



# Sulle Tracce di Cthulhu

"**Sulle Tracce di Cthulhu**" è un gioco di ruolo investigativo ambientato negli anni '30, tratto dai romanzi e dai racconti dell'autore americano H.P. Lovecraft. I protagonisti, definiti Investigatori, sono persone comuni che all'improvviso si ritrovano a dover gestire casi legati all'Occulto, a forze antiche e potenti che si stanno risvegliando con lo scopo di conquistare o distruggere l'intero universo.

In un mix di horror e storicità, attraverserete il mondo con l'obiettivo di impedire a queste forze di risvegliarsi. Avrete a che fare con Culti dimenticati, satanisti in preda a riti macabri, mostri che la mente umana non può neanche immaginare. Man a mano che procederete con le indagini la vostra sanità mentale inizierà a cedere e i vostri personaggi avranno una visione sempre più chiara dell'orrore cosmico contro cui stanno andando.



## Sistema di Gioco

Il gioco sfrutta un sistema chiamato "*Gumshoe*", creato da Robin D. Laws. Il *gumshoe* è un sistema con poche regole e per molti aspetti *diceless*, ossia permette di giocare con pochi tiri di dado. Adatto anche a giocatori poco esperti, è l'ideale per avventure investigative in cui predomina la narrazione. L'idea alla base del sistema è che i personaggi non debbano mai perdere elementi fondamentali, propedeutici all'investigazione, solo a causa di tiri di dado sfavorevoli.

Associazione culturale  
"Il Salotto di Giano"  
Via Erminia Frezzolini, 18  
[info@ilsalottodigiano.it](mailto:info@ilsalottodigiano.it)  
[www.ilsalottodigiano.it](http://www.ilsalottodigiano.it)  
CF 97868360583

La bravura dei giocatori, pertanto, sta nell'intuire dove gli indizi possano essere dislocati o nel collegare tali indizi tra di loro ma certamente non nel trovarli.

**Il dado utilizzato per i tiri è esclusivamente quello a 6 facce (D6)**, il cui tiro si può considerare un Successo solo con risultati uguali o superiori al 4 (ci possono essere eventuali eccezioni, dovute a difficoltà particolari, dettate dal vostro Custode).

I tiri si effettuano solo quando vengono chiamate in causa le **Abilità Generiche**, ossia tutta quelle capacità legate al combattimento, alla fuga, alla destrezza, ecc. che potrebbero fallire in casi particolari, come ad esempio: necessità di agire rapidamente e di nascosto, personaggi alle strette o sotto pressione a causa dell'incalzare dei nemici, ecc.

Ogni Investigatore ha a sua disposizione un certo quantitativo di punti, detto 'pool', per ciascuna Abilità Generica. Per ogni prova, prima di tirare il dado, l'Investigatore può decidere di spendere un certo quantitativo di punti del proprio pool per sommarli al risultato del tiro. Una volta spesi tutti i punti ci si potrà affidare al solo tiro di dado non modificato per superare una data prova. Anche in questo caso, i punti persi si recupereranno solo dopo un prolungato periodo di riposo (solitamente al termine di un'avventura).

Le **Abilità Investigative**, invece, rappresentano tutti i diversi ambiti nei quali gli investigatori sono addestrati o semplicemente versati. Vengono utilizzate per la raccolta e l'analisi degli indizi e, tranne in rare eccezioni, non richiedono il tiro di dado: Il successo è automatico.

Esse si dividono 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);

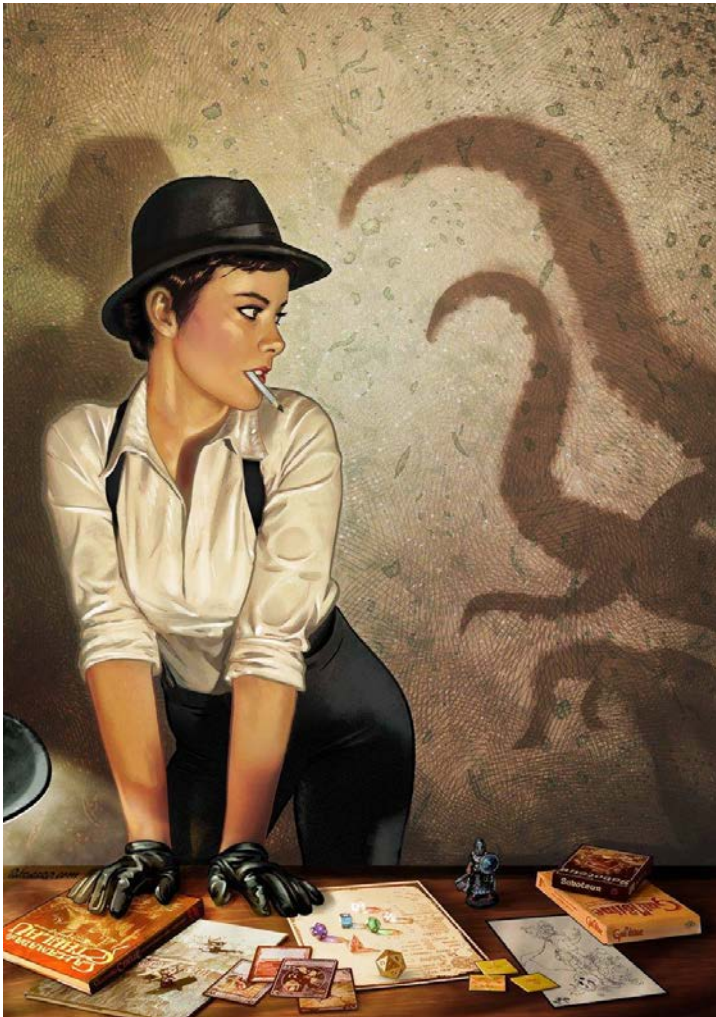
In ciascuna di queste abilità ogni Investigatore può avere un punteggio variabile tra 0 e 4. Con 0 l'Investigatore non può utilizzare l'abilità in alcun modo. Basta un punteggio pari a 1 per usare l'abilità ed ottenere un successo (se il Custode giudicherà che il suo uso sia stato appropriato). Punteggi superiori, fino ad un massimo di 2, possono essere spesi per ottenere dei successi straordinari, ad esempio per ottenere risultati in tempi ridotti o per ottenere dettagli maggiori. Perlopiù la richiesta di spesa deve essere fatta dall'Investigatore ma in alcuni casi il Custode potrà suggerirne l'uso se lo riterrà appropriato.



