

# RESUMEN DE REGLAS DE LA LLAMADA DE CTHULHU 7ª ED.

## MECÁNICA GENERAL

### TIRADAS DE HABILIDAD Y NIVELES DE DIFICULTAD

Se solicitan tiradas de habilidad durante las situaciones dramáticas. Se tira 1D100 y se debe obtener igual o menos que el valor de habilidad objetivo: entero (éxito normal), la mitad (éxito difícil) o la quinta parte (éxito extremo). Obtener un 1 es éxito crítico (sucede algo beneficioso). Obtener un 100 en una habilidad de 50% o más y de 96 a 100 en una habilidad de menos de 50% es una pifia (sucede algún infortunio).

PIFIA (el peor) - FRACASO - ÉXITO NORMAL - ÉXITO DIFÍCIL - ÉXITO EXTREMO - CRÍTICO (el mejor)

Siempre que sea posible tiran los Investigadores. Contra un adversario, si la habilidad o característica del adversario es inferior a 50% se necesita un éxito normal, entre 51% y 89% éxito difícil y de 90% en adelante éxito extremo.

### LÍMITES FÍSICOS O HUMANOS

Si la habilidad del adversario es  $> 100 + \text{habilidad del investigador}$  se considera fracaso automático.

### FORZAR LA HABILIDAD

Se puede repetir una tirada si se justifica narrativamente, pero los riesgos serán mayores. Si se falla, el guardián podrá hacer que el Investigador sufra una consecuencia que se anticipará. Si se fuerza una tirada de contactos, la realizará el Guardián de forma oculta. No se pueden forzar tiradas de *Suerte*, *Cordura*, de combate o tiradas enfrentadas.

### TIRADA ENFRENTADA

Entre Investigadores y/o en combate cuerpo a cuerpo, se realizarán tiradas enfrentadas. Se miden a mayor nivel de éxito. Si empatan los niveles de éxito, vence quien mayor puntuación tenga en su habilidad. Si son iguales deberán tirar 1D100 de nuevo para desempatar, ganando el que obtenga menor resultado.

### DADOS DE BONIFICACIÓN Y PENALIZACIÓN

Se obtienen en situaciones de ventaja o desventaja ante tiradas enfrentadas. Se pueden acumular y se cancelan uno a uno. Al hacer la tirada, se lanza un dado adicional de decenas y se utiliza el que haya obtenido mejor resultado (las menores decenas) en el caso de un dado de bonificación y el de peor en caso de penalización.

### TIRADAS CONJUNTAS

Si es una tirada cooperativa (en la que los Investigadores se ayudan, dentro de lo posible) todos tiran y se considera el mayor resultado. Si es una tirada para evitar algo (como ser descubiertos) todos tiran y se considera el peor resultado.

## SUERTE

Cuando lo que se pretenda conseguir no depende del Investigador sino a la caprichosa mano del destino. Si debe realizarse una tirada conjunta, la hace el que menos puntuación tenga del grupo.

**REGLA OPCIONAL:** Tras una tirada de habilidad se pueden gastar puntos de suerte para modificar la tirada con un coste de 1 por 1 salvo en disparos con armas. Estas tiradas modificadas no marcan la habilidad para su aumento.

## COMBATE

Se actúa por orden de puntuación de *DES*, de mayor a menor valor, por turnos dentro de asaltos (en caso de empate, actúa primero quien más *Combatir* tenga). Con armas de fuego se actúa con *DES*+50.

Durante su turno de acción se puede:

- Atacar con *Combatir*/Armas de Fuego.
- Realizar una maniobra.
- Ejecutar otra acción mientras los demás luchan.
- Realizar un hechizo.
- Huir si existe vía de escape.

Se puede elegir retrasar la acción hasta que actúe otro personaje. Si varios insisten en esperar al otro, ninguno actúa y pierden su oportunidad. No se pueden forzar las tiradas en combate.

### ATAQUE POR SORPRESA

Si se realiza una acción inesperada (ataque o maniobra) el objetivo debe superar una tirada de *Descubrir*, *Escuchar* o *Psicología* (vs. *Sigilo*) para anticiparlo y poder contraatacar/esquivar, o el ataque se realizará de forma automática (salvo pifia) o con dado de bonificación.

### TIRADA DE ATAQUE

Se realizan tiradas enfrentadas de ataque vs contraatacar/esquivar. En combate siempre se pide una tirada de la habilidad para impactar, aunque las circunstancias den éxito automático (hay posibilidad de pifia).

