

RESUMEN DE REGLAS DE LA LLAMADA DE CTHUHLU

FUNDAMENTOS DEL JUEGO: cooperar, dialogar, representar con naturalidad y coherencia (en los años 20).

TIEMPO DE JUEGO: turnos (o asaltos), tiempo normal, y elipsis o fundidos en negro.

DADOS Y TIRADAS DE PORCENTAJES: D100, D20, D12, D10, D8, D6, D4 y D3. Cuando la acción no es rutinaria o requiere conocimientos inusuales, es necesaria siempre una tirada de porcentaje.

EMPALAR: también llamado “éxito crítico”, sucede cuando se obtiene un **20%** o menos del porcentaje.

PIFIA: también llamada “fracaso absoluto”, se obtiene siempre que se saca un “00” con el D100.

EXPERIENCIA: se marcan todas las habilidades en las que se ha sacado tirada durante la partida, y al final se tira 1D100 por cada una. Si el resultado es > porcentaje, aumenta 1D10 puntos esa habilidad. Aumentar así una habilidad al 90% o más otorga asimismo 2D6 puntos de COR.

HOJA DE PERSONAJE: las características esenciales del personaje. Idea, Suerte y Conocimientos. La COR. Los puntos de vida (P.V.) y los puntos de magia (P.M.). Trasfondo del personaje, habilidades y profesión.

ACLARACIONES SOBRE ALGUNAS HABILIDADES: **Artes Marciales** dobla el daño de los golpes realizados con brazos o piernas. **Cerrajería** sirve, entre otras cosas, para abrir cerraduras sin llave. **Charlatanería** tarda poco en surtir efecto, pero sus efectos no son duraderos (confunde y ofusca más que convence), mientras que **Persuasión** tarda mucho más pero sí convence a fondo a un PNJ cualquiera. **Crédito** alude al buen nombre y prestigio del PJ. **Discreción** es la habilidad de moverse sin ser oído. **Disfrazarse** incluye cualquier maniobra para pasarse por lo que uno no es. **Esquivar** se utiliza a demanda del jugador (conviene no olvidarlo). **Mecánica** es capaz de reparar todo tipo de mecanismos y máquinas. **Ocultar y Ocultarse** se diferencian por el objeto de lo que ocultan. **Regatear** tiene un malus del 1% por cada 2% menos de precio que se quiera pagar.

CORDURA: su máximo es de 99 – Mitos de Cthuhlu. **Locura temporal corta** (1D10+4 turnos): el PJ pierde entre 5 y 9 puntos de COR y saca Idea. **Locura temporal larga** (1D10x10 horas): el PJ pierde entre 10 y la mitad de sus puntos de COR y saca Idea. **Locura indefinida** (1D6 meses): el PJ pierde más de la mitad de sus puntos de COR en una hora. Locura permanente: el PJ llega a 0 puntos de COR. Consultar tablas para determinar los tipos de locura en cada caso.

MOVIMIENTO: es relativo. Los seres humanos tienen un mov. de **8**. Persecuciones (cuando el mov. es el mismo entre perseguidor y perseguido): CON vs. CON en la Tabla de Resistencia en cada turno. El que la saque avanza un tramo especial. Hay que haber determinado la distancia inicial: corta, media, larga o muy larga.

ESTADO FÍSICO, HERIDAS Y DAÑO:

- Un personaje que reciba un golpe especialmente certero (un crítico) sufrirá un “**aturdimiento**”, es decir, quedará fuera de juego 1D6 turnos (aunque en ese tiempo sí que podrá esquivar o parar).
- Un personaje que pierda más de la mitad de los P.V. que le queden en ese momento sufrirá un “**shock**”, esto es, quedará inconsciente si no pasa una tirada de CONx5. También caerá en la inconsciencia automáticamente cuando solo le queden 1 o 2 P.V., sin tirada que valga. En ningún caso saldrá de la inconsciencia hasta que no se le apliquen los Primeros Auxilios.
- Un personaje que alcance los 0 P.V. empezará a agonizar y **morirá** en solo dos turnos (a los -2 P.V.) si antes no se le practican con éxito los Primeros Auxilios y recupera, al menos, 1 punto positivo.
- CAÍDAS:** -1D6 P.V. por cada 3 metros o fracción (mitigado por 1D6 si se saca una tirada de Saltar).
- OTROS ACCIDENTES:** consultar reglas específicas para ácidos, asfixias, explosiones, fuego o venenos.
- CURACIÓN:** 1D3 P.V. por semana por **medios naturales**. 1D3 por cada acierto con **Primeros Auxilios** (uno por cada herida o golpe independiente). 2D3 semanales extra (que se suman a la curación natural) en el caso de acertar la tirada de **Medicina**. En este caso habrá que tirar cada semana.

COMBATE:

- TIEMPO:** se organiza en turnos (unidad elástica de tiempo en la que todos realizan sus acciones)
- INICIATIVA:** **primero** atacan las armas de fuego desenfundadas, por orden de DES; **luego** se vuelve a ver el orden de DES incluyendo armas cuerpo a cuerpo, armas de fuego que hay que desfundar, acciones comunes y segundos disparos de armas ya disparadas; **por último**, hay una tercera ronda para armas de fuego con tres disparos por turno. **Parar un golpe** se puede intentar en cualquier momento; ahora bien, una vez intentemos **Esquivar**, ya no podremos hacer nada más durante ese turno.
- PORCENTAJES:** disparos a **bocajarro** (hasta 3 mts.) doblan el porcentaje, aunque el daño es el mismo. Disparos entre **1 y 2 x** alcance básico del arma, reducen el porcentaje a la mitad. Entre **2 y 3 x**, lo reducen en una cuarta parte. Entre **3 y 4 x**, en una octava parte.
- DAÑOS:** cada arma causa un daño distinto. Empalar permite tirar el doble de daño.
- RÁFAGAS:** la Thompson puede disparar ráfagas (tantas balas como la DES del tirador). Por cada bala se obtiene un +5% a la tirada (Subfusil). Un solo blanco recibe 1Dbalas; varios objetivos requieren una tirada para cada uno, se dividen las balas que les tocan y se resta una por cada cambio de blanco.
- FUNCIONAMIENTO DEFECTUOSO:** cada arma de fuego tiene su porcentaje (entre 96 y 00). Cuando esto ocurre, el arma de fuego se **encasquilla** (tirada de Mecánica y 1D6 turnos para desencasquillarla).