



# IL LIBRO DEI CARI

DI JOHN D. KENNEDY

**Autore:** John D. Kennedy

**Editing:** Shelley Harlan

**Traduzione:** Paolo Guccione

**Editing versione italiana:** Natascia Cortesi

**Grafica e Impaginazione:** Mirko Pellicioni

**Disegni interni:** Mirko Pellicioni

Espansione digitale in lingua italiana per il Gioco di Ruolo

Il richiamo di Gaththulhu di *Joel Sparks*.

IL RICHIAMO DI GATTHULHU è Copyright © 2013-2014 Joel Sparks,

Adattato da Alephtar Games su licenza di Joel Sparks

L'opera di H.P. Lovecraft e i Miti di Cthulhu sono di dominio pubblico.

<http://www.alephtargames.com/gatthulhu>



# ALEPH TAR GAMES



# IL LIBRO DEI CANI

DI JOHN D. KENNEDY

## INTRODUZIONE

---

*Uno degli obiettivi addizionali del Kickstarter del Richiamo di Gattulhu, era offrire regole addizionali per giocare Personaggi Cani. Quando abbiamo raggiunto l'obiettivo, siamo stati abbastanza fortunati da trovare un volontario in John Kennedy: un autore veterano, con le zampe in pasta nel mondo della vera assistenza ai randagi e nel gioco DAWG. L'approccio di John all'universo di Gattulhu ci presenta la prospettiva del migliore amico dell'uomo e le sue idee spaventose su dei, mostri e pericoli sovranaturali. Il Gattaro di una campagna regolare, può usare questa appendice come guida per includere Personaggi Cani da far incontrare ai gatti o – come Canaro – far giocare a un party di Personaggi Cani una serie di avventure canine. Buon divertimento!*

MISTER JOEL

*John D. Kennedy lavora sui GdR da otto anni, come freelance e per la Onyx Path Publishing, Kenzerco e Third Eye Games. Quando non scrive nuovi giochi, passa il suo tempo salvando cani dispersi nella zona di Indianapolis e leggendo e scrivendo fumetti. Il curriculum di John include l'avventura "La terrificante tomba di Ankhaten" per il gioco di ruolo DAWG.*



## IL LIBRO DEI CANI

I cani, come i gatti, combattono contro le potenze oscure ma non sono per nulla alleati. I cani vedono I gatti come usurpatori del loro ruolo di Migliori Amici dell'Uomo, un titolo che fu attribuito ai Primi Cani nei Giorni Oscuri, all'inizio del mondo. I cani servono l'umanità fedelmente e con amore, e combattono ferocemente per i loro amici.

## I CINQUE RUOLI

Potete chiedere a un qualunque proprietario di cani, non esistono due cani uguali. Alcuni sono coraggiosi e avventurosi, mentre altri passano la vita a temere la loro ombra tra le braccia del padrone. Per gli scopi del gioco, i giocatori iniziano a definire il loro cane scegliendo uno dei cinque Ruoli.

### *Cane da Guardia*

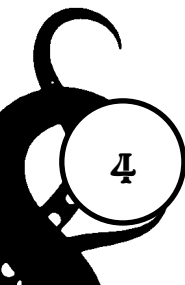
Aggressivo, protettivo e pericoloso, il Cane da Guardia è il terrore dei suoi nemici e il protettore di ciò che è suo. Normalmente di razza grande, i Cani da Guardia portano l'attacco contro il nemico e raramente si defilano da una lotta. Occorre un po' di attenzione, dato che la vista di un energumeno canino può mettere inavvertitamente in allarme gli umani. Il rovescio della medaglia, è che la vista di un feroce cane da combattimento può mettere in fuga persino i nemici più stoici.

### *Coccolone*

Simpatico, affezionato e divertente: tutte queste parole descrivono bene il cane che passa la maggior parte del tempo abbracciato agli umani. Gli umani non possono non adorare un Coccolone, il cui carisma naturale e aspetto adorabile garantiscono una vita di tenerezze. Questi cani, normalmente hanno una cuccia personale e diversi collari alla moda da indossare. Possono anche conoscere un gioco o due, e ciò garantisce loro che gli umani giocheranno con loro e gli concederanno tutti i bocconcini che desiderano.

### *Migliore Amico*

Affezionato, leale e fedele, il Migliore Amico è il compagno inseparabile di qualcun altro, che sia un cucciolo umano o un altro cane. Il Migliore Amico è inseparabile dall'umano, e passa i propri giorni al fianco del suo amico in una veglia



continua contro qualsiasi potenziale minaccia. I Migliori Amici preferiscono che qualcosa di male accada a loro piuttosto che all'oggetto delle loro cure, e sono adepti ad accorgersi dei pericoli in arrivo.

## *Cuore Selvaggio*

Questi cani sono considerati “quelli strani” tra i membri della razza canina, e questo la dice lunga data l'abitudine di alcuni cani di nutrirsi della loro stessa popò. I Cuori Selvaggi sentono antiche pulsioni battere nei loro cuori, e bramano di tornare alla natura per riunirsi agli antenati. Sentono la Terra muoversi sotto i loro piedi, vedono i grandi eventi cosmici in sogno e percepiscono ogni disturbo nell'ordine delle cose naturali. Un Cuore Selvaggio ode la grande Canzone di Abbaioth. Che sia un bastardo che vive all'aperto o un Chihuahua particolarmente vivace, un Cuore Selvaggio può divenire un grande veggente della caninità.

## *Pedigree*

Questi cani sono un esempio di selezione e raffinamento razziale, e gli altri se ne accorgono! Esemplificano i tratti migliori della loro razza, dall'etica lavorativa del Pastore Tedesco alla grazia regale del Levriero, passando per la natura bizzosa del Bulldog. A volte sono oggetto di scherno da parte degli altri cani per i loro pedigree formalizzati, ma non se ne curano. Qualsiasi cosa facciano, dal correre nei campi allo stare accucciati davanti alla televisione, lo fanno con grazia e bellezza come si confà alla loro natura regale.

