

# CTHULOCURA

Si hay un rolgame en el que los jugadores pueden realmente disfrutar como locos, ese es La Llamada de Cthulhu. Los masters deben tener en cuenta este detalle y permitir que los personajes, más que fenecer tontamente a balazos o de cualquier otro traumatismo físico, puedan evolucionar por los laberintos de la locura; primero unas pequeñas manías, después una paranoia creciente, al final, pantofobia (miedo a todo) y una estancia en una clínica de reposo donde por cada tres electroshocks le apliquen al personaje un cuarto gratis.

Es además completamente cierto y verificable que, sobre todo en las campañas, a base de sustos, los jugadores acaban comportándose como verdaderos dementes; y si no ¿por qué insisten en ir a todas las fiestas "vestidos" con escopetas de cañones recortados? ¿o por qué sollozan en cuanto se funden los plomos de la casa que estaban visitando? ¿o por qué, en cuanto ven

febrero-marzo



a alguien con los ojos un poco saltones, comienzan a farfullar ellos cosas como N'ga n'ga, Cthulhu Ry'leh? ¿o por qué piensan que el inofensivo ancianito que les pregunta la hora igual tiene más de quinientos años? Yo he visto como, en pleno Nueva York, una señora gritaba iTaxil y caía abatida por las ráfagas de ametralladora de un grupo de investigadores particularmente excitado. Resumiendo, ya que están todos locos, démosles opciones para desarrollar su locura.

## La santa SAN

SAN es la abreviatura inglesa de salud mental, la característica que mide la capacidad de un determinado personaje para asumir los

horribles conocimientos de los Mitos de Cthulhu. La salud mental inicial de un personaje (SAN) es su poder (3d6) multiplicado por 5, y se ve afectada principalmente por la visión de temas, cosas o seres relacionados con los Mitos. El gran acierto de las reglas de Cthulhu es que el aprender secretos de los Mitos, expresado como una probabilidad porcentual de entender cualquier aspecto relacionado con ellos (lo que se llama Conocimiento de los Mitos), reduce punto a punto la salud mental de un personaje. Cuanto más sepa de los Mitos un personaje, más posibilidades tiene de acabar loco, ya que el límite máximo de SAN para un personaje es 99 menos su co-

nocimiento de los Mitos. Cuando se llega a cero, un personaje está loco de atar, sin curación posible (y podría pasar a ser uno de los servidores de Cthulhu, Nyarlathotep o cualquier otro dios del hermoso panteón lovecraftiano).

Un personaje debe obtener en un 1d100 su SAN o menos para resistir el shock psíquico de los encuentros con los Mitos y las experiencias terroríficas a las que inevitablemente se verá expuesto. Si se falla la tirada, se pierden puntos de SAN, según la magnitud de lo visto u ocurrido (desde 1d3 por ver un cadáver mutilado, hasta 1d100 por ver a ciertos seres). Según la cantidad de puntos de SAN perdidos, los personajes pueden verse expuestos a los tres tipos de locura existentes en el juego: Temporal (cuando se pierden 5 o más puntos de SAN de un tacada y luego se consigue exitosamente un tiro de Idea) que puede durar desde un round, hasta diez días (según la suerte de los dados). Locura indeterminada (pero curable) cuando un personaje pierde más del 20% de sus puntos de SAN en una hora, y que requerirá determinar qué tipo de locura le afecta, y luego ser psicoanalizado o internado para curarse. Locura Incurable, cuando la SAN de un personaje queda reducida a 0, y el personaje pasa a ser un PNJ (personaje no jugador).

### ¡Que no panda el cunicol! (Reglas opcionales en torno a la locura)

Las siguientes reglas proceden de un artículo publicado por Thomas M. Holsinger en la revista Different Worlds, y significan una sofisticación considerable de las reglas básicas, además de que pueden dar resultados muy divertidos durante el juego.

**Locura temporal:** cuando un personaje pierde 5 o más puntos de SAN en una sola experiencia, sufre un terrible shock y debe tirar 1d100. Un resultado de su Inteligencia x5 o menos significa que se ha dado perfecta cuenta de lo que le ha sucedido y debe tirar otro d100. Si el resultado es mayor que su constitución x8 (el señor Holsinger especifica constitución x5 para personajes femeninos, a mí me parece discriminatorio y machista y propongo la tirada unisex de CON x8) ello significa que el personaje cae desmayado durante 1d6 horas (si nadie intenta despertarlo, porque puede ser despertado por otros personajes tras 1d10 turnos completos después del shock). Además, para medir la reacción de los personajes que no se desmayan, se tira 1d100 en la Tabla de Locura Temporal, aplicando los resultados; aquellos personajes que, tras tirar en esta tabla, se desmayan,

