

# Conversione delle regole da *Il Richiamo di Cthulhu*, 5° ed. a *Sine Requite*, anno XIII



*~In strani eoní anche la morte può morire~*

Per mettere in pratica questi suggerimenti è necessario possedere sia il manuale base de *Il Richiamo di Cthulhu*, o un modulo avventura che si voglia convertire, editi da Stratelibri (edizioni originali Chaosium), sia *Sine Requite anno XIII*, edito da Asterion Press.

L'autore, Dario Luigi Aldo Utari, è il detentore della proprietà intellettuale di quest'opera, mentre per i diritti dei giochi citati si faccia riferimento alle rispettive case editrici.

La scheda del personaggio è un'elaborazione di Enrico Fantuzzi a partire dalla scheda del personaggio di *Sine Requite*, copyright di Asterion Press.

L'immagine in prima pagina, tratta dal videogioco *The wasted land*, è sfruttata a solo fine artistico.

Queste indicazioni per la conversione delle regole e delle statistiche nascono dal desiderio di giocare in un'ambientazione suggestiva come quella dei Miti lovecraftiani, superando però i limiti del regolamento de *Il Richiamo di Cthulhu* basato sul d100.

Mentre i nuovi regolamenti dedicati ai Miti non mi soddisfacevano del tutto (l'adattamento al d20 è troppo lontano dallo spirito nichilistico del gioco, mentre il recente *Trial of Cthulhu* si incentra quasi esclusivamente sull'investigazione), ho pensato che le regole di *Sine Requie* si adattino egregiamente a questa ambientazione avendo una certa affinità sia nell'atmosfera d'orrore che nell'ambientazione storica, se si prende a riferimento il periodo tipico degli anni '20.

Ci sono ancora in commercio molti stupendi manuali di avventura strutturati per la 5° edizione del *Richiamo di Cthulhu*, che varrebbe la pena di giocare con un regolamento più suggestivo e svecchiato.

Nelle regole di conversione suggerite si è voluto privilegiare la velocità e la semplicità di adattamento, piuttosto che una resa esatta dal punto di vista matematico e probabilistico del sistema. Questa conversione è stata fatta in riferimento a *Sine Requie anno XIII (SR)* e *Il Richiamo di Cthulhu 5° edizione (RdC)*, ma dovrebbe essere applicabile anche con le altre edizioni dei giochi apportando solo qualche piccola modifica nel caso si faccia riferimento al vecchio sistema di *Sine Requie* edizioni Rose & Poison.

Invece queste regole saranno più difficili da applicare se la conversione dovesse essere fatta in senso inverso: da *SR* al *RdC*.

## Contenuto

- Conversione dei personaggi .....pag. 3
  - Tarocco dominante, Pregi e Difetti .....pag. 3
  - Caratteristiche .....pag. 3
  - Distanza dalla Morte .....pag. 4
    - Regola opzionale .....pag. 4
  - Punti Sanità ed Equilibrio Mentale .....pag. 4
  - Tiri Idea, tiri Fortuna e tiri Conoscenze .....pag. 4
  - Abilità .....pag. 5
  - Miti di Cthulhu e Conoscenza dei miti .....pag. 6
    - Regola alternativa opzionale .....pag. 6
- Adattamento del sistema dei Punti Sanità Mentale .....pag. 7
  - Recuperare Equilibrio Mentale .....pag. 8
- Conversione del Bonus al Danno .....pag. 9
- Il sistema di magia .....pag. 10
  - Regola alternativa semplificata .....pag. 11
- Esempio: una conversione completa .....pag. 11
- Scheda del personaggio .....pag. 12

## Conversione dei personaggi

Se si intende creare un nuovo personaggio (che sia Giocante o Non), sarà ovviamente meglio farlo direttamente con le regole descritte nel manuale base di *SR*. Ma se si intende invece convertire le caratteristiche di un personaggio già esistente, ecco alcune indicazioni:

### Tarocco dominante, Pregi e Difetti:

Queste caratteristiche possono essere determinate come descritto nel manuale base di *Sine Requie anno XIII*, ovviamente cercando di rispecchiare il modo in cui è stato interpretato il personaggio fino a prima della conversione.

