

1...2...3  
STHOLAU



GAR  
ITALIA.IT

Miss  
CAT  
FIG

#### Crediti

Traduttore:

Traduttori di GdR

Illustrazioni:

Template: de4thkiss

Copertina: Cyril Van Der Haegen's (<http://www.tegehel.org/>)

Sfondo tratto da [www.lovecraftcountry.com](http://www.lovecraftcountry.com)

Supervisore:

Mr. Spazzaneve

# 1-2-3 CTHULHU!

## AMBIENTAZIONE

Il gioco di ruolo **1-2-3 Cthulhu** è ambientato in un mondo moderno in cui sono presenti orrori sovrannaturali con un tocco di tragicomico. E' fortemente ispirato al gioco Call of Cthulhu, che si basa a sua volta sull'opera di H. P. Lovecraft; pensate ad un misto tra X-Files, Edgar Allan Poe, i Ghostbusters, The Twilight Zone, Scooby-Doo, film di zombie, storie di fantasmi, H. G. Wells, Buffy e Ringo, e ci sarete abbastanza vicini.

In **1-2-3 Cthulhu**, i giocatori sono un gruppo di investigatori di fenomeni paranormali. Questo è un mondo in cui si possono incontrare strane creature della notte, antichi spiriti e creature simil-divine provenienti dallo spazio profondo – un mondo di magia occulta, scienza strana e orride dimensioni spazio-temporali che la fragile mente umana non può comprendere.

## CREAZIONE DI UN PERSONAGGIO

### Idea

Prima di tutto dovresti sviluppare un'idea di base per il tuo personaggio, che si inserisca nella specifica ambientazione che il Custode ha preparato (come città o periodo storico). La domanda a cui rispondere in questa fase è: che tipo di investigatore vuoi impersonare?

Uno strambo libraio? Uno studente di biologia svedese? Un abile criminologo? Un poliziotto corrotto? Un eccentrico collezionista di oggetti rari? Quasi qualsiasi cosa immagini, è possibile!

Scrivi qualche parola nella sezione in alto della tua scheda per descrivere il tuo personaggio, il suo lavoro, il suo aspetto, qualche tratto della personalità, ecc.; puoi anche scrivere una breve biografia del personaggio, sul retro della scheda.

Appena finito puoi procedere a segnare i punti sulla scheda, seguendo l'idea che ti sei fatto del tuo personaggio.

### Attributi

Si comincia con un pallino in ogni Attributo, a cui aggiungere 9 pallini extra da distribuire tra i 9 Attributi; la descrizione completa di ciascun attributo è a pagina 4.

La scala da usare è la seguente:

- Sotto la media
- Nella media
- Sopra la media

In questo modo, se tu volessi un personaggio "completamente nella media", potresti ag-

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

giungere un pallino a ciascun Attributo raggiungendo in tutti i campi il valore nella media.

## *Abilità e Benefici*

Hai 19 pallini da aggiungere e distribuire ovunque tu voglia in queste due categorie; il valore massimo, come per gli Attributi, è 3. Le descrizioni di Abilità e Benefici sono riportate rispettivamente a pag. 4 e 8. La scala da usare per valutare Abilità e Benefici è la seguente:

- Nessuna esperienza o allenamento
- Esperienza o allenamento di base
- Esperienza o allenamento molto buona
- Esperienza o allenamento superiore

Ricorda che disegnando uno schizzo del tuo personaggio puoi guadagnare un ventesimo punto extra (vedi sotto la sezione *Ritratto*) ma, soprattutto, usa il buon senso: puoi lavorare su alcune Abilità e Benefici per collegarle alla storia del tuo personaggio.

Per esempio, perché la proprietaria di una libreria dovrebbe avere un capacità superiore di uso delle pistole? E' stata per caso arruolata per qualche anno nelle forze armate quando era più giovane?

## *Ritratto*

Se disegni uno schizzo del tuo personaggio nell'angolo in alto a destra della scheda, il Custode ti assegnerà un punto extra da assegnare dove preferisci tra Abilità e Benefici (in alternativa, puoi ritagliare un'immagine da un giornale o stamparne una trovata su internet).

## *Scambio di punti (Opzionale)*

E' possibile scambiare punti Attributo con punti Abilità e Benefici o viceversa; ogni pallino attributo vale 4 pallini Abilità e Benefici. Per esempio, durante la fase di creazione del personaggio, puoi sottrarre un punto dalla tua Forza di Volontà guadagnando 2 punti extra in Combattimento e 2 punti extra in Denaro (1 Attributo per 4 Abilità/Benefici), o fare il contrario.

## **Sanità Mentale**

Forza di volontà	Sanità Mentale
3	Non dovrai cambiare niente nella sezione Sanità della scheda personaggio: cominci già come <b>Fiducioso</b> .
2	Segna tutti i quadratini alla sinistra di Fiducioso e Sicuro, e solo il primo quadratino alla sinistra di <b>Calmo</b> .
1	Segna tutti i quadratini di Fiducioso, Sicuro, Calmo e Preoccupato, poi solo il primo quadratino di <b>Insicuro</b> .

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

Inizialmente, la tua sanità mentale è basata sulla Forza di Volontà, come indicato nella tabella precedente.

La tua Sanità può salire o scendere (per lo più scendere!) nel corso del gioco; la Sanità Mentale è trattata più accuratamente a pagina 13.

## *Difesa*

Il tuo punteggio di Difesa è pari alla somma della caratteristica Resistenza con l'Abilità Riflessi; quando vieni attaccato puoi tirare un numero di dadi pari al tuo valore di Difesa per evitare di essere ferito.

## *Attacco*

Il tuo punteggio di Attacco a mani nude è la somma della caratteristica Forza con l'Abilità Combattimento; è il numero di dadi che dovrai lanciare quando tenterai di sferrare un pugno o di picchiare qualcuno. Se il tuo personaggio ha con sé altre armi, come un coltello o una pistola, annota il punteggio di Attacco anche per queste, in accordo con la tabella "Armi" a pagina 15.