## BACKGROUND

Che siano nati in un vicolo oscuro o in una casa confortevole, tutti i cani appartengono a una famiglia. Da lì, la vita conferisce a ciascun cane le sue caratteristiche uniche. A quale sorta di famiglia appartiene il cane? Quando è stato portato via ai suoi genitori? Definire il background di un eroe canino, dà ai giocatori e al Canaro molte opzioni per inserire i personaggi in gioco. I dettagli variano a seconda delle ambientazioni, ma alcune informazioni generali sul passato dei cani sono rilevanti per la storia.



### STILE DI VITA

I Cani Randagi nascono all'aperto e la loro natura inselvaticità li guida dalla nascita. Vivono in campagna, o per la strada, e la loro vita è una continua lotta per la sopravvivenza. Anche se non conoscono la tecnologia e le leggi della società umana, sono esperti di procacciamento del cibo e di interazione con animali selvatici.

I Cani Domestici vivono in casa e, tranne quando vengono lasciati fuori, non si allontanano mai dall'edificio. Questo dà loro un vantaggio quando hanno a che fare con gli umani, dato che bazzicano attorno alla tecnologia umana e sanno come funziona. A differenza di altri cani, la maggioranza di quelli Domestici vengono sterilizzati.

I Cani da Esposizione vivono una vita di mollezze, che ciò accada perché vengono davvero esibiti in qualche mostra o perché visti come preziosi esemplari da riproduzione. Sono spesso parecchio ignoranti sul mondo selvaggio, ma comprendono gli umani molto bene, e sanno come ottenere quello che vogliono e come evitare i rimproveri.

### FORAGGIO

Il giocatore deve decidere che cosa fa il suo cane per sopravvivere. È un cacciatore che si avventa su scoiattoli e conigli ignari in cortile? Un esperto opportunista che annusa tesori in fondo ai bidoni dell'immondizia? Il cane si contende gli avanzi dei ristoranti con gatti e roditori, o sarebbe totalmente perduto senza la gentilezza e il buon cuore dei suoi padroni che lo nutrono?



# DESCRIVERE LA RAZZA

I giocatori che interpretano un gatto, possono descrivere il loro personaggio come vogliono fintantoché la creatura che ne risulta è ancora considerata un gatto. Ci sono molte razze di gatti, dal Pelo Corto Americano al Persiano, ma hanno sostanzialmente le stesse caratteristiche. Non è così per i cani. Infatti, dal diciassettesimo secolo in poi, il numero e la varietà delle razze canine è esploso fino a ben sopra le cento. Queste variano ampiamente in taglia, colore, forma delle orecchie, forma del muso e persino forma generale del corpo. Anche se tutte condividono le stesse caratteristiche fisiche generali (quattro zampe, due occhi, due orecchie, etc.) può risultare difficile descrivere un cane senza avere in mente una propria razza favorita.

### *Razza pura o incrocio*

Un Cane di Razza è riconoscibile a colpo d'occhio ed esibirà tutti i tratti caratteristici di una delle razze identificate. In un Danese, vedrete le zampe lunghe, il fisico torreggiante e il muso allungato. Nel Chihuahua, vedrete la taglia minuta, la coda corta e il musetto piccolo e affusolato da cagnetto. I Cani di Razza hanno un grande valore per alcuni umani, che sono disposti a scambiare numerosi pezzi di carta (che considerano così preziosi) in cambio di uno di loro. Questi cani sono anche tenuti sotto stretta sorveglianza dai loro proprietari, per paura che scappino o che vengano rubati. Inoltre, mentre alcune razze sono apprezzate per i loro tratti positivi come la l'abilità nel cacciare o correre, altre hanno sviluppato fattori genetici che possono portare a problemi nella vecchiaia. Alcuni Cani di Razza nascono ciechi o con musi deformi, e devono affrontare grandi difficoltà.

Alcune razze vengono spesso scelte come Cani da Guardia, perché questo rientra tra le caratteristiche che le persone cercano in quelle razze. Altri vivono le allegre vite di lusso dei Pedigree, dove il loro retaggio nobile è considerato più facilmente che in altre occupazioni. Il Cane di Razza consente al giocatore di impersonare il cane dei suoi sogni, e di descriversi con il nome di razze come il Golden Retriever o il Malamut dell'Alaska.

Un Incrocio proviene da genitori che sono anch'essi incroci o comunque di Razze differenti. Con rare eccezioni (come il cosiddetto Sterco del Corgi), questo porta a cani che combinano le caratteristiche dei loro genitori ottenendo un corpo da Labrador e testa da Pit Bull, o combinazioni di tratti di più di due razze. Un Incrocio può apparire quasi esattamente come un Pit Bull o più



## IL LIBRO DEI CANI

come un comico miscuglio di caratteristiche, e raccomandiamo ai giocatori di fare una descrizione fisica del loro personaggio per aiutare gli altri giocatori a capire a cosa assomiglia. Gli incroci non possono mai essere dei Pedigree, ma hanno un carattere allegro, che li rende adatti come Cocoloni o Migliori Amici. Quelli di taglia più grande si ritroveranno a fare i Cani da Guardia, tenuti nei depositi dei rigattieri o all'esterno di grandi magioni che devono sorvegliare.

### *Pelo corto, ispido o lungo?*

Per i Cani di Razza, il pelo deve corrispondere a un determinato standard, mentre per gli Incroci non ci sono limitazioni.

Alcuni cani hanno un pelo molto corto, che al tocco pare coprire a malapena il corpo. Questo pelo non fa mai batuffoli ed è facile da tenere pulito, ma li rende più suscettibili al freddo.

