

Morte a Luxor

Conversione per Sulle Tracce di Cthulhu

“Morte a Luxor” è un’avventura de Il Richiamo di Cthulhu scritta da Harley Stroh e pubblicata dalla Goodman Games nel 2007. E' pensata per essere il capitolo iniziale della campagna *Age of Cthulhu*, divisa in più parti. La completano le schede di cinque investigatori pregenerati che troverete in fondo al file.

Mentre per trovare indizi, spesso, è necessaria un’abilità specifica, alle volte basta una semplice ricerca. Ad esempio, per accorgersi che la fronte del professore sia unta di mirra, l’investigatore ha solo bisogno di osservare più da vicino il cadavere.

Inoltre, nonostante si sia tentato di elencare buona parte delle abilità applicabili per ogni situazione, stillare una lista completa è impossibile. E’ bene che il Custode usi il buon senso e asseconi le idee dei giocatori. Per esempio, seguendo la situazione descritta poco sopra, la mirra può essere identificata grazie ad abilità quali Antropologia, Archeologia, Storia, Occultismo o Teologia (è una sostanza utilizzata in pratiche mistiche e religiose in diverse culture, sia in antichità che nei giorni nostri) oppure con Biologia, Medicina o addirittura Vita all’Aperto e Farmacologia (la linfa della pianta della *Commiphora Myrrha* ha proprietà antisettiche) e così via.

L'ossatura della trama

L’avventura è strutturata come un’investigazione libera, per cui la maggior parte delle scene segue più piste. Ho cercato di riunirne alcune con gli indizi indispensabili e di costruire una sorta di scheletro. Attenzione però a non forzare l’ordine delle scene. E' bene lasciare che i giocatori conducano l’investigazione liberamente. C’è più di un modo per scoprire l’orribile verità.

Scena 0: Che il gioco abbia inizio!

Gli investigatori arrivano a Luxor e vengono vessati dalla polizia.

Scena 1: Chicago House

Arrivati a Chicago House trovano un orribile massacro.

Indizio chiave: una lettera di Rose Bollacher per il professor Jamison, in cui propone un appuntamento al losco bar da Ali Babà.

Scena 2: Da Ali Babà

Gli investigatori rintracciano Rose Bollacher.

Indizio chiave: Rose dice loro che il professor Bollacher è impazzito a causa di qualcosa che ha rinvenuto durante gli scavi.

Scena 3: Tempio di Ramses

Cercando informazioni sullo scavo, gli investigatori individuano gli operai che hanno lavorato per il professor Bollacher, ed il loro sinistro capo, il Vecchio Persiano.

Indizio chiave: il Vecchio Persiano rivela agli investigatori della tomba scoperta da Bollacher e si offre di guidarli fin lì.

Scena 4: Cripta degli Abitatori del Profondo

Gli investigatori finiscono intrappolati dai cultisti nella Cripta degli Abitatori del Profondo.

Indizio chiave: una mappa nella tomba indica l’ubicazione della Prigione della Prole Stellare (segue la scena 6)

Scena 5: Il Nascondiglio di Alexis

Questa è una scena facoltativa. Se in un qualsiasi momento gli investigatori dovessero essere catturati dalla polizia o dai cultisti finirebbero nel nascondiglio segreto del capo della polizia.

Indizi chiave: Diversi indizi nel nascondiglio conducono alla Prigione della Prole Stellare.

Scena 6: Prigione della Prole Stellare

Questo è il finale dell’avventura: gli investigatori affrontano il risveglio della Prole Stellare.

Uso dell'abilità Miti di Cthulhu

Se in un qualsiasi momento i giocatori decidono di spendere dei punti di Miti di Cthulhu per procedere con l’indagine, possono ricevere le seguenti informazioni:

Con un punto l’investigatore riesce a mettere insieme buona parte della storia, descritta nelle Informazioni del Custode: la guerra con i Popoli del Mare, i sacrifici di Ramses III, l’uso della magia oscura per evocare un esercito di creature mostruose, lasciare i Popoli del Mare a morire, vincolare l’esercito blasfemo con potenti incantesimi “finché il Nilo scorrerà ancora”. Questa spesa rivela anche l’importanza dell’olio di mirra. Capire che ci sia un esercito

di Abitatori del Profondo sopito al di sotto di Luxor, è abbastanza per perdere 2 punti di Equilibrio Psicico. **Un ulteriore punto** speso rivela che, oltre ad aver confinato la sua oscura armata nel sottosuolo, Ramses III ha anche vincolato una divinità venerata dal Popolo del Mare. Questa spesa svela anche l'importanza del franchincenso e del legno di carrubo. Comprendere che non solo vi sia un'armata di Abitatori del Profondo dormiente, ma anche una creatura, un tempo venerata come divinità, confinata da qualche parte non lontano da Luxor, è abbastanza per giustificare la perdita di 3 punti di Equilibrio Psicico e 1 di Sanità Mentale.

Introduzione

Investigazioni a Luxor (pagina 4)

Se la polizia dovesse pedinare gli investigatori, hanno la possibilità di utilizzare **Fiutare Guai** per notare che ci sia qualcosa di strano. Le caratteristiche valgono per tutti gli scontri con la polizia di Luxor.

Sei Poliziotti

Attributi: Fisico 3, Uso armi da fuoco 4, Salute Fisica 7, Lottare 5, Uso armi bianche 4.
Tiro per colpire: 3
Armi: -1 (manganello), +1 (Luger P08).

Sogni a Luxor (pagina 5)

Ogni notte, quando gli investigatori vanno a dormire, devono fare una prova di Equilibrio Psicico (-1 punto). Chi fallisce fa un sogno della tabella a pagina 5.

Scena 0: Che il gioco abbia inizio!

Ispezione della Polizia (pagina 6)

Il modo più semplice per superare l'ispezione è una buona *ruolata*. Se gli investigatori non agiscono in modo sospetto, se le loro storie sono plausibili e se non cercano di portare nulla di illegale in paese, la polizia non avrà alcun pretesto per deportarli. Tuttavia, se dovessero sorgere problemi, gli investigatori possono tentare:

- **La spesa di 1 punto di Adulare, Contrattare, Parlare alla Polizia, Rassicurare o Reputazione** può scagionare un personaggio. Il personaggio che spende il punto non dev'essere per forza quello nei guai ((*Oh,*

chiedo scusa, agente, il mio assistente tende a volare alto con la fantasia. Sono sicuro che possiate comprendere.)

- Una prova di **Furtività con difficoltà 6** se si vuole sgattaiolare via dalla polizia senza essere notati, o **difficoltà 4** per nascondersi all'interno dell'aereo e aspettare che la polizia se ne vada.

Biglietto Misterioso

- Mentre l'aereo atterra, un tiro di **Fiutare Guai con difficoltà 8** (non dire ai giocatori la difficoltà) permetterà ai personaggi di notare che un poliziotto ha un biglietto nascosto in tasca.
- Durante l'ispezione della polizia un tiro di **Gioco di mano con difficoltà 6** permetterà ai giocatori di rubare il biglietto.
- **Contabilità** servirà per identificare il tipo di penna usata per scrivere il biglietto e per confrontare la grafia.

Scena 1-A: Chicago House

Vedere i cadaveri renderà necessario un tiro di **Equilibrio Psicico** (1 o 2 punti), la perdita comunque non dovrebbe essere maggiore di 3.

