista riesce a ultimare la pratica terapeutica il paziente si libera permanentemente da una delle sue Alienazioni Mentali. Lo psicanalista può effettuare questa pratica su un solo paziente per volta, e non può

<i>Psicoanalisi</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Razionale (Sanità Recuperata)	1	1	2	2	3	3	4	4	5	5
Sano di Mente (Sanità Recuperata)	-	1	1	2	2	3	3	4	4	5
Instabile (Sanità Recuperata)	-	-	-	1	1	2	2	3	3	4
Prossimo alla Pazzia (Sanità Recuperata)	-	-	-	-	-	1	1	2	2	3

prenderne in cura un secondo finché il primo non guarisce o non rinuncia a continuare la terapia, nel qual caso ogni progresso accumulato va perso.

Nota di uso pratico: Uno psicanalista potrebbe essere molto impegnato durante gli eventi. È opportuno trovare il giusto equilibrio e non costringersi a “tour de force” psicoanalitici. Il mistero aspetta anche voi!

Psichiatria

Questa Abilità rappresenta la competenza dell'Investigatore nel campo della terapia psichiatrica. Si contrappone a Psicanalisi in quanto la pratica psichiatrica si basa sulla somministrazione di psicofarmaci e a differenza delle sedute psicoanalitiche comporta controindicazioni per il paziente.

Per utilizzare questa Abilità lo psichiatra somministra farmaci al paziente, che non deve necessariamente essere consenziente. Tali farmaci si considerano una componente integrante dell'Abilità Psichiatria, e non dell'Abilità Farmacologia; sono una dotazione di base dello Psichiatra e non hanno effetti meccanici oltre a rendere applicabile l'Abilità. Ogni paziente può ricevere un solo trattamento al giorno, ma lo psichiatra può trattare un numero virtualmente illimitato di pazienti, posto che abbia con sé un quantitativo sufficiente di farmaci. Lo psichiatra determina il livello del trattamento - e quindi gli effetti - all'atto della prima somministrazione, e tale livello non può eccedere il punteggio posseduto nell'Abilità Psichiatria; perché il trattamento sia completato con successo, deve quindi ripetere la somministrazione ad intervalli di 1 ora l'uno dall'altro fino a raggiungere un numero di somministrazioni pari al livello del trattamento. Il paziente recupera un determinato numero di punti Sanità Mentale all'atto della prima somministrazione, come indicato sotto, ma se il trattamento viene interrotto perde immediatamente un numero di punti Sanità Mentale pari al numero di somministrazioni mancate. Non è possibile riprendere un trattamento interrotto, sarà necessario ricominciare da zero il giorno successivo. In ogni caso gli effetti collaterali saranno determinati dal livello originario del trattamento, anche se questo dovesse poi essere interrotto.

Livello 1: 1 punto Sanità Mentale, penalità di -1 a tutte le Abilità per 3 ore. Nel caso dell'Abilità Combattimento il paziente dovrà selezionare a quali specifiche applicazioni del suo punteggio rinunciare per la durata della penalità.

Livello 2: 2 punti Sanità Mentale, penalità di -1 a tutte le Abilità per 4 ore; se il paziente si trova in stato di Shock la sua durata è ridotta del 25% (arrotondato per difetto).

Livello 3: 3 punti Sanità Mentale, penalità di -2 a tutte le Abilità per 5 ore; se il paziente si trova in stato di Shock la sua durata è ridotta del 50% (arrotondato per difetto).

Livello 4: 4 punti Sanità Mentale, penalità di -2 a tutte le Abilità per 6 ore; se il paziente si trova in stato di Shock la sua durata è ridotta del 75% (arrotondato per difetto).

Livello 5: 5 punti Sanità Mentale, penalità di -3 a tutte le Abilità per 7 ore; se il paziente si trova in stato di Shock questo termina immediatamente; se il paziente soffre degli effetti di Alienazioni Mentali e possiede (dopo la somministrazione) almeno 51 punti Sanità Mentale, le Alienazioni Mentali sono soppresse per la durata del trattamento.

Livello 6: 6 punti Sanità Mentale, penalità di -3 a tutte le Abilità per 8 ore; se il paziente si trova in stato di Shock questo termina immediatamente; se il paziente soffre degli effetti di Alienazioni Mentali e possiede (dopo la somministrazione) almeno 41 punti Sanità Mentale, le Alienazioni Mentali sono soppresse per la durata del trattamento.

Livello 7: 7 punti Sanità Mentale, penalità di -4 a tutte le Abilità per 9 ore; se il paziente si trova in stato di Shock questo termina immediatamente; se il paziente soffre degli effetti di Alienazioni Mentali e possiede (dopo la somministrazione) almeno 31 punti Sanità Mentale, le Alienazioni Mentali sono soppresse per la durata del trattamento.

Livello 8: 8 punti Sanità Mentale, penalità di -4 a tutte le Abilità per 10 ore; se il paziente si trova in stato di Shock questo termina immediatamente; se il paziente soffre degli effetti di Alienazioni Mentali e possiede (dopo la somministrazione) almeno 21 punti Sanità Mentale, le Alienazioni Mentali sono soppresse per la durata del trattamento.

Livello 9: 9 punti Sanità Mentale, penalità di -5 a tutte le Abilità per 11 ore; se il paziente si trova in stato di Shock questo termina immediatamente; se il paziente soffre degli effetti di Alienazioni Mentali e possiede (dopo la somministrazione) almeno 11 punti Sanità Mentale, le Alienazioni Mentali sono soppresse per la durata del trattamento.

Livello 10: 10 punti Sanità Mentale, penalità di -5 a tutte le Abilità per 12 ore; se il paziente si trova in stato di Shock questo termina immediatamente; se il paziente soffre degli effetti di Alienazioni Mentali e possiede (dopo la somministrazione) almeno 1 punto Sanità Mentale, le Alienazioni Mentali sono soppresse per la durata del trattamento.

Scassinare

Questa Abilità rappresenta la capacità dell'Investigatore di forzare serrature e meccanismi simili.

Può essere utilizzata soltanto su porte o altre aperture opportunamente contrassegnate con un apposito

cartellino serratura. Tale cartellino riporterà un simbolo che sarà presente anche sulla chiave (o sulle chiavi) della serratura stessa; se in possesso della giusta chiave, la porta potrà essere aperta semplicemente interpretandone l'uso.

In caso contrario il Giocatore deve interpretare l'attività di forzatura della serratura per un numero di minuti che dipende dal livello della stessa e dal proprio punteggio di Abilità. Nelle prime fasi di questa attività il Giocatore potrà girare il cartellino serratura, rivelando così il punteggio effettivo della stessa; in tal modo l'unico modo di apprendere l'effettiva qualità di una serratura sarà quella di saggiarne la resistenza ad un tentativo di scasso.

Se il Giocatore viene interrotto deve ricominciare il procedimento dall'inizio. Con i punteggi di Abilità più alti, l'Investigatore apprende come manomettere le serrature più semplici per semplificarne o complicarne l'apertura da parte di altri Personaggi.

Quanto agli strumenti impiegati, se si interviene con uno strumento improvvisato come una forcina o del filo di ferro su una serratura per saggiarla o forzarla, qualsiasi sia l'esito lo strumento sarà considerato rotto, o comunque inservibile, dopo il singolo utilizzo e dovrà quindi essere buttato via o consegnato a un Custode. **Nota bene:** Nel caso di consegna ad un Custode sarà opportuno notificare se si desidera che l'oggetto sia conservato fuori gioco per essere poi recuperato alla fine dell'Evento, o se sarà possibile disporne a discrezione dei Custodi. In mancanza di una specifica i Custodi agiranno a proprio giudizio.

Al contrario di quanto accade con gli strumenti improvvisati l'opportuna attrezzatura da scasso, come un set di grimaldelli o di attrezzi da ferramenta o da fabbro potrà essere impiegata un numero illimitato di volte, essendo progettata per l'uso in questione.

Scienze Naturali

Questa Abilità rappresenta le conoscenze dell'Investigatore nel campo dello studio delle discipline scientifiche, quali chimica, fisica, biologia e astronomia.

Un Investigatore dotato di questa Abilità potrà porre ad un Custode domande ed ottenere informazioni relative a fenomeni osservati e quesiti di cultura accademica. La quantità e la correttezza delle informazioni ottenute varia con il variare del punteggio posseduto nell'Abilità, che dovrà essere dichiarato al Custode prima di porre la domanda. Questo vuol dire che un scienziato alle prime armi potrebbe non solo non ottenere le informazioni sperate, ma potrebbe anche ottenere informazioni errate senza rendersene conto.

Nota di uso pratico: per semplicità di Regolamento questa Abilità racchiude in sé molteplici applicazioni, tuttavia è sempre indispensabile applicare il buon senso e la conoscenza del proprio Personaggio nel determinarne l'uso. È infatti inverosimile che, ad esempio, un astronomo si dimostri esperto sul processo di riproduzione dei parameci, per quanto questo non sia certamente impossibile. Qualsiasi impiego "fuori ruolo" di questa Abilità sarà penalizzato dai Custodi alla fine dell'Evento. In caso di dubbi, comunque improbabile, è sempre possibile interpellare un Custode circa le proprie intenzioni.

Umanistica

Questa Abilità rappresenta le conoscenze dell'Investigatore nel campo dello studio delle discipline umanistiche, quali giurisprudenza, letteratura, lingue antiche classiche (Latino, Greco) o economia.

Un Investigatore dotato di questa Abilità potrà porre ad un Custode domande ed ottenere informazioni relative a situazioni inerenti e quesiti di cultura accademica. La quantità e la correttezza delle informazioni ottenute varia con il variare del punteggio posseduto nell'Abilità, che dovrà essere dichiarato al Custode prima di porre la domanda. Questo vuol dire che un scienziato alle prime armi potrebbe non solo non ottenere le informazioni sperate, ma potrebbe anche ottenere informazioni errate senza rendersene conto.

Questa Abilità concorre anche, insieme ad Antropologia/Archeologia, all'apprendimento delle lingue antiche.

<i>Scassinare</i>	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
Serratura 1	5 min	4 min	3 min	2 min	1 min	Auto	Auto*	Auto*	Auto*	Auto*
Serratura 2	10 min	5 min	4 min	3 min	2 min	1 min	Auto	Auto*	Auto*	Auto*
Serratura 3	-	10 min	5 min	4 min	3 min	2 min	1 min	Auto	Auto*	Auto*
Serratura 4	-	-	10 min	5 min	4 min	3 min	2 min	1 min	Auto	Auto*
Serratura 5	-	-	-	10 min	5 min	4 min	3 min	2 min	1 min	Auto
Serratura 6	-	-	-	-	10 min	5 min	4 min	3 min	2 min	1 min
Serratura 7	-	-	-	-	-	10 min	5 min	4 min	3 min	2 min
Serratura 8	-	-	-	-	-	-	10 min	5 min	4 min	3 min
Serratura 9	-	-	-	-	-	-	-	10 min	5 min	4 min
Serratura 10	-	-	-	-	-	-	-	-	10 min	5 min

* Il personaggio può chiudere la serratura che ha aperto manomettendola. Ciò consente di aumentare o diminuire la Difficoltà della serratura di 1 livello. Non si può far scendere il livello di Difficoltà al di sotto di 1 o incrementarlo al di sopra di 10.

5.0 Salute e caratteristiche associate

Mentre le Abilità rappresentano le competenze addestrate di un Investigatore, alcuni tratti ulteriori vengono utilizzati per rappresentare alcune sue caratteristiche innate, come il suo stato generale di salute fisica e mentale e la sua resistenza ai traumi fisici a cui potrebbe trovarsi soggetto nel corso delle proprie indagini.

Salute

Per quanto al mondo esistano certamente individui più o meno robusti l'uno rispetto all'altro e anche le condizioni generali di salute possano variare da persona a persona, la capacità di un individuo di sostenere ferite potenzialmente letali e ciò nonostante sopravvivere non vede differenze rilevanti tra un individuo e un altro: infondo è inverosimile che un miglior tono muscolare o una struttura ossea un po' più robusta possano fare la differenza nel contenere gli effetti di un colpo di arma da fuoco o tanto meno le conseguenze di un colpo di artiglio portato da un'orrenda bestia. Per questo motivo tutti gli Investigatori iniziano la loro carriera con lo stesso punteggio di Salute.

Un Investigatore sano possiede 15 livelli di Salute, comunemente detti anche Punti Ferita. Questi punti non sono però una generica astrazione, ma sono suddivisi equamente tra le varie localizzazioni del corpo: Torso, Braccio Dx, Braccio Sx, Gamba Dx e Gamba Sx ricevono ognuno 3 Punti Ferita; la localizzazione della Testa richiede invece una menzione particolare, in quanto non richiede di tenere traccia di alcuna condizione di Salute dal momento che qualsiasi ferita riportata alla localizzazione risulta automaticamente mortale (ma colpire alla testa o alla faccia è severamente vietato dal Regolamento, come meglio descritto nella sezione Combattimento, più avanti). È importante a questo punto anticipare che con il termine "ferita" non ci si riferisce a piccoli tagli, escoriazioni, urti o altri traumi di ridotta entità: qualsiasi ferita rappresenta sempre una lesione grave con conseguenze potenzialmente fatali per chi le subisce (ferite da arma da taglio, colpi di arma da fuoco, ustioni e bruciature estese, etc.).

Così come la costituzione di un Investigatore non influisce sulla quantità di Punti Ferita a sua disposizione, allo stesso modo essa non influisce sulla capacità dell'individuo di ridurre l'entità delle ferite riportate: ai fini di gioco non esistono quindi capacità di assorbimento o riduzione delle ferite subite, anche se particolari pratiche magiche o occulte potrebbero presentare delle eccezioni a questa regola.

La perdita di Punti Ferita non comporta di per sé alcuna penalità nell'utilizzo della localizzazione colpita, che può

essere utilizzata senza riduzione funzionale fintanto che conserva almeno 1 Punto Ferita, sebbene sia sempre richiesto al Giocatore di interpretare le ferite subite e le conseguenti condizioni di dolore associate.

La situazione muta nel momento in cui una localizzazione raggiunge gli 0 Punti Ferita: questo evento rappresenta il danneggiamento della localizzazione oltre le condizioni di utilizzo della stessa, e le sue conseguenze variano a seconda della localizzazione interessata. Un **arto** ridotto a 0 Punti Ferita diventa inutilizzabile: non sarà possibile muoverlo né avvalersene nemmeno con un aiuto esterno, per cui un braccio completamente danneggiato impedirà all'Investigatore di afferrare oggetti con la mano, mentre una gamba completamente danneggiata non sarà in grado di sostenere il peso del corpo nemmeno per brevi istanti e potrà solo essere trascinata dietro al corpo durante la deambulazione, rendendo camminare o correre un'impresa estremamente ardua (oltre che considerevolmente dolorosa). Le cose si fanno ancora più sgradevoli qualora a trovarsi azzerata sia la localizzazione del **torso**: questo evento rappresenta un trauma massiccio agli organi interni, e comporta lo svenimento dell'Investigatore per la durata di 10 minuti; qualora l'Investigatore riprenda i sensi e poi li perda nuovamente entro i 10 minuti successivi, il nuovo svenimento durerà invece 1 ora intera! Un Investigatore cosciente (per il naturale decorso delle condizioni di svenimento) che tuttavia continui a presentare un quantitativo di Punti Ferita pari a 0 nella localizzazione del torace sarà estremamente debilitato, e potrà unicamente strisciare molto lentamente o bisbigliare con un filo di voce, entrambe attività che si riveleranno estremamente dolorose.

