

Appendice II: Conversione alle Regole della 7ª Edizione

Convertire il Materiale dalle Precedenti Edizioni de *Il Richiamo di Cthulhu*

Se sei abituato alle precedenti edizioni di queste regole noterai che nella 7ª Edizione sono stati apportati diversi cambiamenti. Questa appendice è stata pensata per permetterti di usare con pochi sforzi tutto il materiale delle precedenti edizioni de *Il Richiamo di Cthulhu* con le regole della 7ª Edizione. Alcuni di questi cambiamenti vengono qui discussi anche con l'intenzione di fornire al lettore una motivazione del perché siano stati effettuati.

Convertire gli Investigatori

Se i giocatori hanno già degli investigatori e vogliono convertirli alle regole della 7ª Edizione, seguano le istruzioni seguenti. Data la limitata aspettativa di vita dell'investigatore medio, è difficile che la cosa sia di grande preoccupazione per la maggior parte dei giocatori!

Caratteristiche

La prima modifica apportata è stata quella di rendere le caratteristiche simili alle abilità, in modo che i punteggi di entrambe siano su scala percentuale. L'intento era proprio quello di rendere più facile la comparazione e la realizzazione di tiri contrastati che tengano conto sia di caratteristiche che abilità.

L'obiettivo è quello di svolgere le operazioni matematiche in fase di creazione dell'investigatore e non durante il gioco. Non devi certo segnarti tutti i valori di metà e un quinto sulla scheda dell'investigatore, ma abbiamo notato che farlo velocizza il gioco, in particolare quando viene chiesto ai giocatori di effettuare un tiro e dichiarare il loro livello di successo.

È stato inoltre deciso di separare la Fortuna dal Potere (quello che un tempo era chiamato Mana) dato che quest'ultimo adesso assume un significato preponderante in altre parti del gioco. Per questa ragione adesso la Fortuna è determinata casualmente (3D6 x 5).

L'Istruzione (che ha soppiantato l'Educazione) non è più l'unica caratteristica impiegata per generare i Punti Abilità Professionali. Alcuni personaggi potranno così avere un basso livello d'istruzione ma risultare comunque estremamente competenti in alcune delle abilità meno accademiche. Ciò permette di dare anche maggior risalto al Fascino durante le partite.

Abbiamo valutato l'idea di associare una caratteristica ad ogni abilità (come Schivare e DES), ma alla fine abbiamo

rinunciato a questo approccio. L'idea era comunque valida: aveva perfettamente senso che l'abilità base in Ammalciare fosse un quinto dell'Aspetto, ad esempio. Ci sono però tre motivi per cui abbiamo deciso contro questo approccio:

- ① Utilizzare i valori delle caratteristiche comporta ulteriori calcoli durante la creazione dell'investigatore.
- ② Un quinto di una caratteristica risulterebbe comunque in un valore tra 3 e 18. Se si tratta di un'abilità in cui probabilmente andrai a spendere punti, il beneficio di usare un quinto della caratteristica non sembra abbastanza significativo da giustificare questa ulteriore complicazione.

Conversione delle Caratteristiche

Caratteristiche 7ª Edizione	Diviso 5
15	3
20	4
25	5
30	6
35	7
40	8
45	9
50	10
55	11
60	12
65	13
70	14
75	15
80	16
85	17
90	18
95	19
100	20

- ⑨ Le caratteristiche si riconvertono in punti abilità fino a un certo punto. Sono diverse le caratteristiche che vengono impiegate per calcolare i punti abilità, a seconda della professione scelta dall'investigatore.

Abbiamo scelto di mantenere comunque il legame tra Destrezza e Schivare, perché è sempre stato tradizionalmente così.

Le caratteristiche Forza, Destrezza, Costituzione, Taglia, Fascino, Intelligenza, Potere e Istruzione (vedi la nota seguente) delle precedenti edizioni adesso generano un quinto del loro valore. Moltiplica questo risultato per cinque per ottenere il loro valore pieno e poi dividi il nuovo valore per due, arrotondando per difetto, e avrai la metà del valore.