no podrán ser despertados al menos hasta que haya pasado una hora y sufrirán los efectos de la locura temporal que les ha caído en suerte al despertar. En cuanto a los que sean víctimas del pánico (ver tabla), sean atacados y no puedan huir, también se desmayarán durante 1d10 horas y después sufrirán catatonia durante 1d10 + 10 días. Los personajes con armas de fuego que se vuelvan histéricos o que salgan de estampida, dispararán inmediatamente al monstruo que haya causado tal reacción, sin apuntar cuidadosamente y sin tener en cuenta si se interponen personajes amigos. Los histéricos seguirán disparando hasta quedarse sin munición. Si para entonces no han matado o hecho huir al monstruo, tirarán sus armas y saldrán de estampida. Los personajes que salgan de estampida pegarán uno o dos tiros (si tienen una escopeta de dos cañones) antes de huir, y deben pasar una tirada de Suerte para no soltar su arma.

**Locura curable:** Un investigador que desarrolle una locura curable al haber perdido el 20% o más de su SAN en una hora, se desmayará como consecuencia del shock psíquico de perder tanta SAN (nuevamente tirar 1d100 para sacar Constitución x8 o menos). Si el personaje se desmaya, lo hará durante 1d10 horas y no podrá ser despertado hasta que pase la primera hora. Los efectos de la enfermedad aparecen al despertarse, aunque irán haciéndose más evidentes durante la semana siguiente de juego (generalmente, poco a poco, tras cada período de sueño) a menos que se trate de una recaída, en cuyo caso los efectos serán inmediatos.

TABLA DE PANICO

Investigadores masculinos	
D100	Resultado
01-20	Histeria
21-60	Petrificación
61-00	Estampida
Investigadores femeninos	
D100	Resultado
01-40	Histeria
41-80	Petrificación
81-00	Estampida

TABLA DE LOCURA TEMPORAL:

d100	Resultado	Duración
01-30	Pánico	1d10 rounds de melee (tirar en la tabla de Pánico)
31-55	Ansiedad	Pánico durante 1d10 rounds, luego 1d10 turnos de Ansiedad
56-65	Ansiedad	Pánico durante 1d10 rounds, luego 1d10 turnos de Ansiedad
66-75	Idiotéz	1d20 + 10 horas
76-90	Amnesia	Desmayo durante 1d10 horas, luego 2d10 días de amnesia
91-00	Catatonia	Desmayo durante 1d10 horas, luego 1d10 + 10 días de Catatonia

### Definiciones:

**Histeria:** Al estar en peligro o dudar sobre qué hacer, el personaje correrá en círculos, gritando y llorando. Si un personaje histérico es atacado, saldrá de estampida.

**Petrificación:** La víctima se queda petrificada del susto. Hará lo posible por mantenerse en el centro del grupo para evitar ser observado por amenazas potenciales. No hablará, a menos que alguien le dirija la palabra, no atacará ni lanzará conjuros y en general hará lo menos posible. Si el grupo es atacado, intentará esconderse, y saldrá de estampida si se le ataca personalmente. Las víctimas de la petrificación muestran todos los síntomas de las personas aterrizadas; sudor frío, cara pálida, pelos de punta, etc.

**Estampida:** La víctima huye gritando y no parará de correr mientras dure el pánico. Saldrá de un espacio determinado por el sitio por donde ha entrado, a menos que sea obvio que haya una salida mejor. Cuando se enfrente a caminos alternativos escogerá al azar, excluyendo los que encierran un peligro evidente.

\* De nuevo, el señor Holsinger muestra diferencias para las damas. Sigo prefiriendo el "unisex".

### DEFINICIONES DE TIPOS DE LOCURA

Las definiciones que vienen, a continuación son simples, para usar en el juego y no son medicamente exactas. Algunas, como la de "crisis nerviosa", adolecen de los equívocos populares en los años 20. Si algún guardián de los arcanos es médico o estudiante de medicina, puede complicar la cosa muchos más, indudablemente (veterinarios abstenerse, por favor, que bastante cachondeo hay ya con las reglas que aquí damos).

**Alcoholismo:** Para protegerse del horror de los Mitos de Cthulhu, la víctima permanece en una niebla alcohólica, con crisis periódicas. El estado de "niebla alcohólica" causará pérdidas de diferente intensidad en las habilidades del personaje, mientras que las crisis le dejarán totalmente inútil. Recuérdese que en USA estaba en vigor la Ley Seca.