Soglia del Dolore

Se è vero che la costituzione di un individuo può ben poco contro la forza letale degli attacchi subiti, è altrettanto vero che un individuo robusto e avvezzo alla violenza saprà probabilmente incassare con molto più controllo di un fragile accademico dalla salute cagionevole. Questa differenza è rappresentata dalla caratteristica di Soglia del Dolore.

Soglia del Dolore è un punteggio innato dell'Investigatore e può assumere i valori di 1 (gracile), 2 (normodotato) o 3 (molto robusto). Il proprio valore di Soglia del Dolore viene stabilito al momento della creazione del Personaggio e solitamente non varia nel corso della sua vita, anche se traumi o affezioni particolarmente aggressivi potrebbero finire con il ridurlo in casi eccezionali.

Quando un Investigatore subisce un danno pari o superiore alla propria Soglia del Dolore da un **singolo attacco** (es. Duo o Tria in caso di Soglia del Dolore 2, ma

non una sequenza di due Enas) la locazione diventa incapacitata ed inservibile per 10 minuti. Qualora la locazione interessata fosse quella del Torso il Personaggio sverrebbe per la stessa quantità di tempo.

Punti Ferita negativi e Coma

Anche una volta incapacitata, una locazione potrebbe ancora trovarsi nel percorso di un attacco letale. Se una locazione ridotta a 0 Punti Ferita subisce ulteriori danni questi vengono automaticamente sottratti alla locazione del torso. Se è il torso stesso a subire ferite oltre il proprio azzeramento, l'Investigatore si troverà ad avvicinarsi pericolosamente alla propria dipartita. Oltre ad infliggere regolarmente uno stato di svenimento, se le ferite dovessero accumularsi fino a raggiungere un valore di Punti Ferita in negativo pari alla Soglia del Dolore dell'Investigatore (es. -2 PF per un Personaggio con Soglia del Dolore 2) questi passerà allo stato di Coma.

In Coma, il Personaggio è come svenuto, ma i metodi per rianimare un individuo dallo svenimento si dimostrano inefficaci. Solo un medico esperto potrà salvare un Investigatore entrato in Coma, e avrà pochissimo tempo per riuscirci: dopo 10 minuti nella condizione di Coma, il Personaggio andrà infatti incontro alla morte.

Morte dell'Investigatore

Tutte le storie hanno una loro conclusione, e nello spietato mondo dei Miti di Cthulhu essa coincide fin troppo spesso con la morte del suo protagonista. Quando si verifica una qualunque delle condizioni qui descritte, il Personaggio va incontro alla propria morte:

Azzeramento di tutte le locazioni: un personaggio che abbia perso tutti i suoi Punti Ferita da ciascuna delle cinque locazioni ha riportato una quantità massiva di danni interni, e muore sul colpo.

Danno devastante: se in un qualunque momento una qualsiasi locazione subisce una ferita di entità Tesserata o superiore (vedi Tipi di Ferite, sotto) la vastità del trauma e lo shock conseguente uccidono l'Investigatore senza possibilità di appello.

Colpo mortale: qualsiasi attacco accompagnato dalla dichiarazione "Morto" rappresenta un attacco di natura certamente letale e uccide sul colpo la sua vittima.

Coma prolungato: un Investigatore sopravvive nella condizione di Coma per 10 minuti, scaduti i quali il suo corpo si arrende e sopraggiunge la morte.

Inferire sui caduti: se un Personaggio subisce una qualsiasi ferita mentre versa in stato di Coma, il trauma

aggiuntivo lo uccide sul colpo, senza attendere l'esaurirsi dei 10 minuti previsti dal Coma.

Coma ripetuto: l'esperienza di Coma è estremamente traumatica per il fisico. Se un Personaggio entra in Coma una seconda volta nel corso dello stesso Evento di gioco, muore sul colpo.

Clavisomni è anzitutto un gioco di interpretazione, e talvolta i momenti più indimenticabili possono scaturire al momento della morte di un Investigatore. Un Giocatore può sempre decidere, qualora subisca un danno devastante (Tesserata o superiore) o si trovi ad entrare nella condizione di Coma, di aggrapparsi alla lucidità per un massimo di 5 minuti di gioco. Durante questo intervallo di tempo sarà completamente inerme, incapace di qualsiasi movimento ma ancora in grado di parlare in un sussurro per un ultimo saluto ai propri compagni o per un estremo avvertimento. Durante questo intervallo di tempo qualsiasi ferita ucciderà comunque l'Investigatore sul colpo, strappandogli anche l'ultima opportunità di salutare i suoi compagni di sventura. In ogni caso, un Giocatore che decida di avvalersi di questa regola rinuncerà a qualsiasi speranza di salvezza: se anche un medico sufficientemente competente da farlo riprendere dal Coma dovesse raggiungerlo in tempo, lo sforzo addizionale imposto dal Personaggio al suo fisico lo condanna a morte certa senza possibilità di appello.

Tipi di Ferite

Nel corso di un Evento di gioco un Investigatore potrebbe suo malgrado trovarsi costretto a confrontarsi con varie minacce alla propria Salute, non tutte della stessa entità. Per questa ragione, il Regolamento prevede differenti tipologie di ferite, per entità e natura, che verranno sempre indicate nel momento in cui vengono inflitte attraverso la relativa chiamata.

Le possibili entità di ferita sono le seguenti.

Enas: La ferita di minor entità considerata dal Regolamento di gioco. Una ferita Enas sottrae 1 Punto Ferita alla locazione colpita.

Duo: Ferita di entità considerevole. Sottrae 2 Punti Ferita alla locazione colpita e provoca un'Emorragia minore: ogni ora successiva al ferimento la locazione perde 1 Punto Ferita ulteriore finché l'Emorragia non viene trattata da personale medico o non sopraggiunge la morte per accumulo di ferite al torace.

Tria: La peggior ferita a cui un Investigatore può sperare di sopravvivere. Sottrae 3 Punti Ferita alla locazione colpita e provoca un'Emorragia maggiore: ogni ora successiva al ferimento la locazione perde 2 Punti Ferita ulteriori finché l'Emorragia non viene trattata da

personale medico o non sopraggiunge la morte per accumulo di ferite al torace.

Tessera o superiore: Danno devastante. Il Personaggio muore come descritto alla voce **Morte** dell'Investigatore.

È fondamentale tenere a mente che sebbene la perdita di Punti Ferita sia cumulativa, l'entità delle ferite riportate non lo è mai. Subire due Enas in sequenza alla stessa locazione comporterà la perdita complessiva di 2 Punti Ferita, ma la locazione in questione avrà subito due Enas, che come tali dovranno essere gestiti per conseguenze e dichiarati e trattati da un medico, e **non** un Duo!

Oltre ad un descrittore dell'entità della ferita, un attacco potrebbe essere accompagnato da un'indicazione della sua tipologia. Quando questo non si verifica, il danno riportato sarà di tipo fisico da taglio, botta o perforazione a seconda dell'evento, come intuibile dai Giocatori coinvolti (in ogni caso non ci saranno conseguenze meccaniche ulteriori, e la distinzione sarà rilevante ai soli fini interpretativi). I cinque tipi di danni speciali previsti dal Regolamento, ed i loro effetti, sono:

Astrapé: Rappresenta una ferita causata da forti scariche elettriche, folgori o energie anche più strane. Dal momento che il pericolo maggiore di questo tipo di danno è dato dai suoi effetti sul regime cardiaco della vittima, i danni Astrapé vengono sempre sottratti direttamente dal torace, a prescindere dalla locazione colpita.

Crios: Rappresenta una ferita da congelamento. Oltre a sottrarre Punti Ferita, una ferita di questo tipo paralizza la locazione colpita (congelandola in modo più o meno pervasivo) per 10 minuti; se la locazione colpita è il torace, il Personaggio si ritroverà paralizzato sul posto.

Oxu: Rappresenta una ferita da acido o altro tipo di corrosione. Sono ferite orrende e giustamente temute: nessuna pratica medica nota è in grado di sanare questo tipo di ferita, che riduce quindi permanentemente i Punti Ferita sulla locazione interessata.

Piros: Rappresenta una ferita da ustione o altro trauma termico. A causa della setticemia e della necrosi dei tessuti, trattare questo genere di ferite risulta molto complesso: solo i medici più abili (Medicina 10) sono capaci di trattare questo genere di ferite durante un

Evento di gioco. La ferita potrà comunque essere sanata tra un Evento e l'altro.

Mythos: Questo tipo speciale di danno non viene mai subito dagli Investigatori. La dichiarazione implica che la ferita ha effetti particolari e specifici su una precisa creatura dei Miti di Cthulhu, e i suoi effetti saranno noti ai Custodi (e con un po' di fortuna, all'Investigatore che è riuscito ad infliggerli).

Vi sono infine due chiamate particolari che possono essere annoverate tra le dichiarazioni di danno, sebbene comportino effetti molto più particolari:

Svenuto/Stordito: La vittima di questo attacco entra in stato di svenimento per la normale durata, senza tuttavia subire alcuna perdita di Punti Ferita.

Morto: La vittima di questo attacco muore sul colpo, senza possibilità di appello e a prescindere dai Punti Ferita residui sulle sue locazioni.

Condotta in caso di Morte

Qualora un Personaggio raggiunga le condizioni per la propria morte, il Giocatore dovrà interpretare opportunamente il colpo fatale subito per poi cadere a terra e rimanere immobile. Unica eccezione, a fini di sicurezza i Giocatori sono autorizzati ed anzi incoraggiati a spostarsi dal punto in cui si trovano qualora questo rappresenti un rischio per la loro incolumità (ad esempio trovarsi riversi a terra in un ambiente poco illuminato mentre altri Giocatori continuano a correre intorno a lui); in questo caso il Giocatore è invitato ad alzare il dito ("Non sono qui") e spostarsi a margine dell'azione, avendo cura di non intralciare il gioco altrui e di posizionarsi nuovamente a terra.

In nessun caso il Giocatore è autorizzato a discutere degli effetti subiti interrompendo il flusso del gioco: qualora ritenga di aver subito una chiamata di "Morto" o un effetto equivalente in modo ingiusto dovrà comunque interpretare la propria morte e premurarsi di contattare un Custode appena possibile, sempre senza disturbare il gioco altrui, avendo quindi cura di spiegare chiaramente i propri dubbi. Il Custode interpellato, svolte eventuali verifiche, si esprimerà in modo definitivo sul fato dell'Investigatore.

6.0 Combattimento

Nella sezione precedente è stato analizzato il vasto assortimento di spiacevoli circostanze in cui un Investigatore può trovarsi coinvolto nel corso delle proprie indagini. In questa sezione verrà trattato in che modo un Investigatore potrà passare al contrattacco!

L'Abilità Combattimento

L'Abilità Combattimento si colloca nell'insieme delle Abilità del personaggio, ma il suo funzionamento richiede una trattazione specifica. Descrive la competenza dell'Investigatore nell'applicazione della violenza attraverso l'uso di differenti tipi di arma ed include la capacità di gestire e mantenere tali armi.

La progressione del punteggio segue le normali regole delle Abilità e si sviluppa in un intervallo da 0 a 10, ma contrariamente a quanto accade negli altri casi l'accumularsi di capacità aggiuntive all'incrementare del punteggio non segue una progressione lineare. Esistono infatti 5 differenti ambiti di specializzazione corrispondenti ad altrettanti raggruppamenti di armi. Ogni qual volta si acquisisce un punto aggiuntivo all'Abilità Combattimento, si ottiene un punto da assegnare ad una delle specializzazioni, ciascuna delle quali progredisce su una scala da 0 a 2. Ad ogni punteggio di specializzazione corrispondono facoltà aggiuntive che possono essere utilizzate esclusivamente quando si impiega un'arma del tipo associato. Le cinque tipologie di specializzazione ed i relativi effetti sono:

Armi Bianche a una mano: includono manganelli, coltelli, daghe e qualsiasi arma bianca possa essere brandita con una sola mano. 0: L'arma dichiara danno Enas; 1: L'arma può essere impiegata per dichiarare un colpo Stordito seguendo le normali regole per questo tipo di attacco (vedi sotto); 2: L'arma dichiara danno Duo.

Armi Bianche a due mani: includono mazze da muratore, grossi bastoni, lance e qualsiasi arma bianca richieda due mani per il proprio utilizzo. 0: L'arma dichiara danno Duo; 1: L'arma può essere impiegata per dichiarare un colpo Stordito seguendo le normali regole per questo tipo di attacco (vedi sotto); 2: L'arma dichiara danno Tria.

Pistole: includono armi da fuoco ad una mano di tipo manuale o semi-automatico. 0: Si può fare fuoco se è presente il colpo in canna, ma non si può ricaricare né mantenere l'arma e non si sarà pratici nemmeno di come brandirla; 1: Si è pratici nell'uso dell'arma, dalla manutenzione alla ricarica, incluso il riconoscimento dei calibri; 2: L'arma può essere impiegata per dichiarare un colpo Morto seguendo le normali regole per questo tipo di attacco (vedi sotto) ad una distanza massima di 2 metri.

Fucili: includono armi da fuoco a due mani di tipo manuale o semi-automatico. 0: Si può fare fuoco se è presente il colpo in canna, ma non si può ricaricare né mantenere l'arma e non si sarà pratici nemmeno di come brandirla; 1: Si è pratici nell'uso dell'arma, dalla manutenzione alla ricarica, incluso il riconoscimento dei calibri; 2: L'arma può essere impiegata per dichiarare un colpo Morto seguendo le normali regole per questo tipo di attacco (vedi sotto) ad una distanza massima di 4 metri.

Mitragliatrici: includono armi da fuoco di tipo automatico. 0: Si può fare fuoco se è presente il colpo in canna, ma non si può ricaricare né mantenere l'arma e non si sarà pratici nemmeno di come brandirla; 1: Si è pratici nell'uso dell'arma, dalla manutenzione alla ricarica, incluso il riconoscimento dei calibri; 2: L'arma può essere impiegata per dichiarare un colpo Morto seguendo le normali regole per questo tipo di attacco (vedi sotto) ad una distanza massima di 2 metri con un attacco a raffica.

