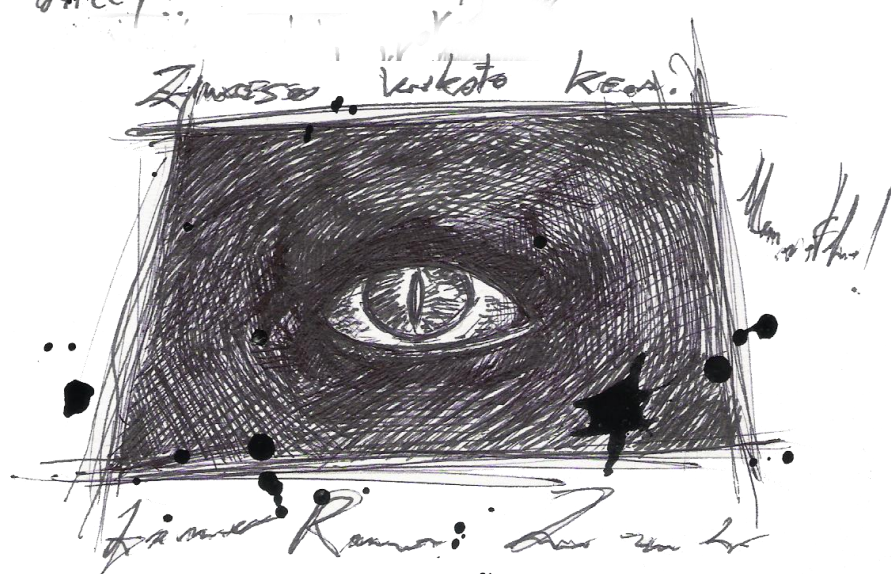


ASSOCIAZIONE CULTURALE REVELSH BLIND BEHOLDERS



What the
hell are
them?

They tried to grab me! They try every time
I fall asleep!!



Zmasso, kerkoto keet?

James Remor: Z... ..

SISTEMA DI GIOCO IN BREVE "SULLE TRACCE DI CTHULHU"

“SULLE TRACCE DI CTHULHU” E IL “GUMSHOE” IN BREVE

Il gioco di ruolo "Sulle Tracce di Cthulhu" o "Trail of Cthulhu" (in breve ToC) è basato sulla celeberrima ambientazione delineata nei



propri racconti da H.P. Lovecraft. A differenza di altri giochi di ruolo che condividono la medesima ambientazione, come sistema di regole ToC sfrutta un sistema generale creato da Robin D. Laws e chiamato “GUMSHOE”. Tale sistema è sfruttato con successo anche in altri giochi di ruolo come “Esoterristi” o “Di cosa hai paura”.

Questa generalità del sistema di regole sfruttato in più giochi di ruolo è simile a quanto avviene per il d20 system, sfruttato da giochi di ruolo come “Dungeons & Dragons ed. 3.5”, “Pathfinder” o “Star Wars Roleplaying Game”

Il sistema GUMSHOE è un sistema di regole molto snello e per molti aspetti *diceless, ideale per avventure investigative*. L'idea alla base del sistema è che i personaggi non devono mai perdere elementi fondamentali propedeutici all'investigazione solo per tiri di dado sfavorevoli. La bravura dei giocatori (definiti “Investigatori” nel GUMSHOE) pertanto sta nell'intuire dove gli indizi possano essere dislocati o nel collegare tali indizi tra di loro, ma certamente non nel trovarli.

Alla fine questo è un concetto molto sfruttato in letteratura o nel cinema: gli investigatori nel piccolo schermo o nella carta stampata sono sempre in grado di trovare tutti gli indizi utili su una scena del delitto, e le vicende non vengono mai fermate perché il protagonista non è in grado di trovare tutto ciò che gli servirà in un secondo momento.