## *Iniziativa*

Il tuo punteggio di Iniziativa è pari alla somma della caratteristica Percezione con l'Abilità Riflessi; rappresenta la tua velocità di reazione e determina chi agirà o si muoverà per primo in una situazione di crisi o in caso di combattimento.

## **DESCRIZIONE**

### **ATTRIBUTI**

#### *Forza*

Potenza muscolare.

Esempi di utilizzo: sfondare una porta, sollevare una roccia pesante, spingere a terra qualcuno.

- Fisicamente debole o magro
- Mediamente forte
- Forte, in salute e muscoloso

#### *Destrezza*

Coordinazione delle mani e del corpo.

Esempi di utilizzo: fare la ruota, centrare un bersaglio, schivare, suonare il pianoforte, ballare.

- Un po' impacciato, lento nei movimenti o comunque con capacità di coordinazione sotto la media
- Agilità nella media

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

- Agile, molto abile nei lavori manuali

## *Resistenza*

Salute fisica, prestanza, vigore e sistema immunitario.

Esempi di utilizzo: correre una maratona, resistere ad un virus, trattenere il respiro, risvegliarsi da un coma.

- Si stanca o si ammala facilmente, fuori forma o di salute relativamente cagionevole
- Benessere fisico nella media
- Stile di vita sano, vigoroso, grande resistenza

## *Intelligenza*

Capacità di pensiero, abilità di analisi, comprensione e apprendimento.

Esempi di utilizzo: giocare a scacchi, scrivere un saggio, imparare una nuova lingua, risolvere il cubo di Rubik.

- Un po' lento a capire le cose
- Intelligenza nella media
- Molto intelligente

## *Conoscenze*

Sono le conoscenze acquisite con l'esperienza, l'educazione o l'allenamento.

Esempi di utilizzo: ricordare una certa piantina, sapere la posizione geografica del Kyrgyzstan o come far avvenire una certa reazione chimica.

- Non ha mai davvero prestato attenzione a scuola
- Educazione nella media
- Sei un pozzo di informazioni e conoscenze

## *Percezione*

Stato di allerta e capacità di percepire le cose e reagire alle nuove situazioni.

Esempi di utilizzo: scovare qualcuno che si nasconde tra i cespugli, udire una flebile richiesta d'aiuto.

- Non troppo attento a ciò che accade intorno a sé
- Attenzione nella media
- Molto percettivo e attento ai dettagli

## *Forza di volontà*

Coraggio, forza mentale, capacità di concentrazione e autocontrollo.

Esempi di utilizzo: mantenere il sangue freddo in situazioni stressanti, vincere una gara di sguardi, resistere ad una tentazione.

- Esitante o fragile, facilmente deprimibile, stressato o distratto
- Forza di volontà nella media
- Nervi d'acciaio o equilibrio Zen

## *Carisma*

Capacità interpersonali, fascino, predisposizione al comando, magnetismo persona-

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

le.

Esempi di utilizzo: essere capaci di sedurre qualcuno, portare a termine un'arringa convincente, vendere porta a porta.

- Non attraente o con modeste capacità sociali
- Carisma nella media
- Piaci a tutti

## *Fortuna*

La buona sorte influenza le situazioni che sono fuori dal tuo controllo.

Esempi di utilizzo: essere nel posto giusto al momento giusto, avere l'oggetto giusto con sé, vincere alla lotteria.

- Perché mi va sempre tutto storto?
- Fortuna nella media
- Hai un ferro di cavallo su per il culo?

## **ABILITÀ**

### *Armi da fuoco*

Abilità nell'uso delle armi da fuoco.

Posseduta da poliziotti, militari, guardie di sicurezza, mafiosi, tiratori, cacciatori, cecchini.

- Esperienza di base nell'uso delle pistole
- Puoi paragonarti ad un grande tiratore
- Sei Lucky Luke in persona!

### *Ascoltare*

Capacità di udire rumori debolissimi: riconoscere una voce, sentire un rumore distante, ecc.

Posseduta da musicisti, gente con un buon udito, persone paranoiche.

- Noti spesso dettagli in una canzone che altre persone non notano
- Hai il dono di un eccellente udito
- Puoi sentire il rumore di uno spillo che cade a 20 m di distanza

### *Atletica*

Saltare, fare capriole, lanciare coltelli, superare con un balzo un baratro, calciare una palla, attraversare a nuoto un fiume, ecc.

Posseduta da atleti, pompieri, poliziotti, sportivi.

- Gioca in club locali
- Sportivo veramente preparato
- Atleta di calibro olimpico

### *Capacità d'espressione*

Arte, scrittura, fotografia, esibizioni, disegno, pittura, recitazione, talento musicale, umorismo, ecc.

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

Posseduta da scrittori, artisti, grafici, insegnanti, fotografi.

●○○ Sei capace di suonare la chitarra, roteare tre palline in aria o qualcosa di simile

- Possiedi un vero talento artistico
- Sei un novello Shakespeare o Picasso

## *Circospezione*

Abilità di gironzolare senza dare nell'occhio o di nascondersi senza essere sentito né visto.

Posseduta da criminali, spie, reporter, ladri.

- Puoi nasconderti nell'ombra
- Puoi persino correre silenziosamente
- Sei a capo di un clan di Ninja

## *Combattimento*

Si usa nel combattimento corpo a corpo, incluse quello con armi bianche (come bastoni e coltelli); non si applica per esempio alle pistole. Nota – lanciare un oggetto o un'arma ricade nella abilità Atletica.

Posseduta da poliziotti, buttafuori, lottatori, pugili, street fighters, teppisti, ninja.

●○○ Hai preso qualche lezione di autodifesa o possiedi una qualche piccola esperienza di combattimento

- Sei abbastanza allenato o hai esperienza nell'arte del combattimento
- Hai vinto diversi tornei internazionali di karate

## *Computer*

Uso del computer in ogni modo: per trovare informazioni, programmare applicazioni, introdursi o forzare un sistema, installare un software, riparare una componente hardware, ecc.

