

# CTHULHU DARK

Un SISTEMA RULES-LIGHT

Per L'ORRORE LOVECRAFTIANO

Di GRAHAM WALMSLEY

## IL VOSTRO INVESTIGATORE

Scegliete un nome e una professione. Descrivete il vostro Investigatore. Prendete un Dado Follia verde.

## FOLLIA

La vostra Follia parte da 1.

Quando vedete qualcosa di particolarmente inquietante, tirate il vostro Dado Follia. Se il tiro è più alto della vostra Follia, aggiungetele 1 e interpretate le vostre paure.

## FARE QUALCOSA

Per sapere quanto siete bravi a fare qualcosa tirate:

- Un dado se il compito è compreso nelle potenzialità umane
- Un dado se ciò che vi accingete a fare è compreso nelle vostre competenze professionali
- Il vostro Dado Follia, se per riuscire dovrete rischiare la vostra sanità mentale. Se, dopo aver tirato i dadi, il Dado Follia ha il risultato più alto, fate un Tiro di Follia, come descritto in precedenza.

Il dado più alto fra quelli lanciati vi dirà quanto bravi siete stati a fare qualcosa. Se fate 1, riuscite a malapena; con 6, riuscite brillantemente.

Esempio: state fuggendo dalla finestra di un hotel di Innsmouth. Se fate 1, vi schianterete rumorosamente sopra un tetto vicino, attirando le attenzioni di chiunque sia nei dintorni. Con un 4, atterrerete silenziosamente, ma lascerete delle tracce per eventuali inseguitori. Con un 6, riuscirete a scappare silenziosamente, mentre i vostri inseguitori continueranno a cercare nell'albergo.

Quando investigate, il tiro più alto corrisponderà alla quantità di informazioni ottenute. Con un 1, otterrete il minimo indispensabile per andare avanti nello scenario, ma nulla più. Con un 4, troverete tutto ciò che un bravo inve-

stigatore è in grado di scoprire. Con un 5, scoprirete tutto ciò che è umanamente possibile scoprire. E con un 6 aprirete uno spiraglio su di un universo al di là della conoscenza umana (e probabilmente dovrete fare un di Tiro Follia)

Esempio: state esaminando i manoscritti del vostro prozio. Se fate 1, troverete un indirizzo: "7 Thomas Street", ovvero il luogo successivo dell'avventura. Se fate 6, troverete che dal 28 febbraio al 2 aprile molti cittadini hanno sognato una gigantesca creatura senza nome, e nello stesso tempo, una Colonia Teosofica in California aveva indossato i paramenti rituali in attesa di "un glorioso compimento", e i sognatori includevano il Sig. Wilcox di 7 Thomas Street.

## FALLIRE

Se qualcuno pensa che sarebbe più interessante che voi falliste, costui deve descrivere come potete fallire e tirare un dado, a meno che voi non stiate investigando e dobbiate riuscire per fare in modo che lo scenario vada avanti.

Se il loro risultato è più alto del vostro, voi fallite nella maniera da loro descritta. Altrimenti, riuscirete con il vostro dado più alto che descriverà la qualità della riuscita.

Tornando all'esempio precedente: state fuggendo dall'hotel passando per la finestra. Questa volta, qualcuno pensa che la situazione sarebbe più interessante se gli inseguitori vi catturassero. Al momento di tirare i dadi, chi vuole che l'azione fallisca ottiene il risultato più alto, e venite catturati.

## RITIRARE

Se avete incluso il vostro Dado della Follia nel tiro e non siete contenti del risultato, potete ritirare (tutti i dadi). Se non avete incluso il Dado della Follia, potete aggiungerlo e ritirare.

Date un'occhiata al nuovo risultato. Come nei casi visti in precedenza, il dado più alto indica la qualità del risultato.

Se è il Dado della Follia ad avere il risultato più alto, fate un Tiro Follia, anche se ne avete fatto uno dopo il tiro precedente.

## COOPERARE E COMPETERE

Per cooperare: tutti coloro che stanno cooperando tirano i loro dadi. Il dado più alto determina la riuscita.

Per competere: tutti coloro che stanno competendo, tirano i loro dadi. Il dado più alto determina chi vince. Se il risultato è un pareggio, vince chi ha il valore di Follia maggiore. Se la Follia è pari, si ritira.

