

Más habilidades para La Llamada de Cthulhu

Para sobrevivir a los numerosos y pavorosos peligros que Cthulhu siembra por el mundo hay que ser muy hábil. En esto estaréis todos de acuerdo. Pues qué mejor que unas cuantas habilidades más que añadir a tu hoja de personaje. Sí, es verdad, mejor habría sido no entrar en aquella cripta el día de difuntos nada menos que a medianoche, pero quizá esto te sirva para mejorar tu próximo personaje.

por Manuel Mendiola

Bajos fondos

Los personajes quizá quieran conseguir algún tipo de arma ilegal tal como metralletas (sobre todo si se trata de gangsters), granadas, morteros... u otro tipo de contrabando. Esta habilidad indica el conocimiento que posee el personaje de los sitios (dentro de su lugar de residencia) donde puede obtener este tipo de material y de las personas a las que puede solicitárselo. Si el personaje saca la tirada, consigue ponerse en contacto con alguien que puede venderle lo que busca. Material verdaderamente difícil de conseguir puede reducir el porcentaje en un 50% o incluso en un 90% (por ejemplo si el PJ quiere el último modelo de arma secreta del gobierno de la cual ha tenido casualmente conocimiento). El sacar la tirada no significa que automáticamente se consiga el objeto. La policía puede detener al contrabandista; el "vendedor" puede irse con el dinero sin cumplir su trato... Esto se puede decidir mediante una tirada de Suerte o a discreción del guardián.

Por último, si el PJ cambia de lugar de residencia, el porcentaje se reduce en un 80%, aunque aumenta un 5% por cada mes que permanezca en su nueva residencia hasta alcanzar su antiguo porcentaje (si el personaje saca su tirada de *Bajos fondos* durante este tiempo y consigue aumentar la habilidad, se obtendría 1D6 más ese mes pero sobre el porcentaje actual, por lo que el límite sigue siendo el mismo). Si el personaje es un gangster o un investigador privado se aumenta un 10% al mes. *Bajos Fondos* es una habilidad de Relación.

Cordelería

Representa los conocimientos que posee el personaje sobre diferentes tipos de nudos. Se puede aplicar cuando se quiere atar a alguien. Si se consigue la tirada, ese personaje no puede soltarse (a menos que consiga romper la cuerda de algún modo).

Si no se saca, el atado puede intentar desatarse sacando una tirada de DESx4 cada cinco minutos. También se puede usar cuando se realiza algún tipo de escalada en una montaña (atando la cuerda a una roca). Sacando la tirada la cuerda no se suelta, fallando hay que tirar en la Tabla de Resistencia la CON del personaje (característica activa) contra la CON de la cuerda (característica pasiva). Otras aplicaciones son: hacer lazos, sogas, atar el equipaje en la baca del coche (el guardián podría tirar a escondidas *Cordelería* cuando los personajes hacen esto último, si la cuerda se soltase tendría que tirar Escuchar o Suerte para que los jugadores se dieran cuenta), y acciones en las que se necesite hacer nudos.

Cordelería es una habilidad de Manipulación; el porcentaje de base será del 15%.

Espiar

Se usa para todo lo que sea vigilar a alguien, escuchar conversaciones sin ser descubierto (sacando la tirada se supone que el personaje se coloca de tal manera que consigue escuchar pero no sospechan de él). La habilidad no sirve para seguir a alguien, para eso está Seguir personas. Si el investigador logra la tirada no ha sido descubierto (¡disimulaste bien los agujeros del periódico!), si falla el guardián tiene que tirar Descubrir por el personaje espionado para saber si se da cuenta de la vigilancia. Combinada con Escuchar permite oír conversaciones detrás de la puerta sin que te descubran.

Espiar es una habilidad de Discreción; los personajes dispondrán de un porcentaje de base del 25 %.

Hipnosis

Si un PNJ o incluso un PJ ha tenido algún tipo de experiencia que quieren

hacerle recordar pero no es posible, el personaje puede someterse a una sesión de hipnotismo. La hipnosis sólo se puede intentar si el que va a ser hipnotizado lo consiente. No se puede hipnotizar a un personaje si éste no se deja, aunque una vez hipnotizado se le puede dar una clave que le suma en estado hipnótico cada vez que sea pronunciada. Cuando se hipnotiza a un jugador debería salir de la habitación donde se juega y el guardián responderá las preguntas del hipnotizador. Este último puede sonsacarle la información que quiera, bloquear o desbloquear ciertos recuerdos, ayudarle a superar ciertos miedos, darle claves para que vuelva al estado de hipnosis (o para que ladre o haga alguna monada cada vez que escuche la clave)... Es conveniente que el hipnotizador haga esto cuando no haya otro personaje delante que pueda avisar al jugador. El guardián debería tener mucho cuidado cada vez que el personaje vuelva involuntariamente al estado de hipnosis (o haga alguna otra cosa rara) a fin de que el jugador no descubra lo que le pasa.