Partecipare ad uno scontro

Tutte le armi impiegate ed impieghi all'interno di un Evento di gioco sono selezionate per garantire la massima sicurezza possibile a tutti i partecipanti coinvolti. Nel caso di armi bianche, queste dovranno essere costruite in materiali consoni alla simulazione di uno scontro senza arrecare ferite reali a nessuna persona coinvolta (lattice, plastazoto) e qualora vengano procurate autonomamente da un Giocatore dovranno essere sottoposte a verifica da parte di un Custode prima dell'inizio dell'Evento per essere ammesse in gioco. Nel caso di armi da fuoco vengono utilizzate armi a pallini simili a quelle utilizzate nella pratica del soft-air, munizionate con pallini di tipo biodegradabile e con un sistema di spinta (molla, gas) che produca una forza non superiore a 1 Joule, sottoposte a verifica da parte di un Custode come nel caso delle armi bianche. In nessun caso si dovrà utilizzare oggetti non rispondenti a queste linee guida all'interno di uno scontro, anche solo simulato.

Come misura di sicurezza ulteriore, tutti i partecipanti ad un Evento devono sempre essere muniti di occhiali di sicurezza trasparenti (possono essere acquistati direttamente dall'Associazione Clavisommi mettendosi opportunamente d'accordo con i Custodi prima dell'inizio di un Evento) da indossare all'occorrenza all'inizio di uno scontro a fuoco, proteggendo gli occhi da eventuali pallini vaganti.

Come condotta di sicurezza aggiuntiva, tutti i Giocatori devono sempre ricordare che è fatto divieto assoluto di indirizzare colpi alla testa/faccia dei propri bersagli, siano essi portati con armi di lattice o con pistole a pallini. Le regole relative ai colpi a tale locazione esistono per gestire i rari casi di colpo accidentale, ma qualsiasi

comportamento pericoloso in questo senso comporterà l'allontanamento immediato dall'Evento di gioco del Giocatore responsabile.

I Calibri delle Armi da Fuoco

Le differenti tipologie di armi possono impiegare calibri di proiettile differenti a seconda del modello, il che si traduce in un valore di danno differente anche tra armi appartenenti allo stesso gruppo. Ogni singola arma da fuoco può comunque impiegare un solo specifico tipo di calibro per il quale è stata costruita.

Per indicare il tipo di calibro associato ad un'arma questa sarà sempre marcata con un apposito bollino che riporti il tipo di arma e di calibro associato; le munizioni rinvenute in gioco saranno codificate secondo il colore dei pallini, ed ogni arma dovrà essere ricaricata sempre e solo con pallini del colore appropriato. I possibili tipi di calibro per categoria di arma sono i seguenti:

Pistole: Calibri Enas e Duo

Fucili: Calibri Enas, Duo e Tria

Mitragliatrici: Calibri Enas e Duo

Portare un attacco di Stordimento

L'attacco Stordito è un tipo di attacco che può essere portato con le armi bianche al verificarsi di particolari condizioni, a patto che chi effettua questo attacco sia sufficientemente competente nell'uso dell'arma da eseguirlo.

Per effettuare un attacco stordente l'Investigatore deve innanzi tutto prendere il suo avversario alle spalle (preferibilmente alla sprovvista o comunque in un momento in cui la sua attenzione sia rivolta altrove); deve quindi appoggiare una mano libera sulla spalla del suo avversario e di chiarare "Stordito" o "Svenuto".

La vittima di questo attacco perderà i sensi come descritto nella sezione Salute e caratteristiche associate, con tutte le normali conseguenze.

Questo attacco non infligge alcuna perdita di Punti Ferita al suo bersaglio e costituisce un approccio non letale e silenzioso: il bersaglio di un attacco di Stordimento non può emettere alcun suono, nemmeno un grido soffocato, quando sviene.

Portare un attacco Morto

L'attacco con chiamata Morto segue regole differenti a seconda che venga portato con armi bianche o con armi

da fuoco. In quest'ultimo caso richiede anzi tutto una maestria sufficiente nell'uso dell'arma, come descritto dall'Abilità Combattimento.

Per effettuare un attacco Morto con armi da fuoco si devono seguire alcuni passaggi. Anzi tutto il bersaglio dell'attacco deve rimanere immobile (inconsapevole o paralizzato dalla paura, ad esempio) mentre l'attaccante impugna l'arma con entrambe le mani e la punta sulla vittima per un tempo di almeno 2 secondi; l'attaccante può a questo punto spostare la mira verso l'alto (sparare in aria) e premere il grilletto; se il bersaglio è rimasto immobile per la durata della mira, l'attaccante dichiara "Morto", in caso contrario dichiarerà "Enas" (per simulare il rumore dell'arma; il colpo ha comunque mancato il bersaglio). In nessun caso è possibile dichiarare Morto ad un bersaglio in movimento.

Per effettuare un attacco Morto con armi bianche sarà necessario utilizzare Armi Bianche ad Una Mano (le armi a due mani sono troppo poco maneggevoli per un attacco così preciso, ma la quantità di danni normalmente inflitta rende solitamente superfluo questa distinzione). L'Investigatore dovrà anche possedere almeno 1 punto all'Abilità Armi Bianche ad Una Mano. Come per la dichiarazione Stordito, l'Investigatore dovrà cogliere il suo avversario alle spalle; seguirà quindi l'esatta procedura per la dichiarazione della chiamata Stordito, dichiarando però Morto.

Inoltre è sempre possibile dichiarare Morto su un bersaglio privo di sensi ed inerme a distanza molto ravvicinata (bruciapelo) posto che si possieda una competenza di almeno 1 punto nell'arma utilizzata, sia essa bianca o da fuoco, e si sia ragionevolmente indisturbati, eseguendo cioè un colpo di grazia.

In ogni caso, le conseguenze di un omicidio a sangue freddo sulla psiche dell'attaccante ed i testimoni presenti, che si tratti di un colpo di grazia o di un omicidio alle spalle, saranno estremamente incisive. In generale, individui con una Sanità Mentale nella media troveranno un simile atto aberrante e praticamente impossibile da concepire in condizioni normali.

Combattimento non letale: i danni Minus

Durante le vicende di un Evento di gioco, possono sorgere tra Personaggi attriti che sfocino ineluttabilmente in violenza, seppur di tipo tutt'altro che omicida: uno scontro a mani nude, dalla classica rissa ad un semplice schiaffo per far tornare in sé un Investigatore sotto shock (una pratica quasi mai efficace, ma talvolta apprezzata dai soggetti dai modi più diretti).

La risoluzione di questo genere di scontri, diversamente da quanto accade per il combattimento tradizionale, ha prevalentemente carattere interpretativo ed è volto

innanzi tutto ad alimentare spunti di gioco. Ciò nonostante è prevista una regolamentazione di questa pratica per meglio rappresentare le effettive capacità dei Personaggi coinvolti.

Durante il combattimento a mani nude è fondamentale ricordarsi che i colpi portati **devono sempre essere simulati** e non devono mai arrivare a contatto con il proprio bersaglio o mettere un altro Giocatore a rischio di lesioni in altro modo.

Il danno chiamato durante uno scontro a mani nude è di un tipo speciale appositamente riservato, detto danno Minus. Il danno di tipo Minus segue le regole generali degli altri tipi di ferite: ad esempio, una locazione che abbia subito 3 Minus non potrà essere utilizzata per portare ulteriori attacchi, e tutte le ferite ulteriori riportate alla locazione verranno trasferite automaticamente alla locazione del torace. Tuttavia, le ferite Minus riportate non vengono scalate effettivamente dal computo dei Punti Ferita residui del Personaggio, ma da un computo separato chiamato Resistenza, utile unicamente ad aggiudicare l'esito dello scontro a mani nude. Il numero di punti Resistenza massimi di un Investigatore in ogni locazione sarà sempre pari al massimale di Punti Ferita nella stessa locazione. Nel caso in cui la locazione del torace venisse portata a 0 Resistenza il Giocatore sarà libero di interpretare una temporanea perdita di sensi o più semplicemente una condizione di debilitazione tale da rendere impossibile agire (il Personaggio barcollerà, si accascierà al suolo, respirerà a fatica, etc.). In ogni caso, 10 minuti dopo aver subito l'ultimo danno Minus la Resistenza viene completamente ripristinata su tutte le locazioni.

Morte per danni Minus

In casi limite estremamente particolari è possibile per un Investigatore causare la morte di un Personaggio attraverso l'applicazione efferata e prolungata di danni Minus. Un esempio di un simile evento potrebbe ad esempio essere un individuo folle che si accanisce su una vittima debilitata ed inerme tempestandola di pugni ben oltre la soglia di svenimento, o un individuo fuori di sé che ne strangoli un altro fino ad ucciderlo.

In ogni caso un atto simile è sconvolgente per chi vi assiste e ancora di più per chi lo mette in pratica, con

conseguenze devastanti sulla Sanità Mentale di quest'ultimo, e dovrebbe comunque essere messo in pratica solo da Investigatori che già si trovino a livelli molto ridotti di Sanità Mentale o in preda ad un potente stato di Shock.

La salute e l'incolumità dei Giocatori partecipanti alla scena devono essere sempre salvaguardati a prescindere da qualsiasi altra considerazione di contesto: nessun colpo deve raggiungere realmente la sua vittima, e nel caso di uno strangolamento le mani dovranno essere poste (con cautela) sulle spalle della vittima e mai sul collo.

Nel caso di uno strangolamento, è possibile dichiarare un danno Minus ogni 10 secondi ininterrotti in cui si mantiene la presa. Il danno dovrà essere considerato direttamente sulla locazione Torso.

Comunque vengano procurati i danni, la vittima che dovesse vedere la sua Resistenza alla locazione Torso scendere ad un totale di -15 sarà considerata soggetta alla chiamata Morto.

Ancora una volta è opportuno ricordare che, come ogni altra applicazione della meccanica dei danni Minus, questo regolamento ha scopi prettamente interpretativi e dovrebbe essere utilizzato solo qualora farlo arricchisca l'esperienza di gioco, e non come escamotage per eliminare un Personaggio aggirando l'esigenza di procurarsi un'arma.

La locazione Testa

Come già più volte anticipato, è fatto severamente divieto di indirizzare qualsiasi colpo alla testa o alla faccia degli altri Giocatori durante qualsiasi tipologia di scontro. Questo allo scopo di minimizzare i rischi alla sicurezza di tutti i partecipanti agli Eventi di gioco Clavisomni.

Qualora tuttavia un colpo, seppure accidentale, dovesse raggiungere tale locazione (ad esempio un pallino vagante sparato durante una concitata scena di combattimento), la testa sarà da considerare locazione vitale e come tale qualsiasi ferita riportata sarà automaticamente mortale.

I Custodi saranno estremamente severi e pregiudiziali nel valutare qualsiasi presunto abuso di questa regola, per assicurarsi che non si venga ad inficiare lo spirito di sicurezza della regola stessa.

7.0 Sanità Mentale

Molto più pericolosa e pervasiva, nella vita di un Investigatore dell'occulto, di qualsiasi minaccia alla propria incolumità fisica, la follia è la compagna di qualsiasi avventura nell'abisso dei Miti di Cthulhu. Terrori inconfondibili ed orrende verità si celano nei luoghi più impensabili, pronti a frantumare le certezze degli uomini come una delicata scultura di vetro.

La scala della Sanità Mentale

Il livello di salute mentale di un Investigatore viene astratto in un punteggio detto comunemente Sanità Mentale o anche solo Sanità, che oscilla tra un valore di 0 e uno di 99. Il valore iniziale di questo punteggio viene definito dai Custodi in fase di creazione del Personaggio sulla base della sua storia e delle esperienze traumatiche vissute, e nel corso dei vari Eventi si troverà ad oscillare tra crescita e calo (solitamente in favore di quest'ultimo) in funzione degli eventi affrontati.

Per semplicità di riferimento la scala numerica del punteggio viene suddivisa in quattro stadi o intervalli che descrivono lo stato generale di integrità mentale dell'Investigatore:

Razionale: 99-70. L'Investigatore è solidamente radicato nelle proprie convinzioni razionali e resisterà attivamente a qualsiasi tentativo di mostrargli una diversa realtà; questi individui sono quelli che reagiscono con maggior shock di fronte a prove inconfutabili dell'esistenza del soprannaturale.

Sano di Mente: 69-50. L'Investigatore è ancora assolutamente sano di mente, ma vede il mondo con un approccio leggermente più possibilista: può essere superstizioso, o ridere delle superstizioni ma non volersi comunque slanciare troppo nell'additarle come sciocchezze.

Instabile: 49-30. La stabilità della mente dell'Investigatore è stata compromessa dalle troppe esperienze vissute. Il Personaggio è ancora in grado di agire in modo funzionale, ma il suo comportamento è costantemente

colorato da comportamenti anomali, tic nervosi, e altre avvisaglie di follia incipiente.

Prossimo alla Pazzia: 29-1. L'Investigatore si sta aggrappando agli ultimi brandelli della propria mente con ogni goccia di forza residua. Passa la maggior parte del suo tempo a borbottare tra sé, ha sviluppato assurde fissazioni e le sue capacità di operare in seno alla società civile sono irrimediabilmente compromesse.

Raggiunto il punteggio di 0 in Sanità Mentale il Personaggio è ormai irrecuperabilmente folle. La sua carriera come Investigatore ha termine alla conclusione dell'Evento di gioco a meno che un abile Psichiatra o Psicanalista non riesca ad arginare gli ultimi colpi subiti alla propria mente per il rotto della cuffia, rialzando il punteggio sopra lo 0 prima che l'Evento si concluda.

Perdere Sanità Mentale

Nel corso della sua esperienza di gioco, un Investigatore viene esposto a molti eventi che minano l'integrità della sua mente, fenomeno che si esprime con una perdita di Sanità Mentale.

Il primo modo con cui questa perdita può verificarsi è in funzione di un'autonoma scelta da parte del personaggio, che viene assolutamente incoraggiata da parte dei Custodi: trovandosi in presenza di un evento, fenomeno o scenario capace di minare la Sanità di un Investigatore, il Giocatore stabilisce una quantità di punti Sanità Mentale e li sottrae al proprio totale, con tutte le conseguenze descritte più avanti. La tabella a fondo pagina descrive alcuni eventi che causano una perdita di Sanità Mentale autonomamente gestita dal Giocatore coinvolto, e le perdite associate. Va tenuto sempre di conto che in qualsiasi circostanza si subisca una perdita di Sanità Mentale il valore indicato o dichiarato è da ritenersi il minimo punteggio perso: il Giocatore è libero di incrementare la perdita se ritiene che la situazione abbia un impatto più incisivo sull'integrità della propria psiche, come lo è di infliggersi una riduzione del punteggio di Sanità Mentale anche in assenza di una dichiarazione esplicita se questo è in linea con il proprio trascorso e il proprio background.

<i>Stadio di Sanità</i>	<i>Primo evento</i>	<i>Razionale</i>	<i>Sano di Mente</i>	<i>Instabile</i>	<i>Prossimo alla Pazzia</i>
Compiere un omicidio	7	3	2	1	0
Compiere un omicidio efferato	8	4	3	2	1
Vista di un cadavere	5	3	2	1	0
Vista di più cadaveri, o di cadavere sfigurato	6	4	3	2	1
Tracce evidenti di violenza (sangue sui muri e simili)	3	2	1	0	0

La seconda circostanza in cui un Investigatore subisce una perdita di Sanità Mentale è in occasione di una dichiarazione esplicita da parte di un Custode o Personaggio non giocante. La dichiarazione avviene esattamente come per una ferita, con un valore numerico preceduto dalla parola "Sanitas" (es. "Custode, Sanitas Pente"). Come già riportato, anche in questo caso la perdita dichiarata è da considerarsi la minima necessaria, ma il Giocatore è libero di ridurre il proprio punteggio di un valore maggiore se lo ritiene opportuno.