Area 1-1: Cortile (pagina 8)

- **Scassinare** apre le porte.

Area 1-2: Salone (pagina 8)

- **Medicina Legale, Medicina:** il prof. ha il collo spezzato, sembra a tutti gli effetti un suicidio.
- **Raccogliere Prove** farà trovare degli occhiali rotti, un pugnale insanguinato, una fiala di mirra con cui è stata unta la fronte del professore.
- **Archeologia** per identificare il blocco di pietra come una specie di chiave di volta, che aiuterà a decifrare i simboli.

Area 1-3a: Ufficio del Prof. Bollacher (pagina 8)

- **Raccogliere prove** per trovare la fotografia.

Area 1-3b: Alloggi del Prof. Bollacher: (pagina 9)

- **Raccogliere prove** per notare che manchi una parte dei bagagli.

Area 1-4a: Ufficio del Prof. Jamison:
(pagina 9)

- **Raccogliere prove** per trovare il registro delle spedizioni del professore..
- **Spendere 1 punto di Raccogliere prove** per trovare la scatola con mirra e bacchette.

Area 1-4b: Alloggi del Prof. Jamison:
(pagina 9)

- **Medicina legale** per stimare l'ora della morte.
- **Raccogliere prove (indizio chiave)** per trovare la lettera scritta da Rose Bollacher.
- **Contabilità** per identificare la grafia.

Area 1-5: Stanza degli attrezzi
(pagina nn)

- **Riparazione Meccanica con difficoltà 5** per aprire la porta..

Area 1-6: Alloggi dei tirocinanti (pagina 10)

- **Spendere 1 punto di Raccogliere Prove** per trovare la pianta in cui è segnata l'ubicazione della cassaforte.

Area 1-7: Docce e Bagno (pagina 10)

- **Medicina Legale** per determinare ora e causa della morte.

Area 1-8: Biblioteca (pagina 11)

- **Medicina Legale** per determinare ora e causa della morte.
- **Occultismo** per identificare la traccia delle dita.
- **Crittografia** per decifrare le scritte.

Area 1-9: Camera Oscura (pagina 11)

- **Raccogliere Prove** per trovare la foto non completamente sviluppata.
- **Fotografia** per svilupparla.

Area 1-10a: Mensa dei domestici
(pagina 11)

- Niente da vedere qui, passare oltre

Area 1-10b: Cucine
(pagina 11)

- Anche qui nulla di insolito.

Area 1-10c: Alloggi dei domestici
(pagina 11)

- **Rassicurare** per far parlare i domestici.

Area 1-11a: Alloggi del maggiordomo
(pagina 12)

- Entrando nella stanza il maggiordomo comincia a sparare a raffica. Spara due colpi per round dalla sua Revolver .38, colpendo l'investigatore più vicino con tiri come 5 o 6 (solo 6 se gli investigatori si mettono al riparo) e facendo +1 ai danni. Dopo tre round di sparatoria il maggiordomo fugge dalla finestra e inizia a correre. Per l'inseguimento le caratteristiche sono **Fisico 6** e **Lottare 4**.
- Se sopraffatto, **Ipnosi con difficoltà 5** lo farà parlare.
- Il maggiordomo parla solo **egiziano** (questo è un buon motivo per mettere un punto a **Lingue**).

Area 1-11c: Alloggi dei bambini
(pagina 12)

- **Miti di Cthulhu** confermerà che c'è un buon motivo per preoccuparsi dei disegni. Ciò comporterà una perdita di 4 punti di Equilibrio Psicico (è uno Shock dei Miti, la difficoltà è 5).

Esito della Scena 1
(pagina 13)

Uscire dall'edificio senza attirare alcuna attenzione potrebbe richiedere delle prove di Furtività, ma poiché è una notte buia e tempestosa la difficoltà non dovrebbe essere più di 2 o 3.

Scena 1-B:

Chicago House - Nastri della Polizia (pagina 13)

A indizi, questa scena offre buona parte di quelli presenti nella Scena 1a, tranne per la presenza dei cadaveri e dei domestici sopravvissuti. Anche il maggiordomo è assente: la polizia gli ha sparato durante l'ispezione.

- Due poliziotti sono a guardia del luogo del delitto. Per oltrepassarli è necessario **Contrattare, Parlare con la polizia o Reputazione**. Un'altra opzione potrebbe essere intrufolarsi di nascosto, tirando **Furtività con difficoltà 3**.

Scena 2 - Da Ali Babà

Area 2-1: Da Ali Babà (pagina 13)

- **Camuffarsi con difficoltà 4** se gli investigatori vogliono confondersi tra gli avventori del locale.
- Se si dovesse scatenare una rissa da pub i sette clienti abituali del bar hanno **Fisico 4, Lottare 6 e Salute Fisica 5**. Fanno a pugni (-2 al danno) o usano bottiglie rotte (-1 al danno).

Area 2-2: Rose Bollacher (pagina 15)

- **Indizio Chiave:** Rose Bollacher dovrebbe condurli al luogo dello scavo oppure sottolineare l'importanza del ruolo del Vecchio Persiano.
- **Miti di Cthulhu** farà identificare la statua.
- **Giudicare** rivelerà se e quando Rose sta mentendo, seppur tralasciandone il motivo.
- **La spesa di 1 punto di Rassicurare** per prenderle la statua.

Area 2-3: Cultisti (pagina 16)

Tre Cultisti

Abilità: Fisico 6, Lottare 4, Salute Fisica 6, Uso armi bianche 5.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: -1.

Attacchi: -1 (Pugnale).

Area 2-4: Josef Mourad (pagina 17)

Il barista può fornire un gran numero di informazioni, se convinto con una giusta mancia. \$5 per l'investigatore con almeno 1 punto in **Contrattare** (tiri o spese non sono necessari), \$10 per l'investigatore senza abilità.

Scena 3:

Tempio di Ramses

Area 3-1: Medinet Habu: (pagina 18)

Questa zona è di accesso agli scavi. Non avviene nulla di importante.

Area 3-2: Accampamento: (pagina 18)

- **Antropologia, Miti di Cthulhu o Occultismo** per capire che gli operai si stanno godendo il temporale, certo non svolgendo un rituale.

7 Cultisti

Abilità: Fisico 6, Lottare 4, Salute fisica 6, Uso armi bianche 5.

Attacchi: -1 (Pugnale).

25 Operai

Abilità: Fisico 7, Lottare 4, Salute fisica 6.

Attacchi: -2 (mani nude).

Area 3-3: Tenda del Vecchio Persiano: (pagina 19)

- **Indizio Chiave:** il Vecchio Persiano si offrirà di guidare gli investigatori alla nuova cripta.
- Madame Carlisle, Jack Saul e il Vecchio Persiano resistono meglio alle prove di **Giudicare**.
- **Raccogliere Prove** (se si ispeziona la tenda) porta a un piccolo scrigno in legno chiuso a chiave.
- **La spesa di 1 punto di Scassinare** apre lo scrigno. All'interno vi sono: una mappa che segna la Cripta scoperta da Bollacher, un'altra che mostra la zona della prigione della Prole Stellare, olio di mirra e franchincenso.
- **Occultismo** darà un avvertimento sulla maledizione, spendere 1 punto farà fare un rituale di purificazione.
- **La maledizione:** gli investigatori maledetti subiscono una penalità di -1 a tutti i tiri e, in aggiunta, perdono 1 punto di Equilibrio Psicico al giorno a causa dell'opprimente sensazione di distruzione imminente. Se arrivano a -12 di Equilibrio Psicico proveranno a suicidarsi.
- Un tiro di **Psicoanalisi con difficoltà 4** che permetta il recupero di almeno 4 punti di Equilibrio Psicico rimuoverà gli effetti della maledizione. Altrimenti sparirà automaticamente al termine dell'avventura.

