



INTRODUZIONE

Benvenuti nel mondo reale... il mondo in cui la civiltà umana esiste per il bene dei gatti, in cui spiriti incredibilmente antichi e potenti lottano per il controllo della realtà, in cui soltanto i coraggiosi e abili felini hanno la furbizia e i mezzi per opporsi a oscure e mistiche cabale, e in cui i popoli a due zampe vivono nella beata ignoranza di tutto ciò.

Nel Richiamo di Gatthulhu voi e i vostri amici assumete il ruolo di semplici gatti, che diventano eroi loro malgrado all'imbattersi nei sinistri piani e nelle cospirazioni soprannaturali dei culti degli Dei Animali, intenzionati a sovvertire la realtà dell'umanità ignara. Uno di voi diviene il Gattaro, colui che gestisce sfide, segreti, pericoli e ricompense. A questo punto, ciascun giocatore deve semplicemente agire come un gatto: affrontare le sfide con rapido ingegno, idee astute, unghie affilate e zampe scattanti. Il Gattaro può richiedere un tiro di dado, o soprassedere spiegando quello che è avvenuto, dopodiché il gioco prosegue. Insieme, tutti i giocatori rendono unica questa storia – un'avventura che nessuno avrebbe mai potuto immaginare.

A questo punto, vi occorrono solo pochi altri dettagli per essere pronti a giocare. Un paio di Dadi Gatto aggiungono imprevedibilità, cosicché neppure il Gattaro sa esattamente che cosa sta per succedere. I giocatori hanno a disposizione delle Ghiottonerie, che possono spendere per avere una seconda occasione. Al termine di una seduta di gioco, i gatti sopravvissuti guadagnano nuove Esperienze: conoscenze del mondo che potrebbero tornare utili in avventure successive. Tutto il resto è sugna di topo. Avanti con il gioco.



MISTER JOEL





Stile di vita

I gatti *Randagi* non trovano posto in una dimora umana e non hanno contatti regolari coi due-zampe. Vivono per strada, in cantine abbandonate o addirittura nelle campagne.

I gatti *Domestici* hanno adottato almeno un umano e vivono in case ordinarie. Alcuni non escono mai, ma questo non è naturale e limita di molto la loro carriera di avventurieri. A differenza di altri gatti, la maggior parte di quelli domestici sono castrati o sterilizzati.

I gatti da *Esposizione* vivono nel lusso, sia che competano davvero alle mostre o che ne abbiano soltanto i requisiti. Quasi sempre di Razza Pura, ai gatti da esposizione vengono risparmiate le avversità a cui la maggioranza dei felini va incontro. Per esempio, potrebbero saperne molto sul caviale ma nulla sui topi. Non è necessario che un gatto da Esposizione sia anche un Salottiero.



Caccia

Il giocatore deve anche decidere quanta esperienza ha il gatto nell'insidiare, catturare e uccidere piccole prede. Caccia per sopravvivere, o solo per divertirsi tra un'abbuffata di cibo per gatti e l'altra? È un acchiappatopi professionista, o un gatto da granaio? Mangia la sua preda, o ci gioca soltanto? Ha davvero cacciato qualcosa in vita sua, oltre ai gomitoli?

I CINQUE RUOLI

Acrobata

Tutti i gatti sanno arrampicarsi, saltare, stare in equilibrio e muoversi in perfetto silenzio. La tecnica e lo stile naturali dell'Acrobata, si posizionano però a un livello superiore. Prodigio di destrezza considerati del tutto soprannaturali da qualsiasi altra creatura, sono il pane quotidiano di questo gatto. Quando si prospettano sfide di agilità, è l'Acrobata che le gestisce al meglio e velocemente.

Salottiero

Dolce, puccioso, giocherellone e solo un pizzico viziato, il Salottiero ha speso una vita a intenerire i due zampe per ottenere bocconcini, giocattoli e trattamenti speciali. Persino altri gatti, a volte anche altri animali, possono cadere preda





CAPITOLO UNO

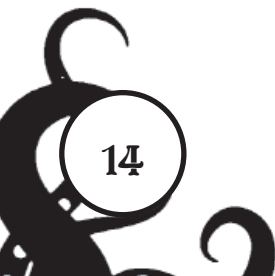
Il **Principe (o Principessa) Perduto** ha origini più agiate, o forse solo sua madre, che gli ha sussurrato storie di una vita più facile prima ancora che aprisse gli occhi. Per strada, il Principe Perduto sembra eternamente fuori posto, sia per se stesso che nei confronti degli altri. Un trattamento rude fa infuriare il Principe, che nel profondo sa che la vita non dovrebbe essere così dura. Quest'ultimo studia con cura gli umani in cerca dei segni di colui che un giorno lo accoglierà e lo riporterà, infine, alla vita per cui è nato.