Eventuali punti persi o guadagnati con Pregi e Difetti non verranno conteggiati.

### Caratteristiche:

- $\text{INTUITO} = \text{INT} / 2$

Intuito diviso per 2

- $\text{MEMORIA} = (\text{INT} + \text{EDU}) / 4$

Intuito più Educazione, il risultato diviso per 4 (vedi più avanti nota su EDU)

- $\text{PERCEZIONE} = (\text{INT} + \text{MAN}) / 4$
- $\text{VOLONTÀ} = \text{SAN} / 10$

Riferito al punteggio permanente della caratteristica Sanità

- $\text{COORDINAZIONE} = (\text{DES} + \text{COS}) / 4$
- $\text{DESTREZZA MANUALE} = \text{DES} / 2$
- $\text{FORZA FISICA} = (\text{FOR} + \text{COS}) / 4$
- $\text{MIRA} = (\text{Somma complessiva delle 5 abilità percentuali nell'uso delle armi da fuoco}) / 50$

Se il personaggio possiede più di 5 abilità inerenti l'uso di armi da fuoco, per questo calcolo si scartano le più basse fino a contarne 5

Nel caso in cui si debba stabilire la Mira di personaggi che non usino armi da fuoco (armi da lancio, oppure armi naturali in caso di esseri alieni), si può fare la somma delle abilità inerenti la Mira, e dividere il risultato percentuale per 10 X il numero delle abilità.

- $\text{ASPETTO} = \text{FAS} / 2$
- $\text{COMANDO} = (\text{FAS} + \text{INT}) / 4$
- $\text{CREATIVITÀ} = (\text{MAN} + \text{EDU}) / 4$
- $\text{SOCIEVOLEZZA} = (\text{FAS} + \text{MAN}) / 4$
- $\text{AFFINITÀ OCCULTA} = (\text{MAN} + \text{INT}) / 4$
- $\text{DISTANZA DALLA MORTE} = 10 + \text{valore di un Arcano Minore (vedi capitolo specifico)}$
- $\text{EQUILIBRIO MENTALE} = (\text{Punti Sanità attuali}) / 10$
- $\text{KARMA} = \text{MAN} / 2$

Tutti i risultati devono essere approssimati per difetto a numeri interi, tranne nel caso di un risultato inferiore a 1, nel qual caso si terrà come valore 1. 0 sarà reso con lo stesso punteggio nella scheda. Questo calcolo determinerà un appiattimento verso il basso delle caratteristiche, ampiamente compensato però dal nuovo sistema di gioco che prevede la possibilità di aumentarle con i Punti Avanzamento.

Nota: soprattutto per i personaggi anziani, il punteggio EDU (educazione) può diventare molto alto; nel conteggiare tale punteggio per la conversione, si consideri un tetto massimo di 20.

Nota: con questa conversione, la caratteristica INT viene ad essere particolarmente determinante.

Siccome la media di INT (2d6+6) è maggiore delle altre caratteristiche, se il Cartomante ritiene che il risultato si squilibra rispetto ad esempio ad altri personaggi generati con il metodo *SR*, può penalizzare di un punto una o più caratteristiche dipendenti da INT, coerentemente col personaggio.

### **Distanza dalla Morte**

Questa caratteristica tipica di *SR* non trova un vero corrispondente nel *RdC*.

In fase di conversione di un personaggio, si consiglia di estrarre un Arcano Minore e stabilire casualmente il valore di Distanza dalla Morte come descritto nel manuale base di *SR*.

Nel caso di conversione di Personaggi Non Giocanti, il Cartomante può stabilire arbitrariamente la loro Distanza dalla Morte, di solito pari a 0.

### **~Regola opzionale:**

Per riflettere ancora di più l'influenza nefasta che il contatto con i Miti ha sulle persone, si può usare una ulteriore regola opzionale: il valore di Distanza dalla Morte non può superare 22 – il livello dell'Abilità Conoscenza dei Miti (ovviamente riferito al livello dell'Abilità nella scheda di *SR*).

Se questo risultato dovesse diminuire al di sotto della Distanza dalla Morte, essa verrà diminuita di conseguenza anche senza che il personaggio sia stato in pericolo di vita.