La terza modalità con cui un Investigatore perde Sanità Mentale è venire ferito. Dal momento che ogni ferita subita rappresenta un rischio tangibile per la propria vita, lo shock di aver avuto un incontro più o meno ravvicinato con la morte può scuotere le fondamenta della psiche del Personaggio. Per questo ogni qual volta un Investigatore subisce una ferita subisce anche automaticamente una perdita di Sanità Mentale pari alla ferita subita, senza bisogno di alcuna dichiarazione addizionale.

Infine, il quarto ed ultimo modo con cui è possibile perdere Sanità Mentale è la semplice partecipazione ad un Evento. Alla fine di ogni Evento i Custodi stabiliscono un valore minimo di Sanità Mentale persa da ogni Investigatore partecipante. Questo perché anche se un Personaggio si è tenuto a margine dell'azione ha comunque preso parte ad eventi fuori dal comune e ha probabilmente dovuto fare i conti con rivelazioni impensabili sulla vera natura del mondo. Il valore di perdita minima di Sanità viene confrontato con i punti effettivamente persi dal Personaggio: se questi ha già perso un numero di punti pari o superiore al minimo stabilito non subisce alcuna ulteriore perdita, in caso contrario viene inflitta una perdita addizionale sufficiente a portare il totale perso al pari del minimo stabilito.

Conseguenze della perdita di Sanità Mentale

Vedere le proprie certezze sgretolarsi sotto il peso di una verità terribile può avere ripercussioni profonde su un individuo. La perdita di Sanità Mentale comporta due tipologie di conseguenze su chi la subisce: a breve e a lungo termine.

La conseguenza a breve termine della perdita di Sanità Mentale si traduce nella condizione di Shock. Ogni qual volta un Investigatore subisce la perdita di uno o più punti Sanità entra automaticamente in stato di Shock per 10 minuti per punto perso. Mentre si trova sotto Shock il personaggio è in balia di uno stato emotivo alterato: le reazioni possono andare dalla catatonìa alla fuga, urla di terrore, comparsa di tic nervosi, ossessione per l'evento scatenante... in pratica qualsiasi cosa il Giocatore ritenga appropriato per il proprio Personaggio nella situazione contingente. È tuttavia fondamentale comprendere che la reazione non deve essere estrema a tutti i costi, e

certamente non lo deve essere per l'intera durata dell'intervallo di Shock. Un Investigatore potrebbe ad esempio reagire urlando di terrore e fuggendo alla vista di una creatura dalle parvenze aliene che compare davanti a lui uscendo dalle ombre; una volta relativamente al sicuro e lontano dalla creatura, potrebbe spendere il restante tempo di shock in stato di evidente agitazione o disorientamento, o concentrare tutte le sue energie nel tentativo di razionalizzare quanto ha visto, o ancora cercare di convincere altre persone di quanto accaduto e del pericolo in cui tutti si trovano. In pratica, il periodo di Shock rappresenta un intervallo di tempo in cui la causa scatenante della perdita di Sanità Mentale è il protagonista dei pensieri dell'Investigatore, il suo chiodo fisso, il centro dei suoi pensieri; la manifestazione di questa sorta di ossessione temporanea può quindi oscillare tra momenti di picco e intervalli relativamente più placidi e controllati, durante i quali l'Investigatore potrebbe anche riuscire ad agire in modo funzionale, seppur colorato dal tumulto interno alla sua mente. La gestione dello Shock è lasciata dunque alla discrezione del Giocatore, ed è forse la più interessante occasione per far risaltare la propria interpretazione e per creare occasioni di gioco per sé stessi e per gli altri.

La seconda tipologia di conseguenze della perdita di Sanità Mentale è quella a lungo termine, detta talvolta "alienazione" o "follia permanente". Quando un Investigatore perde in un Evento un quantitativo considerevole di Sanità Mentale, subisce una perdita particolarmente ingente in una singola occasione, o scende a livelli particolarmente bassi di Sanità, l'esperienza può lasciare cicatrici persistenti nella mente del Personaggio. L'entità della perdita necessaria viene lasciata deliberatamente vaga: a seguito dell'Evento il Giocatore ed i Custodi si confrontano su quanto vissuto dall'Investigatore e valutano insieme se sia o meno opportuna l'insorgenza di una alienazione persistente. Qualora fosse ritenuto opportuno, starà al giocatore definire, in accordo con i Custodi, la natura e la gravità di un disturbo mentale o altra variazione comportamentale che da quel momento in avanti accompagnerà il personaggio: per esempio, essendo sopravvissuto ad un incontro notturno in un bosco con una creatura dalle fattezze femminili apparentemente intenta a praticare blasfeme pratiche di sangue su vittime umane, l'Investigatore potrebbe manifestare una fobia per il buio, emofobia, una forma particolare di misoginia, oppure un generico terrore per gli ambienti boschivi.

Recuperare la Sanità Mentale

La vita di un Investigatore dell'occulto nel mondo dei Miti di Cthulhu trova spesso la sua conclusione in qualche sanatorio o altra struttura psichiatrica, e in generale anche coloro che riescono a scampare a un tale

triste destino non sono mai più gli stessi, poiché la follia è la compagna perenne di chi si addentra nel mondo dei Miti.

In generale nel corso della propria vita un Investigatore vedrà la propria Sanità Mentale scendere molto più di quanto non la vedrà salire. E tuttavia, è possibile intervenire per favorire un recupero di punti Sanità Mentale, e seppure i tempi e i costi necessari non rendano verosimile sperare di poter mantenere sano il Personaggio per tutta la sua esistenza, certamente è possibile arginare e rallentare l'insorgere della follia.

In termini di gioco, due sono le vie percorribili da un Investigatore che desideri sanare alcune delle ferite della propria psiche: la prima consiste nel sottoporsi, durante un Evento di gioco, alle cure di un altro Investigatore edotto nelle Abilità di Psicologia o di Psichiatria (vedi sezione Abilità); la seconda, più sicura ma certamente più dispendiosa, ha luogo tra un Evento e il successivo, e consiste nel sacrificare parte delle possibilità di

progressione del Personaggio per rivolgersi ad una struttura terapeutica o ad un altro individuo o istituzione che possa prendersi cura della mente del Personaggio (per modalità e costi si veda la sezione Progressione dell'Investigatore).

In ogni caso, come già accennato, un Investigatore che concluda un Evento con un punteggio di Sanità Mentale pari o inferiore a 0 è ormai folle in modo irrecuperabile: durante l'Evento il trauma è ancora sufficientemente fresco da rendere possibile ad un bravo psichiatra o psicanalista un tentativo di estremo recupero (anche se una simile impresa sarà certo tutt'altro che facile), ma una volta che le vicende si concludono il seme della follia ha ormai potuto attecchire nella mente del Personaggio, e non può più esservi ritorno. In termini di gioco quindi un Personaggio che concluda un Evento con un punteggio di Sanità Mentale pari o inferiore a 0 viene ritirato dal gioco, senza la possibilità di un recupero con la metodologia descritta alla sezione Progressione dell'Investigatore.



8.0 Farmaci

Di seguito sono descritte le varie categorie di farmaci previste, con un elenco degli effetti provocati ed alcuni possibili esempi di sostanze appartenenti ad ogni Tipo.

Propedeutici

I farmaci così detti Propedeutici rappresentano un Tipo generale di sostanze pensate per essere utilizzate non indipendentemente, ma in congiunzione con l'applicazione delle Abilità di Pronto Soccorso, Medicina e Psichiatria. Queste Abilità esigono già normalmente di essere interpretate nella loro applicazione con l'utilizzo di opportune attrezzature e sostanze. Si assume però che questi "Propedeutici di Classe 0" siano sempre disponibili ad un medico o uno psichiatra in possesso degli strumenti del proprio mestiere, e che per questo non sia necessario trarne traccia dettagliata né includerli negli effetti dell'Abilità Farmacologia. I Propedeutici di seguito descritti, al contrario, rappresentano sostanze particolarmente utili e preziose nell'esercizio della professione medica, e modificano l'effetto delle Abilità con cui vengono impiegati come segue. **Nota bene:** Per disporre degli effetti di un Propedeutico un Investigatore deve possedere l'Abilità associata almeno a Livello 1; non è cioè possibile, ad esempio, per un Investigatore sprovvisto dell'Abilità Medicina somministrare un Medicinale di Classe III per trattare un altro Personaggio come se possedesse effettivamente Medicina 3.

Disinfettanti di Classe I: Permettono un singolo utilizzo dell'Abilità Pronto Soccorso ai fini di Stabilizzare un'emorragia come se si possedesse l'Abilità a Livello+1.

Disinfettanti di Classe II: Permettono un singolo utilizzo dell'Abilità Pronto Soccorso ai fini di Stabilizzare un'emorragia come se si possedesse l'Abilità a Livello+2.

Disinfettanti di Classe III: Permettono un singolo utilizzo dell'Abilità Pronto Soccorso ai fini di Stabilizzare un'emorragia come se si possedesse l'Abilità a Livello+3.

Medicinali di Classe I: Permettono un singolo utilizzo dell'Abilità Medicina ai fini di Trattare una ferita come se si possedesse l'Abilità a Livello+1.

Medicinali di Classe II: Permettono un singolo utilizzo dell'Abilità Medicina ai fini di Trattare una ferita come se si possedesse l'Abilità a Livello+2.

Medicinali di Classe III: Permettono un singolo utilizzo dell'Abilità Medicina ai fini di Trattare una ferita come se si possedesse l'Abilità a Livello+3.

Psicofarmaci di Classe I: Permettono un ciclo di utilizzo dell'Abilità Psichiatria come se si possedesse l'Abilità a Livello+1.

Psicofarmaci di Classe II: Permettono un ciclo di utilizzo dell'Abilità Psichiatria come se si possedesse l'Abilità a Livello+2.

Psicofarmaci di Classe III: Permettono un ciclo di utilizzo dell'Abilità Psichiatria come se si possedesse l'Abilità a Livello+3.

Esempi: Antinfiammatori, Emollienti

Anestetici

Gli Anestetici rappresentano una tipologia di potenti antidolorifici che possono essere utilizzati per blandire il dolore provocato dai traumi fisici. Il loro effetto, tuttavia, può risultare spossante per un individuo, il cui organismo avrà bisogno di tempo per purgarsi dagli effetti più incapacitanti della sostanza.

Anestetico di Classe I: Permette per 10 minuti di utilizzare le proprie locazioni ferite, ma non incapacitate (ossia con ancora almeno 1 Punto Ferita) senza dover interpretare il dolore associato alla ferita.

Anestetico di Classe II: Permette per 30 minuti di utilizzare le proprie locazioni ferite, ma non incapacitate (ossia con ancora almeno 1 Punto Ferita) senza dover interpretare il dolore associato alla ferita. *Effetti Negativi:* Per i 30 minuti successivi alla fine dell'effetto benefico si subirà -1 alla Resistenza (min. 1), e si dovrà interpretare spossatezza.

Anestetico di Classe III: Permette per 60 minuti di utilizzare le proprie locazioni ferite, ma non incapacitate (ossia con ancora almeno 1 Punto Ferita) senza dover interpretare il dolore associato alla ferita. *Effetti Negativi:* Per i 60 minuti successivi alla fine dell'effetto benefico si subirà -2 alla Resistenza (min. 1), e si dovrà interpretare una forte debolezza. *In alternativa* sarà possibile applicare la dose ad un panno per poter dichiarare, entro i pochi minuti successivi, una chiamata Stordito alle spalle della propria vittima. Lo Stordimento avrà durata 10 minuti, e l'applicazione dovrà essere mimata solo qualora non sussista la possibilità di arrecare danno ad un altro Giocatore.

Esempi: Stramonio, Barbiturici, Morfina, Cloroformio

Stimolanti

Gli Stimolanti sono una tipologia di sostanze che agiscono sul metabolismo per esaltarne le prestazioni ed

amplificare la reazione adrenergica. L'azione di queste sostanze può tuttavia avere un effetto alterante sulla psiche, alterando l'equilibrio biochimico dell'encefalo e provocando stati di sovraeccitazione, distacco dalla realtà e nei casi più gravi crisi allucinatorie.

Stimolante di Classe I: Permette per 10 minuti di considerare la propria Resistenza+1.

Stimolante di Classe II: Permette per 30 minuti di considerare la propria Resistenza+1. *Effetti Negativi:* Per tutta la durata dell'effetto principale ogni perdita di Sanità Mentale deve essere incrementata di +1.

Stimolante di Classe III: Permette per 60 minuti di considerare la propria Resistenza+2. *Effetti Negativi:* Per tutta la durata dell'effetto principale ogni perdita di Sanità Mentale deve essere raddoppiata.

Esempi: Guaranà, Efedrina, Cocaina, Amfetamina

Calmanti

I Calmanti sono una forma particolare di psicofarmaci di varia intensità che agiscono sull'encefalo inducendo una piacevole sensazione di pace, tranquillità e distacco dai problemi e dalle ansie dell'ambiente circostante. Di contro, l'azione di queste sostanze provoca vari livelli di sonnolenza e inibisce la coordinazione e la reazione nervosa, rallentando ed intralciando il normale agire dell'individuo.

Calmante di Classe I: Per 10 minuti tutte le perdite di Sanità Mentale sono ridotte di -1.

Calmante di Classe II: Per 30 minuti tutte le perdite di Sanità Mentale sono ridotte di -2. *Effetti Negativi:* Per tutta la durata dell'effetto principale si riceve una penalità di -1 a tutte le Abilità.

Calmante di Classe III: Per 60 minuti tutte le perdite di Sanità Mentale sono ridotte di -3. *Effetti Negativi:* Per tutta la durata dell'effetto principale si riceve una penalità di -3 a tutte le Abilità.

Esempi: Valeriana, Biancospino, Camomilla, Vischio, Oppio

Farmaci Sperimentali

I farmaci più particolari ed eterogenei ricadono in questa categoria. Piuttosto che rispondere ad uno schema funzionale comune, i Farmaci Sperimentali possono avere effetti unici ed estremamente particolari a seconda

delle specifiche preparazioni. I più complessi potrebbero addirittura rappresentare perdute formule alchemiche, lasciando addentrare il maestro farmacista in un territorio dove il confine tra farmacologia ed occultismo si fa confuso ed effimero.

I Farmaci Sperimentali non dispongono di una Classe, ma si suddividono tra Base e Avanzati. Ogni specifica formula sarà associata ad uno di questi due livelli.