Il Vecchio Persiano

Abilità: Fisico 3, Salute Fisica 8, Lottare 5, Uso armi bianche 5.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: +2.

Attacchi: -1 (Pugnale).

Scena 4:

Cripta degli Abitatori del Profondo

4-1: La Nuova Cripta
(pagina 21)

- Se gli investigatori dovessero tentare di aprire da soli la cripta devono fare un tiro di **Fisico con difficoltà 15**.
- **Archeologia** permette di decifrare i geroglifici sulla pietra.
- **Fiutare Guai con difficoltà 3**, tirato di tanto in tanto durante la scena, mette in allerta gli investigatori che c'è qualcosa che non va, ma ovviamente è troppo tardi per fuggire.

5 Cultisti

Abilità: Fisico 6, Lottare 4, Salute Fisica 6, Uso armi bianche 5.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: -1 (in caso di imboscata).

Attacchi: -1 (Pugnale).

Area 4-2: Sottoterra
(pagina 23)

- Ogni investigatore con almeno 1 punto in **Vita all'Aperto** noterà delle impronte sul terreno.

Area 4-3: Stanza della Mappa
(pagina 24)

- La mappa mostra l'ubicazione della Prigione della Prole Stellare.

Area 4-4: Il Nilo Eterno...
(pagina 24)

- In questa zona gli investigatori possono sostituire la chiave di volta per fermare la corrente d'acqua.

Area 4-5: ...E le Sue Creature
(pagina 24)

- **Archeologia** o **Architettura** per capire che la cripta stia per crollare.
- **Fiutare Guai con difficoltà 4** per non essere colti alla sprovvista dagli Abitatori del Profondo.
- **Fisico con difficoltà 5** per aprire uno qualsiasi dei sarcofagi.
- **Archeologia** o **Miti di Cthulhu** per decifrare i geroglifici (il personaggio deve avere almeno un punto in entrambe le abilità).

- **Indizio Chiave:** esaminare un sarcofago qualsiasi darà indizi su come trovare la Prigione della Prole Stellare.

8 Abitatori del Profondo:

Abilità (sulla terraferma/in acqua): Fisico 8/12, Salute Fisica 9, Lottare 8/12, Uso armi bianche 6/4.

Tiro per colpire: 4/5

Bonus di Prontezza: +0/+1

Bonus di Furtività: +0/+1

Attacchi: +1 (artigli),

Armatura: -1 contro tutto (scaglie e pelle) **Bonus di Equilibrio:** +0

Esito della Scena 4
(pagina 26)

- Con **Uso Esplosivi** (senza bisogno di tirare, eccetto per danni subiti dagli investigatori) una parte della tomba crollerà.
- Per scalare serve tirare su **Fisico con difficoltà 4**. Gli investigatori che cascano subiscono 1d6-1 danni
- **Fisico con difficoltà 5** per fuggire attraverso la grata delle fogne.

Scena 5:

Il Nascondiglio di Alexis

Questa scena è opzionale, non necessaria per terminare l'avventura. Può essere fonte di indizi che lasci gli investigatori senza parole. Potrebbero finire nel nascondiglio per uno dei seguenti motivi:

- Imprigionati, dopo essere stati catturati dalla polizia o dai teosofi.
- Dopo essere stati invitati da Madame Carlisle.
- Dopo aver rintracciato Jack Saul.

Area 5-1 - Vicolo di Alexis
(pagina 27)

- Muoversi di soppiatto per superare le guardie richiede una prova di **Furtività con difficoltà 4**.
- Per buttare giù la porta serve una prova di Fisico con difficoltà 6.
- **La spesa di 1 punto di Miti di Cthulhu** terrà in allerta gli investigatori riguardo uno Shoggoth che si aggira per le fogne.

Area 5-2 - Soggiorno (pagina 27)

- **Scassinare o Riparazione Meccanica con difficoltà 3** per aprire lo scrigno.
- Lo scrigno contiene dei documenti provenienti dalla Chicago House (**Biblioteconomia** per identificarli), la mappa per la Prigione della Prole Stellare, 4 fiale con olio di mirra, 4 schegge di legno di carrubo, una scatola di franchincenso e un incensiere di ferro.

Jack Saul

Abilità: Fisico 4, Uso armi da fuoco 5, Salute fisica 6, Lottare 4.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: +1.

Attacchi: +1 (Pistola 9 mm).

3 Devoti Teosofi

Abilità: Fisico 4, Uso armi da fuoco 4, Salute fisica 5, Lottare 3, Uso armi bianche 4.

Tiro per colpire: 3.

Attacchi: +1 (doppietta, vedi regole per fucili particolari a pag. 61 del manuale base di Sulle Tracce di Cthulhu), -1 (daghe).

Area 5-3 - Magazzino (pagina 29)

- Eccetto per il fucile a canne mozze (danno +2) e le munizioni, non c'è altro di interessante qui.

Area 5-4: Prigione di Carlisle (pagina 30)

- **Giudicare** mostra come Madame Carlisle non stia dando tutte le informazioni in suo possesso (anche se gli investigatori molto difficilmente ne saranno sorpresi), potrà però dare qualche indizio sui punti deboli per farla parlare.
- Una buona *ruolata* o **la spesa di 1 punto in Adulare** per fare in modo che Madame Carlisle riveli ogni dettaglio di ciò che sa.

Madame Carlisle

Abilità: Fisico 3, Uso armi da fuoco 4, Salute fisica 5, Lottare 4.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: +1.

Attacchi: +0 (Derringer .25).

Fuga! (pagina 30)

- Se gli investigatori tentassero di fuggire tramite il tetto serve fare un tiro di **Fisico con difficoltà 5** (o **difficoltà 2**, in caso utilizzino una corda). Cadere dal tetto sulla strada causa 5 danni, mentre cascare sui sacchi dell'immondizia causa 2 danni.

Shoggoth Minore

Abilità: Fisico 11, Salute fisica 30, Lottare 20.

Tiro per colpire: 3 (grande).

Bonus di Prontezza: +2.

Bonus di Furtività: -1.

Attacchi: +5 (pseudopodo), +2 (avviluppare, vedere pag. 150 del manuale base).

Armatura: fuoco ed elettricità infliggono la metà dei normali danni; le armi materiali infliggono 1 solo danno per attacco; fino alla morte, rigenera 2 punti di Salute Fisica per round.

Bonus di Equilibrio: +3.

Scena 6:

Prigione della Prole Stellare

Viaggio verso la Prigione (pagina 31)

- **Riparazione Meccanica** per far partire una macchina, in caso dovessero rubarne una.
- Vedere la carneficina richiede un **tiro di Equilibrio Psicico di 4 punti**.
- Esaminando i corpi si troverà un solo sopravvissuto.
- **Un tiro di Pronto Soccorso con difficoltà 5** permetterà al ferito di sopravvivere abbastanza a lungo da pronunciare le sue ultime parole.
- **Raccogliere prove** per trovare un contenitore pieno di olio di mirra, un pacchetto di franchincenso e un paio di paletti affilati in legno di carrubo con delle rune incise.
- **Occultismo** o **Miti di Cthulhu** per riconoscere le rune come un incantesimo di vincolamento.

