

I MONDI DI GATTHULHU

Espansione per Il Richiamo di Gatthulhu

Autore: Joel Sparks & co

Revisione: Shelley Harlan, Stephanie Halloran

Traduzione: Paolo Guccione

Revisione versione italiana: Natascia Cortesi

Grafica e Impaginazione: Mirko Pellicioni

Copertina: “Sandara” Tang

Disegni interni: Sarah Dione (sarahdione.com), Chiara Pellicioni

I MONDI DI GATTHULHU

Il libro e I Gatti di Pelosilandia ©2015 Joel Sparks. Tutti i diritti per la sezione Mondi di Gatthulhu sono riservati ai rispettivi autori.

Traduzione italiana ©2016 Alephtar Games



ALEPH TAR
GAMES

Mettete gli artigli su tutto quello che volete visitando

www.rpgmeeting.com

incluso altro materiale su Pelosilandia!

Sommario

GLOSSARIO	4
I GATTI DI PELOSILANDIA.....	7
GIOCARE A PELOSILANDIA	8
Le Corti.....	9
Alla ricerca del Rango.....	11
Personalità e Portfolio.....	19
Alla scoperta del vostro Gatto	26
Patron.....	57
L'Anno	63
Gattavventura: il Ballo della Libellula.....	66
Glossario di Pelosilandia	84
ARTIGLI D'OSSO E D'ACCIAIO	89
LE SPADE DI GATTHULHU.....	97
Gattavventura: un po' di erba gatta per andare avanti.....	107
GATOS DE LOS MUERTOS.....	109
ZUFFE STELLARI	117
GRANDI FELINI.....	129
Gattavventura: il futuro del branco	134
IL GRANDE GATTSBY.....	139
GATTHULHU: TRA CAMPIONI E PULEGGE.....	147
IL CODICE DA MICI.....	159



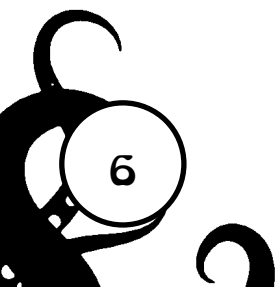
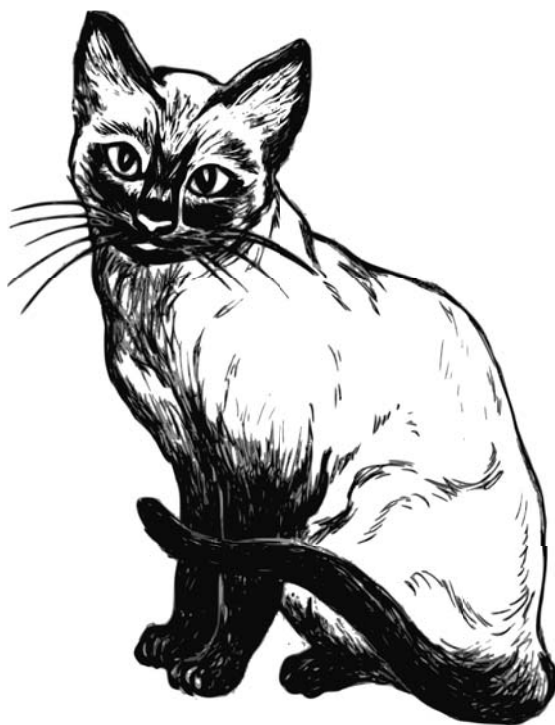
INTRODUZIONE

In aggiunta a questo libro, l'aspirante Gattaro avrà bisogno delle regole del *Richiamo di Gattulhu*. I riferimenti a questo manuale sono preceduti dalla dicitura *RdG* (*Richiamo di Gattulhu*) e contengono il numero di pagina del manuale stesso. Alla pagina 4, trovate un glossario con alcuni importanti termini di gioco.

Chiedete di Gattulhu al vostro negoziante di giochi di fiducia. Se questa legittima richiesta non viene soddisfatta, potete ordinare online il materiale per le vostre gattavventure su www.rpgmeeting.org.

A PROPOSITO DEI MONDI DI GATTULHU

Questo libro offre nuove visioni per Il Richiamo di Gattulhu, ambientando le gattavventure in luoghi e tempi differenti, che vanno dal Messico del 1880 a una galassia lontana. L'ambientazione più dettagliata, *I Gatti di Pelosilandia*, è seguita da contributi di eccellenti autori di GdR, incluse diverse gattavventure pronte da giocare. È grazie ai sostenitori della nostra campagna di raccolta fondi, che abbiamo reso possibili questi obiettivi.



I GATTI DI PELOSILANDIA

I cinque Ruoli				
	Poteri	Esperienze	Trattato come	Trend iniziale
Aerialista, p. 28	Volo	Visioni dall'alto	Un interessante fenomeno da baraccone	Stabile
Smarrito, p. 29	Ottavo senso, Spostamento dimensionale	Conoscenza del mondo mortale, può avvertire delle Vibrazioni	Uno straniero che mette a disagio	Stabile
Cortigiano, p. 33	Favori, Mobilità sociale	Conoscenza della nobiltà, abile nella navigazione sociale	Un alleato o un rivale	Nuovo
Gattaiere, p. 35	Comando	Conoscenza marziale, esperienza come soldato	Un affidabile scocciatore	Stabile
Stregatto, p. 41	Incanti	Conoscenze arcane	Un tipo solitario che mette i brividi	In Discesa

Poteri: ogni Ruolo porta con sé delle abilità speciali che nessun altro Ruolo può sfoggiare.