I cani con il pelo ispido hanno un pelo molto grossolano al tocco, che dà loro una certa protezione contro gli elementi, ma deve essere curato e lavato o si riempirà di nodi e batuffoli.

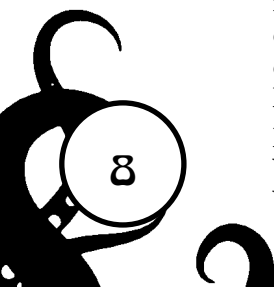
Quelli a pelo lungo hanno dei mantelli lussureggianti che, se ben pettinati, possono essere realmente splendidi e attirare l'attenzione e l'ammirazione degli umani. Queste pellicce tengono il cane al caldo nel suo ambiente, ma senza la dovuta attenzione possono diventare una massa appiccicosa e maleodorante che richiede una tolettatura e pettinatura giornaliera.

### *Colore del pelo*

Di che colore è il manto del vostro cane? È un Labrador giallo brillante, in grado di mimetizzarsi in un campo di mais, ma che si staglia contro una slavina? Siete un cane bruno, il cui pelo si confonde con il divano che vi fa da cuccia? Il vostro pelo è nero come si confà a un randagio che si aggira nella notte a caccia di coyote e mostri? Il pelo canino ha una grande varietà di colori, dal grigio-blu al dorato, e persino i Cani di Razza esibiscono colorazioni differenti a volte.

### *Colore degli occhi*

Gli occhi dei cani possono essere gialli, marrone o blu, o per i giocatori che vogliono aggiungere varietà (con il permesso del Canaro) possono essere di qualsiasi colore vogliano. Colori degli occhi differenti, entrano in gioco quando si cerca di notare le diversità tra due cani. Sono di un colore bruno che aiuta il proprietario a confondersi con altri cani della stessa razza? O il vostro cane ha degli occhi di un azzurro brillante, utile quando il vostro padrone vi sta cercando nella folla?



## POENZE SUPERNE

I cani vivono nello stesso mondo dei gatti e incrociano giornalmente molte delle medesime creature. Incontreranno anch'essi i gatti e le loro divinità, e affronteranno per esempio gli accoliti ittici del culto di Saragon che cercano di liberare il mondo dall'influenza delle altre bestie. Ci sono altri animali nel mondo dei cani, e queste creature sono una minaccia per i cani tanto quanto lo sono per i gatti. Seguono le loro divinità e hanno i loro piani, che a volte risultano favorevoli per i cani, ma spesso non lo sono. Branchi di cani si sono imbattuti in strani rituali nei boschi, in cui fanatici conigli cercano di evocare un grande antico che promette di elevarli allo stato di animali da compagnia, favoriti degli umani, mentre altri cultisti cercano la distruzione totale di ogni forma di vita del pianeta.

## ABBAIOΘ

Abbaioth il Segugio Mostruoso, Abbaioth il Liberatore, il Can dei Can, l'Unificatore dei Branchi, il Supremo Alfa e Abbaioth il Bravo Cagnolino, sono tutti aspetti dello stesso essere divino che tutti i canidi, inclusi i lupi e altri canidi selvatici, venerano con rispetto. Secondo gli anziani Cuori Selvaggi, noti come Lunghimusi, Abbaioth esiste dall'inizio del genere umano, e per un certo periodo ha anche camminato per il mondo con l'umano primevo. Negli anni, dicono, gli avatar di Abbaioth sono apparsi diverse volte ai suoi seguaci, guidando migrazioni del suo popolo verso tutti gli angoli del globo, dando origine ai Cani Selvaggi dell'Africa, ai Dingo in Australia e ai Lupi del Nord America.

*I dettagli del culto di Abbaioth appaiono nel manuale base. Può darsi che i canidi devoti abbiano sofferto uno scisma simile alla divisione tra Phtar e Axlan. Forse le Congreghe di Abba si concentrano interamente sull'ideale del Buon Cane e sulla reputazione dei cani presso gli umani, mentre i branchi di lupi e altri canidi selvaggi venerano Ioth l'Ululato, incarnazione dello stesso ideale di fedeltà ma senza riferimento ai due-zampe.*

MR. JOEL



## IL LIBRO DEI CANI

### GATZI

I gatti credono di governare il mondo umano, ma i cani sanno di essere i detentori della vera autorità. I gatti sono gelosi del favore che l'uomo mostra ai cani e hanno tentato di farsi accogliere con l'inganno dagli uomini, inducendoli a costruire dei templi per loro e a trattarli come falsi idoli. Phtar-Axlan, il Dio Gatto, conduce un'eterna lotta con Abbaioth per i favori dell'umanità, dove ambedue le parti posizionano i loro pezzi con cura sulla Grande Scacchiera per vedere chi ne uscirà vincitore.

### PROCIONI

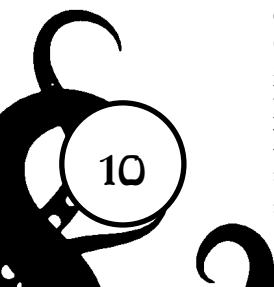
La Confraternita della Gloria Argentata è un pericolo costante per tutti i cani là fuori, dato che si tratta di una gilda di Procioni razziatori fissati con l'accumulare tesori e introdursi in luoghi non fatti per loro, sapendo che il più delle volte sarà il cucciolo di casa a essere rimproverato per il macello che c'è in cucina. Al servizio del loro misterioso Aldermen, i membri della Confraternita invitano solo i più abili dei ladri tra i suoi ranghi, e le loro appendici in guisa di mani umane gli conferiscono un vantaggio sui cani.