Si en la tirada se obtiene un éxito extremo las armas romas causan *daño máximo* + *BD máxima* y las armas empaladoras (hojas y balas) causan *daño máximo* + *BD máxima* + *dado de daño*. Contraatacando solo se puede hacer daño normal.

### REACCIONAR A UN ATAQUE O MANIOBRA

Cada vez que el Investigador se vea atacado podrá contraatacar o esquivar, haciendo tiradas enfrentadas. Los PNJ siempre contraatacan (solo esquivarán si su prioridad es escapar).

- Si contraatacas, usa *Combatir*. Necesitas un nivel de éxito mayor que tu atacante para evitar el ataque y hacer daño.
- Si esquivas, usa *Esquivar*. Tu atacante necesita un nivel de éxito mayor que el tuyo.

### SUPERADO

Después de esquivar/contraatacar en un asalto, los siguientes ataques que se reciban tendrán un dado de bonificación (no se aplica a ataques con armas de fuego). Si un personaje o monstruo tiene más de un ataque por asalto puede esquivar/contraatacar esa cantidad de veces.

### COMBATE A PUÑETAZO LIMPIO

Se usa *Combatir* (*Pelea*) y se hace 1D3 + *BD*.

### COMBATE CON ARMAS CUERPO A CUERPO

Con armas para golpear o apuñalar. Se usa *Combatir* (*Pelea*) para armas pequeñas o improvisadas y una especialización de *Combatir* en caso de ser un arma específica (como una espada).

### ARMAS A DISTANCIA (PROYECTILES) Y ARROJADIZAS

Se añade 1/2 *BD* si el arma depende de la fuerza. Las armas arrojadas se pueden esquivar pero para evitar los proyectiles hay que ponerse a cubierto. No se puede contraatacar un ataque a distancia salvo que la distancia sea  $\leq 1/5 \text{ DES}$  del objetivo multiplicado por 0,3 m.

### REGLAS DE ARMAS DE FUEGO

Es una tirada no enfrentada usando la especialidad adecuada de la habilidad *Armas de Fuego*. La dificultad va en función de la distancia: dentro del alcance básico necesita un éxito normal, largo alcance ( $\leq$  alcance x2), difícil; muy largo alcance ( $\leq$  alcance x4), extremo. Se añaden dados de penalización/bonificación a la tirada según estas situaciones:

- Ponerse a cubierto (penalización). Requiere una tirada de *Esquivar*. Se renuncia a actuar este

turno (o al siguiente si se ha actuado ya).

- Cobertura y ocultación (penalización). El grado de protección queda a discreción del guardián.
- A bocajarro (bonificación). El objetivo está a  $\leq 1/5 \text{ DES}$  del objetivo multiplicado por 0,3 m. El objetivo puede atacar y desarmar pero no contraatacar ni esquivar.
- Apuntar (bonificación). Debe declararse en su turno para atacar en el siguiente asalto dentro del orden. Si realiza otra acción, sufre daño o se mueve mientras ataca pierde la ventaja.
- Objetivo rápido (penalización). Si el objetivo se desplaza con  $\text{MOV} \geq 8$ .
- Tamaño del objetivo (bonificación o penalización). Con *corpulencia*  $\leq -2$  tiene penalización, con  $\geq 4$ , bonificación.
- Recargar armas de fuego (posibilidad de penalización). Cargar dos balas o cambiar el cargador lleva un asalto. Cambiar la cinta de una ametralladora, dos asaltos. Se puede meter una bala en la recámara y disparar el mismo asalto con un dado de penalización.
- Armas cortas, varios disparos (penalización). Hacer más de un disparo prioriza la velocidad sobre la precisión. Tira cada uno de forma individual.

Disparar a un combate cuerpo a cuerpo tiene un dado de penalización y obtener pifia significa acertar en un aliado (si hay varios, al de menor puntuación de *Suerte*).

Disparar un arma con fuego automático tiene tres posibilidades según el arma. La primera tirada se realiza normal y las siguientes tienen un dado de penalización por cada tirada adicional. Si se alcanzan los tres dados de penalización, se conservan solo dos y se aumenta el nivel de éxito necesario. Alcanzar a objetivos distintos requiere nuevas tiradas de ataque, gastando una bala por cada metro que los separe. Con éxito, impactan la mitad de los disparos redondeando hacia abajo. Con éxito extremo todos impactan y la mitad empalan. Si la dificultad era extrema no habrá posibilidad de empalar.