Per quanto riguarda l'abilità Conoscenza dei Miti, si veda il paragrafo specifico più avanti.

### **Es.**

Warren Bedford ha, una volta effettuata la conversione, Distanza dalla Morte 19 (beato lui!) e Conoscenza dei Miti 3.

Dopo aver raggiunto 10 counter, l'Abilità di Conoscenza dei Miti passa da 3 a 4. Di conseguenza, la Distanza dalla Morte scende da 19 a 18, e non potrà essere aumentata oltre questo valore nemmeno spendendo Punti Avanzamento.

### **Punti Sanità ed Equilibrio Mentale**

Come descritto sopra, il valore di Equilibrio Mentale si ottiene facilmente dividendo per 10 i Punti Sanità di cui il personaggio dispone al momento, arrotondando la cifra per difetto ad un valore intero. Se il personaggio venisse eccessivamente penalizzato, a discrezione del Cartomante la cifra può essere arrotondata per eccesso.

### **Es.**

Il povero Wally ha 18 punti di Sanità Mentale. Nella conversione si ritroverebbe ad avere Equilibrio Mentale 1, ma con un punteggio simile il personaggio avrebbe vita breve. Il Cartomante quindi gli concede di arrotondare il suo 1,8 a 2 punti di Equilibrio Mentale, in modo da avere un personaggio con qualche speranza in più, per quanto sempre sull'orlo della follia.

Anche usando il regolamento di *SR*, la conoscenza dei Miti è una verità troppo aliena e terribile per poter essere appresa da una mente umana senza portarla alla deriva.

Il punteggio di Equilibrio Mentale non può essere superiore a 10 – il valore in Conoscenza dei Miti, nemmeno con la spesa di Punti Avanzamento.

Se un avanzamento dell'abilità porta questo risultato ad un valore minore dell'attuale Equilibrio Mentale, quest'ultimo verrà automaticamente diminuito. Questo implica che un personaggio che raggiungesse un valore di 10 nella Conoscenza dei Miti impazzirebbe automaticamente.

Per quanto riguarda la perdita e il guadagno di Punti Sanità, si veda la sezione specifica più avanti.

### **Tiri idea, Tiri fortuna e Tiri conoscenze**

Questi valori non hanno un vero e proprio corrispondente nel regolamento di *SR*; il giocatore dovrebbe affidarsi più sulla propria intuizione e sulla propria iniziativa. Però volendo farvi

riferimento, specialmente quando uno di questi test viene richiesto in un modulo d'avventura, possiamo fare questa semplice analogia:

TIRO FORTUNA: è risolvibile con un test di Karma.

TIRO IDEA: se proprio è necessario, fate ancora riferimento al Karma.

TIRO CONOSCENZE: fate riferimento alla Memoria, correlata con l'abilità più idonea per lo specifico caso. Sconsiglio di riferirsi semplicemente alla Memoria; se il personaggio non ha un'abilità affine con quello che sta esaminando, dimezzate la Caratteristica, come da regolamento.

### Abilità

$ABILITÀ (SR) = ABILITÀ (\%) / 20$

Per convertire la maggior parte delle abilità è sufficiente trascriverle sulla nuova scheda con un punteggio equivalente al valore percentuale diviso per 20.

Per quanto riguarda i valori di PNG secondari o comunque “statici”, starà al Cartomante valutare se sia meglio arrotondare la cifra per eccesso o per difetto.

Nel caso invece di Personaggi Giocanti, oppure di PNG dotati di una vera e propria scheda con la possibilità di avanzamento, allora i decimi in eccedenza potranno essere convertite in altrettanti counters fallimentari.

### Es.

Wally è uno studioso di archeologia, ha un punteggio in questa abilità pari al 46 %.

Nella nuova scheda si scriverà la nuova abilità Archeologia con un valore di 2, più 3 counters fallimentari già segnati.

Molte Abilità, come detto, possono essere semplicemente trascritte senza variarne il nome, ma si consiglia di tralasciare tutte le abilità con punteggio base (cioè che non hanno mai subito avuto aumenti), per evitare di affollare la scheda di SR, che prevede meno spazi rispetto all'altra.