I punti Fortuna e i Punti Ferita rimangono immutati. La caratteristica Sanità serviva solo a determinare i punti Sanità iniziali e non è più considerata una caratteristica.

I punteggi di Educazione (EDU) superiori a 18 necessitano di un'ulteriore modifica, quando li si converte in valori percentuali di Istruzione (IST), come riporta la **Tabella XVI: Convertire EDU in IST**.

Età

Le precedenti edizioni presentavano delle regole per l'invecchiamento e, sebbene nella 7ª Edizione non siano granché cambiate, non c'è alcun bisogno di ricalcolare gli effetti dell'età. Il Bonus al Danno rimane inalterato, mentre il Movimento (vedi **Movimento**, pagina 33) deve essere verificato e va aggiunto il valore di Struttura (vedi **Bonus al Danno e Struttura**, pagina 33).

Bonus al Danno

Nella 7ª Edizione i Bonus al Danno più bassi sono stati modificati.

Bonus al Danno 6ª Ed. e precedenti	Bonus al Danno 7ª Edizione
-1D4	-1
-1D6	-2

Struttura

La 7ª Edizione introduce la Struttura, che viene impiegata per determinare le manovre di combattimento e gli inseguimenti, e deriva da FOR e TAG (vedi **Bonus al Danno e Struttura**, pagina 33).

Movimento

Nella 6ª Edizione, tutti gli umani avevano lo stesso valore di movimento (8), mentre la 7ª Edizione introduce punteggi di movimento diversificati (vedi **Movimento**, pagina 33). Si raccomanda (per semplicità) che il Custode usi i punteggi di movimento come indicati, se fa uso di materiale scritto per le precedenti edizioni.

Riserva di Abilità

Molte delle abilità sono rimaste invariate (a parte l'occasionale cambio di nome) e i loro valori possono semplicemente essere trasferiti sulla scheda dell'investigatore della 7ª Edizione. Nel caso in cui i punti fossero stati spesi in abilità che non esistono più, dovrebbero essere segnati in una Riserva di Abilità, per poi essere ridistribuiti in seguito. Quando sommi i punti alla Riserva di Abilità, fai attenzione a non includere i punti dei valori base (nota che alcuni valori base sono cambiati tra un'edizione e l'altra).

Tabella XVI: Convertire EDU in IST

EDU (6ª Ed. e precedenti)	IST (7ª Edizione)
18	90
19	91
20	92
21	93
22	94
23	95
24	96
25	97
26	98
27+	99

Questa riserva viene quindi ridistribuita tra le abilità della 7ª Edizione al fine di creare un personaggio simile a quello precedente. Quando distribuisce la Riserva di Abilità, considera la spesa dei punti nelle nuove abilità della 7ª Edizione, in particolare Ammalciare e Intimidire.

Alcune abilità delle precedenti edizioni sono state unificate. Ciò è stato fatto particolarmente nel caso in cui l'abilità in un dato campo avrebbe fornito un'abilità superiore in un altro, come l'uso del fucile e lo shotgun. Le due armi divergono per tanti aspetti, ma qualcuno che sia competente nell'uso dello shotgun dovrebbe avere un grosso vantaggio nell'uso di un fucile rispetto ad una persona priva di addestramento. In questo caso si usano il valore maggiore di punti abilità spesi e il valore minore viene messo nella Riserva di Abilità.

Qualsiasi punto abilità che è stato messo nella riserva in seguito alle abilità unificate o rimosse dovrebbe essere adesso distribuito nel modo che preferisce il giocatore. Il Custode potrebbe voler imporre un limite del 75% sui valori iniziali delle abilità.