Esperienze: ogni tipo di gatto possiede la conoscenza di un certo aspetto della vita Pelosa.

Trattato come: il modo in cui i GnG più saggi vedono un gatto di quel Ruolo quando si devono formare un'idea su due piedi (pardon, su quattro zampe).

Trend iniziale: alcuni gatti hanno vita più facile nell'arrampicarsi lungo la gerarchia sociale. Si veda Trend a p. 15.

L'AERIALISTA

Nati con le ali, questi gatti sanno volare! Questo dono meraviglioso tende ad accompagnarsi con personalità sbruffone, ottimiste e senza peli sulla lingua: confidenti, impazienti nei dettagli e portati all'azione. Meno di un gatto su cento ha le ali, e questo è legato solo parzialmente al suo retaggio familiare. Gli Aerialisti ricevono molte attenzioni e ammirazione, insieme al pregiudizio che manchi loro la profondità o la saggezza per gestire gli affari più importanti. Ottengono facilmente lo stato di Comuni, ma raramente vanno oltre quello di Accettabili.

INTERPRETARE UN AERIALISTA

Un giocatore che voglia godere dei doni unici dell'Aerialista deve anche accettare di interpretare un'anima allegra e querula, che spesso irrita gli altri per il suo comportamento spensierato e non per malizia. Questo gatto taglia corto ogni dibattito, quando la discussione si trascina, ed è più disposto a provare

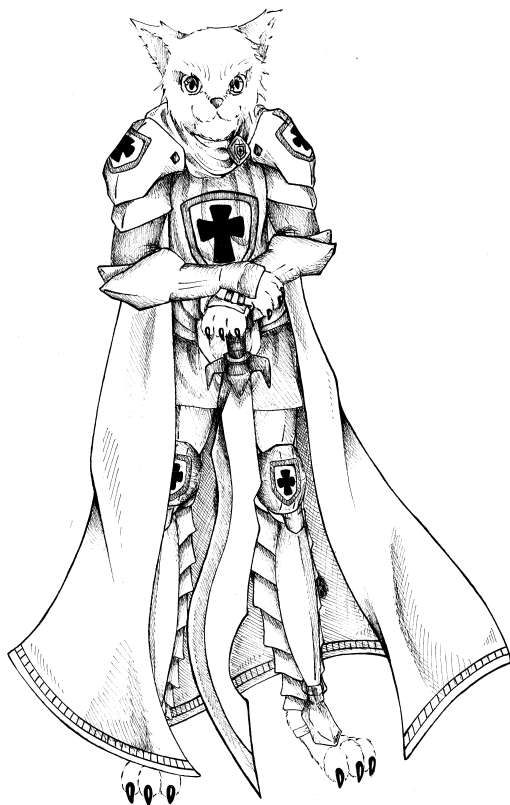
I GATTI DI PELOSILANDIA

IL CORTIGIANO

Nella fondamentale lotta per il Rango, i gatti scaltri si specializzano in fascino, astuzie, comportamento sollecito verso i superiori, sottile persuasione, e un'acuta sensibilità alle opportunità e alle occasioni. La maggioranza dei membri della Corte hanno il ruolo di Cortigiano, e costoro sono anche più predominanti ai livelli di Rango più elevati.

INTERPRETARE UN CORTIGIANO

Il giocatore che voglia interpretare un gatto Cortigiano deve essere un attore, intrattenere il Gattaro e gli altri giocatori con zampa lesta, soave e divertente, gentile o tagliente a volontà. Tutti devono



IMPRESE MICIOLOGICHE

1-2. Un gatto Birbone afferma di non sapere solo usare i rimasugli degli umani, ma di sapere effettivamente costruire nuovi strumenti. Quali nuove invenzioni ha creato? Perché questo preoccupa i gatti locali?

3-4. Un gatto in armatura? Impossibile! Eppure il clangore prodotto dal Vecchio Flick si è sentito per tutto il bastione. Chi ha fabbricato l'armatura? Perché il Vecchio Flick la indossa?

5-6. Il Gatto dei Boschi si aggira silenzioso in cima ai muri. Perché questo gatto selvatico è venuto nel vostro bastione? Perché vi sembra così familiare?

GATTASTROFE

1-2. Niente fuochi? I due-zampe hanno smesso di accendere il fuoco nelle loro dimore, privandovi del tepore dei focolari. Perché? Come fare per ritrovare i propri cantucci riscaldati?

3-4. Tutti i pesci che provengono dal fiume sono rancidi e putrescenti. Che cosa è successo, che possa aver rovinato la vostra sorgente di cibo preferita? Come fare per procurarsi nuovamente quel pesce gustoso, oh quanto gustoso?

5-6. Della cattiva erba gatta circola nel bastione, provocando allucinazioni e visioni invece che emozioni euforiche. Chi c'è dietro? Come fare per fermarlo?



GRANDI FELINI

Clare O'Halloran

Come già spiegato nel gioco base, i Personaggi del *Richiamo di Gattbulhu* non devono essere semplici gatti domestici. I culti di Phtar, Axlan, Bastet e Haspurr hanno seguaci di tutte le dimensioni nel mondo, e molti di loro considerano gli umani come fastidiosi flagelli, o persino come prede. Le regole qui sotto presentano delle opzioni per giocare come grandi felini, più una gattavventura in cui delle leonesse difendono il futuro del loro branco.

