

# Envejecer con Cthulhu

por Francisco Calvete.



VILLANUEVA 93

**CON+POD**, que representa la voluntad de vivir, la resistencia física y la suerte inherente del PJ.

## Tabla de Características

1D100	Característica afectada
01-25	FUE
26-50	DES
51-75	APA
76-85	CON
86-95	INT
96-00	POD

## Introducción

Esta es una ayuda para envejecer artificialmente tanto a PJ como PNJ, una vez generados. La 5ª Edición (en inglés) de las reglas precisa que la edad mínima inicial de un PJ no puede ser inferior a su **EDU+6**. También se indica que la **EDU** puede aumentarse en 1 si el PJ, a cambio, añade un año a su edad (*una única oportunidad*) y pasa una tirada de su **INTx5** (si no pasa la tirada *malgasta* este año especial de estudios). De la **EDU** así aumentada sólo obtiene 10 Puntos de Generación (no 20), que ha de dedicar a sus *Intereses Personales*, no a su *Carrera o Profesión*. Para seguir aumentando su **EDU** ha de envejecer al PJ en tramos de diez años, a 1 Punto de **EDU** por cada tramo, empezando a reducir sus características (*no dice cómo*) de **FUE**, **CON**, **DES** o **APA** por cada tramo de diez años o fracción por encima de los 40 años de edad.

Si tenemos en cuenta que (siempre según la 5ª edición inglesa) uno obtiene su **EDUx20** e **INTx10** en Puntos de Generación de Personaje, la edad y la **EDU** merecen algo más de atención. También resulta interesante para aquellos PJ que han sacado una pobre **EDU** inicial o que desean acceder a una de las carreras más avanzadas (como *Médico*, *Científico*, *Catedrático*...).

Ese es el origen de las siguientes tablas.

*¿Quién no se ha encontrado con el problema, a la hora de jugar a la llamada de Cthulhu, con que todos sus personajes son jóvenes, o quizá con ese viejo de 65 años que pretende hacer alardes físicos que asombrarían a un atleta?, ¿Por qué nuestros personajes, a lo largo de años y años de jugar con ellos, no envejecen y continúan con una envidiable juventud perpétua?*

*Esta ayuda pretende solucionar alguno de estos problemas, dando un mayor énfasis a la edad de los personajes y reflejando un poco más la experiencia de la vejez, a la par que sus carencias físicas.*

**La Llamada  
de Cthulhu**

## Tabla de Envejecimiento

Para utilizar esta tabla son precisos algunos cálculos y datos previos; a saber:

-La **Edad Mínima** del PJ, que se obtiene (como se indicó) de sumar **EDU+6**. El Guardián puede aceptar además que la edad mínima para el envejecimiento del PJ incluya la opción al año especial de estudios, tenga o no éxito (la Edad Mínima sería entonces el resultado de **EDU+6+1**).

-El **Potencial de Supervivencia (PS)**, que se definirá como la media (redondeada por arriba) de