Diverse Abilità però possono rientrare in quelle prestampate nella scheda di *anno XIII*, con qualche semplice adattamento.

Ecco un elenco di alcune conversioni di abilità:

- Arti Marziali (vedi più avanti Calcio)
- Contrattare → Mercanteggiare
- Celare → Occultare
- Convincere → Persuadere
- Individuare (*Spot Hidden* nell'originale) → il giocatore può dividere il punteggio fra Osservare e Perquisire
- Lingua Madre → Leggere e scrivere (adattare eventualmente il risultato in base al *background* del PG)
- Psicoanalisi → Psichiatria (ma solo se il PG ha le abilità propedeutiche)
- Reputazione → niente. Questa caratteristica è stata volutamente lasciata all'interpretazione nel regolamento di *anno XIII*. Se si sta invece usando il vecchio regolamento Rose & Poison, andrà comunque scelta arbitrariamente in base al background del PG.
- Uso Fucile (Mitra, Mitragliatrice, Pistola, Shotgun) → ognuna va trascritta separatamente, ignorando quelle al punteggio base.
- Calcio, Presa, Pugno, Testata → di queste si prenda il punteggio più alto e lo si trasformi in un punteggio di Rissa. A tale punteggio si aggiunga il valore di Arti Marziali (% / 20 come al solito).

Nota: con questa conversione il giocatore potrebbe vedere in media diminuiti i valori delle Abilità. Se il personaggio è equilibrato, questo verrà compensato dai valori delle Caratteristiche.

D'altronde non si spiegava come, ad esempio, un PG con DES 4 potesse raggiungere il 99% in Arrampicarsi.

### **Miti di Cthulhu e Conoscenza dei Miti**

In questa conversione, l'abilità "Miti di Cthulhu" verrà rinominata "Conoscenza dei Miti". Mi piace di più e così non si fa confusione quando si parla dell'abilità vecchia piuttosto che di quella già convertita, comunque chiunque è libero di chiamarla come vuole e non credo che io potrò impedirglielo.

A differenza delle altre abilità, la conversione si ottiene dividendo il valore percentuale di Miti di Cthulhu per 10, e trasformando i decimali in eccedenza in altrettanti counters per l'avanzamento. Dopo la conversione però, così come nel gioco originale, questa abilità non viene utilizzandola. Per migliorare la propria conoscenza dei Miti è necessario consultare tomi antichi e blasfemi, oppure assistere in prima persona ad eventi al di là della comprensione umana. Sulla nuova scheda quindi un fallimento in gioco non procurerà alcun segnalino conter fallimentare.

Nel manuale base del *RdC* vengono descritti diversi libri, e per ognuno viene indicato il valore di Miti di Cthulhu guadagnato in base a un tiro di dado; allo stesso modo in diversi altri manuali viene indicato un dado da tirare per avere l'avanzamento nell'Abilità Miti di Cthulhu.

Per convertire facilmente questi valori è possibile prendere il valore medio del dado, arrotondato per difetto (1d4 = 2; 1d6 = 3; 1d10 = 5; 2d6 = 6, etc...), e convertirlo in altrettanti counters da segnare sulla scheda.

Per gli eventi e i testi ideati dal Cartomante, sarà lui stesso a stabilire il valore guadagnato, fino ad un massimo consigliato di 8 counters.

### **~Regola alternativa opzionale:**

Chi vuole complicarsi la vita, può invece adottare un metodo diverso che si basa sul fatto che i Miti sono una realtà difficile da vedere per gli uomini, e che la mente umana tende a rifiutarne la comprensione adagiandosi sulle sue credenze consolidate.

Il personaggio che vive un'esperienza legata ai Miti, o che legge un libro, deve fare un test sul proprio Intuito. Lo scarto fra il risultato e il valore dell'Intuito determina quanti counters segnare nella propria abilità Conoscenza dei Miti. In caso di fallimento non si avrà alcun avanzamento e il tiro non potrà essere ripetuto, a meno che il Cartomante non reputi che siano cambiate le condizioni (Es. Dopo aver avuto una serie di incubi premonitori, il personaggio prova a rileggere il Testo di Ry'leh e dargli un'altra interpretazione). Chi è dotato di un grande intuito, penetra più facilmente i misteri dei Miti, e ne paga le conseguenze.