- I tuoi amici ti chiedono spesso di aiutarli ad installare della roba
- Mago del computer
- Google vuole assumerti

## *Conoscenza della strada*

Conoscenza delle strade della città: scorciatoie, zone da evitare durante la notte, dove procurarsi droga, pettegolezzi e dicerie locali, come intrufolarsi in un locale, ecc.

Posseduta dai giovani, mendicanti, punk, tassisti, prostitute, poliziotti, ecc.

- Vieni considerato un figo dalla gente comune
- Sei il membro di una banda importante
- Se non lo sai tu, allora non è stato detto

## *Empatia*

Relazionarsi con le emozioni delle persone e avvicinarsi ad esse, creare un'atmosfera di armonia e comprensione facendosi nuovi amici. Utilizzando questa Abi-

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,



# 1-2-3 CTHULHU!

lità puoi legare con gli altri a livello personale e guadagnarti la loro fiducia, o calmare qualcuno che è preoccupato o nervoso.

Posseduta da donne, persone premurose, gay, buoni ascoltatori, consulenti.

- La gente ti dice che ha dei problemi
- Hai il dono di far sentire la gente a proprio agio
- Piaci a tutti e la gente ti rivela i propri segreti

## *Guida*

Guidare autoveicoli e motociclette ad alte velocità, in modo sicuro o particolarmente performante. Si suppone che ogni personaggio abbia una capacità di guida di base: normalmente infatti è necessario tirare solo in situazioni particolari come inseguimenti o guida su ghiaccio.

Posseduta dalla maggior parte degli adulti, tassisti, camionisti, piloti, motociclisti, autisti di autoambulanze.

- Puoi guidare normalmente
- Professionista
- Capace di acrobazie in auto

## *Idee*

Creatività e ingegnosità, capacità di proporre nuove idee e soluzioni, ricordare la cosa giusta al momento giusto, capacità di fare connessioni mentali e vedere un filo conduttore negli eventi.

Posseduta da detective, inventori, pubblicitari, artisti, persone creative.

- Ho un piano astuto
- Hai spesso delle geniali e utili intuizioni
- Se tu fossi un uomo primitivo, saresti quello che inventò la ruota

## *Medicina*

Abilità di diagnosticare, curare e guarire malattie fisiche o ferite; un tiro riuscito può dimezzare il danno causato da una ferita o stabilizzare qualcuno che sta morendo.

Posseduta da dottori, infermieri, guardie del corpo, paramedici, persone che conoscono il pronto soccorso, omeopatici.

- Puoi prestare i primi soccorsi
- Infermieri e paramedici
- Dottore

## *Memoria*

Abilità di ricordare dettagli e informazioni.

- Ritrovi la strada anche in luoghi non familiari
- Memoria eidetica
- Puoi memorizzare la rubrica telefonica

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,



# 1-2-3 CTHULHU!

## *Occultismo*

Conoscenza di vari avvenimenti, pratiche, tradizioni, simboli, culti, rituali e mitologie soprannaturali, esoterici e mistici come ad esempio astrologia, numerologia, tarocchi, lettura della mano, voodoo, fantasmi, UFO, Kabbalah, alchimia, ecc.

Posseduta da veggenti, streghe di Wicca, parapsicologi, occultisti, cultori new age.

- Sei uno schizzato
- Ci sono delle cose là fuori, davvero!
- Sei praticamente Aleister Crowley

## *Osservare*

Possiedi una innata propensione nel cogliere i dettagli, notare oggetti nascosti, ecc.

Posseduta da spie, investigatori, reporter, revisori di bozze, gente paranoica, impiccioni.

- Trovi spesso monetine a terra, dove è già passata parecchia gente
- Hai la vista di un falco
- Puoi trovare un ago in un pagliaio

## *Percepire inganni*

Capisci quando qualcuno sta nascondendo qualcosa e sei in grado di comprendere le sue vere intenzioni. Sei capace di intuire il vero fine delle persone, o ciò che pensano per davvero.

Posseduta da negozianti, psicoanalisti, gente astuta.

- Sei in grado di capire se qualcuno ti sta nascondendo qualcosa
- Intuisce magistralmente le motivazioni altrui
- Praticamente leggi nella mente degli altri

## *Persuasione*

Abilità di convincere, influenzare, manipolare o sedurre le persone.

Posseduta da venditori, legali, politici.

- Sai il fatto tuo nei rapporti con le altre persone
- Potresti essere un avvocato criminale
- Potresti vendere ghiaccioli al Polo Nord

## *Piante / Animali*

Conoscenza di piante e animali, abilità di interagire col mondo della natura.

Posseduta da biologi, fattori, guardiani di zoo, addestratori di animali, globe trotter.

- Sai che non devi mangiare queste bacche viola
- Giardiniere esperto o addestratore di animali
- Domatore di leoni o eminente botanico

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

## *Psicoterapia*

Abilità a livello professionale di trattare con persone con malattie mentali ed aiutarle a superare i propri problemi come depressione, ansia, disordine da stress post-traumatico, l'esser stato vittima di abuso, schizofrenia, disordini ossessivo-compulsivi, cleptomania, ecc. Questa abilità necessita di un addestramento speciale, e la cura è generalmente un processo lungo; con un tiro riuscito di Carisma più Psicoterapia puoi aiutare qualcuno a riguadagnare i punti sanità persi a causa di uno dei suddetti problemi o di un'esperienza traumatica.

- Puoi aiutare molte persone
- Esperto psicoterapeuta per malattie mentali
- Dottor Phil

## *Ricerca*

Metodi e capacità di trovare oggetti e informazioni specifiche, consultare biblioteche, archivi, leggere velocemente, conoscenza dei metodi di immagazzinamento, ecc.

Posseduta da bibliotecari, ricercatori, studenti, investigatori, storici, collezionisti.