Nel presente compendio vengono trattati i seguenti temi che permettono di giocare esaurientemente il sistema Gumshoe:

- ✦ Abilità investigative
 - Spesa di punti abilità
- ✦ Abilità generiche
 - Sanità mentale
 - Equilibrio psichico
- ✦ Altre caratteristiche della scheda
- ✦ Il combattimento

ABILITA' INVESTIGATIVE

Le abilità investigative sono probabilmente il cuore del sistema GUMSHOE, e rappresentano tutte diversi ambiti nei quali gli investigatori sono addestrati o semplicemente versati. Tali abilità sono divise in tre gruppi:

- ✦ Abilità Accademiche (ad esempio Storia dell'Arte, Legge o Contabilità)
- ✦ Abilità Interpersonali (ad esempio Interrogare, Intimidire o Contrattare)
- ✦ Abilità Tecniche (ad esempio Chimica, Medicina Legale o Astronomia)

In ciascuna di queste abilità ogni Investigatore può avere un punteggio variabile tra 0 e 4. Un punteggio di 0 significa che l'Investigatore non può utilizzare in alcun modo l'abilità in questione. Un punteggio pari a 1 o superiore significa che l'Investigatore può utilizzare con successo l'abilità in questione ed ottenere un successo in caso di utilizzo appropriato. In pratica, per utilizzare queste abilità, è necessario che si avverino le seguenti condizioni contemporaneamente:

- ✦ ci deve essere un indizio da trovare;
- ✦ l'Investigatore deve richiedere esplicitamente l'applicazione di un'abilità appropriata con un punteggio pari o superiore a 1;
- ✦ l'investigatore dedica il tempo sufficiente per sfruttare l'abilità.

SISTEMA DI GIOCO IN BREVE



Se le tre condizioni sono verificate allora l'utilizzo dell'abilità porterà ad un successo e al reperimento di un indizio.

Esempio 1: David Meishel Lezinsky è fotografo/giornalista esperto in biblioteconomia. Durante le sue indagini David si imbatte in un libro contenente informazioni utili. Per trovare tali informazioni utilizza l'abilità accademica Biblioteconomia, nella quale David ha 3 punti. Poiché nel libro sono effettivamente presenti informazioni utili all'indagine, David è in grado di trovarle con successo in pochi minuti di indagine.

Se invece di un libro il testo investigato fosse stato una vera e propria biblioteca ci sarebbe voluto più tempo per avere un successo, magari diverse ore dedicate solo a quell'attività.

Un investigatore ottiene un certo grado di successo in un utilizzo indipendentemente dal punteggio in tale abilità, purché tale punteggio sia maggiore o uguale a 1. L'effetto di punteggi maggiori o minori in un'abilità sono descritti di seguito.

La lista delle abilità investigative verrà fornita nella scheda tecnica di ogni Investigatore. Verrà anche fornita descrizione delle abilità il cui utilizzo non è intuitivamente descritto dal nome.

SPESE DI PUNTI ABILITA'

I punti delle abilità Investigative possono essere spesi per ottenere dei successi straordinari. Fino a un massimo di due punti contemporaneamente possono essere spesi contemporaneamente.

La spesa di punti abilità può permettere di ottenere dei successi in tempi anche drasticamente ridotti rispetto a quanto non si potrebbe altrimenti. A seconda della situazione, in alternativa o in aggiunta di tale riduzione di tempo impiegato, la spesa di punti può permettere di trovare veri e propri indizi aggiuntivi.

Esempio 2: Riprendendo l'esempio 1, David Meishel Lezinsky vuole analizzare un'intera libreria per cercare delle informazioni utili all'indagine tramite l'abilità Biblioteconomia. Normalmente tale indagine richiederebbe diversi giorni. Spendendo un punto di Biblioteconomia David potrebbe completare la prova in un giorno, mentre spendendo 2 punti (il massimo possibile) potrebbe completare l'indagine in mezza giornata.