Area 6-1: Il Grande Portale (page 33)

- Un tiro di **Fiutare guai** con difficoltà 3 permetterà agli investigatori di notare che sono pedinati.

Area 6-2 - Scelte False

(pagina 34)

- Gli investigatori senza protezioni in volto perdono 1 punto di **Salute fisica** o **Fisico** (a loro scelta) per ogni 10 minuti passate nella tomba.
- **Miti di Cthulhu** o **Archeologia** per leggere le iscrizioni sull'altare.
- **Occultismo** per riconoscere le rune come originarie della magia Enochiana.
- Serve la spesa di **1 punto di Miti di Cthulhu** o **Occultismo** per tradurre le scritte sul mosaico.

Area 6-3: Transetto

(pagina 35)

- **Archeologia** o **Architettura** per riconoscere il modello.

Area 6-4: Pozzo Secco

(pagina 35)

- **Medicina** o **Medicina Legale** per identificare la modalità del sacrificio.

Area 6-5: Prigione della Prole Stellare

(pagina 35)

- **L'olio di mirra** allontana gli Abitatori del Profondo, ci vorranno 1d6 turni dall'applicazione prima che possa fare effetto.
- **Il fumo del franchincenso** farà in modo che la Prole Stellare attacchi casualmente (vedi sotto).
- **I paletti di legno di carrubo** feriscono gravemente la Prole Stellare (vedi sotto). Per attaccarne direttamente il corpo, l'investigatore deve prima fare un tiro su Equilibrio Psicico di 5 punti per superare il terrore e avvicinarsi alla fossa. Qualunque attacco successivo andrà in porto, vista l'enorme stazza della creatura.

Abitatori del Profondo, quanti necessario

Abilità (sulla terraferma/in acqua): Fisico 8/12, Salute fisica 9, Lottare 8/12, Uso Armi Bianche 6/4.

Tiro per colpire: 4/5.

Bonus di Prontezza: +0/+1.

Bonus di Furtività: +0/+1.

Attacchi: +1 (Artigli).

Armatura: -1 contro tutto (scaglie e pelle).

Bonus di Equilibrio: +0.

Aat-noth, Prole Stellare di Cthulhu

Queste statistiche considerano la Prole Stellare ancora intrappolata. Per descrizione e statistiche complete vedere Xothiani a pag. 153 del manuale base.

Abilità: Fisico 10, Salute fisica 40, Lottare 27.

Tiro per colpire: 1 (corpo), 3 (tentacoli)

Bonus di Furtività: -2 (tranne negli abissi oceanici)

Attacchi: +5 (tentacoli),

Armatura: -6 contro tutto (pelle e grasso); rigenera 3 punti di Salute Fisica per round.

Bonus di Equilibrio: +3.

La Prole Stellare fa tre attacchi ogni round, usando 4 punti di Lottare in ognuno. Il suo attacco infligge +5 danni.

Se viene usato il franchincenso, la Prole Stellare inizierà ad attaccare casualmente. Ogni round si tirano tre dadi (uno per tentacolo) e si consulta la tabella sottostante:

Risultato	La Prole Stellare attacca...
1-2	un Abitatore casuale
3-5	la Cripta (vedi sotto)
6	un Investigatore casuale

Ogni volta che il tentacolo manca il bersaglio o il dado fa colpire la cripta si sceglie un Investigatore a caso e gli si fa tirare Fiutare Guai o Fisico con difficoltà 4. Con un fallimento l'investigatore verrà colpito dalle rocce che cadono, causandogli 2d6+2 danni.

Usare i paletti in legno di carrubo contro i tentacoli infliggerà +5 danni che ignorano l'armatura. Se il tentacolo subisce 10 o più danni si ritira nella fossa e non attacca più.

Far esplodere il corpo della Prole Stellare ne causerà il ritiro nella fossa. Non appena la creatura si ritirerà, cercherà di afferrare gli Investigatori con un tentacolo (e con tutti quelli che non sono stati ritirati nella fossa) e di trascinarli con sé. Da considerare come una prova contrapposta.

All'inizio la Prole Stellare fa un test con difficoltà 4. Ogni tentacolo che afferra un Investigatore aggiunge un modificatore di +1 per tiro (è l'unico bonus: non può spendere punti per le abilità). Esempio: *se tutti e tre i tentacoli non sono stati danneggiati a sufficienza per ritirarsi, gli Investigatori verranno afferrati da quattro tentacoli, che daranno alla Prole Stellare +4 al tiro. Se invece, al contrario, tutti e tre i tentacoli si fossero ritirati il bonus sarà solo di +1, per l'unico tentacolo rimanente.*

Successivamente l'investigatore fa un tiro di **Fisico con difficoltà 4**, ogni tentacolo aggiunge +1 alla difficoltà. *Esempio: l'investigatore afferrato da quattro tentacoli dovrà superare la difficoltà di 8, mentre l'investigatore afferrato da un solo tentacolo dovrà solo superare la difficoltà di 5.*

Se entrambi, Prole Stellare e investigatore, superano o falliscono le rispettive prove, la lotta continua. Se la Prole Stellare ha successo e l'investigatore no, viene trascinato nella fossa. Se la Prole Stellare non supera la prova e l'investigatore sì, egli riesce in qualche modo a fuggire dalla stretta del tentacolo.

Infliggendo 10 o più danni al tentacolo che tiene l'investigatore questo lascia la presa e si ritira.

L'investigatore può rinunciare al proprio tiro su Fisico per portare un singolo attacco al tentacolo, ma se non gli fa abbastanza danni per fare in modo che lasci la presa lo sfortunato verrà trascinato nella fossa.

Scritto da Harley Stroh e convertito da Arseny Kuznetsov.

Traduzione a cura del team di *Sulle Tracce di Cthulhu & Gumshoe Italia Fan*:

Traduzione: Evelyn Ruth Girardi.

Editing e Revisione: Laura Cardinale, Luca Cardarelli.

Grafica e Impaginazione: Laura Cardinale.

Ringraziamenti Speciali: Lorenzo Coratti, Giulia Peverini.

Tutti i prodotti e marchi registrati qui menzionati appartengono ai loro rispettivi proprietari. Sulle Tracce di Cthulhu è © 2010 di Giochi Uniti srl. Trail of Cthulhu è © 2008, Pelgrane Press Ltd. Call of Cthulhu è © 1981, Chaosium, Inc. Death in Luxor è © 2007, Goodman Games. Death in Luxor è stato scritto da Harley Stroh. Questa conversione è stata scritta da Arseny Kuznetsov, la traduzione italiana è a cura di Sulle Tracce di Cthulhu & Gumshoe Italia Fan.

Raccolta delle statistiche di PNG e mostri

Cultisti:

Il Vecchio Persiano

Abilità: Fisico 3, Salute Fisica 8, Lottare 5, Uso Armi Bianche 5.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: +2.

Attacchi: -1 (Pugnale).

Madame Carlisle

Abilità: Fisico 3, Uso Armi da Fuoco 4, Salute Fisica 5, Lottare 4.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: +1.