- Sei bravo a trovare le cose
- Sei al pari di un ricercatore professionista
- Puoi trovare una copia del Necronomicon in poche ore

## *Riflessi*

Abilità di reagire o muoversi velocemente in situazioni critiche, ad esempio schivare un pugno. Posseduta da giocatori di videogames, pugili, ninja, ginnasti.

- Hai giocato molto al Nintendo
- Possiedi i riflessi di un praticante di tiro al piattello
- Puoi quasi schivare le pallottole

## *Riparare*

Abilità di aggiustare e costruire oggetti, dalla carpenteria alla meccanica passando per l'elettronica più semplice: quest'Abilità può essere usata per qualsiasi forma di lavoro manuale.

Posseduta da artigiani, carpentieri, elettricisti, meccanici.

- Puoi cambiare un pneumatico forato
- Sei al pari di un muratore professionista
- Se è rotto, tu lo puoi riparare

## *Scienza*

Conoscenza delle scienze naturali: fisica, chimica, geologia, astronomia, ingegneria, oceanografia, meteorologia, ecc. (ricorda che la biologia di solito rientra nell'abilità Piante/Animali). Posseduta da scienziati, studenti, ingegneri, farmacisti.

- Capisci le fondamentali teorie ed applicazioni
- Livello universitario
- Scienziato di alto livello

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

## *Sicurezza*

Conosci ed utilizzi tecniche e strumenti per attività come scassinare serrature, far partire un'auto connettendo i fili, attivare e disattivare antifurti, aprire casseforti ed altre forme di scasso o intrusione (come condurre o prevenire attività criminali o addirittura dedurle a fatto compiuto).

Posseduta da criminali, fabbri, ufficiali di polizia, detective, specialisti della sicurezza.

- Puoi scassinare una semplice serratura
- Puoi disattivare l'allarme di una casa
- Fort Knox non è al sicuro da te

## *Sopravvivenza*

L'arte di sopravvivere in ambienti naturali: riuscire ad orientarti e costruire un riparo nella foresta, nel deserto, nella jungla, in montagna, artico, ecc. Ciò include una abilità basilare di cercare tracce, costruire trappole e cacciare: nonostante ciò, la conoscenza di quali piante sono commestibili o meno e le competenze relative agli animali, ricadono in Piante/Animali.

Posseduta da guardie forestali, escursionisti, cacciatori, Inuit, scalatori, taglialegna, ecc.

- Sei stato uno scout
- Sei al pari di un avido ed esperto boscaiolo o cacciatore
- L'anno scorso hai scalato il Kilimanjaro

## *Umanistica*

Storia, antropologia, sociologia, studi religiosi, scienze politiche, studi culturali, ecc.

Posseduta da letterati, studenti, gente che guarda molti documentari.

- Guardi un sacco Quark
- Livello universitario
- Massimo studioso

## **BENEFICI**

### *Amici*

Amici fidati, alleati, amanti e parenti; sempre presenti per aiutarti e supportarti, quando possono. Il numero di pallini indica il numero di Amici: descrivi queste persone e il tuo rapporto con esse nella tua scheda personaggio, ricordando che gli Amici non sono tuoi schiavi, ma hanno anche le loro vite. Non approfittartene troppo.

### *Assistente*

Un servo o un assistente personale che è lì solo per aiutarti; egli è al tuo servizio oppure ti controlla in qualità di mentore. Non è né uno schiavo né propriamente

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

un amico, ma è con te per aiutarti e servirti: è necessario che nel profilo del tuo personaggio sia spiegato chi sia. Esempio: maggiordomo, autista privato, assistente nella ricerca, segretario, infermiera.

●○○ Assistente con limitate potenzialità, per esempio un bambino o adulto non istruito

- Impiegato allenato, con una certa gamma di capacità a sua disposizione
- Straordinario seguace

## *Autorità*

Possiedi un titolo o uno status professionale che puoi usare a tuo vantaggio: per esempio sventolare un distintivo o usare la sigla dr. davanti al tuo nome talvolta può darti la credibilità di cui hai bisogno. Posseduto da politici, pubblici funzionari, dottori, architetti, ingegneri, preti.

- Credenziali buone
- Credenziali molto buone
- Credenziali eccezionali

## *Contatti*

Una rete di persone a cui rivolgerti per ottenere le informazioni di cui hai bisogno; la natura dei tuoi contatti dipende ovviamente dal tuo personaggio e dagli ambienti che frequenta. Esempi: mercato nero, mondo accademico, gruppo religioso, soci d'affari, organizzazioni internazionali.

- Piccola rete di contatti
- Rete di contatti molto buona in uno o due campi
- Enorme rete di contatti in diversi campi

## *Fama*

Il tuo viso o il tuo nome sono riconosciuti in pubblico: ciò può darti molti privilegi ma anche attrarre attenzioni indesiderate. Posseduto da attori, scrittori, cantanti, politici.

- John Doe
- Sei ben conosciuto in una zona o in un certo giro
- Piuttosto famoso
- Fama nazionale o internazionale

## *Fede*

Sei un convinto credente, e credi fortemente nella volontà del tuo Dio o alla religione a cui aderisci. Con la preghiera mantieni un'attiva e intima relazione con gli esseri spirituali in cui credi, ecc.

Una volta per sessione di gioco puoi aggiungere il tuo punteggio di Fede a un qualsiasi tiro di Forza di Volontà o Fortuna (il tuo Dio è dalla tua parte e ti aiuta); potresti aver bisogno di interpretare, per esempio pregando, meditando, vedendo un "segno" del tuo Dio, ecc. E' da sottolineare, inoltre, che la religiosità può anche metterti nei guai con persone che non condividono la tua stessa fede. Posseduto da Ned Flanders, preti, Kamikaze, curatori, monaci buddhisti.

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

- Vero credente
- Prete
- Taumaturgo

## *Finanze*

Le tue risorse, agio finanziario, stipendio, risparmi; sono relativi alla città o al paese dove vivi e di solito sono legati alla tua professione.