Uso Fucile e Uso Shotgun erano precedentemente due abilità separate, ma ora sono state unificate. Archie nella 6ª Edizione avrebbe Uso Fucile 40% e Uso Shotgun 70%. I valori base della 6ª Edizione erano Uso Fucile 25% e Uso Shotgun 30%. Di conseguenza l'abilità Uso Fucile di Archie è stata aumentata del 15% e l'abilità Uso Shotgun del 40%.

Il valore base per l'abilità Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) di Archie nella 7ª Edizione (che rimpiazza Uso Fucile e Uso Shotgun) è 25% che sommata al più grosso dei due valori (40%) porta l'abilità Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun) a 65%. Il 15% inutilizzato viene assommato alla Riserva di Abilità di Archie.

Con il permesso del Custode, se necessario si possono scambiare punti tra le abilità al fine di modificare o equilibrare un investigatore.

Una lista di abilità e i loro nuovi nomi compare nel riquadro **Abilità**.

Valore di Credito

Se il tuo personaggio ha dei valori già registrati ad indicare la sua ricchezza, questi restano immutati. Altrimenti, determina la ricchezza dell'investigatore in base al suo vecchio punteggio di Reputazione che nella 7ª Edizione viene sostituito dal Valore di Credito, vedi **Contanti e Proprietà**, pagina 45.

Abilità di Combattimento (Calcio, Presa, Pugno, Testata, Coltelli e Randelli)

Nelle edizioni precedenti ogni tipo di attacco disarmato aveva la propria singola abilità. Adesso sono state tutte unificate in un'unica abilità: Combattere (Rissa). Se il tuo investigatore si trova in combattimento ravvicinato con qualcuno, potrebbe volergli sferrare una testata. Se il bersaglio si trova a terra, potrebbe essere più appropriato un bel calcio. Il giocatore è ora incoraggiato ad usare la forma di attacco che meglio si adatta alla situazione anziché usare l'abilità da valore più alto.

Le armi base, come randelli e coltelli, vengono adesso incluse nell'abilità Combattere (Rissa). Se il tuo investigatore viene attaccato, può afferrare un coltello da cucina anziché combattere disarmato, ma lo avrebbe fatto se questo avesse comportato l'uso di un'abilità dal valore più basso? Un abile combattente dovrebbe riuscire a far buon uso di ogni coltello o randello gli capiti in mano.

Convertire Personaggi Non Giocanti, Divinità, Bestie e Mostri

I PNG umani che presentano statistiche complete possono essere convertiti usando le stesse regole degli investigatori (illustrate sopra). Di solito, però, i PNG sono meno dettagliati degli investigatori e possono essere convertiti usando le linee guida dei mostri.

Caratteristiche: I punteggi delle caratteristiche delle precedenti edizioni vengono semplicemente moltiplicati per 5, in modo da ottenere il loro valore per la 7ª Edizione. Il Mana (MAN) diventa Potere (POT) e per quei pochi PNG e creature che l'hanno Educazione (EDU) diventa Istruzione (IST). Dato che le caratteristiche dei PNG e dei mostri vengono usate principalmente per determinare il livello di difficoltà dei tiri abilità dei giocatori, non c'è bisogno di annotarsi la metà e il quinto dei valori.

Abilità: La maggior parte dei PNG e dei mostri riportano indicate solo una manciata di abilità, che grossomodo rimangono le stesse nella 7ª Edizione. Se il personaggio possiede un'abilità che non viene più impiegata nella 7ª Edizione, assegna i suoi punti ad un'abilità comparabile.