Attacchi: +0 (derringer .25).

Jack Saul

Abilità: Fisico 4, Uso Armi da Fuoco 5, Salute Fisica 6, Lottare 4.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: +1.

Attacchi: +1 (pistola 9mm).

Tirapiedi:

Poliziotti

Attributes: Athletics 3, Firearms 4, Health 7, Scuffling 5, Weapons 4.

Hit Threshold: 3

Weapon: -1 (Billy club), +1 (PO8 Luger)

Cultists

Abilità: Fisico 6, Lottare 4, Salute Fisica 6, Uso Armi Bianche 5.

Tiro per colpire: 3.

Bonus di Furtività: -1.

Attacchi: -1 (pugnale).

Operai

Abilità: Fisico 7, Lottare 4, Salute Fisica 6.

Attacchi: -2 (mani nude).

Devoti Teosofi

Abilità: Fisico 4, Uso Armi da Fuoco 4, Salute fisica 5, Lottare 3, Uso Armi Bianche 4.

Tiro per colpire: 3.

Attacchi: +1 (doppietta, vedi regole per fucili particolari a pag. 61 del manuale base di Sulle Tracce di Cthulhu), -1 (daghe).

Mostri:

Abitatori del profondo

Abilità: (sulla terraferma/in acqua): Fisico 8/12, Salute Fisica 9, Lottare 8/12, Uso Armi Bianche 6/4.

Tiro per colpire: 4/5.

Bonus di Prontezza: +0/+1.

Bonus di furtività: +0/+1.

Attacchi: +1 (Artigli).

Armatura: -1 contro tutto (scaglie e pelle).

Bonus di Equilibrio: +0.

Shoggoth Minore

Abilità: Fisico 11, Salute fisica 30, Lottare 20.

Tiro per colpire: 3 (grande).

Bonus di Prontezza: +2.

Bonus di Furtività: -1.

Attacchi: +5 (pseudopodo), +2 (avviluppare, vedere pag. 150 del manuale base).

Armatura: fuoco ed elettricità infliggono la metà dei normali danni; le armi materiali infliggono 1 solo danno per attacco; fino alla morte, rigenerare 2 punti di Salute Fisica per round.

Bonus di Equilibrio: +3.

Scheda Riepilogativa degli Investigatori ad uso del Custode

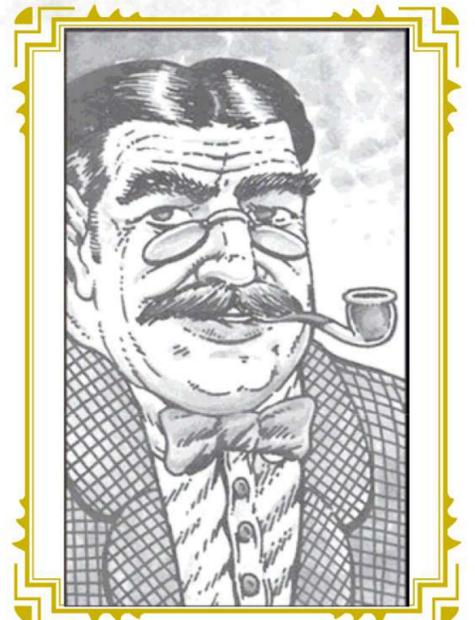
Giocatore					
Investigatore					
Pulsione					
Professione	Archeologo	Investigatore Privato	Parapsicologo	Militare	Criminale
Salute Fisica	9	11	7	9	6
Sanità Mentale	6	7	7	7	7
Baluardo 1					
Baluardo 2					
Baluardo 3					
Equilibrio Psicico	10	7	9	11	6
Fonte 1					
Fonte 2					
Fonte 3					
Contatto 1					
Contatto 2					
Contatto 3					
Antropologia	1		2		
Archeologia	4				1
Architettura	2				
Biblioteconomia	1				
Biologia					
Contabilità		1			
Crittografia					
Fisica					
Geologia					
Legge					
Lingue	4	1	2		2
Medicina				2	
Miti di cthulhu	1		1		
Occultismo			4		
Storia	1		1		
Storia dell'arte					
Teologia			1		
Adulare	4		2		4
Burocrazia	1			2	
Conoscenze di strada		4			4
Contrattare		1	1		2
Giudicare	2	4	4		
Interrogare					
Intimidire		2		4	2
Parlare alla polizia		2			
Raccogliere voci			1		
Rassicurare		2	2	6	2
Reputazione				2	3
Arte					
Artigianato					
Astronomia			1		
Chimica				1	
Farmacologia					
Fotografia			2		
Medicina legale		2			
Raccogliere prove	2	2		3	2
Scassinare		2		2	2
Vita all'aperto				2	

SULLE TRACCE DI CTHULHU



DI KENNETH HITE

Nome del Giocatore:



Sanità Mentale

0	1	2	3
4	5	6	✓
✓	✓	✓	✓
✓	✓	✓	✓

Tiro per Colpire³

Equilibrio Psicico

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	✓
✓	✓	✓	✓

Salute Fisica

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	✓
✓	✓	✓	✓

¹ In stile Pulp, dove la Sanità può essere recuperata, segnare con una crocetta i punti base perduti, e con una lineetta i punti spesi.

² Le abilità Professionali costano la metà. Contrassegnarle con un asterisco prima di assegnare i punti abilità.

³ Il Tiro per Colpire è 3, oppure 4 se il punteggio base dell'abilità Fisico è 8 o più.

⁴ Queste abilità generiche possono essere usate anche come abilità Investigative.

⁵ In genere, durante la creazione del personaggio, non si possono assegnare punti all'abilità Miti di Cthulhu; la Sanità Mentale è limitata a 10 - il punteggio di quella in Miti di Cthulhu.

⁶ In stile Pulp, se il punteggio base in Uso Armi da Fuoco è 5 o più, è possibile sparare con due pistole contemporaneamente (vedi pag. 42).

⁷ Scegliere una lingua per ogni punto e registrarla qui.

⁸ I punti base di Darsela a Gambe in eccesso rispetto al doppio di quelli in Fisico costano la metà.

⁹ Solo Alienisti e Parapsicologi possono acquistare l'abilità Ipnosi, e solo in stile Pulp.

¹⁰ Ogni personaggio inizia con alcuni punti assegnati gratuitamente: 4 di Sanità Mentale, 1 ciascuno di Salute Fisica ed Equilibrio Psicico.

Nome dell'Investigatore:

Pulsione:

Professione:² Archeologo

Capacità speciali: può avere accesso ad artefatti rari, magazzini e archivi museali, collezioni private, ecc.