I valori che vengono indicati nei manuali della 5°ed. come numeri percentuali oppure espressi in dadi, vanno in questo caso ad influire come modificatore della caratteristica (come se si trattasse della difficoltà dell'azione), e di conseguenza sul valore finale.

**Tabella #1:** conversione valori dell'incremento percentuale Miti di Cthulhu in modificatori alla prova per l'avanzamento in Conoscenza dei Miti .

Valore percentuale fisso	Valore percentuale in dadi	Modificatore INT per la prova
1 %	1d3 %	-2
2-3 %	1d4 %	-1
4 %	1d6 %	0

5 %	1d8 %	+1
6 %	1d10 %	+2
7-8 %	1d12 %	+4
9-12 %	1d20 %	+5
12-15 %	2d6 %	+6
> 15 %		+7

Nel caso in cui venga indicato un numero fisso, lo si può sommare direttamente al modificatore del tiro (Es.  $1d4 + 2 = -1 + 2 =$  tiro su INT +1).

Indicazioni diverse, come tiri multipli (Es. 2d6) devono essere interpretate dal Cartomante con la semplice logica che più aumenta il tiro medio dei dai, più deve aumentare il bonus per la prova di Intuito.

Ecco come interpretare alcuni Arcani Minori particolari in questo tiro:

Asso = 1 calcolare normalmente il risultato.

Jack = La mente rifiuta quelle conoscenze. Potrebbe subire un'amnesia da rimozione, oppure ritenere tutto solo una fantasia.

Donna e Cavaliere = Non ha capito quello che ha visto/letto, ma se avrà occasione di esaminarlo di novo potrà ritentare il tiro.

Re = 0 Il personaggio ha una profonda comprensione di quello che ha visto, ma non è affatto detto che questo sia un bene. Conta come valore 0 per il calcolo dei counters, ma deve subire un Test di Orrore (in aggiunta ad eventuali Test richiesti per la perdita di Sanità, come vedremo più avanti).

Inoltre ricordo che il punteggio di Equilibrio Mentale non può essere superiore a 10 – il valore in Conoscenza dei Miti, nemmeno con la spesa di Punti Avanzamento; e se si usa la regola opzionale il valore di Distanza dalla Morte non può superare 22 – il livello dell'Abilità Conoscenza dei Miti (vedi “Distanza dalla Morte” e “Punti Sanità ed Equilibrio Mentale”).

**Es.**

Warren Bedford (Intuito 8) legge la copia tradotta da John Dee del Necronimicon (+17% Miti di Cthulhu = modificatore +7!). Prova di Intuito per la comprensione degli oscuri segreti: Regina♣; non ha compreso cosa si annidi dietro ai deliri blasfemi dell'Arabo pazzo, ma quei versi gli lasciano la sensazione di nascondere qualcosa di occulto.

Riprende quindi da capo la lettura: 3 di picche. INT 8 + modificatore +7 – Arcano minore 3♠ = 12.

L'abilità Conoscenza dei Miti sale di un punto, più 2 counters segnati sulla scheda. Da questo momento il suo Equilibrio Mentale non potrà essere superiore a 9.

Per quanto riguarda la perdita di Sanità legata alla lettura del libro, si veda l'apposita sezione più avanti.

## Adattamento del sistema dei Punti Sanità Mentale

Come già detto, il punteggio di Sanità Mentale è facilmente interpretabile con quello di Equilibrio Mentale. Occorre però tradurre anche il meccanismo di perdita e guadagno dei punti di Sanità, che costituisce una meccanica fondamentale nel gioco.

La possibilità in SR di perdere Equilibrio Mentale in seguito a prove di Paura, Orrore o Terrore ci viene incontro in questo caso.

È opportuno mantenere la distinzione fatta in SR fra Paura, Orrore e Terrore (ricordo: Paura nel caso di pericolo concreto per il personaggio; Orrore nel caso di situazioni orrende, inspiegabili e fortemente traumatizzanti; Terrore quando le due condizioni avvengono insieme). Sarà il Cartomante a stabilire quale di queste condizioni si stia verificando e di conseguenza che tiro

richiedere.