- Stile di vita a basso reddito, per esempio studenti o dipendenti
- Reddito nella media
- Reddito sopra la media
- Schifosamente ricco

## *Linguaggi*

Tutti i personaggi cominciano conoscendo solo la propria lingua madre, ed ogni pallino in Linguaggi ti dà la conoscenza di un'ulteriore lingua straniera a tua scelta; specifica i linguaggi che conosci sulla tua scheda personaggio. Posseduto da immigrati, letterati, studenti internazionali, viaggiatori, linguisti. Esempi: Francese, Tedesco, Latino, Swhaili, Sanscrito, geroglifici Egiziani, Samoano.

## **REGOLE**

### **La regola d'oro**

La regola d'oro di **1-2-3 Cthulhu** è che non ci sono regole.

Il sistema di gioco è pensato per essere un aiuto, non una gabbia. Le regole esistono per guidare e aiutare lo svolgimento del gioco, non per intralciarlo. Se una qualsiasi regola impedisce lo sviluppo di una buona storia o personaggio, è sempre a discrezione del Custode ignorare o cambiare la regola come ritiene opportuno.

### **A: Dadi**

#### *Tiri Base*

Quando il tuo personaggio intraprende un'azione importante il Custode può chiederti di fare un tiro; ad esempio può dirti di fare un tiro in "Conoscenza + Scienze".

Un tiro va effettuato seguendo secondo le seguenti regole:

1. Somma i pallini che possiedi nei rispettivi Attributi e Abilità (o Benefici)
2. Tira un numero di d6 pari al risultato della somma ottenuta al punto 1
3. Ogni 5 o 6 uscito, corrisponde ad un successo

Se ottieni almeno un successo, significa che la tua azione è andata a buon fine; due o più successi indicano un risultato migliore, mentre se non realizzi alcun successo, significa che hai fallito.

Dal momento che sia gli Attributi che le Abilità possono arrivare fino ad un massimo di 3 pallini, un tiro di base di solito implica l'uso di un numero di dadi compre-

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

so tra 1 e 6.

## *Esempio 1*

Yasmina vuole scavalcare una staccionata, ed il Custode le chiede di tirare "Destrezza + Atletica"; Yasmina ha due pallini in Destrezza e uno in Atletica, ciò significa che potrà tirare 3 dadi. Ottiene 3,3,5. Uno dei tiri ha successo, e Yasmina scavalca la staccionata senza alcun problema.

## *Esempio 2*

Kyle sta cercando in un negozio specializzato in libri usati una rara copia di un certo volume; il Custode gli chiede di tirare "Percezione + Ricerca" per vedere se riesce a trovarlo. Kyle ha due pallini in Percezione e 2 in Ricerca, ciò gli permetterà di tirare 4 dadi, ottenendo però 2,1,4,2. Nessun successo: Kyle purtroppo non riesce a trovare il libro che cercava.

## *Esempio 3*

James sta cercando di abbordare qualche ragazza in una discoteca locale; il Custode gli chiede di tirare "Carisma + Persuasione". Dato che James ha un pallino in Carisma ma neanche uno in Persuasione, tirerà un solo dado... ottiene 3, non ha successo. Stanotte tutte le donne ti resistono, mio caro James.

## *Esempio 4*

Il Dr. Davenburg cerca di usare il suo status di fisico per accedere ad alcuni files contenenti cartelle cliniche private in un ospedale fuori città, quindi il Custode gli chiede di tirare "Carisma + Autorità". Il Dr. Davenburg ha un pallino in Carisma e 3 in Autorità, ciò significa che tirerà 4 dadi; ottiene 5,3,3,5 cioè due successi! "Ecco la chiave del classificatore della stanza della documentazione, dottore: è tutta sua!"

## *Esempio 5*

L'appartamento di Mel sta prendendo fuoco! Dopo che le fiamme sono state spente, la ragazza corre a cercare il suo prezioso diario; tirerà Fortuna, nel quale ha tre pallini. Ottiene 4,4,3, non ha avuto successo; il suo diario è ridotto in cenere.

## **Probabilità di Successo**

Qualora fossi curioso circa le probabilità di successo col sistema usato in 1-2-3 Cthulhu, nella prossima pagina troverai una tabella chiarificatrice

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

## 1-2-3 CTHULHU!

Numero di dadi tirati	Probabilità di successo
6 Dadi	91 %
5 Dadi	87 %
4 Dadi	80 %
3 Dadi	70 %
2 Dadi	56 %
1 Dado	33 %

### *Tiri difficili (2 Successi)*

Se il Custode vuole aumentare la difficoltà di una particolare azione, può richiedere *due successi* invece che uno; in tal caso, la probabilità di successo dell'azione diminuisce notevolmente, e persino un personaggio molto esperto con la possibilità di tirare tutti e 6 i dadi potrebbe trovarsi in seria difficoltà, come si può ben vedere nella tabella seguente:

Numero di dadi tirati	Probabilità di successo
6 Dadi	65 %
5 Dadi	54 %
4 Dadi	41 %
3 Dadi	26 %
2 Dadi	11 %
1 Dado	0 %

### *Successo automatico*

Talvolta, semplicemente conoscere un'Abilità può essere sufficiente a garantire un successo automatico; ad esempio, il Custode potrebbe decidere che chiunque con almeno un pallino in Scienze od Occultismo potrebbe conoscere automaticamente la posizione di Sirio nel cielo, senza bisogno di alcun tiro.

### **Azioni estese**

Per azione estesa si intende un'occasione in cui il personaggio deve continuare

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

a lavorare su qualcosa finché non ha successo; i successi continueranno ad accumularsi fino al raggiungimento di un certo scopo. Per esempio, Harold sta cercando di aggiustare il suo computer rotto: il Custode decide che tale azione richiede in totale 3 successi, e che ciascun tiro richiede un'ora di lavoro. Harold tira "Intelligenza + Computer", per il quale ha 3 puntini in totale.

Per la prima ora tira **6,6,4**. Due successi! Sta facendo un gran bel lavoro.