A differenza di quanto accade con gli altri tipi di farmaci, acquisire i livelli di Abilità associati a questi preparati non ne rende immediatamente disponibile nessuno. L'Investigatore in possesso di un opportuno livello di Farmacologia sarà in grado di riconoscere e comprendere la natura dei preparati sperimentali in cui si imbatte durante gli Eventi, forse addirittura anticipandone gli effetti generali. Tramite questo processo di identificazione acquisirà in oltre la capacità di replicare il preparato, "sbloccando" la specifica formula per un uso successivo con le normali regole di preparazione e somministrazione. In alternativa, il maestro farmacista potrà interloquire con i Custodi per definire un processo complesso e largamente imprevedibile di sperimentazione, da svolgersi sia tra gli Eventi che durante gli stessi, con il quale potrà tentare lui stesso di sviluppare questi particolari composti sperimentali.

Dipendenza dalle sostanze

L'assunzione abituale o serrata di alcune sostanze può indurre la nascita di uno stato di dipendenza fisica o psicologia nell'Investigatore. Questo processo sarà supervisionato e gestito dai Custodi, l'unica incombenza a carico del Giocatore sarà quella di comunicare, successivamente ad ogni Evento, quante e quali sostanze sono state assunte dal proprio Investigatore.

Un Investigatore che sviluppi una Dipendenza si trova di fatto soggetto ad una forma particolare di Alienazione Mentale, e dovrà interpretarla di conseguenza. Ad intervalli stabiliti con i Custodi, l'Investigatore dovrà assumere una dose della sostanza di cui è dipendente, che non produrrà nessuno dei consueti effetti, né positivi né negativi, ma servirà unicamente a placare il bisogno psicofisico provato. Se l'assunzione non sarà possibile si renderà necessario interpretare in modo consono una crisi di astinenza.

Tramite l'astinenza sarà possibile, in molti casi ma non in tutti, liberarsi dopo un lungo percorso della propria dipendenza. Tuttavia, l'astinenza prolungata potrebbe avere effetti nocivi sulla salute mentale dell'individuo, o addirittura su quella fisica nel caso delle sostanze più aggressive, con effetti spesso permanenti e deleteri.

Acquisizione dei Farmaci

È possibile fare ingresso in un Evento con un qualsiasi numero di farmaci in proprio possesso, anche qualora non si possieda l'Abilità Farmacologia, ma ogni farmaco deve essere acquistato.

Senza Abilità o Contatti particolari è possibile unicamente l'acquisto di farmaci di Classe I delle categorie non sperimentali (si veda il listino, sotto).

Contatti o un background professionale in un'area correlata abilitano all'acquisto di farmaci della stessa tipologia anche delle classi superiori. Ad esempio, un medico (conclamato, non semplicemente un Investigatore in possesso dell'Abilità Medicina) potrà acquisire Medicinali di Classe II e III, così come un Investigatore con Contatti (Sanità Toscana 7).

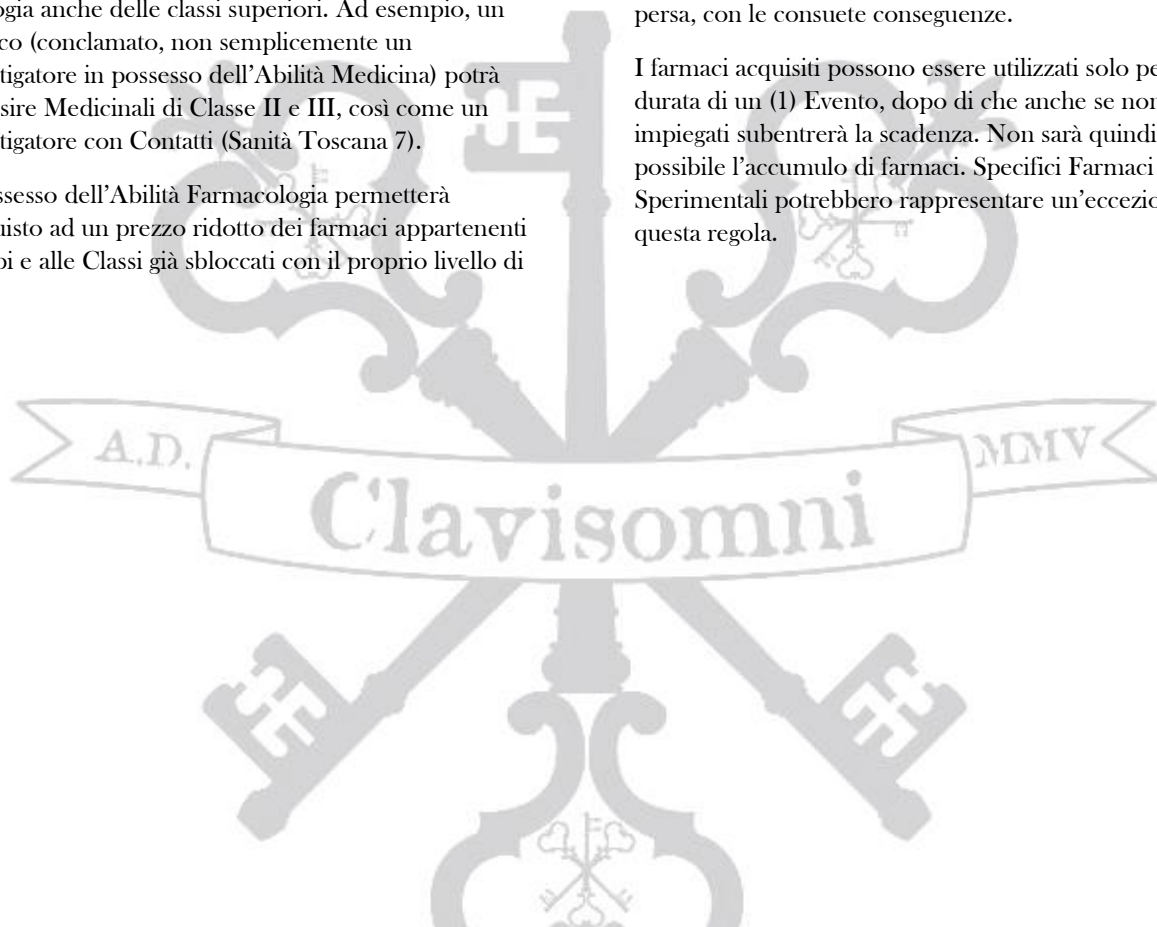
Il possesso dell'Abilità Farmacologia permetterà l'acquisto ad un prezzo ridotto dei farmaci appartenenti ai Tipi e alle Classi già sbloccati con il proprio livello di

Abilità (l'Investigatore in effetti sta acquisendo le materie prime, per poi produrre i farmaci autonomamente).

Farmaci Sperimentali di qualsiasi tipo sono disponibili solo se si possiedono gli opportuni livelli di Farmacologia o contatti unici e particolari che possano procurarli.

Comunque vengano acquisiti, i farmaci sono già pre-dosati e quindi utilizzabili dal possessore anche in assenza dell'abilità Farmacologia, ma se dovessero passare di mano in mano il dosaggio dovrà essere comunicato al nuovo utilizzatore o l'informazione andrà persa, con le consuete conseguenze.

I farmaci acquisiti possono essere utilizzati solo per la durata di un (1) Evento, dopo di che anche se non impiegati subentrerà la scadenza. Non sarà quindi possibile l'accumulo di farmaci. Specifici Farmaci Sperimentali potrebbero rappresentare un'eccezione a questa regola.



<i>Farmaco</i>	<i>Prezzo al pubblico (£)</i>	<i>Prezzo al professionista (£)</i>	<i>Prezzo al farmacista (£)</i>
Disinfettante I	20	10	5
Disinfettante II	-	20	10
Disinfettante III	-	30	15
Medicinale I	50	25	12
Medicinale II	-	50	25
Medicinale III	-	75	38
Psicofarmaco I	100	50	25
Psicofarmaco II	-	100	50
Psicofarmaco III	-	150	75
Anestetico I	50	25	12
Anestetico II	-	50	25
Anestetico III	-	100	50
Stimolante I	100	50	25
Stimolante II	-	100	50
Stimolante III	-	150	75
Calmante I	200	100	50
Calmante II	-	200	100
Calmante III	-	300	150
Sperimentale Base	-	-	Speciale/Specifico
Sperimentale Avanzato	-	-	Speciale/Specifico

9.0 Contatti

Oltre a possedere capacità individuali particolari utili ad affrontare le proprie avventure nel mondo dei Miti, un Investigatore potrebbe contare nel proprio arsenale anche un altro strumento non meno prezioso: degli alleati.

I Contatti sono individui, gruppi o organizzazioni con cui l'Investigatore intrattiene un rapporto particolarmente stretto, sia questo di amicizia o di comodo. In ogni caso si tratta sempre di Personaggi non giocanti e mai di Investigatori interpretati da un altro Giocatore.

Un Investigatore potrebbe iniziare la sua carriera potendo già contare su un rapporto di un certo tipo con uno o più Contatti, ma qualunque Investigatore ha la possibilità, se gioca bene le proprie carte, di stabilire nuovi legami e rapporti nel corso della propria "vita".

I tratti Contatti

Ogni Contatto viene riportato nella Scheda dell'Investigatore insieme con la sua Categoria ed il suo Livello. Ad esempio, sulla scheda di un Investigatore potrebbe essere riportata la dicitura "Prof. Rossi (Accademici) 3". Se il nome del Contatto serve esclusivamente ad identificarlo in rapporto al mondo di gioco e alla storia dell'Investigatore, gli altri due aspetti assumono invece una funzione meccanica ben definita.

La Categoria di un Contatto ha la funzione di sintetizzare le capacità e l'ambito generale di attività in cui esso opera. Esistono sette differenti Categorie, come riportato nella tabella Contatti, ognuna delle quali sarà capace di fornire all'Investigatore un supporto specifico all'interno del proprio ambito.

Allo stesso tempo il Livello di un Contatto ne indicherà il generale grado di disposizione nei confronti dell'Investigatore, e di conseguenza stabilirà anche quanti

e quali tipi di benefici questi potrà ottenere rivolgendosi ad esso.

Mantenere e coltivare i propri Contatti

In ogni caso è sempre opportuno tenere a mente che i Contatti non sono semplici strumenti, ma individui animati dai propri obiettivi, desideri ed emozioni. Per questa ragione tanto più alto sarà il livello di un Contatto sulla scheda di un Investigatore, tanto più spesso questi potrà aspettarsi di essere contattato dal suo amico o alleato con richieste particolari di aiuto o informazioni. Questo genere di rapporti, in fondo, esige un certo livello di mutuo scambio.

Al tempo stesso, coltivare i propri Contatti (con l'intento finale di vederne aumentare il Livello) è una scienza quanto mai inesatta. Che si tratti di amicizie di vecchia data o di nuove conoscenze, acquisite magari durante un Evento di gioco e che si desidera consolidare nella schiera dei propri alleati, l'unico modo per innalzare il livello di un Contatto è quello di investire tempo e risorse allo scopo. Per far questo non è sufficiente investire semplicemente i propri Più come avviene quando si potenzia un'Abilità. Al contrario, sarà necessario effettuare un'azione, gestita a tutti gli effetti con le stesse meccaniche di un'Investigazione (si veda il capitolo Progressione dell'Investigatore), stabilendo quanti Più spendere e descrivendo in che modo l'Investigatore cerca di guadagnare maggior favore da parte del suo Contatto. Potrebbe svolgere per lui favori e servizi, scambiare informazioni, offrire regali... l'unico limite è la fantasia del Giocatore.

Infine, è bene ricordare che a nessuno piace essere costantemente martellato di richieste di ogni tipo. Abusare troppo e troppo spesso dei propri Contatti può essere un ottimo sistema per vedere il loro Livello decrescere, anche se solitamente un Contatto preferirà avvertire l'Investigatore che sta esagerando prima di passare a reazioni più concrete.

<i>Contatti</i>	<i>Livelli 1-2</i>	<i>Livelli 3-4</i>	<i>Livelli 5-6</i>	<i>Livelli 7-8</i>	<i>Livelli 9-10</i>
<i>Accademici</i>	Informazioni Minori	Servizi Minori	Informazioni Maggiori	Mercato Nero Specifico	Servizi Maggiori
<i>Chiesa</i>	Informazioni Minori	Servizi Minori	Informazioni Maggiori	Servizi Maggiori	Mercato Nero Specifico
<i>Criminalità</i>	Informazioni Minori	Informazioni Maggiori	Mercato Nero Generale	Servizi Minori	Servizi Maggiori
<i>Forze dell'Ordine</i>	Informazioni Minori	Servizi Minori	Informazioni Maggiori	Mercato Nero Specifico	Servizi Maggiori
<i>Media</i>	Informazioni Minori	Servizi Minori	Informazioni Maggiori	Conosco un tale...	Servizi Maggiori
<i>Politica e Nobiltà</i>	Informazioni Minori	Servizi Minori	Informazioni Maggiori	Mercato Nero Generale	Servizi Maggiori
<i>Sanità</i>	Informazioni Minori	Servizi Minori	Informazioni Maggiori	Mercato Nero Specifico	Servizi Maggiori

Gli effetti dei Contatti

Come visibile nella tabella Contatti, ad ogni livello uno specifico Contatto può fornire determinati beni e servizi. Di seguito sono spiegate le varie capacità. Va sempre ricordato che avere accesso ad un particolare tipo di supporto da parte di un Contatto non significa necessariamente poterne disporre a titolo gratuito. Un'informazione o un servizio di qualsiasi tipo potrebbero sempre richiedere un pagamento, che si tratti di uno scambio di favori o di vile denaro.

Informazioni Minori: Il Contatto può fornire informazioni pertinenti alla propria area di azione. A questo livello non si tratta di informazioni scottanti, segrete o scomode, quanto piuttosto di quel tipo di conoscenze comuni agli "operatori di settore" che sarebbero altrimenti più difficili da ottenere per un Investigatore estraneo all'ambiente.

Informazioni Maggiori: Il Contatto è disposto a condividere con l'Investigatore informazioni di carattere più particolare, la cui discussione potrebbe sottoporre il Contatto stesso a qualche tipo di rischio. Si tratta sempre in ogni caso di informazioni pertinenti all'ambito in cui opera il contatto.

Servizi Minori: Il Contatto è disposto ad agire oltre che a parlare. A questo livello il Contatto non correrà rischi personali né investirà risorse sensibili nel fare un favore all'Investigatore, ma non avrà ad esempio problemi ad erogare i propri servizi professionali per via preferenziale o a condizioni di favore.

Servizi Maggiori: Il Contatto è pronto a farsi in quattro per l'Investigatore, investendo risorse anche importanti e correndo rischi personali e professionali pur di garantire

quanto richiesto. Naturalmente il Contatto dovrà essere in grado di svolgere il servizio richiesto perché questo avvenga, ragione per cui difficilmente un Contatto, anche il più affiatato, potrà fornire servizi di questo tipo più volte in rapida sequenza.

Mercato Nero Generale: Attraverso le proprie amicizie, l'Investigatore guadagna l'accesso a canali non ufficiali (e spesso illeciti) di acquisizione di beni. Il mercato nero generale è caratterizzato da prezzi elevati e poche garanzie, e non sempre è possibile usarlo per acquisire quanto si cerca, specie se molto particolare o raro, ma è di contro quello con la maggior varietà di beni a disposizione.