### OPOSSUM

Al servizio dell'avatar della morte, noto come Ogone, i cultisti Opossum si vedono come araldi di un grande cambiamento per il mondo. Preferiscono vivere esistenze solitarie e monastiche, ma sono noti per raccogliere segreti e informazioni sugli altri animali. Si dice che la loro vicinanza con la Morte li renda resistenti alla Follia del Sangue, ma le abitudini disgustose e la tendenza ad aggirarsi dove non sono i benvenuti, li mette in contrasto con i cani.

### ALTRA SELVAGGINA

Gli animali non addomesticati di ogni tipo hanno i propri culti, in genere una loro versione dello Spirito Selvaggio. Queste creature, possono volere la vendetta contro i cani per cacce passate; in compagnia degli umani, i cani hanno cacciato qualunque cosa, dalle lepri alle volpi agli orsi. In altre occasioni, i cultisti del Selvaggio possono cercare aiuto canino per fermare piani umani che, se non ostacolati, avveleneranno l'ambiente per i cani come per altre creature.



Gli umani, privi della saggezza dello Spirito, potrebbero non rendersi conto delle conseguenze, o forse i cultisti umani di Mammon cercano il profitto a dispetto del rischio.

### LA FOLLIA DEL SANGUE

Ogni cane conosce delle storie su un altro cane che è stato vittima di questo strano morbo, e ognuno di loro teme che un morso di un animale selvatico lo porti a una visita senza ritorno dal Veterinario. La Follia del Sangue cresce dall'interno, finché il cane non riesce più a pensare lucidamente e i suoni e gli odori diventano troppo vividi da controllare. Se non curata, la povera creatura impazzisce, schiumante e portata a mordere dal puro terrore. Nessuno sa se la Follia del Sangue abbia un'origine naturale o sia una maledizione creata da una specie per spazzare via tutte le altre, ma causa divisioni e paura ogniqualvolta la si incontra.

### CAGNACCI!

Un segreto che i cani cercano di non far scoprire agli altri animali, è che non tutti i cani vivono secondo la Grande Promessa di Abbaioth. Alcuni si sono rivolti contro l'umanità e la loro stessa specie, e sono divenuti una delle minacce più pericolose con cui i cani debbano avere a che fare. In aggiunta alla minaccia costituita da Gaththulhu, e tutti i suoi sgherri. ATTENZIONE: queste entità non sono simpatiche. I giocatori più giovani, o i Canari che non vogliono contaminare le loro sessioni di gioco con la conoscenza del Caos, potrebbero voler saltare questa parte.

### ASTRACOTH L'ACCALAPPIACANI


Non tutte le entità che i cani temono appaiono come loro simili e congiunti. Astracoth, è colui che tende agguati a cani innocenti lontani da casa, e spera di catturarli per portarli nella sua dimora extradimensionale, un Canile di tale orrore che le sue storie vengono raccontate ai cuccioli per farli stare buoni. Appare come un uomo di proporzioni gigantesche, che agli umani sembra normale ma per i cani ha la pelle violacea e rugosa, e una cintura fatta con i collari di innumerevoli cuccioli.

## CAGNOMI

A volte, i cani non sono ciò che sembrano. A volte i canili accoglieranno un cucciolo randagio che non fa rumore ma si guarda intorno con molta attenzione, solo per sparire il giorno dopo lasciandosi dietro molte gabbie vuote. Questo perché il canile è stato razzato da un Cagnomo, una creatura dagli appetiti malevoli. Nella sua forma naturale di bolla amorfa, la creatura appare innocua, ma il suo tocco brucia come acido e può imitare l'aspetto di ogni essere che incontra, guadagnando massa da tutte quelle che consuma.

## LA GRANDE RAZZA DI YIP

Antica discendenza con macchinazioni che si dipanano attraverso gli eoni, la Grande Razza di Yip non esiste nel mondo fisico del presente. Ha il potere di muoversi psichicamente attraverso milioni di anni, scambiando la mente di un membro della Grande Razza con quella di un cane, mentre la mente del cane occupa il corpo alieno in una sconvolgente città futuristica chiamata Yip. Il corpo di un appartenente alla Grande Razza è canino, ma con la pelle glabra e giallastra, occhi neri ed estremità tentacolari che consentono la locomozione su due o quattro zampe, e una lingua con un'estremità prensile, che si può estendere per metri.



*Avventure: un importante cane non giocante potrebbe improvvisamente cominciare a comportarsi in modo insolito, con la mente della Grande Razza che lo possiede e tenta di celare la sua presenza, mentre esplora il più possibile il mondo attuale. Oppure, un intero gruppo di Personaggi Cani potrebbe essere trasferito a Yip, a vagabondare per la città negli strani corpi dei loro ospiti, alla ricerca di un modo per invertire il processo, pena l'eterna lontananza dai propri umani.*

## LA COSA DI GOMMA DA UN ALTRO MONDO

A volte, tra i giocattoli comprati da un affezionato umano, i cani ne trovano uno di tipo mai visto. Questi ultimi non sono affatto giochi, ma i ricettacoli di orribili creature provenienti da oltre la nostra dimensione. All'ingresso nel nostro universo la loro pelle brucia, così si creano degli involucri particolarmente colorati. Anche se sembrano innocui, questi organismi cercano di nutrirsi del dolore umano e di posizionarsi nel punto

migliore per causare incidenti. Quando i loro involucri vengono lacerati, appaiono come meduse scintillanti di colori impossibili da descrivere, e squittiscono in modo orribile prima di lanciarsi all'attacco.

### MASTIGNO E I SUOI SEGUGI NOTTURNI

Un cane alfa primordiale vecchio come il mondo, Mastigno vive in Spirito come grande segugio e cacciatore, gloriandosi nella caccia e abbattendo grandi prede. Quando si manifesta, lo fa come un mastino con gli occhi infuocati e fiamme che fuoriescono dalle fauci. Il suo branco di Predoni della Notte, è composto di labrador alati che si muovono senza fare il minimo rumore e individuano la preda per il loro signore. A volte, Mastigno invierà un Predone della Notte per aiutare dei fedeli seguaci di Abbaioth, in disperato bisogno di soccorso.