VICE IN CASA

L'**Acchiappamosche** può dormire in una residenza umana, ma questo non significa che non sia un grande cacciatore. Qualsiasi minuscolo discepolo del dio degli insetti che osi strisciare o svolazzare nella casa dell'Acchiappamosche, ha il destino segnato. Sarà strappato all'aria o al muro, e definitivamente spiacciato. Questo si applica anche a peluria vagante, tappi di bottiglia, nastri per capelli, riflessi erranti, polvere al sole, e naturalmente ai rossi occhi lampeggianti e privi di qualsiasi senso logico del Dio Macchina. Alcuni affermano che l'Acchiappamosche non riesce a resistere all'impulso della caccia; lui sostiene piuttosto che è tutta una questione di mantenersi in esercizio.

Non soddisfatto di cacciare scarafaggi e altra minutaglia, il **Gatto da Soffitto** tende agguati agli umani stessi. Un Gatto da Soffitto conosce a menadito ogni posto d'osservazione nella sua casa, dagli architravi alle credenze, dagli attaccapanni alle mensole; conosce anche anfratti e ombre sotto i mobili, dietro le porte e occasionalmente dentro i cesti della biancheria. Il suo scopo è spiare i due-zampe e rimanere nascosto. Occorre sorvegliarli, perché anche l'umano meglio disposto può cadere preda dell'influenza fatale di qualche divinità malvagia, e combinare qualche guaio. Se scoperto, il Gatto da Soffitto balza all'attacco, schiaffeggiando una faccia o afferrando una caviglia per il solo scopo di dimostrare che può, e poi fugge via alla massima velocità.

Un **Coccolone** spende molto tempo sulle ginocchia degli umani, ma non solo per dormire. I due-zampe hanno bisogno di molte cure e attenzioni, e questo tipo di gatto si dedica a fornirle loro. A volte cercano di alzarsi troppo presto, e vanno tenuti a letto con una buona dose di peso-gatto; altre volte cercano di dormire durante importanti periodi nutrizionali,





SFIDE

Per vedere se un gatto ha successo in un compito, che non sia semplicemente automatico per la felinità, il giocatore tira uno o due dGatti. Ogni risultato da 3 a 6 (Gatto Felice) indica un Successo. Ogni risultato di 1 o 2 (Gatto Triste) conta come un Fallimento. I dGatti da lanciare, possono essere segnati nel testo come piccoli quadrati.

Le Sfide possono avere tre livelli: Facile, Normale e Difficile. Il Gattaro decide quanto è ardua la Sfida, basandosi sulle circostanze che immagina, il gatto coinvolto, l'importanza per l'avventura, il suo istinto e qualsiasi altro elemento gli sembri appropriato al momento.

LIVELLI DI SFIDA

Facile: tira due dGatti (2dG); serve almeno un successo.

Normale: tira un dGatto (1dG); serve un successo.

Difficile: tirate due dGatti (2dG): servono due successi.



LA REGOLA DEI DUE DADI

Quando si è in dubbio, il Gattaro richiede un tiro di 2dG e improvvisa basandosi sul risultato, e il gioco prosegue.

IL GATTO GIUSTO PER L'IMPRESA (GGPI)

Se il gruppo concorda che il suo è il Gatto Giusto Per l'Impresa, il giocatore prescelto lancerà ugualmente i dGatti, ma uno di questi sarà considerato automaticamente un Successo. Il fatto di lanciare comunque i dadi anche quando il Successo è automatico (Sfida Facile o Normale), consente di ottenere risultati speciali, come gli Occhi del Serpente e Mezzanotte (vedere sotto).

È chiaro che il GGPI è solitamente quello con il ruolo appropriato, ma i giocatori possono suggerire altre ragioni per cui una certa Sfida sia più appropriata per un certo gatto. Per esempio, ci potrebbe essere un legame con la vita passata del gatto, o Esperienze annotate sulla scheda del gatto in occasione di precedenti avventure, o perfino un "ricordo" costruito al momento, che in qualche modo si adatta alle circostanze. Al Gattaro spetta l'ultima parola su questo argomento.