Mercato Nero Specifico: Attraverso le proprie amicizie, l'Investigatore guadagna l'accesso a canali non ufficiali (e spesso illeciti) di acquisizione di beni. Il mercato nero specifico rappresenta un canale di accesso mirato ai beni specifici dell'ambito di attività del proprio Contatto. Questo implica la possibilità di ottenere beni già normalmente accessibili ma a prezzi minori, oltre che di acquisire beni estremamente particolari e specifici, con il risvolto della medaglia rappresentato dal fatto che tutto ciò che esula dall'ambito di attività del proprio Contatto non sarà reperibile per questa via.

Conosco un tale...: Il Contatto ha accesso ad una rete di informatori a cui può rivolgersi per conto dell'Investigatore. A tutti gli effetti, l'Investigatore può sfruttare questo Contatto per accedere ai primi quattro Livelli di qualsiasi altro ambito dove non possieda già un Contatto specifico. Di nuovo, è bene ricordare che tutto questo è reso possibile dallo specifico Contatto che mette a disposizione la sua rete di informatori, e c'è sempre un limite a quanto domande questi possa essere disposto a fare in giro in breve tempo...

10.0 Progressione dell'Investigatore

Man mano che procede nella sua carriera, ogni Investigatore impara pian piano a confrontarsi con la realtà dei Miti di Cthulhu, affinando le proprie capacità e sviluppandone di nuove.

In termini di gioco, questo processo viene rappresentato con l'assegnazione ad ogni Personaggio, da parte dei Custodi, di un certo numero di punti denominati semplicemente Più (+) alla conclusione di ogni Evento cui l'Investigatore abbia partecipato.

La valutazione dell'esatto importo di Più assegnati si basa su differenti criteri: da un lato vengono valutate le occasioni in cui un Giocatore ha potuto spiccare per buone idee di gioco, per la corretta risoluzione delle sfide che si è trovato ad affrontare o per aver portato soluzioni originali alle proprie difficoltà; dall'altro, viene effettuata una valutazione del livello interpretativo tenuto durante l'Evento, ad esempio nell'interazione tra Personaggi, nella resa della propria condizione di Sanità Mentale e nella capacità di mantenere una condotta "in ruolo" a discapito di vantaggi pratici. Parimenti, comportamenti ritenuti contrari ad un buon livello di gioco, in particolare dalla prospettiva dell'interpretazione, come momenti di interazione "fuori dal personaggio" o un'interpretazione inappropriata, volutamente blanda o addirittura assente della Sanità Mentale, possono essere penalizzati con l'assegnazione di un punteggio negativo, espresso sotto forma di Meno (-), che va a sottrarsi al totale dei Più altrimenti totalizzati. L'ammontare complessivo dei Più totalizzati viene calcolato nei giorni immediatamente successivi alla conclusione di un Evento e comunicato pubblicamente tramite i canali associativi; successivamente viene sempre riservata un'occasione dove ogni Giocatore può consultarsi privatamente con i Custodi per ricevere un feedback dettagliato sulla valutazione ricevuta, oltre che per dare indicazione di come intende impiegare i Più ottenuti e svolgere valutazioni in merito all'evoluzione interpretativa dell'Investigatore.

La spesa dei Più

Una volta a conoscenza del quantitativo di Più a propria disposizione, un Giocatore può dare indicazione di come intende impiegarli per acquisire nuove Abilità, incrementare quelle già possedute, e svolgere altre attività "in downtime" tra un Evento e l'altro. E' importante ricordare che qualsiasi spesa di Più è sempre soggetta all'approvazione da parte dei Custodi; il Giocatore viene solitamente lasciato libero di decidere autonomamente come indirizzare l'evoluzione del proprio Personaggio, ma i Custodi si assicureranno sempre che tale evoluzione sia in linea con il gioco svolto, le esperienze vissute ed in generale il background del Personaggio, e potranno dare

indicazioni, suggerimenti, o addirittura arrivare a porre il veto su una spesa che risulti ingiustificata al riscontro con l'effettivo gioco. I possibili usi dei Più sono i seguenti.

Acquisizione di una nuova Abilità: Un Investigatore può acquisire il primo punto in un'Abilità - portandola da 0 a 1 - previa la spesa di 5 Più. Questo rappresenta l'impegno nel trovare una fonte di apprendimento inerente un soggetto fin a quel punto sconosciuto al Personaggio.

Incremento di un'Abilità posseduta: Un Investigatore può incrementare il proprio punteggio in una qualsiasi Abilità già posseduta - ossia che si trovi già ad un punteggio di almeno 1 - spendendo un numero di Più pari al nuovo livello a cui si vuole portare l'Abilità (es. un incremento da 3 a 4 costa 4 Più). Non è possibile "saltare" i livelli di un'Abilità, ma ciascuno dovrà essere acquistato in modo sequenziale (es. un passaggio da 3 a 5 costerà 9 Più, 4 per un incremento a 4 e 5 per portare l'Abilità a 5).

Recupero di Sanità Mentale: Un Investigatore può incrementare il proprio punteggio di Sanità Mentale al costo di 2 Più per ogni punto recuperato. Questo rappresenta lo spendere tempo in cura da uno specialista o in una casa di cura, o anche semplicemente un periodo di "vacanza" in un ambiente tranquillo dove ristabilire il proprio baricentro mentale.

Investigazioni: Un Investigatore può decidere di dedicare parte del proprio tempo e delle proprie risorse per svolgere indagini che possano fornire informazioni utili sulle vicende di una Campagna di gioco. Per fare questo spende 2, 4 o 8 Più, a seconda dell'impegno che desidera porre in questa attività, e comunica ai custodi il proprio intento in forma scritta (tradizionalmente tramite email), descrivendo le informazioni ricercate (che devono essere tutte legate allo stesso ambito) e in che modo generale svolge l'indagine; ad esempio, un Giocatore potrebbe spendere 4 Più perché il proprio Investigatore cerchi di ottenere informazioni sul passato del sig. Mario Rossi, presunto contrabbandiere, e su suoi eventuali rapporti con la malavita della sua città, muovendosi egli stesso negli ambienti malavitosi e sfruttando i propri contatti con la criminalità e la conoscenza fatta con un importante boss in occasione dell'ultimo Evento. I Custodi provvederanno quindi a trasmettere, prima dello svolgersi dell'Evento successivo, i risultati ottenuti dall'indagine, tenendo conto delle domande poste, dei mezzi impiegati e dei Più spesi: anche a fronte di una spesa di 8 Più un'indagine potrebbe non dare alcun esito se svolta nella direzione sbagliata o con mezzi inappropriati, e più numerosi saranno stati i Più spesi e tante più informazioni si saranno ottenute, oltre che tanto più affidabili; non ottenere risultati con un'indagine da 8 Più darà quindi la certezza di essersi infilati in un vicolo cieco investigativo, mentre con una spesa inferiore

non si potrà mai essere certi che qualche informazione sarebbe emersa se si fosse scavato più a fondo.

Interazione tra Investigatori: Se un Investigatore desidera operare in concerto con un altro suo collega per qualcosa di più complesso di un semplice contatto di cortesia, per esempio per confrontare le informazioni possedute o concordare una linea d'azione comune, può farlo previa la spesa di 1 Più per ogni altro Investigatore contattato. Il Giocatore dovrà quindi aver premura di svolgere il contatto in una forma consona al gioco (scrittura di una lettera, resoconto di una conversazione in prima persona) e di tenere i Custodi allineati su quanto avvenuto (le lettere possono essere inviate per email mantenendo i Custodi in copia, ad esempio). Il Giocatore che interpreta la controparte potrà quindi rispondere al contatto a sua discrezione, senza bisogno di spese aggiuntive. È importante notare che il buon senso dovrebbe sempre essere tenuto in considerazione: uno scambio epistolare con alcuni botta e risposta è lecito, l'equivalente di una moderna chat a mezzo posta ordinaria è invece scoraggiato e potrebbe esigere la spesa di Più aggiuntive o provocare una reprimenda da parte dei Custodi.

Interazione con Personaggi non giocatori: Come per l'interazione con un altro Investigatore, è possibile cercare di stabilire un contatto con un Personaggio non giocatore incontrato nel corso di un Evento. Questo avviene secondo le stesse modalità del caso precedente, con la differenza che non viene richiesta la spesa di alcun Più. Le ragioni di questa differenza stanno nella generale imprevedibilità di un Personaggio non giocatore, che potrebbe semplicemente rifiutare il contatto con l'Investigatore (e con qualsiasi cosa gli ricordi i fatti a cui ha preso parte in occasione di un Evento), oppure celare nell'interazione doppi fini o altri spunti di gioco introdotti ad hoc dai Custodi.

Acquisizione di Miti di Cthulhu: In aggiunta ai punti Miti di Cthulhu (si veda la sezione successiva, I Miti di Cthulhu) acquisiti automaticamente alla conclusione di un Evento, un Investigatore può acquisire punti aggiuntivi spendendo Più con un fattore di conversione di 5 Più per 1 Miti di Cthulhu, fino ad un massimale di 5 Miti aggiuntivi (25 Più) dopo ogni Evento. L'acquisizione dei Miti di Cthulhu deve essere sempre fortemente giustificato e dettagliato, in quanto le informazioni associate sono rare ed oscure, e mai di facile reperimento.

Tutti i Più non spesi vengono conservati e possono essere utilizzati in seguito ad Eventi successivi, magari in combinazione con quelli guadagnati successivamente.

In ogni caso, alla morte di un Investigatore o al suo ritiro dalle scene a causa della follia, tutti i Più - siano essi stati spesi o meno - vanno persi.

Coltivare i propri contatti

Successivamente alla creazione del Personaggio i contatti non possono essere migliorati, né possono esserne acquisiti di nuovi, spendendo Più. La progressione (o degenerazione) del rapporto con qualsiasi contatto è esclusivamente una funzione del proprio gioco: intrattenendo rapporti appropriati nelle occasioni di gioco e dando seguito alla relazione con contatti extra Evento sarà possibile creare e consolidare una salda cerchia di amicizie e rapporti di mutuo beneficio che potranno fare la differenza nel momento del bisogno, oltre ad aprire nuove e più efficaci vie di investigazione. Si veda in proposito il capitolo Contatti.

11.0 Tenore Economico

Ogni Investigatore possiede un punteggio di Tenore Economico, che rappresenta il suo livello di reddito fisso (il suo tenore di vita, appunto). In funzione di questo punteggio è possibile estrapolare il reddito netto, inteso come quantità di denaro disponibile tenuto conto di aver già assolto alle spese ordinarie, quali vitto e alloggio quotidiani e altre spese ricorrenti.

Questo reddito netto rappresenta di fatto la cifra che l'Investigatore guadagna tra un live ed il successivo, a prescindere dal tempo che effettivamente trascorre tra i due eventi.

Questa cifra è funzionalmente disponibile a partire dalla conclusione di ogni Evento, e si somma a qualsiasi quantità di denaro l'Investigatore abbia effettivamente posseduto alla fine dell'Evento stesso.

In anticipo rispetto all'ingresso ad un Evento di gioco, entro una data limite prestabilita, il Giocatore deve aver cura di indicare ai Custodi quanti contanti, rispetto a quelli in suo possesso, desidera portare con sé in gioco: i Custodi provvederanno ad equipaggiarli di tale cifra. L'eventuale rimanenza sul "conto" dell'Investigatore rimarrà relativamente al sicuro, ma non normalmente accessibile per l'evento.

Il Tenore Economico può essere incrementato solo a fronte di azioni specifiche mirate allo scopo, quali investimenti, contatti continuativi con individui facoltosi e ingenti eredità, ma **non** con l'accumulo, per quanto ingente, di denaro contante, che rappresenta solo una elevata quanto transitoria disponibilità di liquidi.

Livelli di Tenore Economico

Livello 0: Nullatenente

L'Investigatore vive di espedienti, non possiede fissa dimora e dispone per lo più dei soli effetti personali che può trasportare sulla sua persona.

Entrate Nette: £ 10

Livelli 1-2: Povertà

L'Investigatore dispone dello stretto indispensabile per sopravvivere in modo affidabile, in un piccolo alloggio poco confortevole e disponendo di pochi svaghi, una dieta semplice e nessun lusso.

Entrate Nette: £ 100

Livelli 3-4: Ceto Basso

L'Investigatore è in grado di condurre una vita dignitosa e tranquilla con qualche vizio e la sporadica spesa straordinaria, ma lussi e agi gli sono comunque preclusi.

Entrate Nette: £ 300

Livelli 5-6: Ceto Medio

L'Investigatore dispone di una buona professione ben retribuita, un alloggio confortevole e spazioso e una certa disponibilità per il superfluo; è quello che si potrebbe definire un buon partito.

Entrate Nette: £ 700

Livelli 7-8: Alta Borghesia

L'Investigatore può definirsi più che benestante. Dispone di numerosi agi e vive nel lusso, può permettersi diverse spese straordinarie a frequenza serrata e in generale non si preoccupa delle proprie spese.

Entrate Nette: £ 1.500

Livelli 9-10: Ricchezza

L'Investigatore è estremamente ricco. Può annoverare numerosi possedimenti mobili e immobili, incluse proprietà terriere o altri beni di pari valore e prestigio, e la sua disponibilità di spesa è virtualmente illimitata.

Entrate Nette: £ 5.000

Mercato e acquisto di beni e servizi

A fini di riferimento, il costo di beni e servizi ordinari può essere considerato equivalente (1:1) al costo di beni e servizi analoghi nell'anno di scrittura del presente Regolamento (2018), avendo cura di modificare la valuta in Lire italiane (£).

L'acquisizione di beni tramite canali non comuni (es. mercato nero) richiederà il possesso degli appositi Contatti, e potrà comportare un'alterazione del prezzo: ad esempio, contatti particolari in ambiti specifici potrebbero permettere l'acquisto di beni già normalmente reperibili a prezzi più vantaggiosi, mentre l'acquisto tramite mercato nero potrebbe permettere di ottenere beni solitamente preclusi ma con una maggiorazione anche considerevole di costo.

12.0 I Miti di Cthulhu

Per un Investigatore dell'occulto, la mera conoscenza umana e l'abilità nel destreggiarsi tra differenti tipi di azioni sono sempre risorse limitate. A cosa serve essere un abile tiratore quando si deve confrontarsi con le conseguenze di un blasfemo rituale nel nome degli Antichi? A che pro essere capaci di forzare qualsiasi serratura per poi essere inermi alla mercé dell'orrenda entità oltre la soglia? Un differente tipo di conoscenza si rende allora necessaria, una più profonda comprensione delle leggi e delle entità che governano il mondo al di là della facciata di confortevole normalità a cui gli uomini comuni hanno il lusso di essere abituati: la conoscenza dei Miti di Cthulhu, la sapienza relativa all'ordine cosmico alieno e folle con cui gli Investigatori devono confrontarsi nel corso delle proprie avventure.

