

Sectarios, hechiceros y servidores de los mitos

La Llamada de Cthulhu ha sido siempre un juego basado en intrépidos investigadores que, armados de valor (y frecuentemente de algo más), intentan desentrañar los misterios que acechan a la humanidad y, si es posible, procuran eliminar la amenaza que suponen las criaturas de los Mitos. Así pues, los *malos* suelen ser horrendos seres de origen extraterrestre que sirven a todopoderosas entidades terroríficas y sectarios, sacerdotes, hechiceros, ocultistas y fanáticos humanos que adoran y rinden culto a dichos horrores.

Sin embargo, sería interesante poder dar la vuelta a las cosas y contar con una ayuda para el juego que nos permita utilizar estos sectarios como PJ. Imaginemos entonces que basamos el juego en oscuros iniciados que, movidos por la locura, han conseguido desentrañar las verdades ocultas en ciertos libros malditos y han descubierto lo indefenso de la humanidad ante tal horror. Además han comprendido lo presuntuoso y equivocado del ser humano respecto a la ciencia, filosofía, religión... Debido a esto han decidido pasarse al lado correcto y servir en lo que les permitan sus posibilidades a estos dioses tan terriblemente reales. Esto es lo que aquí os proponemos.

A continuación encontraréis las reglas para crear iniciados para La Llamada de Cthulhu en los años 20, tablas que se precisan y una nueva hoja de personaje a doble cara. Suponemos que los iniciados son personas normales que han sucumbido al horror de los Mitos y por tanto, dependiendo del punto de vista, pueden ser calificados como *locos* o *poseedores de la verdad*. De esto se deduce que la principal diferencia con el juego convencional sea la Locura sustituyendo a la habitual Cordura.

1. Determinación de las Características y las tiradas derivadas:

Mientras que FUE, CON, DES, INT y el TAM del personaje no varían al convertirse en un iniciado, éste sufre transformaciones en lo que respecta a su POD, APA y EDU.

- FUE, DES, y CON: 3D6.
- INT y TAM: 2D6+6.
- Para la tirada de Idea se conserva el habitual INT x 5
- APA: La Apariencia del personaje se ve reducida a 1D6+6. Los horrores que han hecho perder la cordura al personaje normalmente quedan reflejados en su rostro, así como el descuido por su aspecto físico y los posibles pasos por sanatorios y psiquiátricos.
- POD: El Poder del personaje aumenta hasta 3D6+6. El iniciado ha sufrido brotes de locura pero también visiones reveladoras y conocimientos no accesibles a personas cuerdas.
- Para la Suerte tomamos el resultado de los 3D6, sin el modificador +6 y lo multiplicamos por 5.
 $Suerte = (POD - 6) \times 5$.
- EDU: La Educación del iniciado se reduce a 3D6-3. Los episodios de locura han hecho olvidar al personaje ciertos aspectos relacionados con su cultura, educación y forma de comportamiento. Para la tirada de Conocimientos se conserva EDU x 5.

2. Mitos de Cthulhu y la Locura:

- **Mitos de Cthulhu:** El porcentaje en Mitos marca:
 - El Nivel de conocimientos arcanos.
 - Los puntos de Locura actuales.
 - El máximo posible en los Conocimientos y Habilidades arcanas.
 - El número de hechizos conocidos por el iniciado, como se indica en la tabla:

%MITOS	Nº HECHIZOS	PROBABILIDAD ASCENSIÓN INFERNAL
10	1D3	00%
20	1D6	00%
30	1D8+1	01%
40	2D6	01%
50	1D6+1D8+1	01%
60	3D6	05%
70	2D6+1D8+1	05%
75	4D6	10%
80	3D6+1D8+1	15%
85	5D6	20%
90	4D6+1D8+1	25%
95	6D6	35%

- **Locura:** Los puntos de Locura aumentan y disminuyen dependiendo del comportamiento y circunstancias del iniciado. Como norma general aumentarán con la lectura de libros arcanos (junto con el porcentaje de Mitos de Cthulhu), con la realización de hechizos, con los sacrificios dedicados a los Dioses del culto...Por el contrario disminuirán mediante el comportamiento cotidiano, la visita a lugares sociales o religiosos, el tratamiento psiquiátrico... Algunos ejemplos son, teniendo en cuenta Pérdida de la tirada fallida / Pérdida de la tirada exitosa:

PERDIDA LOCURA	EJEMPLO DE LA SITUACIÓN
0/1D2	Mantener tapadera / 1 Día
0/1D3	Entrar en un lugar social
1/1D4	Ver imágenes sentimentales
1/1D6	Entrar en una iglesia o templo
1D3/1D8	Mostrar sentimientos humanos
1D4/1D8	Comprender un horror o un conocimiento perjudicial
1D4/1D10	Presenciar la muerte de una criatura del culto
1D6/1D20	Ser sometido a una sesión de Psicoanálisis
1D10/1D100	Permanecer 6 meses internado en manicomio

Tanto el aumento como la disminución drástica de 5 o más puntos de Locura supondrán un trauma emocional para el iniciado. En el primer caso el personaje se dejará arrastrar por su locura particular. En el segundo caso sufrirá un episodio de cordura que le revelará la realidad de la situación. Tanto en uno como en otro caso el jugador deberá realizar una tirada de Idea, igual como se describe en las reglas convencionales. En caso de superar dicha tirada se deberán aplicar las reglas de Shock.