# Sulle Tracce di Cthulhu

## Personaggi

Gli investigatori di 'Sulle Tracce di Cthulhu' si determinano attraverso le loro **Professioni** e **Pulsioni**. In entrambi i casi si tratta di caratteristiche scelte dal giocatore in base alle sue preferenze, al tipo di caratterizzazione e alla storia di background che vuole utilizzare. La scelta di una rispetto ad un'altra non pregiudica il gioco in alcun modo: si tratta solo di un modo per aiutare il giocatore a dare spessore al suo personaggio.



La **Professione** indica il mestiere che svolge il personaggio nel quotidiano. Porta con sé una **Capacità Speciale** unica che garantisce facilitazioni da sfruttare in gioco ed in certi contesti.

**Le Professioni disponibili sono:**

Alienista, Antiquario, Archeologo, Artista, Chierico, Criminale, Detective, Dilettante, Giornalista, Infermiere, Investigatore Privato, Medico, Militare, Parapsicologo, Pilota, Professore, Scienziato, Scrittore, Vagabondo.

Le **Pulsioni** rappresentano ciò che spinge l'Investigatore ad "andare avanti" e ad approcciarsi con le difficoltà e gli elementi sovranaturali che incontrerà durante le indagini.

**Le Pulsioni disponibili sono:**

Amore per lo studio, Animo Antiquario, Arroganza, Brama di Conoscenza, 'Ce l'ha nel Sangue', Curiosità, Fascino della personalità, Iella Nera, Noia, Sensibilità Artistica, Senso del Dovere, Sete di Vendetta, Shock Improvviso, Spirito d'Avventura.

## Sopravvivenza

Avendo a che fare con orrori cosmici esistenti da prima della fondazione dell'Universo, è assai facile che i personaggi muoiano. E' bene tenere a mente infatti che, a differenza di tanti altri giochi, a volte scappare dai mostri anziché combatterli, può essere decisamente più utile.

Certi valori devono essere sempre tenuti sotto controllo, così da sapere quanto il nostro Investigatore stia andando incontro alla morte o meno.

- **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 diminuiscono. Scendendo sotto lo zero il personaggio passa progressivamente da Ferito Lievemente a Ferito Gravemente, a -12 muore.
- **Equilibrio Psicico:** particolare abilità generica il cui punteggio rappresenta la resistenza di un Investigatore ai traumi mentali. L'Equilibrio Psicico può essere alterato da rivelazioni improvvise e sconvolgenti o visioni particolarmente crude ed efferate, ma non necessariamente ultraterrene. Scendendo sotto lo zero l'Investigatore è dapprima Scosso, poi Sconvolto, fino ad arrivare a -12 dove impazzisce ed è come se fosse morto.
- **Sanità Mentale:** particolare abilità generica il cui punteggio rappresenta il grado di discernimento tra il reale e l'irreale. 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 le 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 sua follia non dipende da contatti con creature esoteriche.  
A differenza delle altre Abilità generiche la Sanità Mentale **non può mai essere recuperata**.

## Al Salotto di Giano

Le avventure giocate presso *Il Salotto di Giano* sono sempre legate, in qualche modo, agli eventi storici reali. Il Custode, sempre attento ai dettagli e agli oggetti che i personaggi possono trovare, creerà avventure realistiche che affondano le loro radici nella Storia e nei Culti antichi.

E' possibile scegliere tra:

- **Ambientazione Letteraria:** tratta o ispirata a romanzi contemporanei o d'epoca (per i dettagli sui libri chiedere al Custode);
- **Ambientazione da Manuale:** storie presenti nei moduli ufficiali pubblicati dalla Pelgrane Press;
- **Ambientazione del Custode:** storie scritte direttamente dal Custode, possono essere di ambito Accademico, Urbano, Poliziesco o altro, in base alle necessità del gioco.

**Non ci sono limitazioni ai Luoghi all'interno del gioco, gli Investigatori si spostano in tutti continenti, noti e non, in base alle necessità.**

C'è la possibilità di sessioni crossover tra party che si muovono nella stessa storyline in punti diversi del mondo e con missioni diverse.