Come visto in precedenza, se il risultato più alto è determinato dal Dado della Follia, occorre fare un tiro Follia. E, se qualcuno non è contento del risultato, può ritirare secondo le regole viste in precedenza.

## SOPPRIMERE LA CONOSCENZA

Quando la vostra Follia raggiunge 5, potete ridurla sopprimendo la conoscenza dei Miti di Cthulhu; ad esempio, bruciando libri, fermando rituali, sacrificandovi o impedendo investigazioni.

Ogni volta che fate ciò, tirate il vostro Dado Follia. Se ottenete meno della vostra Follia corrente, diminitela di 1. E potete continuare a sopprimere la conoscenza dei Miti quando la vostra Follia scende sotto 5.

## IMPAZZIRE

Quando la vostra Follia raggiunge 6, essa diventerà *Incurabile*. Questo è un momento speciale: tutti si focalizzano sugli ultimi momenti di lucidità del personaggio, a mano a mano che la sua mente cede. Potete scegliere il modo in cui impazzire: combattere, urlare, fuggire o svenire.

In seguito, o create un nuovo personaggio o continuate a giocare come folle, ma ritirate il personaggio dal gioco più presto che potete.

## ULTERIORI CHIARIMENTI

- Se decidete di combattere qualsiasi creatura che incontrerete, morirete. Per questo motivo, in queste regole di base, non ci sono né regole per il combattimento né punti ferita. Invece, dovrete tirare per nascondervi o fuggire.
- Le cose comprese nei limiti dell'umano comprendono: scassinare, trovare R'lyeh, decifrare geroglifici, ricordare qualcosa, trovare qualcosa di nascosto, razionalizzare qualcosa di orribile.
- Le cose al di fuori delle umane capacità includono: lan-

ciare incantesimi, comprendere significati nascosti, fare qualcosa nei sogni. Potete tentare di fare ciò se ne avete l'opportunità: per esempio, se percepite uno schema arcano nelle cose che vi circondano, potete tentare di seguirlo e decifrarlo. Tuttavia, non potrete usare il dado "compreso nelle capacità umane", e al suo posto dovrete usare il Dado della Follia.

- Un successo elevato non comporta una scorciatoia nell'investigazione, ovvero non vi porta direttamente alla fine dello scenario, evitando tutto ciò che c'è in mezzo. Rifacendoci all'esempio precedente, anche se ottenete un 6 mentre cercate fra gli effetti personali del vostro prozio, non troverete le coordinate di R'lyeh, dove il morto Cthulhu dorme sognando.
- Quando fate un Tiro Follia e riuscite, significa che riuscite a tenere duro, non che state bene. Quando fallite, ovvero quando superate la vostra Follia, significa che non riuscite a tenere duro e cedete.
- Per giocare senza la Scheda del personaggio, usate il vostro Dado Follia per tenere traccia della vostra Follia, mostrando la faccia corrispondente alla vostra Follia corrente.

## DOMANDE SENZA RISPOSTA

Chi decide quando tirare sulla Follia? Chi decide quando è interessante sapere quanto siete bravi a fare qualcosa? Chi decide quando qualcosa è talmente inquietante da influenzare sulla sanità mentale del vostro personaggio? Chi decide se potreste fallire o meno?

Decidete le risposte col gruppo. Fate ipotesi ragionevoli. Per esempio, alcuni gruppi lasceranno decidere tutto al Guardiano, mentre altri prenderanno decisioni condivise.

Queste regole sono fatte per giocare scenari preconfezionati, gestiti da un Guardiano. Se tentate di improvvisare o di giocare senza un Guardiano, fatemi sapere.

## INFINE

Se scrivete scenari per Call of Cthulhu e volete farli diventare dei giochi a sé stanti includendo Cthulhu Dark gratis, scrivetemi a [graham@thievesoftime.com](mailto:graham@thievesoftime.com). Fatemi sapere se e come queste regole funzionano per voi. La mia mail è [graham@thievesoftime.com](mailto:graham@thievesoftime.com). Su [www.thievesoftime.com](http://www.thievesoftime.com) troverete delle regole supplementari per Cthulhu Dark.

© Graham Walmsley 2010

Tradotto nel 2011 e impaginato con  
ConTeXt da Massimiliano Lambertini