

OUTROS ESCLARECIMENTOS

- ▶ Se você enfrentar qualquer criatura que você encontrar, você irá morrer. Assim, nessas regras básicas, não existem regras de combate ou níveis de saúde. Ao invés disso, role para se esconder ou fugir.
- ▶ Coisas dentro das capacidades humanas incluem: arrombar fechaduras, encontrar R'lyeh, decifrar inscrições, lembrar de algo, encontrar algo escondido, convencer-se de que há uma explicação racional.
- ▶ Coisas fora das capacidades humanas incluem: invocar magias, entender significados ocultos, fazer coisas em sonhos. Você pode tentar essas coisas se tiver a oportunidade: por exemplo, se você perceber padrões, você pode tentar segui-los. No entanto, você não poderá usar o dado de “dentro das capacidades humanas”, e é possível que só role seu dado de Insanidade.
- ▶ Um sucesso alto nunca “curto-circuita” a investigação: isto é, nunca o levará ao fim do cenário, pulando tudo que ocorreria no meio. Assim, no exemplo anterior: mesmo que você tivesse rolando um 6 quando pesquisando os documentos de seu tio-avô, você não encontraria as coordenadas de R'lyeh, onde Cthulhu dorme.
- ▶ Quando você é bem-sucedido em um rolamento de Insanidade, alcançando um resultado menor ou igual à sua Insanidade, isso significa que você *conseguiu se controlar*, não que *está tudo bem*. Quando você falha, obtendo um resultado maior que sua Insanidade, você é incapaz de se controlar.
- ▶ Para jogar sem uma ficha de personagem, use seu dado de Insanidade para marcar sua Insanidade, mantendo a face de cima virada para seu valor atual de Insanidade.

PERGUNTAS AINDA SEM RESPOSTA

Quem decide quando é interessante saber o quão bem sucedido você foi fazendo alguma coisa? Quem decide quando algo perturba seu personagem? Quem decide quando você pode falhar?

Decida as respostas com seu grupo. Faça suposições razoáveis. Por exemplo, alguns grupos vão deixar que o Guardião decida tudo. Outros não.

Essas regras foram planejadas para jogar cenários preparados anteriormente, sob a supervisão de um Guardião. Se você testar esse jogo com cenários improvisados ou sem um Guardião, me conte como funcionou.

FINALMENTE

Se você escreve cenários cthulhianos e gostaria de transformá-los em produtos independentes, incluindo Cthulhu Dark gratuitamente, contacte-me através do e-mail graham@thievesoftime.com.

Mantenha-me informado sobre como essas regras funcionam para você. Meu e-mail é graham@thievesoftime.com. Em www.thievesoftime.com (ou www.seaandsailor.com, para as versões traduzidas para o Português), você encontrará mais regras para Cthulhu Dark.

Este documento foi traduzido para o Português Brasileiro por João Felipe Santos e revisado por Jerzy A. Brzozowski.

© Graham Walmsley 2011

CTHULHU DARK

UM SISTEMA DE REGRAS SIMPLES
PARA O HORROR LOVECRAFTIANO

CTHULHU DARK

SEU INVESTIGADOR

Escolha um nome e ocupação. Descreva seu Investigador. Pegue um Dado de Insanidade verde.

INSANIDADE

Sua Insanidade começa em 1.

Quando você vir algo perturbador, role seu dado de Insanidade. Se você obtiver um resultado maior que sua Insanidade, adicione 1 à sua Insanidade e interprete seu medo.

FAZENDO COISAS

Para saber o quão bem você foi em algo, role (cumulativamente):

- ▶ Um dado se a tarefa estiver *dentro das capacidades humanas*.
- ▶ Um dado se estiver *dentro dos seus conhecimentos ocupacionais*.
- ▶ Seu dado de Insanidade, se você *vai arriscar sua sanidade para ser bem-sucedido*.

Se o resultado de seu dado de Insanidade for maior que o de qualquer outro dado, faça uma rolagem de Insanidade, conforme visto acima.

Então, o resultado mais alto obtido mostra o quão bem sucedido você foi. Com um 1, você obteve um sucesso marginal. Com um 6, você agiu de maneira brilhante.