Convertire Abilità

5ª e 6ª Edizione	7ª Edizione
Arrampicarsi	Scalare
Arte	Arti e Mestieri
Artigianato	Arti e Mestieri
Arti Marziali, Calcio, Presa, Pugno, Testata, Coltello, Manganello	Combattere (Rissa)
Astronomia	Scienza (Astronomia)
Biologia	Scienza (Biologia)
Camuffarsi	Camuffare
Celare	Rapidità di Mano
Chimica	Scienza (Chimica)
Contrattare, Convincere, Raggirare	Ammaliare, Intimidire, Persuadere o Raggirare
Farmacologia	Scienza (Farmacologia)
Fisica	Scienza (Fisica)
Fotografia	Arti e Mestieri (Fotografia)
Geologia	Scienza (Geologia)
Guidare Automobili/Carrozze	Guidare Auto/Carri
Intrufolarsi	Furtività
Manovrare Mezzi Pesanti	Manovrare Macchinari Pesanti
Nascondersi	Furtività
Oculto	Ocultismo
Orientamento	Navigare
Pronto Soccorso	Primo Soccorso
Reputazione	Valore di Credito
Storia Naturale	Naturalistica
Uso Computer	Usare Computer
Uso Fucile	Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun)
Uso Mitra	Armi da Fuoco (Mitra)
Uso Mitragliatrice	Armi da Fuoco (Mitragliatrice)
Uso Pistola	Armi da Fuoco (Pistola)
Uso Shotgun	Armi da Fuoco (Fucile/Shotgun)

Abilità di combattimento: Molti esseri dispongono di numerosi valori di attacco e, nella maggior parte dei casi, dovrebbero essere unificati in un'unica abilità Combattere. Ricontrolla gli attacchi indicati e usa il valore più alto per determinare l'abilità Combattere della creatura. Pugno è l'unica eccezione a questa regola, dato che precedentemente partiva da 50% nel caso di PNG umani, ridurre l'abilità Pugno del 25% per equilibrare i punteggi.



Numero di attacchi per round: Rileggi la descrizione del mostro e determina quanti attacchi possa fare ogni round, e se qualcuno di questi attacchi possa essere limitato nel numero di volte che può essere impiegato in un singolo round.

Altre forme di attacco: Molti mostri possiedono delle forme uniche di attacco. Dove possibile cerca di racchiudere questi attacchi, come artigli o tentacoli, sotto il grande insieme dell'abilità Combattere, aggiungendo qualche nota su come narrare l'attacco. Se l'attacco fa qualcos'altro oltre ad infliggere danni, crea una manovra di combattimento che

replichi l'effetto dell'attacco. Se l'effetto è semplicemente quello di afferrare un avversario o buttarlo a terra, lo si può ottenere semplicemente con una manovra (vedi **Manovre di Combattimento**, pagina 105) che usi l'abilità Combattere della creatura. Assicurati di moltiplicare tutti gli effetti sulle caratteristiche per 5 e, se necessario, rimpiazzarli con una combinazione di dadi che meglio rappresenti la nuova portata dell'effetto.

Altre caratteristiche: Il Bonus al Danno, i Punti Ferita, l'armatura e il Movimento del mostro rimangono immutati.

Cucciolo Oscuro di Shub-Niggurath. Per cominciare, le sue caratteristiche medie nella 6ª Edizione vengono moltiplicate per 5. Dove sono riportati due valori (come nelle parentesi sottostanti), il Custode può scegliere di prendere la media o il valore più alto, come preferisce.

6ª Ed.		=	7ª Ed.
FOR	44 x 5	=	FOR 220
COS	(16-17) 16,5 x 5	=	COS 82
TAG	44 x 5	=	TAG 220
DES	(16-17) 16,5 x 5	=	DES 82
INT	14 x 5	=	INT 70
MAN	(17-18) 18 x 5	=	POT 90

Nella 6ª Edizione il Cucciolo Oscuro presenta i seguenti attacchi.