### I BRANCHI SELVAGGI

Si suppone che anche lupi, coyote e altri grandi canidi seguano Abbaioth. Alcuni branchi però, scelgono la loro via e voltano le spalle irsute ai cani che vivono con gli umani, e a volte persino li predano.

Questi branchi, possono venerare il Selvaggio e sono suscettibili di apparizioni di Sgnaulathotep, che potrebbe presentarsi come l'avatar lupesco di un culto intento a riunire branchi selvaggi in una forza ostile all'umanità.

### SFIDE TIPICHE

Questi esempi aiutano il Gattaro a decidere quale azione possa essere appropriata, per quale Ruolo, e quanto possa essere difficile una sfida. La prima lista è di azioni che risultano facili per quel Ruolo; la seconda include azioni più difficili, ma sempre più appropriate a quel Ruolo rispetto a qualunque altro.

#### *Un Cane da Guardia...*

Può facilmente distanziare un umano, saltare uno steccato basso, spaventare gli altri con un ringhio, fiutare gli intrusi.

Con difficoltà, può restare calmo dopo aver avvertito un intruso, fermarsi di botto, orientarsi in un territorio sconosciuto, essere diplomatico con altri cani.



## IL LIBRO DEI CANI

### *Un Coccolone...*

Può facilmente farsi aiutare dagli umani, mendicare del cibo, intrufolarsi non visto in una stanza, essere diplomatico con altri cani.

Con difficoltà, può intimidire altri cani, abbaiare e ringhiare minacciosamente, distanziare un cane allenato, trovare del cibo in giro.

### *Un Migliore Amico...*

Può facilmente memorizzare potenziali minacce nei dintorni, convincere il suo amico di essere in pericolo, salvare un cucciolo intrappolato, scoprire come aprire le porte, mostrare coraggio di fronte al pericolo.

Con difficoltà, può abbandonare il suo migliore amico, ignorare potenziali minacce, scusare una cattiva condotta, comprendere le ragioni dei cani randagi.

### *Un Cuore Selvaggio...*

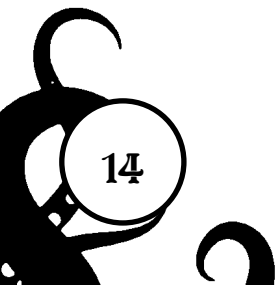
Può facilmente ricordare conoscenze perdute che ha udito in passato, saltare oltre uno steccato, saltare su un bancone, correre veloce per lunghi periodi, sopravvivere all'aria aperta.

Con difficoltà, può resistere all'impulso di provare vie pericolose, rimanere fermo a lungo, attraversare furtivo un cortile, convincere altri cani delle loro possibilità.

### *Un Pedigree...*

Può facilmente conquistare il rispetto di umani e altri cani, apparire aggraziato sotto pressione, risultare prezioso per altri umani, fare amicizia con i bambini.

Con difficoltà, può avere a che fare con i randagi, evitare di prendere malanni, correre per lunghe distanze (le articolazioni...) e sfuggire a padroni possessivi.



# IL MONDO PER I CANI

## ESSERE CANI

I cani possono comunicare tra loro e con altri animali. Hanno una lunga tradizione di storie tramandate da un cane all'altro, e di notizie trasmesse a distanza abbaiando. Il secondo metodo, anche se considerato volgare dagli umani, è dato dall'abitudine di marcare il territorio. Questo atto, compiuto urinando su un oggetto, consente al cane di passare semplici informazioni ad altri simili nella zona. Anche se questa consiste normalmente in frasi di al massimo due parole, può comunque essere utile per trasmettere comunicazioni importanti come "ALLA LARGA", "BENVENUTI" o "MIO LAMPIONE!".

Quando si tratta di sovrannaturale, la maggioranza dei cani conoscono solo le storie che hanno udito da cuccioli. Possono aver sentito di Abbaioth dai genitori, ma non sanno chi sia Mastigno o i suoi Predatori Notturni. L'eccezione a questa regola sono i Cuori Selvaggi, a cui le connessioni con il mondo invisibile rivelano grandi misteri, che altrimenti passerebbero inosservati ad altri cani. Il Canaro può usare sogni e visioni per fornire ai giocatori suggerimenti e tracce verso il mistero.

## LINGUAGGIO UMANO

Il loro speciale rapporto, ha fatto sì che i cani comprendano i termini degli umani meglio di quanto i gatti potranno mai fare. Dove un gatto non può che intuire le emozioni che provengono da una gola umana, il cane resterà in attesa di parole chiave che ha imparato ad aspettarsi. Alcuni esempi sono "Bravo cagnolino", "Male" e "No" e altre frasi che sono state spesso ripetute con gli stessi toni. I cani imparano persino ad associare queste frasi con specifiche azioni o oggetti. Un cane che sente un umano dire "Cerca blah blah blah porta blah blah blah" sa che cosa deve cercare, e può dedurre che stanno per andare a passeggio. Altri esempi includono l'associare certe frasi con esperienze intensamente felici o dolorose, come il temuto V-E-T-E-R-I-N-A-R-I-O o i meravigliosi G-I-A-R-D-I-N-E-T-T-I.