Esempio 3: Lance Hartley è specializzato in azioni militari di pattuglia, ed ha 4 punti nell'abilità investigativa tecnica Vita all'aperto. Durante una ricognizione nella foresta di Montargne in Francia, trova una serie di tracce.

Tramite l'utilizzo dell'abilità Vita all'aperto Lance può capire che sono tracce lasciate da anfibi militari. In aggiunta, spendendo un punto Lance riesce a stabilire da quanto tempo le tracce sono impresse nel terreno; spendendo 2 punti Lance potrebbe valutare il peso delle persone che hanno lasciato le impronte.

La spesa di punti deve perlopiù essere richiesta dall'Investigatore. In casi particolari i narratori possono anche suggerire che, con la spesa di punti, si potranno trovare indizi significativi.

Quando i punti in una data abilità si esauriscono quell'Investigatore non può più spendere punti per ottenere straordinari in quell'abilità. L'investigatore potrà però utilizzare un'abilità in cui abbia speso tutti i punti per ottenere dei successi ordinari.

La spesa di punti rappresenta un consumo di risorse fisiche o mentali limitati a disposizione dell'Investigatore. I punti spesi possono essere recuperati solo dopo un prolungato periodo di riposo (solitamente al termine di un'avventura).



ABILITA' GENERICHE

Le abilità generiche rappresentano perlopiù delle capacità a disposizione di tutti gli Investigatori, anche se non vi sono stati addestrati o non vi sono per nulla versati. A differenza delle abilità investigative richiedono sempre il tiro di un dado.

Ogni Investigatore può avere per ciascuna abilità generica un quantitativo (o *pool*) di punti a disposizione. Salvo casi particolari un investigatore può provare ad utilizzare un'abilità generica anche se non ha punti in quell'abilità. Solitamente i pool nelle abilità generiche possono anche superare i 10-15 punti per ogni abilità.



Per ogni “prova” è necessario eguagliare o superare con il tiro di 1d6 una Difficoltà variabile da 2 (poche possibilità di fallimento) a 8 (quasi impossibile). La difficoltà media delle prove è 4, o al più 5. Per ogni prova e prima di tirare il dado l'Investigatore può decidere di spendere un certo quantitativo di punti del proprio *pool* e sommarli al tiro di dado. Una volta che tutti i punti siano spesi si potrà affidare al solo tiro di dado non modificato per superare una data prova. Anche in questo caso i punti persi si recuperano solo dopo un prolungato periodo di riposo (solitamente al termine di un'avventura).

Esempio 4: Christopher Donald Williams ha 8 punti nell'abilità generica Darsela a gambe. Di fronte a un possibile scontro a fuoco Chris decide di non rischiare la vita ma piuttosto di darsela a gambe. La strada che sta percorrendo è uno sterrato pieno di buche. Per andare sul sicuro Chris decide di spendere 3 punti di Darsela a gambe e tira 1d6, ottenendo 2 col tiro di dado. Globalmente pertanto effettua una “prova” con un valore pari a 5. Poiché il terreno è accidentato la difficoltà per superare la prova è proprio 5. Chris è stato proprio fortunato: poiché la prova eguaglia o supera la difficoltà la prova è superata, e il Chris riesce a fuggire. Purtroppo gli restano solo 5 punti a disposizione nell'abilità fuggire per portare a casa la pelle le prossime volte!

I combattimenti in GUMSHOE sono basati su abilità generiche come Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare. L'utilizzo di tali abilità è dettagliato di seguito in questo stesso compendio.



SANITÀ MENTALE

La Sanità mentale è una particolare abilità generica il cui punteggio rappresenta una misura della presa che il personaggio ha sulla realtà e sulle credenze e convinzioni che sono alla base del mondo civile. Diversamente dalle altre abilità la sanità mentale non viene mai sollecitata con delle prove durante le avventure, e solitamente viene erosa nel lungo periodo e non durante una singola avventura.

