

# DOSSIER LA LLAMADA DE CTHULHU

## CTHULARMERIA

La Llamada de Cthulhu no es precisamente un juego en el que las armas tengan un papel protagonista. Pero muchos jugadores parecen opinar lo contrario, y dedican más esfuerzos a conseguir una Thompson de tambor en el mercado negro que a buscar ejemplares del Necronomicon. Para que los personajes de estos jugadores mueran contentos, las siguientes modificaciones al reglamento original, resumidas en una tabla de armas de fuego, permiten un mayor refinamiento a la hora de tirotearse y, sobre todo, a la hora de introducirse en algún lugar, o pasear por la calle, portando armas.

### Definición de terminos de la tabla:

**Tipo:** nos dice si el arma es una pistola, una escopeta, un fusil o una ametralladora, así como el porcentaje base, entre paréntesis, de la habilidad de un personaje para utilizar dicho tipo de arma.

**Disimulación:** Define el porcentaje de probabilidad de que un arma pase desapercibida. Se calcula sobre la base del poder y el tamaño de un personaje, o sobre su inteligencia, si el arma es mayor y por lo tanto más difícil de disimular. El Guardián de los Arcanos debe tirar los dados cada vez que juzgue que el arma puede ser descubierta por un tercero, y que dicho descubrimiento puede traer complicaciones al personaje jugador. Una tirada fallida significa que el arma ha sido descubierta; conviene aplicar esta regla siempre que un arma esté apostada y lista a ser utilizada.

**Daños:** el daño que inflige el arma, expresado en dados de puntos de vida.

**CDF:** abreviatura de Cadencia de Fuego del arma, es decir, el número de disparos posibles en un round de combate. En cada round, el personaje con la destreza más alta dispara primero; después, si la CDF del arma es superior a 1, puede volver a tirar, siguiendo el orden dado

por la Destreza - (Destreza/CDF) (se redondea hacia abajo la división de destreza entre CDF). Si la CDF es 1/2, ello significa que el personaje dispara cada dos rounds, con el orden determinado por su destreza dividida por dos. La CDF se modifica según la fuerza del personaje de la siguiente manera: Fuerza 6 o menos, modificador de -1 a la CDF; fuerza de 16 o más, modificador de +1.

**Precisión:** Se trata de la precisión inherente a un arma, y es una cifra que se suma al porcentaje de ataque (la tirada necesaria para impactar). Un personaje progresará en una habilidad determinada de armas de fuego, pero esa habilidad se verá modificada según el arma empleada. Por ejemplo, si tiene una habilidad del 50% con pistola, tendrá un 60% al disparar con un calibre 22, y un 40% si utiliza un 45. Los árbitros amantes del detalle pueden adjudicar puntos de experiencia para cada calibre que un personaje haya utilizado, de manera que si en un módulo el personaje ha disparado siempre con una 22, sólo le suba la habilidad de disparar con una pistola de ese calibre y las demás sigan teniendo el mismo porcentaje de antes del módulo.

**Alcance:** Es la distancia hasta la que el arma sigue siendo efectiva. La siguiente tabla se utiliza para modificar los porcentajes de ataque de un arma de fuego cualquiera, y también para modificar los daños causados por una escopeta (shotgun), cambiando las reglas básicas de La Llamada de Cthulhu. (De nuevo, el master tiene la última palabra).

Función del alcance	Modificador al % o a daños
0-1/2	x4
1/2 - 1	x2
1 - 2	Normal
2 - 4	1/2
4 - 5	1/4

No está permitido disparar a una distancia mayor que cinco veces el alcance normal del arma.

Con esta tabla se impiden en parte las situaciones ridículas en las que alguien le da a una persona que corre a cien metros de distancia con un revólver, mientras que diez minutos después es incapaz de atinarle a un individuo que, a cinco metros, le lanza un cuchillo.

**Puntos de golpe:** Esta cifra indica el número de puntos de daño que un arma puede recibir antes de romperse.

**Munición:** Es el número de balas que contiene el cargador o cilindro del arma, es decir, el número de veces que se puede disparar antes que haya que cargarla.

**Recarga:** El número de rounds que un personaje necesitará para volver a cargar un arma.

**Encasquillado:** Es la cifra, sobre un d100, a partir de la cual se encasquilla el arma al realizar la tirada de porcentaje de ataque. El arma se encasquillará incluso si el porcentaje del personaje es más elevado que la cifra de encasquillado. Cada round, el personaje puede intentar un tiro de Mecánica, o una tirada de destreza por 2.

**Coste:** Es el precio del arma en dólares USA.

TIPO	ARMA	DISIMULACION	DAÑOS	CDF	PRECISION	ALCANCE	PD	MUNICION	RECARGA	ENCASQUILLADO	COSTE
Pistola (20%)	22 revolver	POU x 5+TAI	1d6	3	+ 10	25	4	6	2	99 +	15
	22 automatic	POU x 5+TAI	1d6	4	+ 5	20	3	9	1	96 +	20
	32 revolver	POU x 4+TAI	1d8	2	+ 5	30	8	6	2	99 +	20
	32 automatic	POU x 4+TAI	1d8	3	0	25	6	9	1	96 +	25
	9 mm ou 38 revolver	POU x 3+TAI	1d8+1	2	0	35	9	6	2	99 +	25
	9 mm ou 38 automatic	POU x 3+TAI	1d8+1	3	- 5	30	7	7	1	96 +	30
	45 revolver	POU x 2+TAI	1d10+2	1	- 5	45	12	6	2	99 +	35
	45 revolver automatica	POU x 2+TAI	1d10+2	2	- 10	40	9	7	1	96 +	40
Escopeta (30%)	20-gauge double	INT	1d6	1/2	0	50	12	2	1	00	50
	20-gauge pump	INT	1d6	2	- 5	50	12	5	2	96 +	50
	12-gauge double	INT	1d8	1/2	0	30	12	2	1	00	50
	12-gauge pump	INT	1d8	2	- 5	30	12	5	2	96 +	50
	canon scié trabuco	POU x 1+INT	1d10	1/2	+ 10	10	12	2	1	00	50 (1
		INT	1d8	1	- 10	10	10	1	3	00	10 (2
Ametralladora (10%)	Thompson "camembert"	Imposible	1d12 (x1d3)	1	+ 5	25	10	20	2	96 +	250 (
Fusil (10%)	22 bolt	Imposible	1d3	2	+ 5	50	10	5	1	98 +	25
	30-06 bolt	Imposible	1d10+3	1	0	100	12	5	1	98 +	50