### SENSI

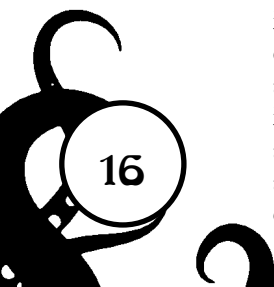
Il mondo è un posto immenso per un cane. Non è solo questione di dimensioni fisiche. Quello che gli umani non capiscono, è quanto poco ne percepiscono! I cani hanno un olfatto abbastanza potente da cogliere i cambi di umore degli umani, i veleni nell'ambiente e persino le malattie in altri animali. Il naso di un cane viene costantemente messo di fronte a un banchetto di odori, e i cani fanno in fretta a scovare effluvi insoliti, come la presenza di una creatura mostruosa nell'ambiente. E oltre agli odori, ci sono i suoni! I cani possono udire molte ottave al disopra del limite degli umani. A volte però, questo si rivela svantaggioso perché molti hanno paura dei rumori troppo forti, come quei fastidiosi fischietti che vengono usati per le punizioni. D'altro canto questo può essere un grosso vantaggio, dato che i cani possono udire le subdole vibrazioni dell'universo e spesso sono i primi a sapere quando sta per accadere qualcosa di drammatico. Riescono a sentire il pianto di una bambina smarrita da chilometri di distanza, o il suono fruscante delle ali di un Miao-Go sulle tracce della sua preda.

### DINAMICHE DI BRANCO

La cosa più importante per un cane quando si unisce a un gruppo, è probabilmente stabilire chi è il capo. La democrazia non è in voga tra i cani, e quando non ci sono umani in giro, si rivolgono a chi si dimostra non solo il più forte ma anche il miglior leader del branco. Qualunque bullo può diventare il cane dominante a furia di morsi, ma nel farlo corre il rischio di vedere gli altri cani andarsene quando l'alfa volta le spalle. I cani devono sentire di poter avere fede nel leader, e il cane più forte troverà il modo di stabilire un controllo sia con la pura prestanza fisica che con la diplomazia.

### MORTE

I cani raramente pensano alla morte finché non accade ai loro fratelli, genitori o ai loro umani. Per un cane la vita è molto più interessante per l'Adesso che per il Poi. Perché preoccuparsi di quale giorno è riservato per morire? La vita è meglio spenderla a cercare il migliore raggio di sole sul divano, o a impedire che i Miao-Go rapiscano altri animali. Alcuni cani credono che andranno in un loro paradiso quando muoiono, dove tutti i loro amici umani li stanno aspettando in un interminabile campo di cibo e comode cucce, come ricompensa per i loro leali servigi.



### LA GRANDE PROMESSA

La maggioranza dei cani ha udito della Grande Promessa di Abbaioth, che forma la base della loro cultura. La Grande Promessa è un giuramento pronunciato da Abbaioth e dal grande Progenitore degli Umani, quando il mondo era ancora giovane e pieno di orrori che ne popolavano le notti. Quando il Progenitore dormiva, Abbaioth vegliava su di lui, mentre quando era sveglio lo aiutava a custodire la sua dimora e a cercare il cibo. In cambio dei loro fedeli servigi, il Progenitore giurò ad Abbaioth e ai suoi seguaci che nel tempo le loro vite sarebbero divenute più comode, avrebbero avuto delle cucce calde e abbondanza di cibo, e che non sarebbero MAI e poi mai stati rimpiazzati da un'altra bestiola da compagnia. Così avvenne che il genere canino guadagnò il titolo di Migliore Amico dell'Uomo, un titolo che i cani hanno gelosamente custodito da allora.

I gatti sono gli usurpatori, parassiti che sono riusciti a entrare strisciando nei cuori di tanti umani nonostante i loro ovvi difetti di felini. I gatti sono raramente fedeli ai loro padroni, e si attendono adorazione e suppliche dagli umani dove i cani rispettano e servono fedelmente i loro padroni. Questo ha dato il via alla grande rivalità tra le due stirpi, e mentre i gatti divengono sempre più popolari presso gli uomini, i cani restano fedeli ai loro compiti, rifiutandosi di abbandonare il loro ruolo di Migliore Amico dell'Uomo.

### AMBIENTAZIONI E AVVENTURE

L'atavica lotta può aver luogo ovunque. Questa sezione contiene abbondanti suggerimenti per avventure, quindi i giocatori dovrebbero farsi autorizzare dal Canaro prima di leggerla.

### HILLCREST PARK

Il Parco di Hillcrest è uno spazio verde situato nei sobborghi della città. È un luogo antico, parte dei boschi un tempo folti sono stati abbattuti per consentire lo sviluppo urbano, e questa piccola fetta di terra è tutto ciò che ne rimane. Gli umani portano le famiglie in questo parco per passare pomeriggi rilassanti, o per guardare le partite al campo da

baseball. In estate è un luogo ideale per i giochi dei bambini, e il 4 luglio offre una fantastica vista dei fuochi d'artificio dall'altro lato della città. I cani spesso vengono portati a passeggio qui dal loro proprietario, e di notte molti animali astuti sono in grado di fuggire dalle loro case e vagare coi loro amici sulle colline erbose, ululando alla luna. Che cosa unisce i cani di tante case diverse? Innumerevoli avventure li aspettano. Si dice che ci sia un buco senza fondo nel terreno vicino al ruscello, e che di notte ne esca il tanfo della morte. Si dice che ci sia un troll sotto il ponte, vicino allo stagno, e che dia la caccia a ogni povero cucciolo che non dice "Per favore" prima di attraversare il ponte. Vicino al campo da baseball, pare ci sia il fantasma di un bambino smarrito che aspetta vicino alle gradinate che il padre lo venga a prendere.

**Gattacci cultisti.** Pare che di recente il vicinato sia stato invaso da gattini particolarmente adorabili. Gli umani non possono fare a meno di raccogliarli e portarli a casa, e molti cani si sono trovati esiliati in giardino di conseguenza. La notte, i gatti tornano al parco portando con sé un oggetto curioso: l'anima del loro padrone! I gatti sono folli cultisti che venerano il terribile Gattthulhu, e sanno che se se sacrificheranno queste anime al loro signore, potranno richiamarlo nel regno dei mortali. Riusciranno i cani a salvare i loro padroni e le vite degli altri umani nei pressi del parco? E chi è questo misterioso segugio nero, noto come Schnauzer delle Ombre, che sembra essere l'unico a sapere come liberare le anime dei padroni?

