



Por Andreu Ramos

## TABLA DE ANTECEDENTES

### PARA LA LLAMADA DE CTHULHU

Quien más, quien menos, se ha sentido atraído alguna vez por la idea de un personaje "de pasado oscuro": un delincuente habitual, mafioso advenedizo o simplemente un tipo que se crió en la calle y no siempre en el lado correcto de la ley. Eso sí, resulta interesante aclarar un poco ese pasado para que no sea tan oscuro y secreto que ni el mismo jugador lo conozca...

Pues bien, aquí os ofrecemos una tablita compatible con "La Llamada de Cthulhu", para que tengáis un buen punto de partida. Hay tanto cosas buenas como malas, o sea que... ¡mucho ojo con abusar de las tiradas!

**01 - 03** +20% en una habilidad extra a elegir.

**04 - 10** Sentidos desarrollados, +15% a Intuición, Descubrir, Escuchar y Rastrear.

**11 - 15** Ambidextro, mismo porcentaje de acción en las dos manos.

**16 - 20** Herencia paterna: el jugador elegirá algo (*arma, amuleto, etc.*) que le fue dejado por su padre en su lecho de muerte.

**21 - 30** Dinero y fama (*ejemplo: Al Capone*).

**31 - 35** Galán incorregible, +15% a Seducción y Charlatanería.

**36 - 40** Sentido del peligro, +20% a Intuición.

**41 - 50** Buena puntería, +15 a Lanzar y Armas de Fuego.

**51 - 60** Trastornado por algún trauma infantil, o simplemente es un psicópata que disfruta de su trabajo de asesino, haciendo sufrir a sus víctimas (*ejemplo: "Mad Dog" Coll*) +20 a Torturar.

**61 - 70** +20% a Intimidar, ya sea por su aspecto como por su "*sangre fría*".

**71 - 75** Racista empedernido, según sea su origen de nacimiento, como el lugar donde se haya criado, o las ideologías y costumbres que hubiera adquirido.

**76 - 80** Accidente en el que perdió un ojo, +15% a Descubrir y Rastrear.

**81 - 85** El jugador tiene un arma (*a su elección*) con la que se encuentra perfectamente compenetrado, y por ello recibe una bonificación de +10% al ataque con dicha arma.

**86 - 90** Misógino, odia a las mujeres.

**91 - 96** Cuenta pendiente con la justicia. Es buscado incesantemente por la policía.

**97 - 98** Accidente en el que perdió un brazo, +20% a toda acción que tenga que desarrollar con los dos brazos.

**99 - 00** Accidente en el que perdió la pierna. Conducir, Correr, Saltar, etc., se reducirá a la mitad de lo que tenga en su porcentaje.