Qualunque sia il tipo di test che venga richiesto, si applicherà un modificatore al test in base al punteggio di perdita di Punti Sanità indicato dai manuali del *RdC*. In alcuni casi di orrore cosmico sarà necessario anche che il Custode/Cartomante imponga una perdita extra di Equilibrio Mentale e/o l'insorgenza di un disturbo mentale indipendentemente dal punteggio di Equilibrio Mentale (un caso analogo è anche previsto nel manuale ufficiale *Gli Occhi del Serpente, anno XIII*).

Nel caso dei tomi legati ai Miti, se si applica la regola opzionale del test sull'intelligenza descritta nella sezione precedente, si applichi il test di Orrore solo in caso di successo.

**Tabella #2:** conversione delle perdite di Sanità Mentale in modificatori ai test di Paura/Orrore/Terrore.

<b>Perdita Punti Sanità in <i>RdC</i></b>	<b>Modificatore in <i>SR</i></b>
1 - 1d2	+2
1d3 – 1d4	+1
2d4 – 1d6	0
2d6 – 1d8	-1
2d8 – 1d10	-2
2d10 – 1d20	-3 (perdita automatica di 1 punto in Equilibrio Mentale extra)
3,4,5d10 – 2d20	-4 (perdita automatica di 1 punto in Equilibrio Mentale extra, assegnazione di un Disturbo Mentale Lieve extra)
1d100	-5 (perdita automatica di 2 punti in Equilibrio Mentale extra, assegnazione di un Disturbo Mentale Lieve extra)

Nota: La perdita di Sanità si riferisce al valore massimo indicato nei manuali, cioè alla perdita in caso di fallimento del tiro Sanità.

L'assegnazione di Alienazioni Mentali temporanee o permanenti come da regola nel *RdC* in base alla percentuale di Punti Sanità persi, è già compresa nella tabella precedente e inoltre avviene automaticamente, come da regolamento di *SR*, quando l'Equilibrio Mentale arriva a 2 o meno.

### **Recuperare Equilibrio Mentale**

Il recupero dell'Equilibrio Mentale, invece, dovrebbe essere fatto spendendo Punti Avanzamento. In alcuni casi eccezionali, come spesso accade a fine campagna, il Narratore può assegnare arbitrariamente il recupero di 1 punto (per aver sconfitto in modo definitivo una minaccia soprannaturale) o 2 (ad esempio in seguito ad aver scongiurato un pericolo di dimensioni apocalittiche).

In riferimento all'abilità Psicoanalisi (*RdC*), se il Cartomante lo ritiene opportuno, si possono applicare le regole per le cure psichiatriche descritte per il IV Reich, a pagina 173-174 del manuale base di *Sine Requie anno XIII*.

**Es.**

Warren Bedford, che sta leggendo per la seconda volta il Necronomicon (perdita SAN 1d10/2d10), deve effettuare una prova di Orrore: Equilibrio Mentale 8 -2 per il modificatore; estrae il 7♠. Più volte interrompe la lettura, considera di abbandonarla, uscendo letteralmente dalla stanza del libro, ma alla fine la porta a termine.

Con le conoscenze acquisite ottiene un vetro di Leng, con il quale getta uno sguardo verso altre dimensioni, dove dimora il dio Azathot (perdita SAN 1d10/1d100) la cui vista richiede un nuovo



test di Orrore: Equilibrio Mentale 7 – 5 per il modificatore, estrae il Fante♦. Rimane per alcuni minuti tremante e piangente rannicchiato in un angolo, l'Equilibrio Mentale è sceso di 1 per effetto del Fallimento Critico, più altri 2 per via della visione stessa.

Purtroppo per lui, la sua azione ha anche attirato l'attenzione di un Errante Dimensionale (perdita SAN 0/1d10), che si materializza nella stanza e si getta su di lui per aggredirlo. Prova di Terrore su Volontà 7 ed Equilibrio Mentale 4, con modificatore -2: 5♥, 2♦; incredibilmente questa volta mantiene il proprio autocontrollo, forse riuscirà a salvarsi.

