

ALGUNS ACLARIMENTS

Si lluites contra alguna criatura que et trobis, moriràs. Per això, en aquestes regles no hi ha cap sistema de combat o nivells de ferides. En comptes d'això, tira per amagar-te o per fugir.

Coses dins les capacitats humanes inclouen: obrir un pany, trobar Ry'leh, desxifrar una inscripció, recordar quelcom, dir-te a tu mateix que hi ha una explicació racional.

Coses fora de les capacitats humanes inclouen: llançar un conjur, entendre un significat ocult, fer coses en somnis. Pots provar de fer coses per l'estil si en tens l'oportunitat: per exemple, si notes que hi ha un patró, pots provar de seguir-lo. Tanmateix, no obtens el dau de "dins la capacitat humana", i només pots tirar amb el dau de bogeria.

Un grau d'èxit molt alt mai no pot reventar la investigació: o sigui, no et pot portar al final de l'escenari, saltant-te la part del mig. Així, en l'exemple anterior: encara que treguis un 6 mentre busques entre els efectes personals del teu oncle avi, no trobaràs mai les coordenades de Ry'leh, on Cthulhu dorm.

Quan fas una tirada de bogeria i tens èxit, traient la teva bogeria o menys, vol dir que *mantens la calma*, no pas que *estàs bé*. Quan falles, traient més que la teva bogeria, vol dir que no ets capaç de mantenir la calma.

Pots jugar sense fitxa, fent servir el teu dau de bogeria com a marcador, posant a la cara superior el teu valor actual de bogeria.

PREGUNTES NO CONTESTADES

Qui decideix quan és interessant saber com de bé fas quelcom? Qui decideix quan alguna cosa pertorba el teu personatge? Qui decideix quan pots fallar?

Trobeu aquestes respostes entre el grup. Feu-ho com vulgueu, alguns grups deixaran que tot ho decideixi el Guardià, altres no.

Feu-me saber com t'han funcionat les regles, a mi o a l'autor original (en anglès). El meu correu és mateu@maqui-ed.com, el de l'autor graham@thievesoftime.com. De moment, han estat dissenyades per jugar escenaris precreats, conduïts per un Guardià. Si ho proveu amb escenaris improvisats o hi jugueu sense guardià, expliqueu-me com a anat. Si voleu incloure aquestes regles en un escenari precreat o distribuir-les de qualsevulla altra manera, poseu-vos en contacte amb el seu autor original (en anglès) o amb nosaltres i ja li ho farem saber.

A www.thievesoftime.com trobaràs (en anglès) regles addicionals per Cthulhu Tenebrós, com Dark Tales, que dona més detalls sobre èxits i fracassos.

© Graham Walmsley 2010
De la traducció: © Maqui Edicions 2011

"Al pot petit..." Vol. 1

A www.maqui-ed.com trobaràs més jocs de rol gratuïts de petit format en pdf, així com jocs de pagament de moltes pàgines en paper i pdf.

CTHULHU TENEBRÓS

UN SISTEMA DE REGLES LLEUGER
D'HORROR LOVECRAFTIÀ

GRAHAM WALMSLEY
MAQUETA DE BRENNEN REECE
TRADUCCIÓ DE MAQUI EDICIONS

CTHULHU TENEBRÓS

EL TEU INVESTIGADOR

Tria un nom i una ocupació. Descriu el teu investigador. Agafa un dau vermell de bogeria.

BOGERIA

La teva bogeria comença a 1.

Quan vegis quelcom pertorbador, tira el teu dau de bogeria. Si treus més alt que la teva bogeria, afegeix-hi un punt i interpreta la teva por.

FENT COSES

Per saber com de bé fas quelcom, tira:

- Un dau si la tasca és *dins la capacitat humana*.
- Un dau si és *dins les capacitats de la teva ocupació*.
- El teu dau de bogeria, *si vols arriscar la teva salut mental*.

Si el teu dau de bogeria treu un resultat superior a qualsevol altre dau, fes una tirada de bogeria, tal com dèiem abans.

El resultat del teu dau més alt et mostra com de bé ho has fet. Amb un 1 amb prou feines ho has aconseguit. Amb un 6, ho has fet de forma brillant.