- Modo automático. Declarar cuántas balas va a disparar o hasta agotar el cargador. Se divide en oleadas de una cantidad igual o menor que la especialidad de *Armas de fuego* dividida entre 10 y redondeado hacia abajo (las decenas).
- Ráfaga. Se disparan 2 o 3 balas cada vez que se aprieta el gatillo. Se considera como oleada.
- Modo semiautomático. Se hace una tirada de habilidad con dado de penalización por cada disparo, como al hacer varios disparos con arma corta. Con un resultado igual o mayor al valor de funcionamiento defectuoso, el arma no dispara o se encasquilla y lleva 1D6 asaltos repararla tras una tirada de *Mecánica* o *Armas de fuego* exitosa. Una pifia puede traer más consecuencias.

### MANIOBRA DE COMBATE

Para desarmar a un enemigo, ponerlo en situación de desventaja (otorgando penalización a sus tiradas o bonificación a tus aliados), derribarlo, empujarlo o escapar de un enemigo que te retiene. Primero hay que comparar la *Corpulencia*. Por cada punto de diferencia se obtiene un dado de penalización. Si el adversario tiene 3 puntos o más de diferencia es imposible actuar. Se usa *Combatir* (*Pelea*). El oponente puede esquivar o contraatacar. Quien realiza la maniobra debe superar la tirada de esquivar para tener éxito y es igualar la de contraataque para realizar la maniobra y evitar daño.



## ARMADURA

Reduce el daño recibido tantos puntos como su valor. Puede ser natural, armadura o obstáculo.

## HERIDAS Y CURACIÓN

Interpreta las consecuencias de la pérdida de Puntos de Vida. Hay tres tipos de daño:

- Normal: menor que la mitad de los Puntos de Vida máximos. Puedes caer inconsciente si los PV se reducen a 0 pero no morir.
- Herida grave: igual o mayor que la mitad de los PV máximos. Podría morir. Marca la casilla de herida grave, cae al suelo inmediatamente, intenta superar una tirada de CON para evitar quedar inconsciente y si sus PV caen a 0 quedará moribundo.
- Muerte: golpe mayor que los puntos de vida máximos. Significa muerte automática.

No se contabilizan los PV por debajo de cero.

- Primeros auxilios. Deben aplicarse antes de una hora y recuperan 1 PV. Un solo intento. Los posteriores se tratan como forzados. Dos personas trabajando necesitan el éxito de una sola.
- Medicina. Lleva mínimo una hora. Si no se lleva a cabo en el mismo día aumenta el nivel de dificultad. Recupera 1D3 PV, además de los Primeros Auxilios previamente aplicados.
- Moribundo. Cuando se llegan a 0 PV con una herida grave se marca la casilla de Moribundo. El personaje queda inconsciente en el acto y debe superarse una tirada de CON al final del asalto siguiente y cada asalto posterior. Si se falla una tirada, muere en el acto. Una tirada de Primeros Auxilios solo estabiliza (no sube PV) y será necesaria para aplicar Medicina. Se deberá hacer una tirada de recuperación al final de cada semana de cuidados/convalecencia.

Con daño normal se recupera 1 PV cada día. Con herida grave se debe hacer una tirada de CON para recuperar 1D3 PV (2D3 con éxito extremo). Se añade un dado de bonificación si hay reposo absoluto. Se añade un dado de bonificación si alguien ha aplicado Medicina a lo largo de la semana (antes de tirar CON). Se añade un dado de penalización si se encuentra en entorno deficiente o pifia en la tirada de Medicina.

## PERSECUCIONES

**1º Establecer la persecución.** Cada participante hace una tirada de CON (o Conducir automóvil). Un fracaso implica un -1 en MOV y un éxito extremo un +1. Se comparan los MOV modificados. El personaje escapará si su valor es mayor que el del perseguidor y se inicia la persecución si el valor del perseguidor es igual o mayor.

**2º Correr.** Establece las localizaciones ubica al perseguidor y dos puntos más allá al perseguido. Se considera como un combate. El orden de turnos en cada asalto será según DES (tirada enfrentada de DES para desempatar). Aquel con menor MOV tiene una acción y, el resto, tantas acciones como diferencia entre valores de MOV con el de menor. Con cada acción se puede avanzar una localización, iniciar un ataque (Combatir, Armas de fuego o Conducir automóvil), lanzar un hechizo o llevar a cabo cualquier otra acción. No se permite forzar tiradas.