Nella seconda ora invece ottiene 4,3,1. Nessun successo, la seconda ora passa senza novità interessanti né progressi significativi.

Terza ora **5,5,3**. Altri due successi, in totale 4. Woohoo! Harold è riuscito a riparare il suo computer dopo tre ore di lavoro.

## *Resistenza alle azioni*

Quando due azioni si svolgono in competizione l'una contro l'altra, il Custode può chiedere ai giocatori di fare un tiro di resistenza alle azioni, l'uno contro l'altro; la persona con il maggior numero di successi vince, mentre se il risultato è un pareggio il Custode può sia accettarlo così com'è (prendendo atto che il duello non ha avuto un vero e proprio vincitore) sia decidere di far tirare nuovamente i giocatori per uno spareggio.

Ad esempio, Lisa cerca di sedurre Carl, che cerca invece di resistere alla tentazione; lei fa un tiro Carisma (3) più Persuasione (0), lui tenta di resistere con Forza di Volontà (2).

Lisa ottiene **6,1,4**. Un successo.

Carl ottiene 2,1. Nessun successo.

Lisa vince, Carl cede e Lisa riesce a sedurlo.

Per un effetto ancora più realistico, è possibile anche applicare dei tiri di resistenza ad azioni estese; invece che vincere un singolo tiro, è necessario raggiungere un certo numero di successi per vincere.

Ad esempio Kim e Mira fanno una gara di braccio di ferro; il Custode chiede loro di tirare "Forza + Atletica", ed il primo che raggiungerà 6 successi vincerà.

Questo meccanismo può essere anche utile in corse automobilistiche o situazioni simili.

## *Lavoro di gruppo*

In alcune situazioni, il Custode può permettere ai giocatori di sommare i dadi in uno sforzo di gruppo. Per esempio, due persone possono riuscire ad abbattere una porta meglio che una; in tal caso dovete sommare tutti i valori Forza assieme e tirare quel numero di dadi. Il Custode deciderà che avrete bisogno di almeno due successi in un unico tiro (in questo caso i successi non sono cumulabili) per buttare giù la porta, senza limite al numero di tentativi possibili.

## *Dadi particolari*

Per ottimizzare il gioco, potete creare i vostri dadi speciali per **1-2-3 Cthulhu** semplicemente comprando dei dadi bianchi a 6 facce: serviranno più o meno 6 dadi a persona, a cui lascerete 4 lati bianchi segnando solo 2 facce, che indicheranno un successo. **1-2-3 Cthulhu** fondamentalmente è un sistema basato su D3,

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,



# 1-2-3 CTHULHU!

quindi se avete dei D3 (che sono D6 segnati con 1-1-2-2-3-3) potete benissimo utilizzarli nel gioco; i 3 contano come successo. (Nota – non potete invece giocare con delle monete (D2); è necessario usare qualcosa che abbia una chance su tre di successo, come il caso di ottenere 5 o 6 su un normale D6).

## B: Sanità Mentale

La salute mentale è un tema centrale in **1-2-3 Cthulhu**; nel momento in cui un personaggio si scontra con orrori sconosciuti o scopre arcani segreti che la mente umana non può immaginare, è costretto a mettere a dura prova la propria integrità mentale.

### Verifica della Sanità Mentale

Nel fronteggiare un evento eccezionalmente orribile o stressante, il Custode ti chiederà di mettere alla prova la tua Sanità Mentale: fai un tiro Forza di Volontà. Se questo tiro ha successo, perdi il numero di punti Sanità Mentale mostrati prima della barra; se fallisci perdi il numero di punti Sanità segnati dopo lo slash.

1. Se perdi solo *uno o nessun punto* Sanità, significa che la tua esperienza è stata sì disturbante, ma che riesci comunque ad affrontare lo stress in qualche modo.

2. Se perdi *2 o più punti Sanità*, significa che sei stato sottoposto ad un trauma emozionale: tira "Intelligenza + Idee" per vedere come reagisce la tua psiche:

A- Perversamente – se il tiro ha successo, significa che la tua mente comprende a fondo l'orrore che hai sperimentato; fai un tiro sulla base di ciò che dice la tabella **Meccanismo di Reazione** a pag. 19, dal momento che sei temporaneamente pazzo.

B- Fallisci; grazie alla tua stupidità riesci a reprimere o a rifiutare l'evento assurdo, probabilmente trovando una spiegazione che ritieni "razionale", secondo il classico meccanismo di auto protezione della mente (ad esempio: "era solo il vento").

Gli esempi di perdita di Sanità possono aiutare il Custode a scegliere i valori più opportuni.

### Esempi di perdita di Sanità

0/1 vedi un cadavere, parti di un corpo, la carcassa di un animale storpiato o la corrente di un ruscello con del sangue

1/2 ti svegli intrappolato in una bara, assisti alla morte violenta di un amico, vedi il cadavere di un essere umano storpiato, vedi un ghoul, Deep One, Byakhee, o un Antico, leggi le *Zanthu Tablets*.

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

1/3 vieni sottoposto a pesanti torture, vedi un corpo sollevarsi dalla propria tomba o incontri qualcuno che sai essere morto, vedi Gnoph-Keh o Dark Young, leggi Cultes des Goules o Book of Eibon o il Pnakotc Manuscripts.

2/4 leggi Revelations of Glaaki o De Vermiis Mysteriis

2-5 leggi Nameless Cults

2/6 vedi uno Shoggoth

3/6 leggi il Necronomicon

6/30 vedi il grande Cthulhu, Master of R'lyeh

Per esempio, Megan legge le Zanthu Tablets. La sua Forza di Volontà è pari a 1, quindi tira un dado. Ottiene un 3; non ha successo.

La perdita di Sanità per tale dannosa lettura è 1/2. Dal momento che Megan ha fallito, dovrà segnare due quadratini Sanità sulla sua scheda personaggio a causa di questa esperienza traumatica! Tutto ciò, però è troppo da gestire per la sua mente: ciò significa che dovrà anche fare un tiro per il Meccanismo di Reazione.

