

La Ley de los Angeles descarnados de la noche

La Llamada de Cthulhu es un juego en el que es difícil sorprender con nuevas aportaciones. Ya conocemos los precios de los cercanos de la Costa Este, las tallas de zapatos en los años 20 y el precio de los sellos de correos. Pero una faceta no muy trabajada (a pesar de los muchos problemas en los que metéis a vuestros investigadores) es qué pasa cuando aparece el largo brazo de la justicia. Porque hasta el mismísimo Cthulhu tiene derecho a un abogado.

por los Hechiceros de las Montañas de Fuego

Cuando un grupo de investigadores osa adentrarse en los horrores arcanos sin poner demasiada atención, hay cuatro lugares que les estarán esperando con los brazos abiertos: Cárcel, Manicomio, Cementerio y Hospital.

El hospital y el cementerio son autoexplicativos, y no hace falta decir como se llega allí, ni como se sale (si se puede salir) de ellos. El caso del manicomio es algo más

complicado, y la estancia en él puede constituir una aventura independiente. También el hospital, pero en menor medida, ya que sus "inquilinos" no suelen estar muy activos. En cuanto al cementerio...

Una cárcel puede ser también el escenario de magníficas aventuras, pero posiblemente los jugadores no quieran ir allí; y si bien el hecho de volverse loco implica la

visita a un manicomio, el convertirse en un asesino no tiene porqué ser el pasaporte a la cárcel. Incluso los más odiosos personajes tienen derecho a un juicio justo.

Para conseguir un abogado, el primer paso del proceso legal, los personajes sospechosos deberán hacer una tirada de crédito. Si la fallan se les asignará un abogado de oficio (Derecho 1d20+30). Si la consiguen, podrán contratar un abogado de mayor prestigio, en función de la tirada conseguida (Derecho 50+Crédito-Tirada). El nivel del fiscal dependerá del tamaño de la población en la que van a ser juzgados:

Habitantes	Derecho
500.000	80+ 1d20
100.000	70+ 1d20
50.000	60+ 1d10
25.000	50+ 1d10
menos	30+ 1d20

Después hay que crear un jurado, que en su versión definitiva estará compuesto por doce personas. Para ello se crean 20 personajes de los cuales sólo es necesario saber una breve historia personal y su disposición ini-





cial frente al caso (si considera culpable o inocente al acusado). Para calcular esta disposición inicial, hay que tener en cuenta la índole del caso y su difusión pública. Lo normal es 30+2d20, pero si la opinión pública general no es especialmente neutral, puede variar. Si la gente está muy dividida, se puede tirar 1d100. En cualquier caso, resultados altos consideran a los acusados culpables, resultados bajos, los consideran inocentes.

De esas 20 personas, el fiscal deberá eliminar 4 y el defensor otras 4, haciéndoles preguntas y deduciendo cuales son los menos convenientes. Si el fiscal es un PNJ tirará por derecho para saber cuales no le conviene.

En este punto se puede continuar de dos maneras: 1. o bien el guardián determina la información que conoce cada parte; 2. se crea una nueva aventura en la que jugadores *distintos* a los acusados, tratarán de clarificar los hechos (Es más divertido si hay dos grupos, uno representando a la defensa, y otro a la acusación, actuando al mismo

tiempo. Para ello serían necesarios dos másters, lo cual hace el juego más incómodo, pero mucho más real).

En caso de que se elija la primera opción, o únicamente haya un grupo de investigadores, para determinar la información de la que dispone el fiscal, se hace una relación de los datos de interés con el porcentaje de dificultad para darse cuenta de ellos. Para el caso del defensor los datos serán los que le cuenten los acusados. En uno y otro caso, tirarán contra derecho para determinar si la información les puede o no ser útil.

En este punto se llega al juicio en sí. Este es un punto en el que las habilidades interpretativas del guardián se van a poner a dura prueba, ya que tendrá que interpretar a todos los testigos que los abogados deseen interrogar. Obviamente, algunos de los testigos serán los propios acusados.

Mientras transcurre el juicio, se deberán hacer tiradas para determinar la reacción de cada miembro del jurado. Si se trata de la defensa o de un argumento que dé la razón

a los acusados, y la tirada es mayor que la opinión del miembro del jurado, este valor bajará. Para el caso de la acusación, la tirada deberá ser menor y el valor subirá.

Una vez finalizado el juicio para determinar el veredicto hay tres sistemas.

1. Contar los valores de opinión mayores que 50 (culpable) y los menores de 50 (inocentes) y el valor que predomine será el veredicto.

2. Se suman todos los valores y se divide entre 12, si el resultado es superior a 50 son culpables, y si es inferior, son inocentes.

3. Este método se usa cuando se quiere poner nerviosos a los jugadores; Se dividen los valores de cada miembro del jurado entre 10. Cada miembro tratará de convencer a los de opinión contraria tirando su valor de opinión contra el de los demás en la tabla de resistencia. En caso de conseguirlo, el valor de la persona convencida variará en 1 (el valor dividido entre 10) hacia la dirección correspondiente. Este método continúa hasta que todos los miembros del jurado son de una misma opinión. ●

SI YA ERES MAYORCILLO, SABES ELEGIR Y TU MAMI TE DEJA ...



TE PROPORCIONA TODO SOBRE ROL Y ESTRATEGIA

- Novedades U.S.A. todos los meses
- Catálogo de stock americano
- Figuras de todas las marcas
- Catálogo de figuras
- Partidas en directo de demostración

PEDIDOS POR CORREO A TODA ESPAÑA
(TIERRAS MEDIAS INCLUIDAS)

ALL STARS

Plaza España, 12 / Ctro. Com. Princesa-Local B-7
28911 LEGANES (Madrid) - Tel. (91) 693 83 91

PONTE EN CONTACTO YA, CON NOSOTROS.
SINO, SAURON Y CTHULHU TE PERSEGUIRAN
EN TUS PESADILLAS