## TABLA DE ENVEJECIMIENTO

Resultado	Consecuencias	Resultado especial
01 .....	(en la tirada de 1D100) El PJ gana 1 Punto de <b>EDU</b> adicional y <b>COR +1D8/1D4</b> (la cifra de la izquierda si la pasa y la de la derecha si la falla). El Guardián, si lo desea, puede considerar que el PJ ha tenido una suerte increíblemente repugnante y se ha hecho con algún tomo o artefacto de los Mitos (de escasa importancia, como un ejemplar de <i>Cultos Inconfesables</i> de 1909, un <i>Azathoth</i> y <i>Otros</i> , de 1919, un frasco de <i>Polvo de Ibn Ghazi</i> , una estatuilla,...)	
00 .....	(en la tirada de 1D100) El jugador sufre una crisis o un accidente casi fatales que lo marcan de por vida y provocan su retirada del mundo laboral. Se hacen 6 tiradas en la Tabla de Características. Se pierde 1 Punto de <b>CON</b> adicional. <b>COR -1D4/1D8</b> . La salud del sujeto (mental y/o física) queda quebrantada. El jugador ya <b>no puede</b> seguir envejeciendo artificialmente al PJ. Conviene que el Guardián y el jugador "vistan" o actúen este dramático infortunio y lo consignent en la historia del PJ.	
<b>Resultado normal</b>		
+75 ó más .....	El PJ gana 1 Punto de <b>EDU</b> adicional. Gana también <b>COR +1D6/1D3</b> .	
+60 a +74 .....	El PJ gana 1 Punto de <b>EDU</b> adicional si pasa una tirada de <b>INTx5</b> . <b>COR +1D4/1D2</b> .	
+45 a +59 .....	El PJ gana 1 Punto de <b>EDU</b> adicional si pasa una tirada de <b>INTx4</b> . <b>COR +1D3/0</b> .	
+30 a +44 .....	El PJ gana 1 Punto de <b>EDU</b> adicional si pasa una tirada de <b>INTx3</b> .	
+15 a +29 .....	El PJ gana 1 Punto de <b>EDU</b> adicional si pasa una tirada de <b>INTx2</b> .	
+14 a -14 .....	No ocurre nada relevante. El Guardián, de acuerdo con el jugador, puede emplear la Tabla de Sucesos.	
-15 a -29 .....	El jugador pierde 1 Punto en una característica tirada al azar en la Tabla de Características.	
-30 a -44 .....	El jugador hace dos tiradas en la Tabla de Características y pierde 1 Punto en cada una que saque (se pueden perder 2 Puntos de la misma).	
-45 a -59 .....	El jugador hace 2 tiradas en la Tabla de Características y pierde 1 Punto en cada una que saque. Adicionalmente, pierde <b>COR -0/1D3</b> (la cifra de la izquierda si la pasa, la de la derecha si la falla).	
-60 a -74 .....	El jugador hace 3 tiradas en la Tabla de Características. <b>COR -1D2/1D4</b> .	
-75 o menos .....	El jugador hace 4 tiradas en la Tabla de Características. <b>COR -1D3/1D6</b> .	



A partir de este momento, el PJ (o PNJ) puede empezar a envejecerse. Este proceso es, por supuesto, totalmente opcional y deben ponerse de acuerdo el Guardián y el Jugador.

El proceso funciona de la siguiente manera: por cada 5 años que se quiera envejecer al sujeto se hace una tirada de 1D100. A esa tirada se le suma el "modificador por edad" de la tabla de edad "actual" (la que tiene el sujeto en este tramo concreto del proceso, no la edad al final del mismo) correspondiente. El resultado se resta de la cifra de PSx5 del sujeto (la fórmula es: PSx5 - 1D100 + Modificador por Edad). Obtenido el resultado, se mira en la entrada correspondiente de la tabla, siguiendo las indicaciones que se precisen. Se aplican los resultados y se pasa al siguiente tramo.

**NOTA:** Las tiradas de 1D100 en las que se saque un 01 o un 00 (independientemente de los modificadores) son siempre crítico o pifia.

Adicionalmente (y siguiendo las indicaciones de las reglas), por cada tramo de 10 años que transcurra por encima de la edad mínima inicial, (con independencia de lo que ocurra en el proceso de envejecimiento), se gana 1 Punto de EDU normal (es decir, lo que luego serán 20 Puntos de Generación del PJ para su Carrera). Es conveniente tener en cuenta que alguno de los resultados del envejecimiento puede modificar el PS del PJ y afectar a las tiradas subsiguientes. También hay que consignar las pérdidas y aumentos que se acumulan y que toman efecto inmediato, sin esperar al final del proceso.

**Recomendaciones:** Si un PJ, por razón de las pérdidas se pone en 5 o menos en una característica, debería dejar de envejecer arti-

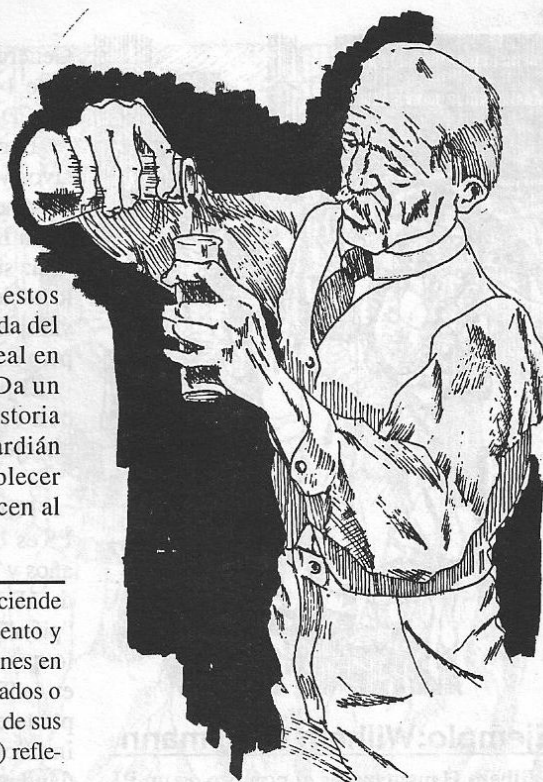
ficialmente y ponerse a jugar: está en el límite de lo permisible.