## *Meccanismi di Reazione*

Ogni volta che perdi 2 o più punti Sanità mentale, e hai successo nel tiro "Intelligenza + Idee", la tua mente diviene temporaneamente danneggiata e scatta istantaneamente un meccanismo di reazione. Decidere la durata di questa temporanea insanità sta al Custode e dipende fortemente dal contesto; generalmente si tratta di meno di un'ora; il Custode o il giocatore potrebbero improvvisare ciò che accade in questo lasso di tempo, oppure tirare un d20 (o 2d6) e seguire ciò che accade in quel caso. Qualora decideste di tirare 2d6, non sommate il risultato dei due dadi; per esempio ottenere 5 e 3 è equivalente ad ottenere 3 e 5, come si vede nella tabella seguente.

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

1d20	2d6	Risultato
1 o 2	1 e 1 2 e 2	Svenimento o urla improvvisate
3 o 4	1 e 2	Fuga in preda al panico
5	1 e 3	Biascichi incoerentemente o parli coerentemente, ma come un fiume di parole
6	1 e 4	Violenta crisi isterica o emotiva (risa, pianto, ecc.)
7	1 e 5	Sei momentaneamente in preda al puro terrore, quasi da non poterti muovere, oppure sviluppi una fobia verso qualcosa in particolare che durerà per un lungo periodo
8	1 e 6	Mania omicida o suicida
9	2 e 3	Allucinazioni o paranoia
10	2 e 4	Ripeti ciò che gli altri dicono o imiti ciò che fanno senza rendertene conto
11	2 e 5	Strani o devianti bisogni legati al cibo (abbuffate, mangiare fango, melma, cannibalismo, anoressia a lungo termine, ecc.)
12	2 e 6	Assumi la posizione fetale, divieni catatonico o diventi completamente insensibile e privo di interessi e voglia di vivere
13	3 e 3 4 e 4	Strani o devianti bisogni sessuali (nudismo, masturbazione, feticismo, ecc.)
14	3 e 4	Cecità, sordità o simili
15	3 e 5	Perdita della memoria
16	3 e 6	Irrazionale biasimo di sé stessi o degli altri
17	4 e 5	Sindrome ossessivo - compulsiva verso qualcosa di presente, un'idea o un'azione (ad esempio controllare in continuazione le cose)
18	4 e 6	Maltrattamento o abuso di sé stessi o degli altri (sia fisico che psicologico)
19	5 e 5 6 e 6	Incontinenza
20	5 e 6	Irrazionale ossessione di provare a cercare qualcosa (non presente) per "risolvere il problema"

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia  
Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)  
GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

Continuando l'esempio precedente, Megan tira i dadi e ottiene un 5 e un 6 diventando così ossessionata dalle informazioni contenute nel manoscritto, che descrivono un'antica civiltà nel Sud del Pacifico devota ad un grande dio chiamato Ghatanothoa. Megan chiama immediatamente un'agenzia di viaggi e prenota un biglietto last-minute per le Fiji per due giorni dopo. Se Megan dovesse incontrare i suoi amici prima di partire, essi potrebbero cercare di convincerla dell'irrazionalità del suo piano.

## *Riguardare Sanità Mentale*

E' possibile recuperare i punti di Sanità mentale persi in molti modi; la psicoterapia ad esempio può aiutare, così come cure antidepressive o antipsicotiche. Il Custode potrebbe anche decidere di concedere un bonus di punti Sanità a un personaggio che ha recentemente raggiunto un obiettivo o completato una missione, come segnale che la qualità della sua vita sta migliorando.

## *Matto da legare*

Qualora raggiungessi zero punti sanità, il tuo personaggio diventerebbe definitivamente pazzo; potrebbero rinchiuderti per un anno (o per il resto dei tuoi giorni) in un istituto; o potresti diventare un barbone, ed infine suicidarti. La scelta di ciò che accadrà nello specifico è lasciata al Custode e al giocatore.

## **C: Combattimento**

### *Iniziativa*

Questo è un modo per decidere chi agisce per primo in una situazione critica; la persona che ha l'iniziativa più alta comincia e gli altri seguono in ordine di valore di iniziativa decrescente. Spesso il custode può decidere di ignorare l'Iniziativa per conservare logicità nella storia, o potrebbe anche stabilire che qualcuno abbia diritto ad un'azione preliminare prima che ciascuno completi il proprio turno (perché, per esempio, tale personaggio era coinvolto più attivamente) e permettere agli altri di partecipare in seguito.

### *Attacco*

Se vuoi provare ad attaccare, tira il dado attacco appropriato all'arma che stai usando: se non ottieni neanche un successo, significa che hai mancato il colpo; se invece ottieni almeno un successo, hai colpito il tuo bersaglio. La tua vittima perde un punto ferita per ciascun successo; quindi se hai totalizzato 4 successi, il bersaglio annerirà 4 caselle nella zona Ferite.

### *Armi*

Ciascuna arma ha un numero differente di dadi attacco, come indicato nella tabella seguente:

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

Arma	Dado attacco
Mani nude*	Forza + Combattimento
Coltello	Destrezza + Combattimento + 1
Manganello*	Forza + Combattimento + 1
Pistola	Destrezza + Percezione + Armi da fuoco
Fucile	Destrezza + Percezione + Armi da fuoco + 1
Fucile da caccia	Destrezza + Percezione + Armi da fuoco + 2
Bomba a mano**	12
Dinamite**	15

*\*Le Ferite causate da queste armi vengono considerate temporanee quando raggiungono un livello al di là del "livido". Ciò significa che, attaccando esclusivamente con i pugni, puoi al più tramortire qualcuno ma non ucciderlo.*

*\*\*Queste devono prima essere valutate con un tiro Destrezza + Atletica. Causano Ferite a chiunque si trovi all'interno del raggio di detonazione.*

*Considera che le armi da fuoco, specialmente quelle di tipo militare, sono molto difficili da reperire nella maggior parte delle ambientazioni.*

## Creature con Resistenza

Molte delle creature soprannaturali che potresti incontrare in **1-2-3 Cthulhu** sono particolarmente resistenti agli attacchi fisici convenzionali; ciascun punto di Resistenza posseduto da una creatura sottrae un punto dai tuoi successi. Per esempio se stai combattendo l'abominevole uomo delle nevi sull'Himalaya e il Custode ti dice di "attaccare sopra 1", significa che hai bisogno di ottenere due successi nel tuo tiro di attacco per causare una Ferita alla creatura; è come se la creatura fosse talmente robusta da ignorare la prima ferita.