Per effetto della lettura del libro e della terribile visione del dio, però, svilupperà una strana fobia per i libri antichi e un'idiosincrasia verso l'uso degli occhiali.

## Conversione del Bonus al Danno

Alcune armi disponibili negli anni '20 sono descritte anche nel manuale *Sine Requie anno XIII*, e si può fare riferimento a quelle per convertirne le caratteristiche nel nuovo regolamento.

Chi giocasse in ambientazione moderna necessiterà di nuove armi, ma non ho né la voglia né la competenza per fare un elenco soddisfacente. Ad ogni modo cercando in rete si trova già una tabella di questo tipo.

Occorre anche convertire il Bonus al Danno, solitamente legato agli attacchi dei PG o degli esseri che potrebbero affrontare. Il sistema di *SR* aumenta di +1 il BD per ogni 3/4 punti di Forza Fisica, quindi una volta stabilita la FF che interessa si può ricavare il relativo bonus.

Ad ogni modo la conversione è semplice: ignorando il bonus di +/-1d4, ogni bonus/malus di 1d6 corrisponde ad un relativo +/-1 al BD di *SR*.

**Tabella #3:** conversione del Bonus al Danno

BD nel <i>RdC</i>	BD in <i>SR</i>
-1d6	-1
-1d4	0
0	0
+1d4	0
+1d6	+1
+nd6	+n

Il danno base (solitamente variabile da 1d4 a 1d8) corrisponde al danno come da tabella del manuale di *SR*, e varia già in funzione dell'attacco, quindi non deve essere convertito in un ulteriore bonus, a meno che non sia particolarmente significativo.

**Es.**

Il Fucile fulminante di Quelli-di-prima, che fa danno 8d6/4d6/1d6 a 50/100/200 yards, col il sistema dei Tarocchi farà un danno Speciale da elettricità S+7/S+3/S a 50/100/200 yards (si noti in questo esempio che 1d6 è stato calcolato come il danno base dell'arma come indicato nel paragrafo qui sopra).

Un lupo mannaro (danno 1d8+BD) con BD+1d6, farà un danno di M+1.

Ithaqua ha un BD di 8d6 che diventano BD+8. Una sua artigliata però infligge solo un danno di 6d6 (da manuale), quindi nella conversione questo attacco farà un danno di T+5.

## Il sistema di magia

Nel regolamento di *SR* quasi tutte le magie legate ai Miti di Cthulhu sarebbero da considerarsi Magia Rituale, quindi non prevederebbero spesa di Punti Sanità né Magia. Allo stesso tempo, nel regolamento del *RdC* non è contemplata la Magia Innata.

Il mio consiglio per rispettare lo spirito della 5° edizione e sfruttare contemporaneamente il regolamento di magia di *anno XIII*, che è molto più figo, è di applicare le regole per la Magia Innata agli incantesimi dei Miti, con qualche accorgimento.

Tali magie resteranno comunque di natura rituale, quindi il celebrante dovrà imparare e rispettare le invocazioni, i gesti e tutte le condizioni necessarie all'incantesimo.

Se per imparare un incantesimo da un libro volete richiedere un tiro Intelligenza, fate una prova su Intuito, traducendo il modificatore per gli incantesimi del libro con lo stesso criterio della Tabella #1.

Per effettuare un incantesimo, il celebrante dovrà quindi estrarre un Trionfo che ne indichi l'effetto. Come da regolamento, avrà a disposizione diverse estrazioni, a seconda del proprio punteggio di Affinità Occulta.

Gli incantesimi che si possono imparare sono molto più numerosi dei Doni che si possono possedere in *SR*, perciò è opportuno ignorare la suddivisione dei trionfi disponibili nelle varie magie, ma considerare un'unica riserva di potere magico a cui attingere.

Il costo in Punti Magia di un incantesimo deve poi essere sottratto al numero di Trionfi disponibile, come se il personaggio avesse usato tali Trionfi, secondo questa semplice formula:

$A.M. \text{ consumati} = (\text{costo PM}/2) - 5$  sempre arrotondato per difetto

Gli A.M. che rimangono a disposizione del Personaggio, sono quelli che potrà effettivamente estrarre per determinare il risultato dell'incantesimo in questione ed eventuali altre magie nel corso della giornata.