Per exemple: estàs escapant per la finestra d'un hotel d'Innsmouth. Amb un 1, caus a la teulada confrontant atraient l'atenció de tothom dels voltants. Amb un 4, arribes silenciosament a la teulada, però deixes un rastre als teus perseguïdors. Amb un 6, escapes silenciosament, mentre els teus perseguïdors et continuen buscant dins l'hotel.

Quan investigues, el dau més alt mostra la quantitat d'informació que reps. Amb un 1, obtens el mínim, si necessites informació per continuar l'escenari, l'obtens, però és tot el que aconseguixes. Amb un 4, obtens tot allò que un investigador competent descobriria. Amb un 5, descobreixes tot allò humanament possible. I, amb un 6, entreveus quelcom més enllà del coneixement humà (i probablement hauràs de fer una tirada de bogeria).

Per exemple: estàs investigant els manuscrits del teu oncle avi. Amb un 1, trobes l'adreça "carrer Thomas, 7" (la següent localització de l'escenari). Amb un 6, trobes que entre el 28 de febrer i el 2 d'abril, molts vilatans tingueren somnis de gegantesques criatures innominables. Simultàniament una colònia californiana de teosofistes es vesteix amb túniques per una "feta gloriosa". Un dels somiadors és el Sr. Wilcox del carrer Thomas, 7.

FALLAR

Si algú creu que podria ser més interessant que fallessis, descriurà com pots fallar i tirarà un dau. (No ho pot fer si estàs investigant i *has de* tenir èxit per tal de continuar amb l'escenari).

Si treu més alt que el teu dau més alt, falles, de la manera que s'ha descrit. Sinó, has tingut èxit tal com dèiem, amb el teu dau més alt mostrant com de bé te n'has sortit.

Tornant a l'exemple d'abans: estàs escapant per la finestra de l'hotel. Aquest cop, algú pensa que seria més interessant si els teus perseguïdors et capturessin. Tots dos tireu, ell treu el dau més alt. Et capturen.

TORNAR A TIRAR

Si has inclòs el teu dau de bogeria i no estàs content del resultat, pot tornar a tirar (tots els daus). Si no haves inclòs el teu dau de bogeria abans, pots afegir-lo ara i tornar a tirar.

En acabat, mira el nou resultat. Com abans, el dau més alt mostra com de bé ho fas.

I, com abans, si el teu dau de bogeria treu un resultat superior a qualsevol altre dau, fes una tirada de bogeria, encara que ja n'haguessis fet una en la tirada prèvia.

COOPERACIÓ I COMPETICIÓ

Per cooperar: tots els que estan cooperant tiren els seus daus. El dau més alt, d'entre els de tothom, en determina el resultat.

Per competir: tots els que estan competint tiren els seus daus. Aquell que tregui més alt guanya. Si hi ha un empat guanya la persona amb una bogeria més alta. Si també empaten en bogeria que tornin a tirar.

Com abans, si el teu dau de bogeria treu un resultat superior a qualsevol altre dau, fes una tirada de bogeria. I si algú no està content amb la seva tirada, pot tornar a tirar, fent servir les regles d'abans.

ELIMINAR CONEIXEMENT

Quan la teva bogeria arribi a 5, pots reduir-la *eliminant coneixement dels Mites*: per exemple, cremant un llibre, aturant un ritual, autodestruïnt-te, impedit una investigació.

Cada vegada que facis alguna cosa per l'estil, tira el teu dau de bogeria. Si treus *menys* que la teva bogeria actual, *reduïx-la* en 1. A partir d'aquí podràs continuar eliminant coneixement del Mites encara que la teva bogeria sigui menor de 5.

EMBOGIR

Quan la teva bogeria arribi a 6, esdevindrà un boig incurable. Aquest ha de ser un moment molt especial: tothom s'ha de centrar en els darrers moments del teu personatge mentre la seva ment s'esquerda. Fes el que consideris oportú: lluita, crida, corre o ensorra't.

En acabat, o bé ets fas un personatge nou o continues jugant amb el mateix, embogit, però retira'l així que puguis.