Baluardi della Sanità Mentale:

Punti Abilità:

Abilità Accademiche

- Antropologia 1
- Archeologia 4
- Architettura 2
- Biblioteconomia 1
- Biologia
- Contabilità
- Crittografia
- Fisica
- Geologia
- Legge
- Lingue⁶ 4

Abilità Interpersonali

- Adulare 4
- Burocrazia 1
- Conosc.ze di Strada
- Contrattare
- Giudicare 2
- Interrogare
- Intimidire
- Parlare alla Polizia
- Raccogliere Voci
- Rassicurare
- Reputazione

Abilità Generiche

- Camuffarsi¹⁰
- Cavalcare 1
- Celare
- Darsela a Gambe⁷ 4
- Equilibrio Psicico⁹ 11
- Equipaggiarsi 4
- Fisico 5
- Fiutare Guai 4
- Furtività
- Gioco di Mano
- Guidare 5
- Ipnosi⁸
- Lottare 6
- Pedinare
- Pilotare
- Pronto Soccorso 4
- Psicoanalisi
- Rip.ne Elettrica¹⁰
- Rip.ne Meccanica¹⁰
- Salute Fisica⁹ 9
- Sanità Mentale⁹ 6
- Uso Armi Bianche 6
- Uso Armi da Fuoco⁵
- Uso Esplosivi¹⁰

Abilità Tecniche

- Medicina
- Miti di Cthulhu⁴ 1
- Occultismo
- Storia 1
- Storia dell'Arte
- Teologia

- Arte
- Artigianato
- Astronomia
- Chimica
- Farmacologia
- Fotografia
- Medicina Legale
- Raccogliere Prove 2
- Scassinare
- Vita all'Aperto

FONTI DI EQUILIBRIO PSICHICO:

CONTATTI E NOTE

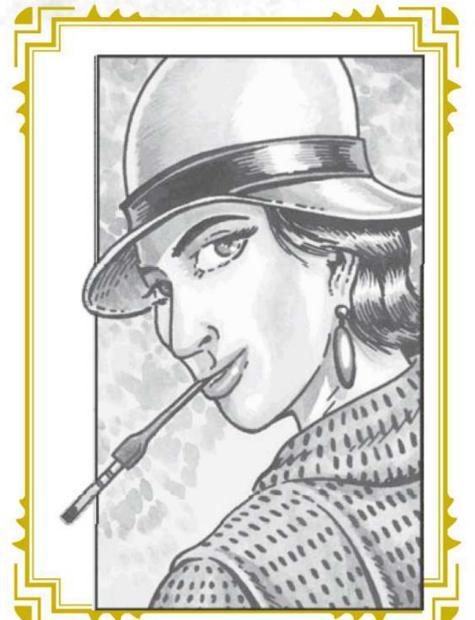
Conosci il Professor Bollacher sin dai tempi dell'università, quando era uno dei Ricercatori più radicali dell'Università di Chicago. Vi siete scontrati sin dal vostro primo incontro: la tua passione per l'archeologia e per le ricerche accurate cozzavano con la sua passione per l'occulto. Sei cresciuto, accademicamente, nel corso degli anni, arrivando persino ad ammettere, a malincuore, che la sua tesi sulle Lingue Perdute del Popolo Proto-Atlantideo fosse quasi plausibile - sebbene fossero tutte fesserie. Tu hai la tua personale teoria: la scienza è il pilastro del progresso, e se il genere umano riuscirà mai a separarsi da quel pantano che creano le superstizioni ed i miti, sarà solo attraverso una corretta applicazione del metodo scientifico. Quando Bollacher ti ha invitato a Luxor hai accettato per due motivi: perché per un archeologo è l'occasione di una vita ma, soprattutto, perché se doveva esserci qualcuno a mettere in riga il professore, quello dovevi essere tu.

SULLE TRACCE DI CTHULHU



DI KENNETH HITE

Nome del Giocatore:



Sanità Mentale

0	1	2	3
4	5	6	✓
8	✓	10	11
✓	✓	✓	✓

Tiro per Colpire³

Equilibrio Psicico

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	✓	10	11
✓	✓	✓	✓

Salute Fisica

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	✓	10	11
✓	✓	✓	✓

¹ In stile Pulp, dove la Sanità può essere recuperata, segnare con una crocetta i punti base perduti, e con una lineetta i punti spesi.

² Le abilità Professionali costano la metà. Contrassegnarle con un asterisco prima di assegnare i punti abilità.

³ Il Tiro per Colpire è 3, oppure 4 se il punteggio base dell'abilità Fisico è 8 o più.

⁴ Queste abilità generiche possono essere usate anche come abilità Investigative.

⁵ In genere, durante la creazione del personaggio, non si possono assegnare punti all'abilità Miti di Cthulhu; la Sanità Mentale è limitata a 10 - il punteggio di quella in Miti di Cthulhu.

⁶ In stile Pulp, se il punteggio base in Uso Armi da Fuoco è 5 o più, è possibile sparare con due pistole contemporaneamente (vedi pag. 42).

⁷ Scegliere una lingua per ogni punto e registrarla qui.

⁸ I punti base di Darsela a Gambe in eccesso rispetto al doppio di quelli in Fisico costano la metà.

⁹ Solo Alienisti e Parapsicologi possono acquistare l'abilità Ipnosi, e solo in stile Pulp.

¹⁰ Ogni personaggio inizia con alcuni punti assegnati gratuitamente: 4 di Sanità Mentale, 1 ciascuno di Salute Fisica ed Equilibrio Psicico.

Nome dell'Investigatore:

Pulsione:

Professione:² Criminale

Capacità speciali: Può spendere punti in Celare, Gioco di Mano e Pedinare dopo aver tirato il dado. 2 punti spesi in questo modo aumentano il risultato di 1.

Baluardi della Sanità Mentale:

Punti Abilità:

Abilità Accademiche

- Antropologia
- Archeologia ¹
- Architettura
- Biblioteconomia
- Biologia
- Contabilità
- Crittografia
- Fisica
- Geologia
- Legge
- Lingue⁶ ²

Abilità Interpersonali

- Adulare ⁴
- Burocrazia
- Conosc.ze di Strada ⁴
- Contrattare ²
- Giudicare
- Interrogare
- Intimidire ²
- Parlare alla Polizia
- Raccogliere Voci
- Rassicurare ²
- Reputazione ³

Abilità Generiche

- Camuffarsi¹⁰ ³
- Cavalcare
- Celare ²
- Darsela a Gambe⁷
- Equilibrio Psicico⁹ ⁷
- Equipaggiarsi ⁴
- Fisico ¹⁴
- Fiutare Guai ⁶
- Furtività ⁸
- Gioco di Mano ³
- Guidare

Abilità Tecniche

- Medicina ¹
- Miti di Cthulhu⁴
- Occultismo
- Storia
- Storia dell'Arte
- Teologia

- Arte
- Artigianato
- Astronomia
- Chimica
- Farmacologia
- Fotografia
- Medicina Legale
- Raccogliere Prove ²
- Scassinare ²
- Vita all'Aperto

- Ipnosi⁸
- Lottare ⁸
- Pedinare ⁴
- Pilotare
- Pronto Soccorso ³
- Psicoanalisi
- Rip.ne Elettrica¹⁰
- Rip.ne Meccanica¹⁰ ³
- Salute Fisica⁹ ⁶
- Sanità Mentale⁹ ⁶
- Uso Armi Bianche ³
- Uso Armi da Fuoco⁵ ⁴
- Uso Esplosivi¹⁰ ¹

FONTI DI EQUILIBRIO PSICHICO:

CONTATTI E NOTE

Per la maggior parte della vita te la sei cavata grazie al tuo bell'aspetto e alla buona sorte, passando da un imbroglione all'altro. Dopo essere scappata dalla città di San Francisco, hai avuto facilmente accesso ai corsi dell'Università di Chicago e, da lì, a una posizione ben pagata come Assistente. Chi ha avuto molto a che fare con te ti ha ben riconosciuta per ciò che sei: una truffatrice, per questo fai in modo che nessuno si avvicini davvero a te. Non ti saresti mai aspettata di essere chiamata dal team della Chicago House per la spedizione di Luxor. Chicago è gradevole, ma ti aspetti che Luxor sia molto meno accogliente, specialmente quando si tratta di fare archeologia per davvero. È probabile che non rimarrai nei paraggi a lungo - sai che il Mediterraneo è splendido in questo periodo dell'anno.