**3º Movimiento.** Los peligros se ubican entre localizaciones. Si se falla la habilidad para evitarlo se recibirá daño (otros tipos de daño, colisiones de vehículos) y/o un retraso (1D3 acciones). Las barreras deben superarse o eliminarse antes de poder continuar. No hace falta tirada de ataque. Por cada punto de Corrupción un vehículo inflige 1D10 puntos. Si no destruye la barrera se destruye el vehículo, si la destruye el vehículo sufre la mitad de los PV que tenía la barrera antes del impacto. Puerta interior/valle 5PV, Puerta de servicio 10PV, Portón exterior 15 PV, Muro de ladrillos de un pie 25PV, Arbol adulto 50PV, Pilar de hormigón 100PV.

**4º Conflicto.** Si los personajes se encuentran en la misma localización pueden atacarse (y oponerse como de normal sin tener en cuenta las acciones de movimiento). Los vehículos combaten con Conducir automóvil y causan 1D10 puntos de daño por cada punto de Corrupción. Por cada diez puntos

de daño que recibe disminuye un punto de Corrupción. Si inflige daño, recibe la mitad del mismo (pero nunca el suficiente como para perder más Corrupción que la del objetivo). Si se ataca a un personaje, este podrá esquivar o contraatacar.

## COLISIONES DE VEHÍCULOS

Cuando se falla una tirada para sortear peligro se usa la tabla de colisiones. Incidente menor para un peligro de dificultad Normal, moderado para Difícil y grave para Extrema.

## CORDURA

Es una tirada de porcentaje contra una puntuación que variará durante el juego. Si se saca por debajo o igual del valor actual de Cordura (COR), se supera; si el resultado es mayor, se falla. La pérdida de COR se representa como una fracción siendo el primer valor cuánto se pierde si se supera y el segundo si se falla (un personaje puede acostumbrarse al horror y, durante un tiempo, no perder más puntos de cordura que los máximos por dicho horror). El fallo de la tirada, además, supone una acción involuntaria (el jugador pierde control del investigador y puede sobresaltarse, gritar de terror, realizar un movimiento o acción de combate involuntaria o incluso quedarse inmóvil).

- Locura temporal (perder 5 puntos o más en una sola tirada). Supone un trauma emocional. Deberá fallar una tirada de INT. Si la supera comprende lo sucedido y sufrirá un episodio de locura (a tiempo real o resumido).
- Locura indefinida (perder 1/5 o más de la COR actual en un mismo día en tiempo de juego). El episodio de locura dura hasta que se cure o recupere.
- Locura permanente (llegar a 0 puntos de COR). El investigador deja de ser un personaje jugador.

## EFFECTOS DE LA LOCURA

Durante el episodio de locura el investigador pierde el control (y es interpretado por el guardián o por el jugador bajo las indicaciones del guardián), no podrá perder más puntos de cordura durante los 1D10 asaltos que dura y se pueden modificar las notas de trasfondo. Luego, durante la fase de locura subyacente, el jugador interpreta libremente cómo le ha afectado la locura y volverá a tener otro episodio si pierde cordura durante este periodo. Un éxito en Psicoanálisis sobre un investigador enloquecido permite ignorar temporalmente los efectos.

- Fobias y manías. Dado de penalización a todo lo que no sea luchar o huir del objeto de la fobia o a todo comportamiento que no se ajuste a la satisfacción de la manía.
- Alucinaciones. Se permite una prueba de COR para hacer una toma de conciencia para discernir lo real de lo ficticio. Fracasar supone perder 1 punto de cordura y produce un episodio de locura.
- Locura y mitos. Las pérdidas de cordura relacionadas con los mitos hacen ganar 5% en Mitos de Cthulhu la primera vez y 1% la siguientes. Cada punto hace bajar la misma cantidad de Cordura máxima.

## TRATAMIENTO Y RECUPERACIÓN

La fase subyacente de la locura temporal dura 1D10 horas o tras una noche de sueño reparador. La locura indefinida puede durar hasta la final de la aventura/capítulo de la campaña o requerir un mes de tratamiento (requiere tirar 1D100):

Asistencia privada: con 01-95 gana 1D3 puntos de cordura y tirada de COR para curarse de la locura (si se falla se puede intentar al cabo de un mes), con 96-100 el personaje se niega a ser atendido y pierde 1D6 de cordura y debe pasar otro mes hasta poder repetir la tirada.