## Difesa

Se vieni attaccato da qualcuno (o qualcosa), il Custode potrebbe chiederti di "difendere contro 2"; ciò significa che qualcosa sta per infliggerti l'ammontare di due punti Ferita. Devi tirare il numero dei tuoi dadi Difesa: ogni successo bloccherà o neutralizzerà una potenziale Ferita. Ad esempio, se ottieni un successo sul tuo tiro Difesa mentre difendi contro 3, perderai due punti Ferita.

## Armatura

Indossare un'armatura ridurrà l'ammontare di Ferite subite; per valutarne l'effe-

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

to devi tirare normalmente Difesa e successivamente sottrarre l'Armatura ai punti Ferita che subiresti dopo il tiro. Di seguito vengono forniti degli esempi di armatura:

Armatura	Riduzione del danno
Giacca pesante in Kevlar	1
Giubbotto antiproiettili	3

## *Guarigione*

Alla fine di ogni notte di riposo completo fai un tiro Resistenza; recupererai un punto Ferita per ciascun successo. Il tiro in genere viene fatto al mattino appena svegli; se poi durante il giorno non fai nient'altro che riposare, aggiungi +1 al tiro successivo. Se ricevi cure mediche, aggiungi un ulteriore +1.

## *Morte*

Quando i tuoi punti Ferita raggiungono lo zero, vieni considerato inabile e moriente. Se non riceverai tempestivamente un qualche tipo di soccorso medico, il tuo personaggio quasi certamente morirà. Il Custode potrebbe richiedere un tiro Fortuna per vedere cosa accade; ad esempio, a seconda della gravità delle ferite, il Custode potrebbe decidere che il personaggio è solo svenuto o che resterà permanentemente mutilato (perdendo un braccio, piuttosto che lasciarci la pelle). Ribadiamo che picchiare qualcuno a mani nude o con un manganello normalmente causa lo svenimento ma non la morte della vittima.

## **D: Esperienza**

### *Avanzamento nelle Abilità*

Alla fine di ogni sessione di gioco, ogni giocatore può scegliere un'Abilità che il proprio personaggio ha sfruttato con successo durante la partita: dovrebbe scegliere tra le Abilità che hanno giocato un ruolo significativo o che hanno comunque avuto un impatto positivo sulla storia. Il giocatore quindi tirerà un dado; ottenendo un successo potrà scegliere di aggiungere un punto all'Abilità in questione. In questo modo è anche possibile imparare nuove Abilità.

Esempio: Guido ha fatto un sacco di lavoro analizzando degli strani campioni di terra contaminata dagli alieni, approdando ad una importante scoperta. Al momento ha un punto in Scienza, e alla fine della sessione di gioco il Custode gli permette di tirare un dado per un possibile sviluppo dell'Abilità. Guido ottiene un **5**: un successo! D'ora in poi Guido avrà due punti in Scienza.

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia

Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)

GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia  
Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)  
GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,

# 1-2-3 CTHULHU!

## 1-2-3 Cthulhu—Scheda del personaggio

Nome del Giocatore:  
Luogo di nascita:

Nome:  
Personalità:

Occupazione:  
Aspetto:

Età:  
Genere:

Forza ●○○  
Destrezza ●○○  
Resistenza ●○○

*Attributi (9)*  
Intelligenza ●○○  
Conoscenze ●○○  
Percezione ●○○

Forza di Volontà ●○○  
Carisma ●○○  
Fortuna ●○○

Armi da fuoco ○○○  
Ascoltare ○○○  
Atletica ○○○  
Capacità d'espressione ○○○  
Circospezione ○○○  
Combattimento ○○○  
Computer ○○○  
Conoscenza della strada ○○○  
Empatia ○○○

*Abilità (19+1)*  
Guida ○○○  
Idee ○○○  
Medicina ○○○  
Memoria ○○○  
Occultismo ○○○  
Osservare ○○○  
Percepire inganni ○○○  
Persuasione ○○○  
Piante / Animali ○○○

Psicoterapia ○○○  
Ricerca ○○○  
Riflessi ○○○  
Riparare ○○○  
Scienza ○○○  
Sicurezza ○○○  
Sopravvivenza ○○○  
Umanistica ○○○

*Benefici*  
Amici ○○○  
Assistente ○○○  
Autorità ○○○  
Contatti ○○○  
Fama ○○○  
Fede ○○○  
Finanze ○○○  
Linguaggi ○○○

*Sanità Mentale*  
 Fiducioso (Forza di volontà 3)  
 Sicuro  
 Calmo (Forza di volontà 2)  
 Preoccupato  
 Insicuro (Forza di volontà 1)  
 Fragile  
 Affranto  
 Irrequieto  
 Psicotico  
 Folle  
 Matto da legare

*Ferite*  
 Graffi  
 Lividi  
 Ferite sanguinanti  
 Quasi morto

*Difesa*  
(Resistenza + Riflessi)

*Linguaggi*

*Iniziativa (Percezione + Riflessi)*

*Attacco*

Armi	Dado
Disarmato*	

\*Forza + Combattimento

Questo file è stato scaricato da: GdR Italia  
Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)  
GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,



# 1-2-3 CTHULHU!



Questo file è stato scaricato da: GdR Italia  
Indirizzo internet: <http://www.gdritalia.it> — E-mail: [info@gdritalia.it](mailto:info@gdritalia.it)  
GdR Italia e il suo staff non sono responsabili di eventuali problemi o danni,