SULLE TRACCE DI CTHULHU



DI KENNETH HITE

Nome del Giocatore:



Sanità Mentale

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓	✓	✓	✓

Tiro per Colpire³

Equilibrio Psicico

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓	✓	✓	✓

Salute Fisica

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓	✓	✓	✓

¹ In stile Pulp, dove la Sanità può essere recuperata, segnare con una crocetta i punti base perduti, e con una lineetta i punti spesi.

² Le abilità Professionali costano la metà. Contrassegnarle con un asterisco prima di assegnare i punti abilità.

³ Il Tiro per Colpire è 3, oppure 4 se il punteggio base dell'abilità Fisico è 8 o più.

⁴ Queste abilità generiche possono essere usate anche come abilità Investigative.

⁵ In genere, durante la creazione del personaggio, non si possono assegnare punti all'abilità Miti di Cthulhu; la Sanità Mentale è limitata a 10 - il punteggio di quella in Miti di Cthulhu.

⁶ In stile Pulp, se il punteggio base in Uso Armi da Fuoco è 5 o più, è possibile sparare con due pistole contemporaneamente (vedi pag. 42).

⁷ Scegliere una lingua per ogni punto e registrarla qui.

⁸ I punti base di Darsela a Gambe in eccesso rispetto al doppio di quelli in Fisico costano la metà.

⁹ Solo Alienisti e Parapsicologi possono acquistare l'abilità Ipnosi, e solo in stile Pulp.

¹⁰ Ogni personaggio inizia con alcuni punti assegnati gratuitamente: 4 di Sanità Mentale, 1 ciascuno di Salute Fisica ed Equilibrio Psicico.

Nome dell'Investigatore:

Pulsione:

Professione:² Investigatore Privato

Capacità speciali: Può spendere punti in Camuffarsi e Pedinare dopo il tiro di dado, 2 punti spesi in questo modo migliorano il risultato di 1.

Baluardi della Sanità Mentale:

Punti Abilità:

Abilità Accademiche

- Antropologia
- Archeologia
- Architettura
- Biblioteconomia
- Biologia
- Contabilità 1
- Crittografia
- Fisica
- Geologia
- Legge
- Lingue⁶ 1

Abilità Interpersonali

- Adulare
- Burocrazia
- Conosc.ze di Strada 4
- Contrattare 1
- Giudicare 4
- Interrogare
- Intimidire 2
- Parlare alla Polizia 2
- Raccogliere Voci
- Rassicurare 2
- Reputazione

Abilità Generiche

- Camuffarsi⁴ 4
- Cavalcare
- Celare
- Darsela a Gambe⁷
- Equilibrio Psicico⁹ 7
- Equipaggiarsi
- Fisico 8
- Fiutare Guai 4
- Furtività 4
- Gioco di Mano
- Guidare 4
- Ipnosi⁸
- Lottare 10
- Pedinare 6
- Pilotare
- Pronto Soccorso 4
- Psicoanalisi
- Rip.ne Elettrica⁴
- Rip.ne Meccanica⁴ 2
- Salute Fisica⁹ 11
- Sanità Mentale⁹ 7
- Uso Armi Bianche 5
- Uso Armi da Fuoco⁵
- Uso Esplosivi⁴

Abilità Tecniche

- Medicina
- Miti di Cthulhu⁴
- Occultismo
- Storia
- Storia dell'Arte
- Teologia

- Arte
- Artigianato
- Astronomia
- Chimica
- Farmacologia
- Fotografia
- Medicina Legale 2
- Raccogliere Prove 2
- Scassinare 2
- Vita all'Aperto

FONTI DI EQUILIBRIO PSICHICO:

CONTATTI E NOTE

Se esistesse un premio per la lotta contro una vita di stenti, tu saresti il campione del mondo. Hai cominciato come pugile amatoriale di pesi piuma, ma sebbene riuscissi a incassare qualsiasi colpo, non eri abbastanza forte per colpire quando contava davvero. Dopo quattro nasi rotti e uno zigomo distrutto, hai deciso che la vita di un investigatore privato senza lavoro fosse migliore di quella di un pugile fallito. Nonostante non sia mai arrivato uno stipendio generoso, sei diventato un discreto investigatore, il che è dovuto soprattutto a clamorosi colpi di fortuna, piuttosto che a competenze specifiche. Hai lavorato per Bollacher qualche anno fa, quando ti ha ingaggiato per investigare sulla sua novella sposa. Ciò che hai scoperto non era bello, ma la sua giovane moglie lo era. Salto fuori che Rose aveva un debole per le attenzioni e perdeva la testa per chiunque mostrasse interesse nel passare la notte ad ascoltare i suoi problemi. Nel corso delle tue indagini l'hai ascoltata a lungo, ma hai sempre mantenuto un rapporto professionale, giusto? Ora il vecchio professore ha di nuovo dei sospetti e sta cercando vecchi amici di cui potersi fidare. Tu non sei suo amico, né sei sicuro che possa fidarsi di te. Ma la paga è buona, e poi c'è sempre Rose...

SULLE TRACCE DI CTHULHU



DI KENNETH HITE

Nome del Giocatore:



Sanità Mentale

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	✓10	✓11
✓12	✓13	✓14	✓15

Tiro per Colpire³

Equilibrio Psicico

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓12	✓13	✓14	✓15

Salute Fisica

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓12	✓13	✓14	✓15

¹ In stile Pulp, dove la Sanità può essere recuperata, segnare con una crocetta i punti base perduti, e con una lineetta i punti spesi.

² Le abilità Professionali costano la metà. Contrassegnarle con un asterisco prima di assegnare i punti abilità.

³ Il Tiro per Colpire è 3, oppure 4 se il punteggio base dell'abilità Fisico è 8 o più.

⁴ Queste abilità generiche possono essere usate anche come abilità Investigative.

⁵ In genere, durante la creazione del personaggio, non si possono assegnare punti all'abilità Miti di Cthulhu; la Sanità Mentale è limitata a 10 - il punteggio di quella in Miti di Cthulhu.

⁶ In stile Pulp, se il punteggio base in Uso Armi da Fuoco è 5 o più, è possibile sparare con due pistole contemporaneamente (vedi pag. 42).

⁷ Scegliere una lingua per ogni punto e registrarla qui.

⁸ I punti base di Darsela a Gambe in eccesso rispetto al doppio di quelli in Fisico costano la metà.

⁹ Solo Alienisti e Parapsicologi possono acquistare l'abilità Ipnosi, e solo in stile Pulp.

¹⁰ Ogni personaggio inizia con alcuni punti assegnati gratuitamente: 4 di Sanità Mentale, 1 ciascuno di Salute Fisica ed Equilibrio Psicico.