## La Tabla de Sucesos

La Tabla de sucesos da unos resultados muy genéricos que han de quedar necesariamente a la discreción y buen sentido del Guardián. Lo único que hay que tener claro es que estos hechos, si bien pueden moldear la vida del PJ, no tienen ninguna relevancia real en sus características ni su cordura. Da un poco de color y profundidad a la historia del PJ y nada más (aunque un Guardián con recursos la empleará para establecer precedentes y conexiones que enlacen al PJ con sus aventuras).

### 1D100 Resultado

- 01-10** Avance profesional. El PJ asciende en su trabajo u obtiene reconocimiento y prestigio. Recibe diplomas, menciones en los medios de comunicación apropiados o una manifestación de la satisfacción de sus jefes. Puede (aunque no es necesario) reflejarse en el sueldo.
- 11-20** Dicha familiar. El PJ contrae nupcias con el amor de su vida, obtiene descendencia, ve cómo se superan antiguos rencores familiares, se reconcilia con los parientes o recobra algún ser querido que creía perdido. También puede considerarse que el PJ entabla una relación de especial afecto que puede llevarle a algo más serio.
- 21-30** Fortuna económica. El PJ hace una inversión exitosa, obtiene una subida de sueldo, recibe una herencia de un pariente rico, se encuentra con algún viejo (y valioso) recuerdo de familia, percibe una bonificación importante o consigue un negocio muy lucrativo.
- 31-40** Provecho social. El PJ triunfa en la vida política o pública, aparece en los periódicos, es elogiado públicamente por personas importantes de su entorno, hace un aporte de consideración a la sociedad y es agradecido por ello, o se ve encumbrado a una posición socialmente superior.
- 41-60** Otros. El Guardián decide a su antojo si ocurre algo digno de mención o, sencilla-



mente, la vida transcurre tranquila y aburrida.

**61-70** Infortunio social. El PJ sufre (injustamente o no) el desprecio público, la hostilidad de la prensa, el vilipendio, quizás un juicio y una breve temporada de cárcel o una multa. Su posición social se resiente y pierde amistades.

**71-80** Desastre económico. El PJ sufre un revés económico severo que, sin arruinarle, limita de forma grave su propiedad o capacidad adquisitiva. Puede ser una inversión desastrosa, un robo, un accidente (un incendio, por ejemplo), un timo, la quiebra de la empresa que le contrató, un "reajuste de la plantilla"...

**81-90** Desgracia familiar. El PJ ve su vida familiar o emocional gravemente afectada por una disputa, un divorcio (de su propio matrimonio o de un pariente próximo), la muerte de un ser querido, una ruptura sentimental, una falta de entendimiento...

**91-100** Retroceso profesional. El PJ ve cómo su vida laboral se ve amenazada e incluso parece tambalearse. Ha de sufrir un descenso o degradación, buscar un nuevo empleo en otra empresa, soportar la incomprensión o el abuso de sus jefes, ver como alguna de sus teorías o labores son contradichas y destrozadas... Esto no implica necesariamente una reducción en los ingresos.

### Modificadores (por edad)

Mientras tiene de 20 a 25 años.....	-15
Entre 26 y 30 años .....	-5
Entre 31 y 40 años .....	0
Entre 41 y 50 años .....	+5
Entre 51 y 60 años .....	+10
Entre 61 y 70 años .....	+15
Entre 71 y 80 años .....	+20
Entre 81 y 90 años .....	+30
Entre 91 y 100 años .....	+40
Por cada 10 años adicionales .....	+10
a la cifra anterior.	







### Ejemplo: Wilhem Hausmann

Wilhem Hausmann es el nombre de un PJ experimental. Sus características son:

**FUE 10 DES 11 INT 14 Idea: 70%  
CON 12 APA 9 POD 10 Suerte: 50%  
TAM 16 EDU 15 Conocimientos: 75%  
Puntos de Daño: 14**

**Puntos de Magia: 10 COR actual: 50  
Modificador de Daño: +1D4**

-La edad inicial mínima de Wilhem es 21 años. Dispondría de 300 Puntos de

Generación de Personaje para su *Carrera* y de 140 para sus *Intereses Personales*. Será Diletante.