I Miti di Cthulhu rappresentano la conoscenza della cosmologia, le creature e le pratiche legate più profondamente all'universo del Richiamo di Cthulhu. Tale conoscenza viene espressa con un valore numerico in scala da 0 a 99, e non è un caso se questa scala sembra uno speculare di quella usata dal punteggio di Sanità Mentale: non si può guardare a lungo nell'abisso, senza che l'abisso guardi a sua volta dentro di noi! O, più in pratica, non si può sperare di praticare lo studio di leggi e creature aliene tanto al nostro mondo quanto alla nostra stessa comprensione e mantenere integra la propria psiche.

Acquisire punti nei Miti di Cthulhu ha come effetto una riduzione del **massimale** del punteggio di Sanità Mentale. Questo significa che l'acquisizione di punti Miti di per sé non induce automaticamente una riduzione della propria Sanità Mentale (anche se è probabile che questa preziosa conoscenza sarà strappata a costo di molti incontri e sfide ai limiti della follia), ma va automaticamente ad abbassare il tetto massimo di punti Sanità Mentale che l'Investigatore potrà mai possedere, secondo la formula

Sanità Mentale Massima = 99 - Miti di Cthulhu posseduti

Questo limite potrebbe non rivelarsi mai rilevante per quegli Investigatori che avranno premura di difendere la propria ignoranza della tremenda verità, ma finirà certo per erodere la psiche di tutti coloro che decideranno di combattere il fuoco con il fuoco, immergendosi nella bieca conoscenza per emergerne armati di nuovi strumenti, ma cambiati per sempre nell'anima. Quel che è peggio, a differenza del proprio punteggio di Sanità Mentale quello nei Miti di Cthulhu non potrà mai essere ridotto: una volta incisa nella propria memoria, l'atroce consapevolezza del vero ordine delle cose non potrà mai più essere dimenticata e come un morbo essa marchierà il malcapitato Investigatore, negandogli di poter mai tornare un domani a potersi dire completamente sano di mente.

Acquisire Miti di Cthulhu

Due sono le vie attraverso le quali un Investigatore può scoprire ed approfondire le conoscenze legate al mondo dei Miti.

La prima è la semplice involontaria esposizione al terribile sapere: fronteggiare le creature che vivono negli interstizi tra i mondi o assistere a raccapriccianti rituali, anche se solo per sventarli, porta inevitabilmente l'Investigatore a raccogliere frammenti disorganizzati di conoscenza che nel tempo possono concorrere a dotarlo di nozioni più strutturate. In termini di gioco, alla fine di ogni Evento i Custodi stabiliscono un "fattore di conversione" tra i Più acquisiti e i punti Miti di Cthulhu. Per ogni multiplo di quel fattore che il Personaggio ottiene in Più, egli ottiene anche 1 punto Miti di Cthulhu, arrotondando per difetto (es. in un Evento con un fattore di conversione di 7 a 1 un Investigatore che totalizzi 12 Più guadagna anche 1 Miti di Cthulhu, uno che ne totalizzi 21 guadagnerà invece ben 3 Miti di Cthulhu e uno che ne totalizzi 6 non guadagnerà alcun punto nei Miti).

La seconda via è quella dello studio attivo e deliberato delle conoscenze misteriche dei Miti. Facendo ricerche in campo storico, antropologico o più direttamente in campo occulto, il Giocatore può incrementare il punteggio di Miti di Cthulhu del proprio Investigatore tramite una spesa di Più a seguito di un Evento, come descritto nella sezione Progressione dell'Investigatore. È importante ribadire che questo genere di studio deve essere sempre considerevolmente giustificato e dettagliato: non è possibile limitarsi semplicemente a "studiare i Miti", un insieme di conoscenze tanto eterogeneo da sfidare qualsiasi tentativo di catalogazione, ma sarà sempre necessario approfondire aspetti specifici di tale materia (es. "voglio conoscere di più delle creature che ci hanno attaccato l'altra notte"). Il più delle volte questo genere di dettaglio indirizzerà anche l'uso che verrà fatto dei Miti di Cthulhu così acquisiti.

La Magia ed il Mana

Contrariamente a quanto l'uomo comune ha imparato a credere, le pratiche magiche sono una forza reale in ogni mondo, compreso il nostro. Con opportuno addestramento e un faticoso processo di pratica e apprendimento, un individuo può acquisire la capacità di intessere gesti, parole ed azioni con forme di potere provenienti da tempi antichi ed oscuri, quando non addirittura da oltre i confini della realtà per come la conosciamo. Per alimentare questi prodigi magnifici e aberranti, tuttavia, un prezzo deve essere pagato, e quel prezzo si traduce nel consumo di differenti forme di

energia mistica e spirituale. In termini di gioco, se ne distinguono due.

I Punti Magia rappresentano una risorsa rinnovabile, una riserva di energie mistiche che può essere impiegata nel lancio di tutti i tipi di effetti soprannaturali. Ogni Investigatore possiede normalmente 10 Punti Magia, e quando li consuma è in grado di recuperarli al ritmo di 1 per ogni notte di riposo. Consumare la totalità dei propri Punti Magia lascia l'individuo con una sensazione latente di spossatezza, ma non infligge altri effetti.

Il Mana di contro rappresenta una risorsa ben più preziosa e rara: la forza vitale stessa dell'Investigatore! Questa deve non di rado essere consumata nell'atto di scatenare gli effetti soprannaturali più potenti, una sorta di macabro tributo alle forze che sovrintendono alla struttura stessa della vera realtà. Ogni investigatore possiede normalmente 10 Mana e, sebbene i Miti racchiudano tecniche arcane per raffinare ed ampliare la propria riserva, ogni qual volta un Mana viene speso o perso in altro modo questo è perso per sempre, senza possibilità di recupero. Consumare la totalità del proprio Mana è una condanna senza ritorno: prosciugato della propria forza vitale come un guscio essiccato, l'Investigatore avrà a mala pena il tempo di concludere la propria azione prima di crollare al suolo, morto e consumato oltre ogni possibilità di spiegazione.

Merita in oltre comprendere che la pratica magica, al pari dell'esistenza delle creature dei Miti, è un atto di violenza ai danni della Sanità Mentale sia di chi la pratica che di chi assiste ai suoi effetti. Per questo motivo, l'impiego di qualsiasi forma di magia implica quasi sempre un costo non solo in Punti Magia ed eventualmente in Mana, ma anche in punti Sanità Mentale. Le conseguenze di uno Shock causato da tale pratica saranno solitamente di natura ben diversa da quanto accade per altre perdite di Sanità, e potranno essere legate agli specifici dettagli della magia impiegata o tradursi in un generale senso di potenza e folle soddisfazione, la mente del ritualista obnubilata dal pensiero dell'oscuro prodigio che con le proprie forze è stato in grado di mettere al mondo.

Spendere i Miti di Cthulhu

Il proprio punteggio in Miti di Cthulhu non rappresenta solo una generica familiarità con la verità del cosmo, ma può essere impiegato per convertire tale conoscenza in una serie di vantaggi e capacità concrete da impiegare nel corso delle proprie attività.

Il proprio punteggio di Miti di Cthulhu può infatti essere "speso" per acquistare facoltà particolari. Questa spesa non riduce in realtà l'ammontare totale dei punti Miti di Cthulhu, che continuano per intero ad influire sull'Investigatore e sul suo punteggio di Sanità Mentale;

piuttosto vengono "allocati" in maniera permanente ed irreversibile per sbloccare le capacità selezionate.

Tali capacità sono suddivise in aree principali di sapere, ognuna contenente conoscenze tematicamente affini e per questo chiamate proprio Conoscenze. Ogni Conoscenza si suddivide a sua volta in un certo numero di Specializzazioni, ognuna delle quali rappresenta il corpus di nozioni relativo ad uno specifico tema. Le Specializzazioni progrediscono lungo un numero variabile di Gradi di apprendimento, differente per ciascuna, che devono necessariamente essere sbloccati in sequenza (in modo simile a quanto accade per i punteggi di Abilità). Sbloccare un qualsiasi Grado di Specializzazione "impegna" 5 Miti di Cthulhu, e l'Investigatore è libero di spaziare tra differenti Specializzazioni e anche tra differenti Conoscenze a sua discrezione, secondo necessità e soprattutto secondo opportunità.

La Conoscenza delle Creature del Cosmo

Questa Conoscenza racchiude il sapere relativo alle creature che popolano questo e altri mondi, spesso considerate miti o superstizioni e quasi sempre sconosciute ai più: quei "mostri" che presto o tardi gli Investigatori si troveranno ad affrontare.

Questa Conoscenza racchiude fino a 5 Specializzazioni, ma diversamente da quanto accade per altre conoscenze l'elenco di tali Specializzazioni non è fisso e definito: ogni Specializzazione è infatti relativa ad una specifica creatura di cui l'Investigatore vuole approfondire la conoscenza, e sebbene esista un limite di cinque creature che sia possibile studiare, due differenti Investigatori potrebbero concentrare il proprio studio su gruppi di creature completamente distinte tra loro.

Ogni Specializzazione di questa Conoscenza si sviluppa lungo 5 Gradi di apprendimento, così strutturati:

I Grado - Familiarità: L'Investigatore accresce la sua familiarità con la creatura e la sua natura, e di conseguenza riesce a tollerare maggiormente l'esposizione alla sua presenza: quando la creatura in questione causa una perdita di Sanità Mentale, a prescindere dal valore dichiarato dai Custodi, l'Investigatore perderà solamente 1 punto, e non dovrà mai sottrarsi punti Sanità Mentale a causa della creatura in assenza di una dichiarazione esplicita.

II Grado - Conoscenza: L'Investigatore inizia ad approfondire lo studio metodico della creatura, le sue abitudini ed i suoi interessi. Sarà quindi in grado di porre domande ai Custodi relative al suo comportamento, le sue debolezze alle possibili ragioni della sua presenza, ad esempio.

III Grado - Vulnerabilità: La conoscenza della creatura da parte dell'Investigatore cresce a tal punto che egli diventa capace di combatterla con un'efficacia impensabile per altri meno edotti di lui. L'Investigatore ottiene la capacità di dichiarare danno Mythos quando colpisce le creature del tipo studiato con armi bianche o da fuoco. Gli effetti di questa dichiarazione variano in funzione della creatura colpita e potrebbero o meno essere chiari o anche solo noti all'Investigatore, ma saranno certamente molto più efficaci - ed in certi casi molto più letali - di quelli di un attacco ordinario. Per poter effettuare la chiamata Mythos sarà necessario che l'Investigatore attui una determinata pratica preparatoria, specifica per il tipo di creatura che dovrà affrontare. La pratica in questione sarà resa nota all'Investigatore all'atto del raggiungimento di questo grado di conoscenza, e potrà richiedere componenti e tempi specifici o imporre determinate restrizioni a seconda dei casi (es. una specifica creatura potrebbe subire danni Mythos solo da armi bianche consacrate in una particolare cerimonia, da svolgersi sotto la luce lunare in uno spazio preparato tracciando sigilli occulti).

IV Grado - Convocazione: La conoscenza della creatura da parte dell'Investigatore si accresce a tal punto che egli sarà in grado di officiare un rituale di evocazione che richiami un esemplare alla sua presenza. Questo Grado costituisce fondamentalmente un requisito e poco più: sarà comunque necessario studiare il rituale necessario (si veda la Conoscenza Arcana), la lingua in cui tale rituale deve essere recitato (si veda la Conoscenza delle Lingue Impronunciabili) ed i mezzi personali, quali Mana o Punti Magia, richiesti dal rituale stesso. A questo Grado la creatura convocata non sarà in alcun modo sotto il controllo dell'evocatore, e sarà libera di agire secondo la propria natura ed i propri interessi; gli aspiranti cultisti sono stati avvertiti!

Questo Grado è disponibile solo per quelle creature definite come *Servitori*, e non potrà essere acquisito per le altre.

V Grado - Dominio: Raggiunta la completa conoscenza della creatura in questione, l'Investigatore diventa capace di esercitare il proprio controllo sugli esponenti di tale genia semplicemente impartendo loro ordini; per ogni creatura saranno rivelati gli eventuali dettagli necessari al controllo quali formule particolari di appello o linguaggi particolari da utilizzare. Questo Grado ha effetto sulle creature del tipo appropriato sia che esse siano state convocate (dall'Investigatore o da qualcun altro) sia che vengano incontrate "naturalmente".

Questo Grado è disponibile solo per quelle creature definite come *Servitori*, e non potrà essere acquisito per le altre.

La Conoscenza delle Lingue Impronunciabili

Questa Conoscenza racchiude il sapere relativo alle lingue parlate dai Grandi Antichi e dai loro seguaci.

Racchiude 5 Specializzazioni, ognuna associata ad una differente lingua, anche se un elenco completo delle lingue esistenti non viene fornito: infondo, solo chi si addentra nell'orrore dei Miti può sperare di comprenderne la vastità. Ogni lingua potrà essere impiegata sia per comunicare con i seguaci dei Grandi Antichi, sia per decifrare antiche pergamene e grimori di sapere. La Conoscenza delle Lingue Impronunciabili si rivela anche fondamentale per la ripugnante pratica della Stregoneria (vedi la Conoscenza Arcana).

Ogni Specializzazione di questa Conoscenza si sviluppa in due Gradi, così strutturati:

I Grado - Familiarità: L'Investigatore è in grado di riconoscere la lingua quando la vede scritta e conosce alcune informazioni accessorie ad essa relative. Ne conosce l'alfabeto, ed è quindi in grado di tradurla e trascriverla: può quindi tradurre e scrivere Magie e Rituali, ed è in grado di le litanie necessarie per la pratica rituale.

II Grado - Padronanza: L'Investigatore è in grado parlare la lingua pronunciandola correttamente (per quanto possibile alla lingua umana). Sarà quindi in grado di impiegare la Stregoneria, oltre che di parlare e comprendere la lingua durante uno scambio verbale.

La Conoscenza Arcana

In questa Conoscenza è racchiusa la sapienza necessaria a varcare i confini del mondo conosciuto per addentrarsi in uno molto più vasto: il controllo delle forze soprannaturali. Appannaggio fondamentale dei più esperti tra i cultisti dei Grandi Antichi e degli Dei Esterni, insegna all'Investigatore come alimentare ed accrescere il proprio potenziale mistico e come incanalarlo nella creazione di potenti effetti occulti.

Questa Conoscenza si sviluppa su 5 differenti Specializzazioni, ognuna con un focus specifico analizzato di seguito ed un quantitativo differente di Gradi per ciascuna di esse.

La Forza Magica

Sviluppata in 5 Gradi, rappresenta un insieme di tecniche e pratiche mistiche atte a rendere il praticante capace di brandire quantità sempre più vaste di Punti Magia, divenendo capace di lanciare incantesimi sempre più potenti e con sempre maggior frequenza.

I Grado: L'Investigatore ottiene 5 Punti Magia addizionali.

II Grado: L'Investigatore ottiene 5 Punti Magia addizionali, per un totale di 10.

III Grado: L'Investigatore ottiene 10 Punti Magia addizionali, per un totale di 20.

IV Grado: L'Investigatore ottiene 10 Punti Magia addizionali, per un totale di 30.

V Grado: L'Investigatore ottiene 10 Punti Magia addizionali, per un totale di 40.