Hipnosis es una habilidad de Conocimientos.

Jugar

Esta habilidad muestra lo bueno que es el personaje en juegos de cartas, dados, ruleta... También indica si conoce o no cierto juego y su habilidad haciendo trampas (si saca la tirada, el otro jugador debe tirar Descubrir). Si el personaje tiene una Suerte mayor de 75 suma a su probabilidad base 2 puntos por cada punto que supere dicha cantidad. Si su Suerte es inferior a 25 resta de su probabilidad base 2 puntos por cada punto inferior a dicha cantidad. Un personaje no puede tener la habilidad de Jugar por debajo de 5, por lo cual aunque tuviese 10 en Suerte su porcentaje base de Jugar sería de 5. La probabilidad máxima que puede tener en Jugar (cuando no lo



tomemos en el sentido de hacer trampas o conocer un juego) es 75. Aunque tuviera una probabilidad de 100 mientras juega sólo puede llegar hasta 75. Una partida de cartas (o de otro juego) la pierde el primero que falle. Si se juega con alguien que tiene las cartas marcadas, el personaje no puede ganar, pero puede tirar Descubrir (en realidad lo tiraría el guardián a escondidas y sin avisar de lo que está haciendo) para enterarse de lo que pasa. El jugador puede que intuya que le están haciendo trampas aunque su personaje no haya sacado la tirada. Cuando se juega en casinos (principalmente a juegos que no son de cartas) el porcentaje se reduce en función a lo que se juegue y a juicio del guardián (se reduce del porcentaje de la habilidad, no del 75 máximo, con lo cual un personaje que tuviese 100 en Jugar y fuese a un casino que se lo redujese en un 20%, seguiría teniendo 75 a la hora de conseguir la tirada. Si el casino le redujese el porcentaje en un 40% tendría una probabilidad de 60 para conseguir la tirada). De todos modos, el porcentaje nunca puede ser inferior a 5.

Jugar es una habilidad de Relación; el porcentaje de base será del 25 %.

Seducir

Se usa cuando se quiere conseguir algo del sexo opuesto sirviéndose del atractivo del personaje (por ejemplo, si queremos consultar un libro de un departamento especial y la joven bibliotecaria no nos permite el acceso). Si el personaje sufre algún tipo de accidente que le quite APA, se resta de la probabilidad de Seducir el número de puntos de APA perdidos multiplicados por 5. El personaje también pierde un punto de APA cada cinco años cuando supere la edad de 40 y 2 puntos cada cinco años cuando supere la edad de 55 (si el personaje en su juventud tenía una APA igual a 18 y ahora tiene 67 años, su APA ahora será igual a 11). Si el PJ es una mujer pierde un punto de APA cada cinco años cuando supere los 35 y dos cada cinco que supere los 50. En uno y otro caso la APA nunca puede llegar a ser menor de 4 por este motivo. La habilidad de Seducir no puede ser nunca inferior a 5 ni superior a 95. Al usar esta habilidad con una persona casada (o enamorada de otra persona) sufre una reducción del 50%. No se debería emplear con monjas, curas y otros religiosos (¡un poco de respeto a los hábitos!), pero si se hace será con una reducción del 80%. Por último, se resta la APA del seductor o seductora de la APA de la persona a seducir. El número obtenido (que

puede ser positivo o negativo) se multiplica por 5 y se le suma a su probabilidad en Seducir (sólo para esta tirada; con otra persona se sumaría otra cifra).

Seducir es una habilidad de relación; el porcentaje inicial será 5 x APA.

Seguir personas

La usaremos cuando queramos seguir a alguien por la calle, tanto si ésta se encuentra despejada como no. En distancias largas sería necesario tirar varias veces. Fallar la tirada significa que hemos perdido a quien seguíamos. Combinada con Discreción nos permite seguir a alguien sin que se dé cuenta. Si la persona seguida lo

advierte e intenta despistar a su seguidor, deberá sacar una tirada de Ocultarse o de Seguir personas.

Seguir personas es una habilidad de Percepción; la base será de un 25 %.

Trampas

Se usa para crear trampas que funcionarán si se saca la tirada. Combinada con Ocultar hace que la trampa no sea visible (si se falla la tirada de Ocultar el enemigo tiene una tirada de Descubrir). Hay que especificar como funciona.

Trampas es una habilidad de Manipulación que ofrece un porcentaje inicial del 15 %. ♦

llibreria
st. jordi
papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

**ESPECIALISTES EN
JOCS DE SIMULACIÓ**
wargames, temàtics i rol