-Decide intentar ese año de estudios intensivos y aumenta su edad inicial mínima a 22. Ahora tira 1D100 para ver si saca menos de su INTx5, o sea menos de 70. Saca 78. Mala suerte: no aprovechó sus estudios. Si lo hubiera sacado ahora su EDU sería de 16 y dispondría de 300 Puntos para su *Carrera*, pero de 150 para sus *Intereses Personales*.

El jugador decide ahora, de acuerdo con el Guardián, iniciar el proceso de envejecimiento.

-Primer tramo: Su edad es 22 años, y su PS es 11. PSx5 = 55. Va a pasar de 22 a 27 años y el modificador es de -15. Su tirada de 1D100 es de 98. Ooops (pero no una "pifia"). 98-15 es 83. 55 menos 83 es -28, lo que implica que ha de realizar 1 tirada en la Tabla de características y perder 1 punto en la que salga. Saca un 60, lo que implica que su APA baja un punto, quedándose en 8. El Guardián informa a Wilhem de que sufrió un accidente mientras practicaba equitación intentando impresionar a unas excursionistas, y que verdaderamente fue algo de impresión. Le han quedado algunas cicatrices faciales - que se consignan en la Hoja de Personaje.

Todavía no puede sumarse nada a EDU porque aun no han pasado 10 años desde los 22. Wilhem tiene ahora 27 años.

-Su segundo tramo. El Modificador es -5. Obtiene un 53 en la tirada, que se reduce a 48, que restado a su 55 da un +7. Eso quiere decir que no ocurre nada, pero podemos tirar en la Tabla de Sucesos. Con un 52 el resultado es "Otros". El Guardián decide que estos cinco años transcurren sin problemas y sin sucesos que llamen la atención.

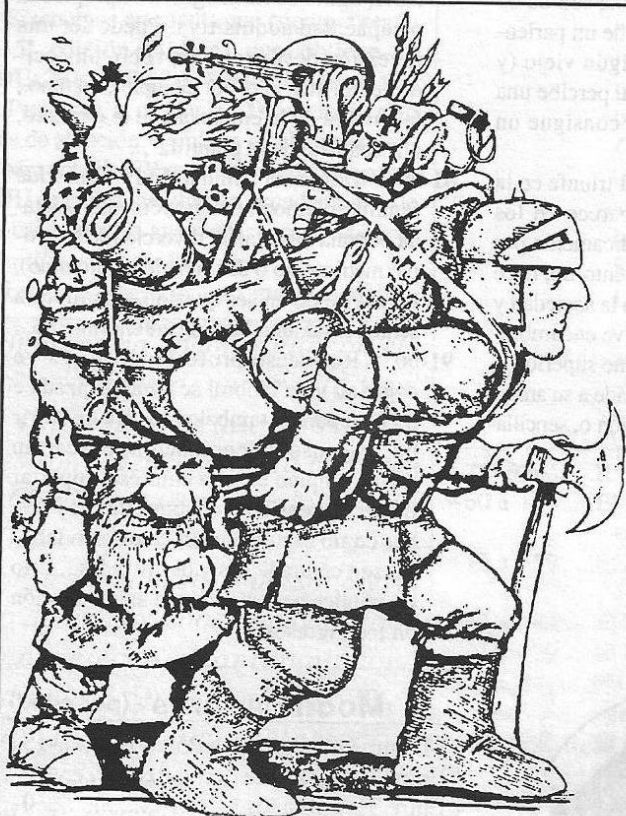
Wilhem tiene ahora 32 años.

Su EDU sube a 16 (ha pasado un período entero de diez años): Dispondrá de 320 Puntos para la *Carrera* de su PJ y de 140 para sus *Intereses Personales*.

-Su envejecimiento prosigue. Esta vez hay más suerte: saca una tirada de 15, con el modificador de 0. 55 menos 15 da +40. Según la tabla, si saca un 28 (INTx2) obtendrá 1 Punto de EDU adicional. Saca un 16 y lo consigue: su EDU pasa ahora a 17, con 340 Puntos para la *Carrera*. Estos años Wilhem ha realizado algunos estudios provechosos.

Tiene ahora 37 años, pero no puede subirse otro punto de EDU hasta que no cumpla los 42.