ATTACCHI & EFFETTI SPECIALI: *Un Cucciolo Oscuro ha quattro tentacoli più grandi e sinuosi degli altri, e se ne serve per attaccare. Ogni tentacolo può colpire oppure afferrare una volta per round; ed in genere, ciascun tentacolo attacca un bersaglio diverso. Quando afferra una vittima con un tentacolo, la creatura la trascina fino a una delle bocche grinzose, dove comincia a risucchiarne i fluidi vitali, al ritmo di 1D3 punti FOR per round. La perdita di FOR che ne consegue è permanente. Durante l'osceno abbraccio la vittima non può reagire efficacemente, ma solo contorcersi e gridare. Il cucciolo può inoltre schiacciare gli avversari con gli imponenti zoccoli; in genere, mentre schiaccia un malcapitato, barrisce e sbuffa in modo blasfemo.*

Armi:

Schiacciamento 40%, 2D6 + BD

Tentacolo 80%, danno BD + risucchio di FOR

Per la 7ª Edizione il tutto viene modificato come segue. Innanzitutto si determina un numero di attacchi per round. Il testo ci informa che il Cucciolo Oscuro può attaccare 4 volte con i tentacoli e una volta con gli zoccoli, e quindi ha 5 attacchi per round. Ne approfittiamo per ridefinire l'attacco con gli zoccoli come travolgere anziché schiacciare:

Attacchi per round: *5. Un Cucciolo Oscuro può usare un solo attacco travolgere per round.*

Quindi si calcola l'attacco in combattimento base della creatura. Il suo attacco più comune è il tentacolo, e quindi si usa quel valore, fissando la sua abilità Combattere all'80%. Si aggiungono dei consigli su come descrivere gli attacchi, incentrandosi, ma senza limitarsi, sull'uso dei tentacoli. Il Custode può usare i tentacoli in continuazione, ma potrebbe avvertirne l'uso come ripetitivo e quindi preferire l'uso di calci o descrivere come la mole del Cucciolo Oscuro si limiti a schiacciare gli avversari.

Una caratteristica chiave degli attacchi del Cucciolo Oscuro è che può afferrare gli investigatori con i tentacoli. Potrà farlo tramite una manovra di combattimento e l'uso dell'abilità Combattere, e quindi non ci sarà bisogno di creare una nuova abilità per gestire questa azione. L'effetto del risucchio sulla FOR viene moltiplicato per 5; 1D3 fornisce una portata da 1 a 3, che moltiplicata per 5, ci fornisce una portata da 5 a 15, quindi decidiamo che il risucchio infligge 1D10+5.

Attacchi in combattimento: *In mezzo al suo ammasso di tentacoli, il tipico Cucciolo Oscuro possiede quattro tentacoli più spessi e flessibili che può usare per attaccare. Ciascuno di questi tentacoli più spessi può colpire per ferire. Inoltre può scalfiare con gli zoccoli, stritolare, o colpire con la sua massa imponente.*

Afferrare (manovra): *Il Cucciolo Oscuro può usare i suoi tentacoli per afferrare e catturare fino a quattro vittime. Una vittima afferrata a questa maniera, viene trascinata verso una delle terrificanti bocche risucchianti e privata di 1D10+5 FOR per round. La FOR persa non può essere recuperata. Mentre subisce il risucchio, la vittima può solo urlare e agitarsi inutilmente.*

Travolgere: *Il Cucciolo Oscuro può travolgere con i suoi enormi zoccoli, di solito urlando e muggendo mentre si inarca nel tentativo di travolgere quanti più avversari possibile (fino a 1D4 umani, se si trovano tutti abbastanza vicini).*

Combattere 80% (40/16), danno Bonus al Danno

Afferrare (mnvr) vittima afferrata e bloccata subisce il risucchio di 1D10+5 FOR per round.

Travolgere 40% (20/8), danno 2D6 + Bonus al Danno

Convertire gli Scenari

Uno dei grandi vantaggi per i tanti giocatori de *Il Richiamo di Cthulhu* è l'abbondanza di scenari e campagne pubblicate nel corso degli anni. Li si può usare tutti con la 7ª Edizione de *Il Richiamo di Cthulhu* effettuando solo qualche piccola modifica alle regole.