**Cagnolino smarrito.** È notte, e un piccolo cucciolo nero viene visto aggirarsi nel parco da solo, apparentemente sfuggito alla sorveglianza degli umani. L'immagine mentale del cucciolo tormenta i cagnolini, che non riescono a dormire sapendolo ancora laggiù. Quando il branco si reca al parco per recuperare il cucciolo smarrito, apprende la sua storia: si tratta di un giovane Cacciatore Notturmo di Mastigno, mandato in missione per la prima volta dal suo signore, che però ora non ricorda più dove doveva andare o che cosa doveva fare. Un Procione crudele ha rubato i poteri del cucciolo, e ora li sta usando per terrorizzare un quartiere vicino e imporsi sulla fauna selvatica locale. Recuperare i poteri non è cosa facile, dato che ora il Procione ha la taglia di un puma con le ali e degli artigli aguzzi. Dovesse riuscire a sopraffarlo, o altrimenti convincerlo a restituire il potere maltolto al cagnolino, il

branco si è guadagnato un alleato sottoforma di Cacciatore Notturmo; o no? Mastigno ora si interessa del branco, e comincia a metterne alla prova i membri per vedere se potrebbero diventare dei degni servitori... o una preda dal grande potenziale!

### IL CANILE TRA I MONDI

Alla periferia di Knoxville si trova il rifugio per animali Case Felici. Costruito sui resti di una scuola, il rifugio ha visto passare migliaia di animali di ogni foggia e taglia. Le persone che ci lavorano sono felici quando riescono a dare una nuova casa a un animale, e profondamente tristi quando devono sopprimere un animale che non riescono a piazzare, forniscono quindi un grande servizio agli abitanti della zona. Il canile è costruito su una grande Divergenza del mondo spiritico. Già ospedale e poi scuola, l'edificio ha visto molta gioia e molta sofferenza. I suoi mattoni sono permeati di energia psichica, che ha già prodotto l'apparizione di diverse fratture nelle sacche di realtà circostanti. Questo ha avuto effetti peculiari sugli abitanti dell'edificio e del vicinato, dato che la barriera tra i mondi è più debole qui, e le mura del rifugio traboccano di energia spirituale.

Dopo aver giocato l'avventura "Pascoli Verdi" potete usare queste idee per continuare una campagna basata su un rifugio:

I ratti sono ben organizzati al rifugio, si muovono in plotoni disciplinati per catturare del cibo da riportare alle loro tane. Ci sono voci persistenti di un "Generalissimo" dei roditori tra gli animali, e alcuni dicono che stia rafforzando il suo esercito per scatenare una pestilenza sugli umani.

C'è un occupante del rifugio, arrivato molti anni fa, che per qualche motivo è trascurato dal personale che gli fornisce cibo e cure occasionali, ma a parte questo si comporta come se non fosse lì. Si tratta di un potente stregone umano che si nasconde, sotto forma di animale, da nemici molto pericolosi.

Una notte, una falena vola attraverso una finestra e si posa fuori dalla gabbia di un Personaggio Cane. Implora, con una litania che solo i cani possono udire. La falena afferma di essere un principe di un regno confinante che è attaccato da un esercito di formiche, e di avere bisogno di aiuto canino per salvare il suo popolo da quel



## IL LIBRO DEI CARI

triste destino. Promette in cambio assistenza contro l'esercito di minuscoli seguaci del Dio Insetto, pulci e altri succhiasangue, che attaccano ogni estate.

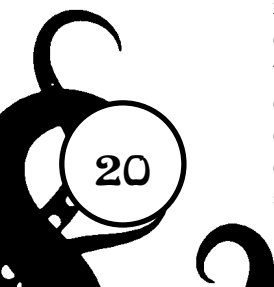
Arriva un cane che sembra aver rinunciato alla vita, a dispetto della sua giovane età e perfetta salute. Quando gli si chiede perché è così depresso, racconta la storia di come la sua famiglia sia uscita di senno e lo abbia abbandonato. Stava giocando con uno strano oggetto a forma di osso, ma stranamente duro, quando ha sentito l'odore della magia e all'improvviso la sua famiglia non sembrava più riconoscerlo. All'insaputa del cucciolo, l'oggetto era un artifatto della Grande Razza di Yip, e menti Yippiane ora abitano i corpi di sua madre e dei suoi fratelli. I Personaggi Cani potrebbero dover ritrovare la cosa a forma di osso...

Un grande esercito di randagi, emerge dai boschi vicini e invia ambasciatori per avvisare gli animali del rifugio di un imminente attacco, nella speranza di distruggere l'edificio prima che un portale si apra al suo interno. Dicono che questo sia stato profetizzato da uno dei loro mistici, un Cuore Selvaggio barboncino che ha previsto una grande carneficina se l'edificio rimane all'impiedi. Riuscirà il branco a far ragionare il barboncino o a evitare in qualche altro modo la distruzione della sua casa?

## DEMONI ALLO HART HOPE HOTEL

Nel ventunesimo secolo, essere cani è fantastico. Non solo ci sono case col riscaldamento e ogni sorta di cibo su cui sbavare, ma i proprietari più agiati portano i cani con sé in vacanza, e sempre più hotel sono attrezzati per accogliere i quattrozampe. Lo Hart Hope Hotel è un luogo del genere, una stazione sciistica che non solo incoraggia gli ospiti a portarsi gli amici pelosi, ma organizza attività per loro. Dalla sauna per cani a giochi di gruppo in un parco riservato a loro, lo Hart Hope è uno dei resort per cani più lussuosi d'America.