Nome dell'Investigatore:

Pulsione:

Professione:² Militare

Capacità speciali: Può spendere 2 punti di Rassicurare per calmare un personaggio nel panico finché l'equilibrio psichico è superiore a 0. Non ha aumento di diff. in combattimento finché la Salute Fisica è superiore a -5

Baluardi della Sanità Mentale:

Punti Abilità:

Abilità Accademiche

- Antropologia
- Archeologia
- Architettura
- Biblioteconomia
- Biologia
- Contabilità
- Crittografia
- Fisica
- Geologia
- Legge
- Lingue⁶
- Medicina 2
- Miti di Cthulhu⁴
- Occultismo
- Storia
- Storia dell'Arte
- Teologia

Abilità Interpersonali

- Adulare
- Burocrazia 2
- Conosc.ze di Strada
- Contrattare
- Giudicare
- Interrogare
- Intimidire 4
- Parlare alla Polizia
- Raccogliere Voci
- Rassicurare 6
- Reputazione 2
- Arte
- Artigianato
- Astronomia
- Chimica 1
- Farmacologia
- Fotografia
- Medicina Legale
- Raccogliere Prove 3
- Scassinare 2
- Vita all'Aperto 2

Abilità Generiche

- Camuffarsi¹⁰
- Cavalcare
- Celare
- Darsela a Gambe⁷
- Equilibrio Psicico⁹ 7
- Equipaggiarsi
- Fisico 6
- Fiutare Guai
- Furtività
- Gioco di Mano
- Guidare
- Ipnosi⁸
- Lottare 10
- Pedinare
- Pilotare
- Pronto Soccorso 8
- Psicoanalisi
- Rip.ne Elettrica¹⁰
- Rip.ne Meccanica¹⁰ 6
- Salute Fisica⁹ 11
- Sanità Mentale⁹ 9
- Uso Armi Bianche 10
- Uso Armi da Fuoco⁵ 8
- Uso Esplosivi¹⁰ 6

Abilità Tecniche

- Medicina 2
- Miti di Cthulhu⁴
- Occultismo
- Storia
- Storia dell'Arte
- Teologia

FONTI DI EQUILIBRIO PSICHICO:

CONTATTI E NOTE

Ti sei guadagnato da vivere servendo nell'esercito all'estero. Hai fatto una vita dignitosa, e hai visto molto più mondo che non rimanendo a casa dei tuoi a lavorare nei campi. Asia, Africa, Sud America... Se negli ultimi 15 anni un continente è stato in guerra, tu sei stato lì a sparare colpi. Non è che ti piaccia il pensiero di uccidere, ma se qualcuno deve trarre profitto dalla guerra, tanto vale che tu sia lì a impiegare bene quel denaro.

Fu una sorpresa quando lo zio Aaron riuscì a contattarti. Aveva un lavoro per la pecora nera della famiglia e voleva sapere se fossi interessato. Non sei mai stato in Egitto prima, ma hai sempre voluto vedere le piramidi...

SULLE TRACCE DI CTHULHU



DI KENNETH HITE

Nome del Giocatore:



Sanità Mentale

0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓	✓	✓	✓

Tiro per Colpire³

Equilibrio Psicico

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓	✓	✓	✓

Salute Fisica

-12	-11	-10	-9
-8	-7	-6	-5
-4	-3	-2	-1
0	1	2	3
4	5	6	7
8	9	10	11
✓	✓	✓	✓

¹ In stile Pulp, dove la Sanità può essere recuperata, segnare con una crocetta i punti base perduti, e con una lineetta i punti spesi.

² Le abilità Professionali costano la metà. Contrassegnarle con un asterisco prima di assegnare i punti abilità.

³ Il Tiro per Colpire è 3, oppure 4 se il punteggio base dell'abilità Fisico è 8 o più.

⁴ Queste abilità generiche possono essere usate anche come abilità Investigative.

⁵ In genere, durante la creazione del personaggio, non si possono assegnare punti all'abilità Miti di Cthulhu; la Sanità Mentale è limitata a 10 - il punteggio di quella in Miti di Cthulhu.

⁶ In stile Pulp, se il punteggio base in Uso Armi da Fuoco è 5 o più, è possibile sparare con due pistole contemporaneamente (vedi pag. 42).

⁷ Scegliere una lingua per ogni punto e registrarla qui.

⁸ I punti base di Darsela a Gambe in eccesso rispetto al doppio di quelli in Fisico costano la metà.

⁹ Solo Alienisti e Parapsicologi possono acquistare l'abilità Ipnosi, e solo in stile Pulp.

¹⁰ Ogni personaggio inizia con alcuni punti assegnati gratuitamente: 4 di Sanità Mentale, 1 ciascuno di Salute Fisica ed Equilibrio Psicico.

Nome dell'Investigatore:

Pulsione:

Professione:² Parapsicologa

Capacità speciali: Può avere punti in Ipnosi.

Baluardi della Sanità Mentale:

Punti Abilità:

Abilità Accademiche

- Antropologia ²
- Archeologia
- Architettura
- Biblioteconomia
- Biologia
- Contabilità
- Crittografia
- Fisica
- Geologia
- Legge
- Lingue⁶ ²
- Medicina
- Miti di Cthulhu⁴ ¹
- Occultismo ⁴
- Storia ¹
- Storia dell'Arte
- Teologia ¹

Abilità Interpersonali

- Adulare ²
- Burocrazia
- Conosc.ze di Strada
- Contrattare ¹
- Giudicare ⁴
- Interrogare
- Intimidire
- Parlare alla Polizia
- Raccogliere Voci ¹
- Rassicurare ²
- Reputazione
- Arte
- Artigianato
- Astronomia ¹
- Chimica
- Farmacologia
- Fotografia ²
- Medicina Legale
- Raccogliere Prove
- Scassinare
- Vita all'Aperto

Abilità Tecniche

- Camuffarsi¹⁰
- Cavalcare
- Celare ³
- Darsela a Gambe⁷ ⁸
- Equilibrio Psicico⁹ ⁹
- Equipaggiarsi
- Fisico ⁷
- Fiutare Guai ⁸
- Furtività ⁴
- Gioco di Mano ⁴
- Guidare
- Ipnosi⁸ ⁴
- Lottare ⁶
- Pedinare
- Pilotare
- Pronto Soccorso
- Psicoanalisi ⁶
- Rip.ne Elettrica¹⁰
- Rip.ne Meccanica¹⁰
- Salute Fisica⁹ ⁷
- Sanità Mentale⁹ ⁷
- Uso Armi Bianche
- Uso Armi da Fuoco⁵
- Uso Esplosivi¹⁰

FONTI DI EQUILIBRIO PSICHICO:

CONTATTI E NOTE

Hai incontrato Rose Bollacher il giorno del suo matrimonio, quando il professore ti assunse per leggere le mani dei suoi ospiti invitati alla cerimonia. Il lavoro era una sciocchezza per te - hai sempre intrattenuto la gente fingendoti una vera medium - ma quando hai preso la mano di Rose tra le tue, sei stata investita da una intensa visione. Rose Bollacher era destinata a una sorte orribile. Sin da quel giorno sei rimasta in contatto con Rose. È stata una buona amica anche in tempi difficili e ti ha sempre prestato denaro nei periodi più sfortunati. Così, quando hai sentito che fosse nei guai, sapevi cosa dovevi fare: hai messo in atto una truffa, guadagnato qualche soldo facile e hai preso il primo volo per Luxor. Se la tua amica è nei guai non starai certo a guardare e chiunque sia il responsabile la pagherà.