Tiri Idea

È importante cominciare dal notare la differenza tra tiro INT e tiro Idea nella 7ª Edizione de *Il Richiamo di Cthulhu*.

Negli scenari più vecchi il tiro Idea veniva normalmente impiegato per rimettere sulla giusta pista i giocatori. Qui entrano in gioco due aspetti delle regole della 7ª Edizione. Prima cosa, ricordati che non devi mai chiedere di tirare per scoprire gli indizi che vuoi che i giocatori trovino (vedi **Indizi Palesi**, pagina 202). Seconda cosa, il nuovo **tiro Idea** (vedi pagina 199) ha un effetto molto più significativo sul gioco di quando avvenisse in passato, e dovrebbe essere impiegato solo di rado.

- ✦ Il Custode dovrebbe richiedere un tiro Intelligenza (INT) quando un investigatore cerca di risolvere un qualche tipo di enigma intellettuale.
- ✦ Il tiro Idea viene effettuato quando i giocatori rimangono bloccati durante le indagini; magari hanno mancato un indizio vitale, oppure non hanno idea di come proseguire e la partita si è arenata. Il tiro Idea permette al Custode di rimettere i giocatori sulla pista giusta.

Modificatori alle Abilità

Quando vengono indicati dei piccoli modificatori (di +5 o meno), li si può ignorare.

Se al Custode sembra importante un modificatore indicato, valuta se cambiare il livello di difficoltà o applicare un dado bonus o penalità a seconda della situazione. Ciò potrebbe far sì che alcuni tiri abilità abbiano meno probabilità di riuscita, ma adesso i giocatori hanno l'opzione di forzare i tiri.

Considerate che un dado bonus rappresenti un aumento del +20% della probabilità, mentre un dado penalità una riduzione del -20%.

Lo scenario "Gli Stracci del Re" dice, "Se l'intervista è ben condotta e l'intervistatore può fornire qualche prova del suo interesse professionale nell'università o nella spedizione, o se riesce in un tiro di Raggiare (-10% se sta facendo uso di un interprete), Bacci risulterà molto disponibile a dare una mano."

Anziché modificare il tiro abilità del 10%, il Custode dovrebbe aumentare il livello di difficoltà da Normale ad Arduo qualora gli investigatori stessero operando tramite un interprete.

Interazione Sociale

Dove si richiede di Raggiare, Contrattare o Persuadere, considera anche l'uso di Ammalciare o Intimidire. La cosa risulta spesso ovvia dal contesto, ma sii pronto qualora i tuoi giocatori usino una delle nuove abilità in modo inatteso.

Forzare i Tiri Abilità

Questa eventualità non viene mai menzionata negli scenari antecedenti alla pubblicazione della 7ª Edizione. Spesso uno scenario può presentare le conseguenze del fallimento di un tiro abilità. Il Custode dovrebbe valutare se questa complicazione dovesse manifestarsi subito o potrebbe essere riservata come conseguenza del fallimento di un tiro forzato.

*Usando l'esempio precedente, uno dei giocatori cerca di Intimidire Bacci nel suo ufficio, estraendo una pistola e urlandogli contro in Italiano. Il Custode fa riferimento a **Ammaliare, Intimidire, Persuadere e Raggiare: Livelli di Difficoltà** (pagina 93). Bacci non ha indicato alcun livello di abilità; è un accademico, e il Custode determina che non possiede né l'abilità Intimidire né Psicologia ad un livello superiore al 50%, e quindi stabilisce che il livello di difficoltà è Normale. Bacci non è incline a divulgare i dettagli della spedizione a chiunque capiti, ma neppure è fortemente motivato a mantenere il segreto. L'investigatore inoltre gli sta sventolando una pistola in faccia, e quindi il livello di difficoltà dovrebbe venire abbassato. Il Custode determina che il giocatore avrà successo a meno che il tiro Intimidire non dia come esito un disastro. Il risultato del tiro Intimidire purtroppo è un disastro. Bacci inizia a strillare in cerca di aiuto e prova ad afferrare la pistola dell'investigatore. Ne scaturisce una rissa e il Custode passa ai round di combattimento.*

Tiri Caratteristica

Quando ti è richiesto un tiro caratteristica, usa la guida seguente.