Internamiento: con 01-50 (según la calidad puede variar entre 5 y 95) gana 1D3 puntos de cordura y tirada de COR para curarse de la locura (un fallo se puede repetir tras un mes), con 51-95 no hay progreso, con 96-100 el personaje se niega a ser atendido y pierde 1D6 de cordura y debe pasar otro mes hasta poder repetir la tirada.

Psicoanálisis: con éxito durante cualquier terapia recupera 1D3 y con pifia se pierde 1D6 y se rompe la relación.

## AUMENTO DE CORDURA ACTUAL

Aparte de los tratamientos, se puede aumentar la Cordura actual mediante recompensas del guardián (en iguales condiciones para todos los participantes), 2D6 al aumentar una habilidad al 90% o más y puedes pasar un tiempo con alguna de las anotaciones de tu trasfondo y tirar COR para recuperar 1D6 con éxito o perder 1 si hay fracaso (lo que, además, modificará la anotación).

## MAGIA DE LOS MITOS

Los hechizos consumen Puntos de Magia (o POD) y, si se agotan, Puntos de Vida. Los PM se recuperan de uno en uno cada hora hasta 1/5 de POD (y los PV como una herida de forma simultánea). Aprender un hechizo puede requerir tiempo y una tirada Difícil de INT. Fallar su forzado puede suponer perder COR o incluso efectos mágicos. El hechizo se lanza por primera vez con una tirada difícil de POD. Se puede forzar volviendo a pagar su coste o volver a estudiarlo, repitiendo la tirada inicial (sin forzar). Fallar una tirada forzada supone el pago de 1D6 veces el coste y unos efectos secundarios.

## OTRAS MECÁNICAS DEL SISTEMA

### CONTACTOS

Se puede permitir la existencia de un contacto o solicitarse tirada usando una habilidad relacionada con la profesión o relación. La dificultad depende de la ubicación, ocupación, etc. y no siempre estará dispuesto a ofrecer la ayuda solicitada. Al fallar una tirada forzada el contacto podría ser traicionero o un antagonista.

### CRÉDITO Y GASTOS

No es necesario contabilizar los gastos cotidianos siempre y cuando entren dentro de su nivel de vida. Si son varias acumuladas o si un gasto lo excede deberá sustraer la cantidad gastada de su dinero en efectivo y, si no hay suficiente, deberá buscar una forma de usar sus propiedades liquidándolas. El dinero ganado (como las recompensas) se puede añadir al efectivo a corto plazo o invertirse como parte de sus propiedades.

### DESARROLLO DEL INVESTIGADOR

Cuando se supera una tirada de habilidad hay que marcar su casilla para aumentarla al final de la aventura. Haz una tirada de mejora por cada marca. Si obtienes un resultado mayor que tu puntuación de habilidad (o menor pero entre 95 y 100) puedes añadir 1D10 al valor de la misma. Si obtienes  $\geq 90\%$  en la puntuación de una habilidad añades 2D6 a tu Cordura actual.

Debes también (si es necesario) modificar el trasfondo, edad, valores de cordura y crédito según lo acontecido. Opcionalmente se pueden realizar tiradas de mejora de suerte (sin ser  $\geq 99$ ).

### APRENDIZAJE

Aumenta una habilidad hasta 1D10 por cada cuatro meses formación reglada. Si el estudio es autodidacta se deberá obtener un resultado mayor que la puntuación de habilidad para sumar 1D10 puntos.

### LA TIRADA DE IDEA

Siempre se da la pista esquivada u olvidada para poner la historia en marcha de nuevo. El guardián asume el control y puede ubicar a los jugadores en cualquier situación o momento de la historia. El fracaso, además, legitima al guardián a poner en un grave apuro a los investigadores.

Recuerda tener a mano, además de la Pantalla del Guardián:
• Listado de nombres (Guía del Investigador, p. 53).
• Tabla de dinero y propiedades (Guía del Guardián, p.41).
• Tabla de nivel de vida (Guía del Guardián, p.44).
• Listado de precios (Guía del Investigador, p. 242-255).
• Tabla de otros tipos de daño (Guía del Guardián, p.128).
• Tabla de venenos (Guía del Guardián, p.133).
• Tablas de vehículos (Guía del Guardián, p. 149).
• Tabla de colisiones (Guía del Guardián, p. 150).