Più la Sanità mentale di un personaggio è bassa e più quel personaggio ha avuto contatti con creature dei Miti di Cthulhu. Un cultista di un'oscura divinità potrebbe avere Sanità mentale pari a 0 ma sembrare una persona del tutto normale, mentre un pazzo scatenato convinto di essere Napoleone può avere la Sanità Mentale intatta se la follia non dipende da contatti con creature esoteriche.

A differenza delle altre Abilità generiche la Sanità mentale non può mai essere recuperata.

EQUILIBRIO PSICHICO

L'Equilibrio psichico è una particolare abilità generica il cui punteggio rappresenta la resistenza di un Investigatore ai traumi mentali. L'Equilibrio psichico può essere alterato da rivelazioni improvvise e sconvolgenti o visioni particolarmente crude ed efferate, ma non necessariamente ultraterrene. In altri termini, anche se le perdite di Sanità mentale possono ridurre l'Equilibrio psichico, i due aspetti non sono inestricabilmente collegati.

L'Equilibrio psichico viene utilizzato come una normale abilità generica; in caso di successo all'Investigatore non capita nulla, e in caso di fallimento l'investigatore perde un certo quantitativo di punti di Equilibrio psichico. Vengono riportati a titolo di esempio dei quantitativi di punti persi di Equilibrio psichico a seguito del fallimento di una prova di Equilibrio psichico:

- 1: vedere un cadavere recente;
- 2: essere testimone di tortura;
- 3: vedere la scena di un omicidio particolarmente efferato e crudo;
- 4: vedere centinaia di cadaveri;
- 5: essere attaccati da una creatura sovranaturale;
- 6: essere torturati per un'ora o più;
- 7: parlare con qualcuno che si credeva essere morto da lungo tempo
- 8: uccidere un amico o una persona amata



Esempio 5: Christopher Donald Williams, soldato semplice dei marines, ha 7 punti nell'abilità Equilibrio psichico. Nel corso di una perlustrazione militare vede la scena di una terribile strage. Chris decide di spendere 1 punto di Equilibrio psichico e ottiene 1 con 1d6 per provare a superare la prova. Globalmente pertanto Chris ottiene 2, non sufficienti ad eguagliare o superare la difficoltà di 4. Pertanto, a causa del fallimento della prova, Chris perde 3 ulteriori punti di Equilibrio psichico, che si sommano a quello che ha deciso volontariamente di provare a spendere. Dopo la prova pertanto al marines Williams restano solo 3 punti di Equilibrio psichico

L'Equilibrio psichico di un personaggio può anche scendere sotto lo zero:

- ✘ **Equilibrio psichico compreso tra 0 e -5:** l'investigatore è scosso; può ancora agire ma appare distratto. Non può spendere punti ed inoltre il grado di Difficoltà delle prove con le Abilità generiche aumenta di 1.
- ✘ **Equilibrio psichico compreso tra -6 e -11:** l'investigatore è sconvolto; subisce gli effetti descritti per gli investigatori scossi ed in più può diventare portatore di una malattia mentale (paura del buio, agorafobia, ecc..). Le sole azioni che il personaggio può eseguire sono balbettare in maniera incoerente, restare fermo in stato catatonico, fuggire in preda al panico, attaccare in modo frenetico qualsiasi cosa consideri una minaccia, ecc..
- ✘ **Equilibrio psichico pari a -12 o meno:** l'investigatore impazzisce in modo irreversibile. Può commettere un'ultima azione azione folle e drammatica, sia essa distruttiva o eroica.

Come le altre Abilità generiche l'Equilibrio psichico può essere recuperato dopo un lungo periodo di riposo.