- ✦ Caratteristica x 1 (ad esempio INT x 1, FOR x 1): usa il livello di difficoltà Estremo (un quinto della caratteristica).
- ✦ Caratteristica x 2 o x 3 (ad esempio INT x 2, FOR x 3): usa il livello di difficoltà Arduo (la metà della caratteristica).
- ✦ Caratteristica x 4 o x 5 o x 6 (ad esempio INT x 4, FOR x 5): usa il livello di difficoltà Normale (il valore della caratteristica).
- ✦ Caratteristica x 7 o x 8 (ad esempio INT x 7, FOR x 8): usa il livello di difficoltà Normale (il valore della caratteristica) con un dado bonus.

Tiri Contrastati e la Tabella della Resistenza

La 7ª Edizione non fa uso della Tabella della Resistenza come le edizioni precedenti. Al suo posto, fa effettuare i tiri contrastati. Ogni fazione che contrasta effettua un tiro contro l'abilità o caratteristica richiesta, mirando a ottenere un risultato sotto il proprio valore e al contempo ottenere un grado di successo migliore di quello dell'avversario.

Ogni volta che nella 6ª o nelle precedenti edizioni si menziona un tiro Resistenza o la Tabella della Resistenza, usa invece un tiro contrastato. Quindi, effettuare un tiro sulla Tabella della Resistenza contro FOR 16, adesso diviene un tiro contrastato da FOR 80. Contrastare il Mana 18 di uno stregone sulla Tabella della Resistenza, adesso diviene un tiro contrastato da POT 90.



Potenza dei Veleni

Nelle precedenti versioni de *Il Richiamo di Cthulhu* ogni veleno aveva un valore di Potenza (POT). Più alto il valore di POT, più letale era il veleno. Usa questa tabella comparativa per convertire i vecchi valori di POT nelle nuove fasce di pericolosità.

POT	Fasce di Veleno
1-9	Lieve
10-19	Forte
20+	Letale

Tomi

Ogni tomo presenta un valore che indica il numero di punti abilità in Miti di Cthulhu che fornisce quando viene letto da un personaggio. Nella *7ª Edizione*, l'ammontare totale di punti in Miti di Cthulhu resta uguale, ma viene diviso in due valori: Miti di Cthulhu Iniziali (MCI) per la prima lettura del libro (simile ad una "rapida scorsa") e Miti di Cthulhu Completo (MCC) per una lettura e studio approfondito del libro. Per determinare i due valori, dividi semplicemente il valore in Miti di Cthulhu del tomo nella *6ª Edizione* per tre e arrotondalo

per difetto; questo è il valore di punti ottenuto dalla prima lettura (MCI). I punti restanti vengono ottenuti da uno studio completo (MCC).

Nella 6ª Edizione, i Frammenti di Eltdown avevano Miti di Cthulhu +11%. Diviso per tre, fornisce un valore di +3% per la prima lettura, e +8% per uno studio completo (+3%/+8%).

Conclusioni

Sandy Petersen creò *Il Richiamo di Cthulhu* più di 30 anni fa, e nel corso di questi tre decenni il gioco ha subito qualche piccola modifica. L'obiettivo di questa nuova edizione è di mantenere gli aspetti che hanno reso *Il Richiamo di Cthulhu* tanto divertente da giocare e al contempo introdurre alcune nuove regole che forniscano al Custode e ai giocatori dei modi aggiuntivi per generare drammaticità ed emozioni, come la capacità di forzare i tiri e dirigere scenari di inseguimento. Speriamo che nuova edizione sia di vostro gradimento.