L'Elan Vital

Sviluppata in 5 Gradi, rappresenta un insieme di tecniche meditative e blasfeme pratiche occulte volte a raffinare ed incrementare la riserva di Mana del praticante, rendendolo capace di lanciare possenti sortilegi senza dover troppo temere per la propria incolumità. Come per il Mana iniziale, anche i punti extra ottenuti da questa Specializzazione sono irrimediabilmente persi una volta spesi.

I Grado: L'Investigatore ottiene 2 Mana addizionali.

II Grado: L'Investigatore ottiene 2 Mana addizionali, per un totale di 4.

III Grado: L'Investigatore ottiene 2 Mana addizionali, per un totale di 6.

IV Grado: L'Investigatore ottiene 2 Mana addizionali, per un totale di 8.

V Grado: L'Investigatore ottiene 2 Mana addizionali, per un totale di 10.

Il Lancio delle Magie

Sviluppata in 4 Gradi, rappresenta l'addestramento nel lancio di una specifica Magia, il tipo più semplice di effetto mistico, legato a pratiche occulte di origine terrena. Il lancio di una Magia, o quanto meno il suo apprendimento, richiede la conoscenza di una specifica lingua occulta (si veda l'Abilità Occultismo). Questa Specializzazione può essere sviluppata più volte, ogni volta per una Magia differente. La Magia che si sceglie di apprendere deve essere rinvenuta in gioco, tramite un impiego oculato delle proprie investigazioni o, molto più spesso, attraverso il ritrovamento durante un Evento di gioco.

I Grado - Lancio: L'Investigatore apprende come lanciare la Magia in questione.

II Grado - Familiarità: L'Investigatore riduce la perdita di Sanità Mentale causata dal lancio della Magia (l'entità della riduzione dipende dalla Magia in questione).

III Grado - Controllo: L'Investigatore riduce il costo in Punti Magia e Mana (se presente) necessario per il lancio della Magia (l'entità della riduzione dipende dalla Magia in questione).

IV Grado - Maestria: L'Investigatore ha una tale padronanza da essere in grado di lanciare la Magia con effetti potenziati (l'entità del potenziamento dipende dalla Magia in questione).

Il Lancio dei Sortilegi

Sviluppata in 4 Gradi, rappresenta l'addestramento nel lancio di uno specifico Sortilegio, un effetto mistico proveniente dal remoto passato dell'Umanità, quando l'incubo camminava al fianco dei mortali. Il lancio di un sortilegio, o quanto meno il suo apprendimento, richiede la conoscenza di una specifica lingua antica, ottenibile sviluppando un totale sufficiente tra le proprie Abilità di Antropologia/Archeologia e Umanistica (si veda le Abilità in questione). Questa specializzazione può essere sviluppata più volte, ogni volta per un Sortilegio differente. Il Sortilegio che si sceglie di apprendere deve essere rinvenuto in gioco, tramite un impiego oculato delle proprie investigazioni o, molto più spesso, attraverso il ritrovamento durante un Evento di gioco.

I Grado - Lancio: L'Investigatore apprende come lanciare il Sortilegio in questione.

II Grado - Familiarità: L'Investigatore riduce la perdita di Sanità Mentale causata dal lancio del Sortilegio (l'entità della riduzione dipende dal Sortilegio in questione).

III Grado - Controllo: L'Investigatore riduce il costo in Punti Magia e Mana (se presente) necessario per il lancio del Sortilegio (l'entità della riduzione dipende dal Sortilegio in questione).

IV Grado - Maestria: L'Investigatore ha una tale padronanza da essere in grado di lanciare il Sortilegio con effetti potenziati (l'entità del potenziamento dipende dal Sortilegio in questione).

Il Lancio delle Stregonerie

Sviluppata in 4 Gradi, rappresenta l'addestramento nel lancio di una specifica Stregoneria, il tipo più complesso e mostruoso di effetto mistico, manifestazione del potere stesso dei Grandi Antichi. Il lancio di una Stregoneria, o quanto meno il suo apprendimento, richiede la conoscenza di una specifica lingua impronunciabile (si veda la Conoscenza delle Lingue Impronunciabili).

Questa Specializzazione può essere sviluppata più volte, ogni volta per una Stregoneria differente. La Stregoneria che si sceglie di apprendere deve essere rinvenuta in gioco, tramite un impiego oculato delle proprie investigazioni o, molto più spesso, attraverso il ritrovamento durante un Evento di gioco.

I Grado - Lancio: L'Investigatore apprende come lanciare la Stregoneria in questione.

II Grado - Familiarità: L'Investigatore riduce la perdita di Sanità Mentale causata dal lancio della Stregoneria (l'entità della riduzione dipende dalla Stregoneria in questione).

III Grado - Controllo: L'Investigatore riduce il costo in Punti Magia e Mana (se presente) necessario per il lancio

della Stregoneria (l'entità della riduzione dipende dalla Stregoneria in questione).

IV Grado - Maestria: L'Investigatore ha una tale padronanza da essere in grado di lanciare la Stregoneria con effetti potenziati (l'entità del potenziamento dipende dalla Stregoneria in questione).

Le Conoscenze Perdute

La lista in questa sezione non rappresenta in alcun modo un compendio esaustivo delle Conoscenze dei Miti. Pratiche ancora più oscure e raccapriccianti potrebbero esistere nel gelido cosmo, la conoscenza per il loro impiego quiescente in attesa dello sventurato Investigatore destinato ad entrare in suo possesso...



13.0 ESP: Facoltà Extrasensoriali

Esistono individui fuori dal comune che sin dalla nascita sono stati benedetti (o maledetti?) da capacità percettive e predittive uniche: veggenti, medium, interpreti di sogni e chi più ne ha più ne metta. La maggior parte dei sedicenti sensitivi sono spesso poco più che ciarlatani alla ricerca di soldi facili ai danni di qualche ricco sprovveduto, ma alcuni sono davvero dotati di una scintilla di qualcosa di altro.

Le facoltà extrasensoriali sono una categoria speciale di abilità. Pur rientrando a pieno titolo nelle capacità sovranaturali esse non sono infatti legate al mondo dei Miti di Cthulhu, quanto piuttosto ad una peculiare combinazione di cause pressoché impossibili da comprendere, che hanno interessato l'individuo sin dalla nascita. Per questo motivo è impossibile acquisire simili facoltà durante il corso della propria vita: esse sono sempre state lì, magari latenti, oppure non lo saranno mai.

Al tempo stesso sono impossibili una classificazione ed uno studio esatti di queste facoltà: su dieci individui nati con il dono forse solo uno ne prenderà sufficiente coscienza da tentare di svilupparlo, ed il processo sarà sempre un percorso altamente personale.

In termini di gioco, le Facoltà Extrasensoriali raggruppano doti apparentemente eterogenee accomunate dal risultato ultimo del loro utilizzo: l'acquisizione di informazioni con pratiche mistiche non codificate nell'esercizio di attività occulte né associate allo studio dei Miti. Alcuni esempi sono sedute spiritiche, psicofonia, lettura dei tarocchi, chiromanzia, trance divinatorie, lettura dei fondi di caffè, interpretazione dei sogni e visioni.

L'Investigatore deve essere dotato di questo dono sin dalla sua creazione, probabilmente ad un livello molto basso.

Questi doni sono estremamente rari, ed è del tutto plausibile, persino auspicabile, che i Custodi neghino queste facoltà a cose normali, ragione per cui qualora si sia interessati alla creazione di un Personaggio con simili doni è **sempre opportuno contattare in anticipo i Custodi** per discuterne con loro e dettagliare al meglio la propria idea. Una buona linea guida è quella di sviluppare un'idea che sia ben amalgamata all'interno dell'ambientazione e offra spunti di gioco ed interpretazione interessanti e possibilmente originali. In ogni caso i Custodi potrebbero respingere l'idea qualora questa si ponga in contrasto con

i retroscena della storia narrata, o qualora siano già presenti troppi Investigatori con doti di questo tipo, ad insindacabile giudizio dei Custodi stessi, che si premureranno sempre di dare priorità ad un'esperienza di gioco godibile per tutti i Giocatori coinvolti.

Coloro che vedranno la propria idea approvata potranno fare riferimento ad una progressione generica su cinque livelli per definire l'effettiva entità delle proprie capacità.

Livello 1: L'Investigatore è in grado di ricevere poche informazioni frammentarie, solitamente molto confuse o altamente simboliche. Le percezioni sono fuori dal controllo dell'Investigatore, che le riceve di rado e senza alcun preavviso o controllo.

Livello 2: L'Investigatore inizia a ricevere informazioni più strutturate ed esaustive, ma ancora molto difficili da comprendere ed interpretare. Non ha ancora nessuna capacità di controllare quando questi doni si manifestano.

Livello 3: Come il livello precedente, ma il significato delle proprie percezioni diventa più facile da interpretare.

Livello 4: A questo livello la quantità e qualità delle informazioni rimane invariata rispetto al livello precedente, ma l'Investigatore acquisisce una rudimentale forma di controllo sulle proprie percezioni. Può ora tentare di 'aprirsi' ai suoi sensi invisibili deliberatamente, pur non avendo alcuna garanzia di successo.

Livello 5: Questo livello è l'apice a cui un Investigatore può aspirare di portare il suo controllo sul proprio dono, riservato forse ad un individuo ogni generazione. L'interpretazione delle proprie percezioni diventa ancora più chiara, e l'Investigatore è ora in grado di fare ricorso al proprio dono praticamente a comando. Tuttavia, gravi rischi attendono coloro che abusano delle proprie percezioni e guardano troppo spesso o troppo a lungo la verità al di là del velo...

Progredire nella padronanza delle Facoltà Extrasensoriali non è un processo definito, non è infatti possibile spendere Più o utilizzare i Miti di Cthulhu per acquisire maggior controllo del proprio dono. Un Investigatore dovrà invece dedicarsi con impegno, costanza e dedizione a questo percorso, ricercando oscuri frammenti di informazioni o mettendosi sulle tracce di altri con facoltà simili che siano disposti ad aiutarlo. Come già detto, le possibilità sono varie quanto gli Investigatori che le tenteranno e quasi sicuramente la via sarà ardua e irta di difficoltà e sacrifici.

14.0 Aggiornamento del Regolamento

Di seguito viene riportata in forma schematica la lista degli aggiornamenti che hanno interessato questo regolamento di versione in versione. Un Giocatore navigato può fare riferimento a questa sezione per apprendere immediatamente quali aspetti del regolamento hanno subito modifiche rispetto a quanto già consolidato.

Da 3.0 a 3.1

Dichiarazione ‘Morto’ con Armi da Mischia

Viene modificato quanto scritto al 1° livello di Armi Bianche a Una Mano per chiarire che solo a partire da questo livello è possibile la dichiarazione ‘Morto’.

Viene modificato quanto scritto alla descrizione della chiamata ‘Morto’ per chiarire che non è possibile effettuare la dichiarazione con Armi Bianche a Due Mani.

Viene modificato quanto scritto alla descrizione della chiamata ‘Morto’ per rendere possibile la chiamata non solo su bersagli inermi, ma anche su bersagli ignari (es. accoltellamento alle spalle).

Viene modificato quanto scritto alla descrizione della chiamata ‘Morto’ per chiarire come l’omicidio a sangue freddo, fatti salvi i casi in cui l’assassino si trovi già a livelli molto ridotti di Sanità Mentale, sia un atto repellente, inverosimile e causa di copiosa perdita di Sanità Mentale.

Modifica del layout della Scheda dell’Investigatore

Viene alterato il layout della scheda del personaggio per riportare il massimale di Punti Magia e Punti Mana dell’Investigatore, il massimo danno Minus portato a mani nude e il livello di Tenore Economico.

La voce ‘Resistenza’ viene ribattezzata in ‘Soglia del Dolore’ (vedi Resistenza e Soglia del Dolore, sotto).

Resistenza e Soglia del Dolore

A fini di chiarezza, il tratto Resistenza viene ribattezzato in Soglia del Dolore, mentre con Resistenza si vengono a battezzare i Punti Ferita “speciali” consumati dai danni Minus. Le due meccaniche rimangono inalterate.

Danni Minus

La chiamata ‘Minus’ a rappresentare il colpo a mani nude senza infliggere danno viene rimossa. La chiamata ‘Minus Enas’ diventa ‘Minus’.

Un personaggio può ora essere ucciso tramite danno Minus, se la sua Resistenza (vedi Resistenza e Soglia del Dolore, sopra) alla locazione Torace viene portata a -15. Questo atto implica una sensibile perdita di Sanità Mentale e presuppone livelli di Sanità Mentale molto bassi già in partenza per essere effettuato.

Viene ribattuta l’importanza di considerare il danno Minus una dinamica di interpretazione e non di gioco d’azione.

Danno pari alla Soglia del Dolore

Viene chiarito quanto scritto alla descrizione degli effetti di un danno pari o superiore alla Soglia del Dolore: la locazione colpita viene disabilitata per 10 minuti, mentre lo svenimento subentra solo quando la locazione interessata è quella del Torace.

Abilità Medicina

Viene modificato quanto scritto alla descrizione dell’Abilità per chiarire che l’intervento di guarigione dei danni esige l’interpretazione di interventi di complessità crescente (es. vera e propria chirurgia da campo per danni di entità Tria).

Abilità Scassinare

Viene integrata alla descrizione dell’Abilità l’espansione contenuta nell’Addendum di Scassinare.

Abilità Farmacologia

Viene implementata a regolamento l’Abilità Farmacologia come descritta nel Compendio di Farmacologia.

Viene modificato il processo di acquisto di sostanze farmacologiche per l’ingresso in live in linea con il nuovo regolamento per l’Economia.

Abilità Biblioteconomia

Viene chiarita la corretta procedura di interazione con i Custodi nell'uso di questa abilità.

Abilità Psichiatria

Viene chiarito che i 'farmaci' somministrati nell'applicazione regolare dell'Abilità sono componenti sceniche indispensabili, ma sprovviste di ulteriori effetti meccanici e non regolamentati dalle dinamiche dell'Abilità Farmacologia o dai meccanismi del Tenore Economico.

Miti di Cthulhu

Viene modificato quanto scritto alla descrizione del Grado III di Conoscenza delle Creature del Cosmo per puntualizzare che la dichiarazione di danni Mythos potrà essere, e solitamente sarà, subordinata ad una qualche forma di preparazione specifica (es. benedizione di una lama, fabbricazione di proiettili d'argento, esecuzione di una particolare forma di attacco, ecc.).

Contatti

Viene ristrutturata e ridefinita la meccanica di funzionamento del tratto Contatti, trattata nell'apposito capitolo.

Viene ridefinita la meccanica di incremento del tratto Contatti, trattata nel capitolo Progressione dell'Investigatore.

Nuova Meccanica: ESP

Viene dedicato un capitolo a delineare la meccanica di gestione di quelle facoltà, sovranaturali ma non derivate direttamente dalla padronanza dei Miti di Cthulhu, che rendono un Investigatore capace di percezioni ultraterrene.

Nuova meccanica: Tenore Economico

Viene introdotta la nuova meccanica di gestione dei beni economici, dettagliata nell'apposito capitolo.