-Tercer tramo. Su modificador es 0. La suerte le acompaña y saca un 11. Hechos todos los cálculos, el resultado final es +39. De nuevo subirá EDU si saca 28 o menos...¡y saca un 12! Wilhem ha visto la luz. Su EDU sube a 18, y luego a 19 por completar un período completo de diez



TODO ESTO Y MUCHO MAS EN...

# CRISIS

## ¡NO VENGAS! NOSOTROS TE LO ENVIAMOS

Servicio especializado en:

### COMICS & ILUSTRACION

- Comic Importación USA
- Todas las novedades nacionales
- Comic-book, Forum, Zinco, Norma...
- Albumes material franco-belga
- Albumes para adultos
- Material atrasado
- Manga en japonés, inglés y español
- Diseño Gráfico, ilustradores
- Servicio de suscripciones (España y USA)

### CINE & VIDEO

- Carátulas para estuches de vídeo
- Postales de carteles y actores
- Posters, fotocromos
- Merchandising, camisetas, pins, gorras
- Libros y revistas en español e inglés

### ROL & JUEGOS

- Manuales básicos
- Ampliaciones, módulos
- Nacionales y de importación
- Rol, Wargames, Tablero...
- Figuras en plomo y plástico
- Maquetas (SF & F)
- Pinturas, pinceles, dados
- Revistas y Fanzines

¡SOLICITA GRATIS

NUESTRO CATALOGO!

CRISIS-CORREO. Luna, 26.

28004 MADRID

Tlf./Fax (91) 5327885

CRISIS

Luna, 26

28004 Madrid

Tlf. (91)5327885



NOVICIADO

SANTO DOMINGO,  
CALLAO



años. Tendrá 380 Puntos para su *Carrera*. Su edad es ahora de 42 años.

-Cuarto tramo. Seguro de su suerte, intenta otra tirada con un modificador de +5. Saca un 44, que pasa a 49. El resultado de +6 es indiferente. En la Tabla de Sucesos sale un 81, y el Guardián le dice que su novia de toda la vida, Maggie, le ha abandonado por un amigo suyo. En una nota le decía que estaba harta de esperar a que se decidiera a pedirla en matrimonio.

Su edad pasa a 47 años.

-Quinto tramo. ¿Por qué no seguir? El modificador es de +5. Saca un 86, que sube a 91. 55-91 da un peligroso -36; es decir, dos tiradas en la Tabla de Características. Sale 92 (INT) y 41 (DES). Su INT baja a 13 (su *Idea* a 65%) y su DES baja a 10. El Guardián decreta que ha sufrido unas fiebres cerebrales que han minado su capacidad intelectual y le han dejado ocasionales temblores de manos. La edad empieza a pesar sobre los hombros de Wilhem.

Tiene ahora 52 años y no lo ve nada claro.

Su *EDU* sube a 20 por haberse cumplido otro período de 10 años desde sus 22. Dispone de 400 Puntos para su *Carrera* de Dileante, pero sólo de 130 para sus *Intereses Personales*.

El jugador de Wilhem decide no forzar la mano y ponerlo a jugar antes de que se debilite más. Su hoja de Personaje refleja los cambios:

FUE 10 DES 10 INT 13 *Idea*: 65%  
CON 12 APA 8 POD 10 *Suerte*: 50%  
TAM 16 EDU 20

Puntos de Daño: 14

Puntos de Magia: 10 COR actual: 50

Modificador de Daño: +1D4

## Consideraciones finales

Esta ayuda de juego apunta a que los aventureros tiendan a ser prudentes con la edad de sus PJ.

Si los jugadores protestan, deben recordar que la esperanza media de vida de los años 20 (por no hablar del siglo pasado) era bastante menor que la actual (el



Guardián es libre de cambiar la Tabla de Modificadores si juega en tiempos más modernos) y que, con la excepción de algunos apolillados catedráticos que apenas salen de sus estudios, la mayoría de los protagonistas activos de las novelas de Lovecraft son personas jóvenes o rela-

tivamente maduras. La Tabla de Envejecimiento puede emplearse para envejecer PJ entre campañas (el tramo de cinco años para la tirada es lo suficientemente corto como para permitirlo), y la Tabla de Sucesos puede ser útil para dar algo de ambiente en períodos más cortos.

# naipe

Meléndez Valdés 55- Tel.(91) 544 43 19 - 28015 MADRID

## ESPECIALISTAS

WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL

Exposición completa de todos los juegos  
Venta directa y por correo