ALTRE CARATTERISTICHE DELLA SCHEDA

Nella scheda tecnica sono presenti altre caratteristiche degne di nota:

- ✘ **Professione:** rappresenta in termini di gioco la professione principale dell'Investigatore. Può non coincidere con l'effettiva professione dell'Investigatore ma può rispecchiarne la personalità e la formazione in maniera più profonda.
- ✘ **Capacità speciali:** rappresentano delle abilità speciali spesso indotte dalla professione che permettono all'Investigatore di compiere delle azioni speciali.
- ✘ **Salute fisica:** è un'Abilità Generica che misura la capacità di sopportare ferite, resistere alle infezioni e sopravvivere a effetti di tossine e veleni. Man mano che un personaggio viene ferito i punti residui di Salute fisica si abbassano.
- ✘ **Pulsioni:** rappresentano ciò che spinge l'Investigatore ad "andare avanti" e ad approcciarsi con le difficoltà e gli elementi sovranaturali che le indagini gli parano davanti.
- ✘ **Baluardi della Sanità:** rappresentano per l'investigatore delle verità fondamentali nelle quali credere e confidare.

IL COMBATTIMENTO

Il combattimento nel sistema GUMSHOE sono basati sulle abilità generiche Uso Armi da Fuoco, Uso Armi Bianche e Lottare a seconda del tipo di azione che si sta effettuando. Il combattimento a mani nude rientra nell'abilità generica Lottare. Il combattimento avviene in più round, e in ogni round tutti i personaggi coinvolti nella battaglia agiscono una volta.

L'iniziativa nell'azione spetta agli eventuali attaccanti. Quando i ruoli di attaccante e difensore non sono ben delineati si esaminano i pool delle abilità utilizzate ad inizio battaglia: chi ha il pool maggiore nell'abilità che utilizza decide se agire come attaccante o difensore o, nel caso di più combattenti coinvolti, decide in che ordine agire.

Per colpire un bersaglio è necessario superare una Difficoltà dipendente dal bersaglio:

- ✘ La difficoltà per colpire un investigatore è 4 se ha un pool dell'abilità generica Fisico maggiore o uguale a 8.
- ✘ La difficoltà per colpire un investigatore è 3 se ha un pool dell'abilità generica Fisico minore o uguale a 7
- ✘ Un personaggio inerme o non addestrato a combattere ha una difficoltà ad essere colpito di 2.

La difficoltà può essere modificata a seconda della visibilità del bersaglio: chi sia in completa vista e bersagliato con armi da fuoco può ricevere un malus di -1, chi sia parzialmente protetto da ripari, protezioni personali, ecc.. può ricevere bonus variabili a seconda dell'entità del riparo.

SISTEMA DI GIOCO IN BREVE



Se la prova per colpire supera la difficoltà per essere colpito del bersaglio il colpo va a centro. Il tiro di dado utilizzato per la prova diventa anche il danno inflitto, modificato in base all'arma utilizzata e alle condizioni di utilizzo. Tali modificatori sono elencati nella scheda vicino all'arma. Alcuni dispositivi di protezioni personali possono anche ridurre il danno subito.

Dopo aver applicato tutti i modificatori il danno inflitto va sottratto al pool di Salute del bersaglio.

Particolari modificatori possono essere applicati sulla base delle azioni scelte dagli Investigatori.

Esempio 6: Billy Joe Braxton ha 14 punti nell'abilità generica Uso armi da fuoco. Acquattato nella vegetazione scorge un nemico viet cong, Billy decide di sparare una raffica con il suo mitragliatore M60. Il viet cong è parzialmente riparato dagli alberi. Per andare sul sicuro Billy decide di spendere 3 punti di Uso armi da fuoco e tira 1d6, ottenendo 4 col tiro di dado. Globalmente pertanto effettua una "prova" con un valore pari a 7. Poiché il viet cong è parzialmente riparato la difficoltà per superare la prova è 6. Billy è stato bravo: poiché la prova eguaglia o supera la difficoltà la prova è superata, e Billy riesce a colpire il nemico con un danno pari a 6, che deriva dalla somma del tiro di dado utilizzato per la prova e dal modificatore della mitragliatrice M60. Gli restano solo 11 punti a disposizione nell'abilità Uso armi da fuoco per portare a casa la pelle le prossime volte!

