

CTHULHU DARK

UM SISTEMA SIMPLES PARA
HORRORES LOVECRAFTIANOS

GRAHAM WALMSLEY

LAYOUT POR BRENNEN REECE

TRADUÇÃO POR U/GRIFOCALHO

DIAGRAMAÇÃO POR U/CALLSIGNROGUEONE

COM EXCLUSIVIDADE PARA R/RPG_BRASIL

CTHULHU DARK

SEU INVESTIGADOR

Escolha um nome e ocupação.

Descreva seu Investigador.

Receba um dado verde para sua Insanidade.

INSANIDADE

Sua insanidade começa em 1 ponto.

Quando você vê algo perturbador, role seu dado de insanidade. Se o resultado for maior que sua insanidade atual, adicione um ponto de insanidade e descreva a situação.

FAZENDO COISAS

Para saber o quão bem você faz algo, role:

- ▶ Um dado se a tarefa está dentro das capacidades humanas.
- ▶ Um dado se a tarefa está dentro das suas habilidades ocupacionais.
- ▶ Um dado de insanidade se você está arriscando insanidade para ter sucesso.

Se o seu dado de insanidade obtiver um resultado maior que o dos outros dados, role contra sua insanidade como explicado no tópico anterior.

O seu resultado mais alto diz o quão bem você executa a tarefa proposta. Um resultado igual a 1 significa que você obteve sucesso por pouco. Um resultado igual a 6 significa um sucesso tremendo.

Por exemplo: você está escapando pela janela de um hotel em Innsmouth. Em um 1, você cai em um telhado adjacente, atraindo a atenção de todos ao redor. Em um 4, você cai em silêncio, mas deixa rastros que seus perseguidores podem seguir. Em um 6, você escapa sorrateiramente, enquanto seus perseguidores continuam procurando pelo hotel.

FALHANDO

Se alguém acredita que seria mais interessante que você falhe, essa pessoa descreve como você pode falhar e rola um dado. (Isso não pode ser feito se você estiver investigando e precisar de um sucesso para que a narrativa avance).

Se o dado mostrar um número maior que seu dado mais alto, você falha, do modo que foi descrito. Se não, você obtém sucesso como antes, com seu maior dado representando o quão bem você sucede.

Retornando ao exemplo acima: você está escapando pela janela do hotel. Dessa vez, alguém pensa que será mais interessante se seus perseguidores conseguirem te capturar. Quando ambos rolam, a oposição tem o maior dado. Você é pego.

ROLANDO NOVAMENTE

Se você incluiu seu dado de insanidade no teste e não estiver feliz com o resultado, você pode rolar novamente (todos os dados). Se você não incluiu seu dado de insanidade anteriormente, você pode adicioná-lo e então rolar novamente.

Após isso, observe o novo resultado. Como antes, o maior dado mostra o quão bem você se saiu.

Se o seu dado de insanidade tiver um resultado mais alto que qualquer outro dado, realize um teste de insanidade, mesmo se você já fez um na sua jogada anterior.

COOPERANDO E COMPETINDO

Para cooperar: todos que estiverem cooperando rolam seus dados. O maior dado, de qualquer jogador, determina o resultado.

Para competir: todos que estiverem competindo rolam seus dados. Quem obtiver o maior resultado vence. Se houver um empate, a pessoa com a maior insanidade vence. Se a insanidade for igual, rolem novamente.

Assim como antes, se o seu dado de insanidade for maior que o resultado de seus outros dados, realize um teste de insanidade. E, se qualquer um não estiver satisfeito com seu resultado, essa pessoa pode tentar novamente, usando as regras acima.

DISTRIBUINDO CONHECIMENTO

Quando a sua insanidade atinge 5, você pode reduzi-la ao destruir conhecimento referente à Mythos: por exemplo, queimando livros, interrompendo rituais, destruindo a si mesmo ou a investigações pendentes.

Toda vez que fizer isso, role contra insanidade. Se você obtiver um resultado menor que sua insanidade atual, subtraia um ponto de sua insanidade. Você pode continuar destruindo conhecimento sobre a Mythos quando a sua insanidade estiver mesmo abaixo de 5.

ENLOUQUECENDO

Quando sua insanidade atinge 6 pontos, você fica irreversivelmente insano. Este é um momento especial: todos focam nos momentos finais de seu personagem conforme sua mente se estilhaça. Deixe o jogo nos seus termos: em uma luta, em um grito, em uma fuga ou em um colapso.

Após isso, ou faça um novo personagem ou continue a jogar, loucamente, mas aposente o personagem o tão logo quanto possível.

OUTROS ESCLARECIMENTOS

► Se você lutar com qualquer criatura que encontrar, você irá morrer. Desse modo, nessas regras, não existe menção a combate ou saúde. Ao invés disso, role para se esconder ou escapar.

► Coisas dentro de capacidades humanas incluem: arrombar portas, encontrar Ry'leh, decifrar entalhes, lembrar-se de algo, ver algo escondido, racionalizar algo horrível.

► Coisas fora de capacidades humanas incluem: evocar feitiços, entender significados ocultos, realizar coisas em sonhos. Você pode tentar essas coisas se tiver a oportunidade: por exemplo, ao perceber padrões, você pode tentar segui-los. No entanto, você não terá acesso aos seus dados "dentro das capacidades humanas", e pode apenas rolar seu dado de insanidade.

► Um sucesso tremendo nunca cria curto-circuitos na investigação: isso é, isso nunca leva ao fim da narrativa, pulando as coisas que estão no meio. Desse modo, considerando os exemplos acima: mesmo com um 6 enquanto investigando os pertences pessoais de seu tio-avô, você não encontraria as coordenadas de Ry'leh, local no qual dorme o Cthulhu.

► Quando você rolar contra insanidade e obtiver sucesso, com um resultado menor ou igual a sua insanidade, isso significa que você consegue conter-se, não que está bem. Quando você falha, com um resultado maior que sua insanidade, você não consegue segurar-se.

► Para jogar sem uma ficha, use seu dado de insanidade como registro de sua insanidade, mantendo sua face voltada para sua insanidade atual.

PERGUNTAS NÃO RESPONDIDAS

Quem decide quando rolar insanidade? Quem decide quando é interessante saber o quão bem você executa alguma coisa? Quem decide quando algo perturba seu personagem? Quem decide quando você pode falhar?

Decida as respostas com seu grupo. Tome decisões razoáveis. Por exemplo, alguns grupos esperarão que o Guardião decida tudo. Outros irão dividir a responsabilidade das decisões. Essas regras foram imaginadas para jogar cenários pré-escritos, dirigidos por um Guardião. Se você tentar improvisar cenários ou jogar sem um Guardião, conte-me sobre sua experiência.

FINALMENTE

Se você escreve cenários para Cthulhu e gostaria de transformá-los em produtos particulares, ao incluir Cthulhu Dark sem cobranças, mande um email para mim para graham@thievesoftime.com.

Conte para mim o quão bem essas regras funcionam para você.

Meu email é graham@thievesoftime.com.
Em <http://thievesoftime.com>, você encontrará mais regras para Cthulhu Dark.

© Graham Walmsley 2010