3. Concepto de Culto, la Tapadera y las Habilidades:

- **Habilidades y Conocimientos Arcanos:**

- **Criaturas (15%):** Representa el conocimiento acerca de las criaturas y horrores de los Mitos. Capacita al iniciado para reconocer o diferenciar a uno y otros e indica lo que sabe el personaje respecto a las relaciones entre seres y a los poderes o habilidades particulares que posean.
- **Hechizos (05%):** Marca el conocimiento mágico del iniciado. Representa la capacidad para reconocer un hechizo determinado y como combatirlo. Indica también el saber acerca de los instrumentos y objetos asociados a determinados hechizos.
- **Lenguaje en clave (05%):** Toda secta o culto secreto posee un lenguaje en clave para la comunicación interna. Este conocimiento se basa en la capacidad de utilización y comprensión del mismo.
- **Mitos de Cthulhu (01%):** Conocimiento general que engloba los demás conocimientos arcanos y marca el máximo porcentaje que se puede alcanzar en ellos.
- **Objetos mágicos (05%):** Representa el conocimiento del iniciado acerca de los objetos mágicos y los poderes que poseen. También indica la capacidad para diferenciarlos de objetos normales y sirve para conocer sus relaciones con hechizos y entidades.
- **Prestigio de culto (10%):** Marca el rango que se ostenta en la secta. Se utiliza como una tirada de persuasión dentro del culto.
- **Rituales (10%):** Indica el conocimiento del iniciado acerca de los rituales y ceremonias de culto. Representa también la facilidad para integrarse y participar en dichos actos.
- **Tapadera:** Es la profesión o concepto del personaje antes de su iniciación, y que generalmente se utiliza para encubrir su verdadera realidad tras su locura. Repartimos EDUx15 puntos sólo entre las habilidades propias de la profesión.
- **Concepto de culto:** Es la especialización del personaje dentro del culto. Así un iniciado puede ser Sectario, Ocultista, Sacerdote, Hechicero, Adorador, Fanático, Científico, Asesino-Mercenario, o cualquier otra categoría creada. Repartimos PODx10 puntos sólo entre las habilidades propias del concepto elegido:

CONCEPTO	HABILIDADES PROPIAS
SECTARIO	Mitos de Cthulhu, Rituales, Lenguajes en Clave, Criaturas, Arma CC o Arma Fuego y Habilidad a elegir.
OCULTISTA	Mitos de Cthulhu, Ciencias Ocultas, Rituales, Objetos Mágicos, Buscar Libros y Habilidad a elegir.
SACERDOTE	Mitos de Cthulhu, Rituales, Hechizos, Criaturas, Objetos Mágicos y Prestigio de Culto.
ADORADOR	Mitos de Cthulhu, Ciencias Ocultas, Buscar Libros, Hechizos y dos Habilidades a elegir.
FANÁTICO	Mitos de Cthulhu, Persuasión, Arma CC, Lenguaje en Clave, Psicología y Habilidad a elegir entre Buscar Libros, Objetos Mágicos y Arma de Fuego.
HECHICERO	Mitos de Cthulhu, Hechizos, Criaturas, Objetos Mágicos, Prestigio de Culto y Otra Lengua.
CIENTÍFICO	Mitos de Cthulhu, Farmacología, Latín, Química, Biología, Prestigio de Culto.
ASESINO/ MERCENARIO	Mitos de Cthulhu, Arma de Fuego, Discreción, Ocultarse, Lenguaje en Clave y Habilidad a elegir entre Objetos Mágicos, Prestigio de Culto y Criaturas.

- Repartimos también la INTx10 entre todas las habilidades, es decir, tanto las anteriormente descritas como las restantes.

NOTAS:

- Se observará que la Habilidad de Mitos de Cthulhu se presenta como cualquier otra, es decir se compara con puntos derivados del PODx10.
- Para evitar altísimos porcentajes en Mitos de Cthulhu, se utiliza el concepto de la Ascensión Infernal, es decir, el hecho de ser llamado por tu Dios de culto o bien eliminado al ser considerado demasiado poderoso. Para simular este efecto se realizará una tirada de porcentaje por mes de juego contrastándola con el porcentaje descrito anteriormente en la tabla.
- Existe un cambio en las tiradas de Locura respecto a las tiradas de Cordura. Ahora conviene fallarlas.
- ¡lä! ¡Shub-Niggurath!!!!!!.