L'hotel, però, ha dei piani molto più sinistri. L'edificio risiede su un antico complesso di caverne usato un tempo da un culto senza nome. Oggi, qualcuno ha manipolato gli umani perché costruissero questa costosa struttura, completa di statue speciali e architetture esoteriche che le consentono di incanalare energie spirituali. L'hotel si nutre delle emozioni degli ospiti, e la loro felicità e gioia è raccolta in una grande sala nei sotterranei.



L'hotel fornisce un'opportunità di incontro per cani di ogni estrazione sociale. I randagi si aggirano per l'area di carico dell'hotel, dove gli umani gettano enormi quantità di avanzi. I Pedigree e altri privilegiati vengono condotti all'hotel per godere del lusso a spese dei proprietari, e le energie che si agitano intorno all'edificio attirano i Cuori Selvaggi, che trovano che il luogo nel suo insieme dia loro i brividi. Anche alcuni gatti vengono condotti lì. Nonostante l'hotel faccia del suo meglio per tenere separati i due gruppi, di notte i cani si accorgono che i gatti si aggirano nei corridoi, e che alcuni randagi si nascondono nelle ombre vicino all'area di carico. La concorrenza è feroce nell'hotel, dato che ambedue i gruppi hanno le loro priorità.

**Il Grande Crossover.** Approfittando dell'isolamento del resort, si sta svolgendo una strana convention:

Bunnycon, un evento di massa riservato ai proprietari di conigli. I gruppi di cani e gatti, ora devono combattere con umani imbambolati di fronte a coniglietti apparentemente privi di emozioni, e ai loro padroni stranamente allegri.

Mentre i cani e i gatti si rilassano di notte, notano delle strane figure incappucciate che si aggirano nei corridoi e nel parco acquatico al coperto, sottraendo il cibo agli animali e trafficando con gli arredi in giro per l'hotel, causando danni e litigi in tutta la struttura. Si sentono strani canti, punteggiati da urla acute. Un grande senso di premonizione e paura inizia a farsi strada tra gli animali, che vedono i loro padroni comportarsi stranamente di fronte ai nuovi arrivati.

I conigli sono cultisti di una divinità senza nome. Sono venuti allo Hart Hope per via della fragilità delle barriere dimensionali della zona, e cercano di completare un Grande Rituale che hanno soprannominato il Crossover. I cultisti conigli credono che il rituale ammetterà nel mondo una figura mostruosa, che porterà distruzione indiscriminata e diffusa contro i predatori. Tra i proprietari dei conigli, diversi umani sono sotto controllo mentale, usati per modificare tubazioni, circuiti elettrici e altri sistemi dell'hotel fino ad assumere la geometria perfetta per il contatto transdimensionale. I conigli, aiutati dai topi dell'albergo, durante il giorno raccolgono materiali ed erbe per i loro rituali notturni. I cani e i gatti sapranno mettere da parte le loro rivalità per fermare la cospirazione

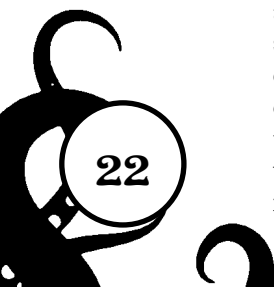


cuniculesca? Per aggiungere un dettaglio particolarmente tetro, il culto dei conigli potrebbe stabilire un controllo mentale su uno o più dei proprietari dei personaggi.

In una data carica di auspici, un'eclisse di luna fornirà l'allineamento che consente ai cultisti di completare il Grande Rituale: produrre uno strappo nella realtà e liberare Qualcosa di Brutto dalla sua antica prigionia. I cani non possono lasciare che questo accada.

### CANI MANNARI

Questo tipo di storia è particolarmente tetra e adatta ai giocatori più maturi. Quelli che desiderano un gioco più allegro, possono scegliere di alterarla per adattarla all'umore, ma i temi dell'amicizia e del desiderio di salvare qualcuno a tutti i costi rimarranno centrali. In questo scenario, uno strano cane morde il proprietario o un altro amico umano di un Personaggio Cane. Questo assalitore, descritto solo come un animale particolarmente grande, scompare; l'umano, trasportato in ospedale e curato con il meglio della medicina umana, guarisce in fretta e sembra che l'amico si sia ripreso... fino alla prossima luna piena.



Il proprietario di un Pedigree è scomparso, la sua mente è preda della rabbia bestiale che ora lo possiede. Il cane è intrappolato in casa e deve lavorare con gli altri PC per fuggire. Fatto ciò, riusciranno i cani a scoprire dove è finito il padrone? Come potranno sconfiggerlo, ora che è divenuto una mostruosa macchina per uccidere?

Il Migliore Amico nel gruppo, ha scoperto che il suo padroncino mostra strani sintomi. Non gioca più ad acchiappino, preferendo sedersi in cortile a fissare il bosco. Non dorme nel letto, ma ne asporta le lenzuola per farne una cuccia sul pavimento. E un giorno accade l'incredibile: il ragazzo inizia a comprendere perfettamente gli animali! In questo scenario, i cani devono aiutare il ragazzo a gestire la sua condizione, e consentirgli di mantenere un legame con la sua umanità mentre tutto ciò che era svanisce pian piano.

Un mostro canino chiamato il Nero Grimm è apparso sulla Terra, un Servitore Maggiore del Selvaggio. La creatura cerca di rimpiazzare l'umanità intera con il lupo, tramite una forma infettiva di licanthropia che ottenebra la mente. Ben presto, le trasformazioni hanno luogo ogni notte. Branchi di enormi cani neri si aggirano nei boschi al buio, inclusi alcuni dei padroni, e i personaggi devono fermare l'infezione senza fare del male agli umani. Il metodo più diretto è uccidere il Nero Grimm, ma è in incognito e non sarà facile da sconfiggere.

