

# ***EL TEATRO DE LA LOCURA***

## ***Rol en vivo para la Llamada de Cthulhu***

### **Reglas Básicas del Rol en Vivo**

El rol en vivo, pese a ser una experiencia completamente distinta al rol de mesa, no es más que un juego, está bien, en lugar de estar sentado en una mesa describiendo las acciones de tu personaje aquí realizas algunas de ellas, pero no por ello deja de ser un juego y, por lo tanto, algo irreal. No es necesario tocar a nadie, correr o tan siquiera gritar; no laves a la partida añadidos (tales como pistolas) sin que los Directores de Juego lo acrediten. A algunas veces jugaremos en lugares donde puede haber gente, y ésta podría asustarse mucho al desconocer el talante del juego, así que rogamos seas respetuoso y mantengan la compostura. Deseamos encarecidamente que estas líneas te hayan resultado innecesarias...

### **La Clave del Sistema**

El sistema de reglas se basa en el sencillo y archiconocido sistema del juego infantil piedra, papel o tijera. Durante el desarrollo del rol en vivo tendrás que resolver asuntos que en el juego de mesa se resolverían con una tirada de dados (no obstante, esperemos que estos tests se realicen el menor número de veces posible, dando una oportunidad a la interpretación). En un test de este tipo distinguimos dos formas: contra el DJ y contra otro jugador.

#### Test contra el DJ

Se tira contra el DJ cuando tratas de interactuar con aquello que es competencia suya (por ejemplo, un pnj o el medio que te rodea –así, una tirada de Cordura se haría contra el DJ-). Para ello el narrador fijará una dificultad, que normalmente oscilará entre 1 y 4 (aunque pueden existir, cómo no, excepciones, como por ejemplo un enfrentamiento con una criatura de los Mitos) y lo comparará con el valor de la capacidad del Investigador. Ahora bien, por cada punto de diferencia que haya entre ellos, quién posea la capacidad más alta posee un “reroll” es decir, la capacidad de obligar al otro a volver a testear. Esto permite reflejar la lógica que quién tiene una capacidad más alta posee mayor facilidad para ganar a un rival inferior. A continuación verás un ejemplo que te permitirán captar mejor la idea:

#### Ejemplo

*Harvey Walters, aguerrido periodista, trata de descifrar un libro escrito en un difícil latín, para ello, el DJ dictamina que es una acción que requerirá su Habilidad de Latín (en la que tiene 3) y que la dificultad tampoco es tan grande como parece (decide ponerle un 2). Harvey resta su 3 de la dificultad de 2, lo cuál da un resultado de 1 a su favor, lo que se traduce en que si falla el primer piedra, papel o tijera podrá pedirle al DJ una segunda oportunidad.*

#### Test contra otro jugador

Se realizan exactamente de la misma manera, solo que en vez de jugar a piedra, papel o tijera contra el DJ se hace entre jugadores. Así, por ejemplo, un pulso entre jugadores sería el valor de Fue de uno contra el del otro.

### **Mejora de las Habilidades**

Cuando un jugador utilice una de sus habilidades de forma exitosa para algo importante para la trama, el DJ le recompensará con una cruz, cuando acumule tantas cruces como el valor de su habilidad (es decir, si la tiene a uno, una cruz), podrá tirar al final de la sesión contra el DJ, poseyendo éste tantos rerolls como puntos tenga el jugador en la habilidad, y sólo si gana podrá subir el valor en un punto.

### **Heridas y Curación**

Esto es sencillo pues se realiza de forma idéntica al manual de rol. Todos los seres vivos se curan de forma natural. Los Investigadores regeneran 1pv de una sesión a otra hasta haberlos recuperados todos. Un Investigador se mueve y actúa sin penalización siempre que tenga 3 o más puntos de vida, aunque cualquier herida, por moderada que fuera, podría resultar mortal con tal puntuación. Si tras recibir una herida se aplica a un Investigador Primeros Auxilios o Medicina, éste

recupera 1pv inmediatamente y si se aplica Medicina a una persona ésta curará 2 puntos entre sesiones en lugar de 1. Cuando un personaje muere, se le puede salvar si antes de que acabe el turno siguiente se le aplican Primeros Auxilios o Medicina.

### **Combate**

Antes de empezar queremos advertir de nuevo de lo letal que es **El Teatro de la Locura**, combatir es algo muy serio, y es fácil que en cuestión de minutos tu interesantísimo Investigador esté echado a perder. No obstante, si la confrontación surge, utiliza las siguientes reglas para resolverlos:

- 1) Iniciativa. Los personajes actúan por riguroso orden de DES (quién más tiene actúa antes, conociendo las acciones de los demás), en caso de empate de DES actúan simultáneamente.
- 2) Ataque. El Ataque puede ser cuerpo a cuerpo o con armas de fuego:
  - Ataque cuerpo a cuerpo. Se hace un test normal, el valor de ataque del atacante contra el valor de Esquivar del defensor.
  - Ataque con armas de fuego. Se hace un test normal, el valor de ataque del atacante contra una dificultad impuesta por el DJ, que oscilará entre 1y 4.
- 3) Daño. El daño es el máximo indicado por el arma en el manual de “La Llamada...” es decir, si indica 2d4+2 el daño en **El Teatro de la Locura** sería de 10.

### **Cordura y Locura**

Se aplican las reglas habituales de recuperación de puntos de cordura, revelación insana, cordura máxima = 4 – Mitos de Cthulhu, el psicoanálisis con éxito cura una cruz de puntos de cordura, la primera vez que te vuelvas loco por criaturas de los mitos ganas una cruz en esa habilidad, y a partir de ahí tiras (como si hubieras entrenado una habilidad) para ver si ganas otra más con cada nueva locura, y que al llegar a 4 en un rasgo se suman dos cruces de puntos de cordura.

Los puntos de cordura empiezan siendo igual a POD, y van entonces de 1 a 4. Estos puntos pueden disminuir de uno en uno, o por medio de cruces: cuando tengas que restar una cruz y no tengas ninguno al lado del valor, pasas al valor inferior con tantos cruces al lado como el nuevo valor, menos un palito (este paso se cuenta como que has gastado un palito), y a partir de ahí sigues restando. Si por cualquier milagro acumulas tantas cruces al lado como valor tengas en el rasgo, subes automáticamente al nivel superior pero te borras todas las cruces (si tenías incluso más palitos de los necesarios, conservas los que sobren), respetando siempre el límite de Cordura máxima.

Con respecto a los sucesos que puedan provocar pérdida de Cordura, los dividimos en tres tipos:

- Moderados (los no relacionados con los Mitos).
- Graves: aquellos resultantes de ver criaturas de los Mitos de las que quitan cordura
- Muy graves: como ver a Primigenios y cosas por el estilo.

Con respecto a los tipos de locura:

- Locura temporal.
- Locura indefinida.

Los DJs poseen las reglas referentes a las tiradas de Cordura, así como los sistemas para tratar los tipos de locura.

### **Tratamiento de la Locura**

Se siguen en lo posible las pautas del libro original: respecto a la atención privada, un éxito crítico cura 1 cruz de PC, y una pifia resta otra, tirando una vez al mes. Respecto al internamiento, lo mismo pero se recupera la cruz con un éxito simple. El vagabundeo se adapta mediante una tirada de POD-1, recuperando un palito cada medio año, y se sobrevive a no ser que se obtenga una pifia en una tirada sin modificadores.

<http://www.galeon.com/acrom>

**ACROM –Asociación Club de Rol Oscuros Montaraces-  
CREADO POR LÁZARO DE VETUSTA, MELVIN Y ÉHRION.**