# TABLA DE LOCURAS CURABLES

D100	Resultado	Efectos iniciales
01-15	Alcoholismo	Ninguno, aparece gradualmente
16-20	Amnesia	Desmayo durante 1d10 horas
21-30	Ansiedad	Gradual, o de efecto inmediato en la siguiente tirada de SAN
31-35	Catatonía	Desmayo durante 1d10 horas
35-40	Ilusión	Ninguno, aparece gradualmente
41-50	Depresión	Desmayo durante 1d10 horas
51-60	Idiotéz	Inmediato
61-65	Personalidad	
	Múltiple	Ninguno, aparece gradualmente
66-75	Crisis	
	Nerviosa	Desmayo durante 1d10 horas y luego depresión durante 1d6 días
76-80	Esquizofrenia	
	paranoica	Ninguno, aparece gradualmente
81-85	Fobias	Ninguno, aparece gradualmente
86-90	Esquizofrenia	Desmayo durante 1d10 horas

**Amnesia:** La víctima pierde los recuerdos relacionados con la identidad (familia, conocidos, actividades recientes, etc.). Recordará sus habilidades físicas, pero las relativas a Conocimientos (excepto el idioma natal) pueden verse disminuidas o completamente perdidas. Se perderán automáticamente todos los conocimientos sobre los Mitos de Cthulhu.

**Ansiedad:** La víctima es presa de un estado de agitación nerviosa, saltará al oír ruidos repentinos, o ante movimientos bruscos (inclusive los realizados por sus compañeros investigadores), percibirá amenazas imaginarias (pero tendrá a la mitad sus habilidades de Percepción) y será víctima del Pánico (ver tabla) siempre que tenga que realizar una tirada de SAN, a menos que le ocurra algo peor. Puede tender a ocultarse de los peligros reales o imaginarios. Puede llevar una vida casi normal siempre y cuando evite las actividades peligrosas y todo lo relacionado con los Mitos.

**Catatonía:** La víctima asume la posición fetal y permanece así, sin hacer caso de lo que ocurre. No se resistirá si se la mueve, pero cuando se la deja sola, volverá a la posición fetal. No puede mantenerse de pie, andar o cuidarse por sí sola. Debe ser tratada como un bebé.

**Ilusión:** "Soy Napoleón, el cartero es un anarquista que nos trae bombas. La tía Agatha es un profundo sufriendo la mutación definitiva..."

**Depresión:** Las víctimas se encuentran tan deprimidas que no pueden comportarse normalmente ("Nada importa, ¿de qué sirve intentarlo?"). Se quedan mirando al vacío, tienen crisis llorosas. Pueden hablar, pero no lo harán normalmente si antes no se les dice algo. Pueden obedecer órdenes sencillas y ocuparse de necesidades básicas, por ejemplo: comer si se les pone a la mesa, vestirse, usar el lavabo. Pueden defenderse y a veces pueden actuar fanáticamente de febrero-marzo

manera espectacular (master decide)

**Estupidez:** La víctima balbucea incoherentemente, de pie sin ninguna voluntad o interés; no se comunica de manera alguna y no actuará independientemente. Puede ser guiada y forzada a caminar, comer, sentarse o estar de pie.

**Personalidad múltiple:** La víctima posee dos o más personalidades. La personalidad primaria no advierte las otras, por lo general. Las otras pueden o no darse cuenta de la existencia de otras personalidades dentro del mismo ser, pero siempre saben todo lo que sabe la personalidad primaria.

**Crisis nerviosa:** tras desmayarse y sufrir una depresión, las víctimas de una crisis nerviosa tienen todos los síntomas de la Ansiedad, hasta que son curadas. Pueden cuidarse a sí mismas y resistir la mayoría de las tensiones de la vida cotidiana, pero no pueden hacer

ningún trabajo o tratar con gente. La tensión cotidiana se resuelve en crisis de llanto, mientras que una tensión mayor causa un nuevo desvanecimiento y la recaída en el estado de depresión.

**Esquizofrenia paranoica:** La víctima se convierte en un maníaco homicida extremadamente peligroso, que actúa según una ilusión o espejismo psíquico secreto. Parecerá normal, mientras que en secreto sigue maquinando según su fantasía, siempre de manera inteligente. A veces se encuentra la esquizofrenia paranoica mezclada con un caso de personalidad múltiple. Imaginad el potencial de un investigador que posee una segunda personalidad que adora a los Mitos de Cthulhu.

**Fobias:** Escoger 1d6 fobias de la tabla de las reglas normales de La Llamada de Cthulhu.

**Esquizofrenia:** La víctima desconecta de la realidad, en mayor o menor grado. Ello incluye alucinaciones visuales o auditivas, que a veces son sobrecogedoras: Ratas, murciélagos, arañas. Mi querida madre me sube por la pierna con un cuchillo entre los dientes. Una víctima de esquizofrenia puede oír voces que ordenan llenar los cargadores de las armas del grupo con pasta de dientes para que no hagan daño a nadie, por ejemplo.

**Otras:** Los guardianes de los arcanos puede utilizar su imaginación (que suponemos sin freno) para desarrollar todo tipo de perversiones, que una revista tan seria como ésta no puede publicar.

Profesor Otto Von Staferbez