Di conseguenza, verrà sempre speso al meno un trionfo in più rispetto al costo risultante dalla formula precedente.

Quando un incantesimo prevede il sacrificio permanente di Mana, è sufficiente dimezzare il numero indicato, arrotondando per difetto, e sottrarre il risultato in via permanente dal punteggio di Affinità Occulta. Questo modificherà anche il numero di A.M. a disposizione, quindi la sottrazione andrebbe fatta dopo che l'incantesimo avrà avuto effetto. Sarà poi possibile aumentare nuovamente il punteggio spendendo Punti Avanzamento.

I confronti fra la caratteristica MAN richiesti in alcuni incantesimi, possono essere effettuati con una prova contrastata in Affinità Occulta, mentre i confronti fra i Punti Magia possono essere fatti basandosi sul numero di Trionfi ancora a disposizione per i due personaggi.

Per quanto riguarda la perdita di Sanità imposta da molti incantesimi, si veda la parte “Adattamento del sistema di Punti Sanità Mentale”, tenendo presente che è meglio eseguire la prova relativa dopo che l'incantesimo ha avuto effetto, perché in base all'esito la prova potrebbe cambiare.

In caso di incantesimi che necessitino della partecipazione di più persone, sarà il Cartomante a ripartire la spesa dei Punti Magia (ossia dei Trionfi), mentre l'estrazione delle carte per stabilire l'esito dell'incantesimo sarà fatta in base agli Arcani ancora disponibili per il celebrante.

Le riserve di Punti Magia o di Mana, possono essere convertite molto facilmente con lo stesso criterio: 2 Punti Magia = 1 A.M. 2 punti MAN = 1 punti Affinità Occulta consumabile in vece dello stregone.

### ~Regola alternativa semplificata:

Se queste regole per la gestione della magia sembrassero troppo complesse, si potrebbe ovviare in un modo semplicissimo.

Moltiplicando per 2 il punteggio di Affinità Occulta, si può ottenere il numero di Punti Magia del personaggio, che possono poi essere usati come prevede il regolamento del *RdC*.

## Esempio: una conversione completa

### Dr. Henry Armitage (*RdC*)

FOR 11      DES 10  
COS 8      FAS 13  
TAG 12      EDU 24  
INT 18      SAN 55  
MAN 16

P.F. 10      P.M. 16      B.D. 0  
Tiro Fortuna: 80      Tiro Idea: 90      Tiro Conoscenze: 99

#### Abilità:

Biblioteconomia 95%, Convincere 75%, Crittografia 75%, Lingua Francese 80%, Lingua Greco 68%, Lingua Latino 75%, Lingua Tedesco 70%, Letteratura 75%, Miti di Cthulhu 18%, Occultismo 25%, Psicologia 48%, Storia 65%

Ogni altra abilità si ritiene al grado base, i Punti Sanità si considerano uguali al punteggio SAN.

### Dr. Henry Armitage (*SR*)

Tarocco Dominante: La Papessa  
Pregi: Non impressionabile

Intuito 9      Coordinazione 4  
Memoria: 9      Destrezza Manuale 5  
Percezione: 8      Forza Fisica 5 (0)  
Volontà: 5      Mira 2

Aspetto 6      Affinità Occulta: 8 (1)  
Comando 7      Distanza dalla Morte: 16  
Creatività: 9      Equilibrio Mentale: 5  
Socievolezza: 7      Karma: 8

Risoluzione: 25  
Vitalità massima: 8

#### Abilità:

Arrampicarsi 2, Ascoltare 1, Correre 0, Intrufolarsi 0, Lanciare 1, Leggere e scrivere 7, Lingua Francese 4, Lingua Greco 3, Lingua Latino 3, Lingua Tedesco 3, Mercanteggiare 0, Nuotare 1, Orientamento 0, Osservare 1, Perquisire 0, Persuadere 3, Rissa 2, Seguire tracce 0, Biblioteconomia 4, Crittografia 3, Letteratura 3, Occultismo 1, Psicologia 2, Storia 3, Conoscenza dei Miti 1.