Por exemplo: você está escapando pela janela de um hotel em Insmouth. Com um 1, você se espantou sobre um telhado próximo, atraindo a atenção de todos ao redor. Com um 4, você aterrissa silenciosamente sobre o telhado, mas deixa rastros que podem ser seguidos. Com um 6, você escapa silenciosamente, enquanto seus perseguidores continuam vasculhando o hotel.

Quando você investiga, o maior resultado mostra quanta informação você obteve. Com um 1, você obtém somente o mínimo: se você precisa de informação para prosseguir com o cenário, você a consegue, mas isso é tudo que você consegue. Com um 4, você descobre tudo que um investigador competente descobriria. Com um 5, você descobre tudo que é humanamente possível. E, com um 6, você vislumbra algo além do conhecimento humano (e provavelmente faz uma rolagem de Insanidade).

Por exemplo: você está investigando os manuscritos de seu tio-avô. Com um 1, você descobre o endereço “Thomas Street, n. 7” (o próximo local de interesse do cenário). Com um 6, você descobre que, entre 28 de fevereiro e 2 de abril, muitas pessoas da cidade tiveram sonhos com criaturas gigantes inomináveis. Simultaneamente, uma colônia teosofista californiana vestiu-se com mantos para uma “realização gloriosa”. Os sonhadores incluíam o Sr. Wilcox, morador do n. 7 da Thomas Street.

FALHANDO

Se alguém achar que seria mais interessante que você falhasse, ele descreve como sua falha poderia ter sido e joga um dado. (Isso não pode ser feito se você estiver investigando e precisar de um sucesso para que o cenário possa prosseguir.)

Se essa rolagem for mais alta que o seu dado mais alto, você falha, da maneira que foi descrita. Se isso não ocorrer, você obtém um sucesso, com seu dado mais alto mostrando o quão bem sucedido você foi.

Voltando ao exemplo anterior: você está escapando pela janela do hotel. Dessa vez, alguém acha que seria mais interessante se seus perseguidores o pegassem. Quando vocês dois rolam, ele obtém o dado mais alto. Você é capturado.

ROLANDO NOVAMENTE

Se você incluiu seu dado de Insanidade na rolagem e não está feliz com o resultado, você pode rolar novamente (todos os dados). Se você não incluiu seu dado de Insanidade antes, você pode incluí-lo agora e rolar novamente.

Após isso, verifique o novo resultado. Como antes, o maior resultado mostra o quão bem sucedido você foi. E, como antes, se seu dado de Insanidade for mais alto que qualquer outro dado, faça um rolamento de Insanidade, mesmo se você já havia feito um no seu rolamento anterior.

COOPERANDO E COMPETINDO

Para cooperar: todos que estiverem cooperando rolam seus dados. O dado mais alto, rolado por qualquer um, determina o resultado.

Para competir: todos que estiverem competindo rolam seus dados. Quem conseguir o melhor resultado vence. Se houver empate, a pessoa com a Insanidade mais alta vence. Se as Insanidades empatarem, jogue novamente.

Como antes, se seu dado de Insanidade tiver um resultado mais alto que qualquer outro dado que você rolou, faça uma rolagem de Insanidade. E, se alguém não ficar contente com sua rolagem, ele pode rolar novamente, usando as regras da seção anterior.

SUPRIMINDO CONHECIMENTO

Quando sua Insanidade chegar a 5, você pode reduzi-la através da *supressão de conhecimento dos Mitos*: por exemplo, queimando livros, parando rituais, destruindo a si mesmo ou impedindo investigações.

Cada vez que você fizer isso, role seu dado de Insanidade. Se você obtiver um resultado *menor* que sua Insanidade atual, *reduza* sua Insanidade em 1. Além disso, você pode continuar suprimindo conhecimento dos Mitos quando sua Insanidade estiver abaixo de 5.

FIGANDO INSANO

Quando sua Insanidade chega a 6, você fica incuravelmente insano. Esse é um momento especial: todos devem se focar nos últimos momentos de seu personagem, enquanto sua mente se estilhaça. Interprete-o como quiser: lute, grite, corra ou entre em colapso.

Após isso, faça um novo personagem ou continue jogando, ensandecidamente, mas aposente o personagem o quanto antes.