

Momentos y lugares

Hay jugadores que opinan, quizás atinadamente, que no es lo mismo convocar a Nyarlathotep en el comedor de casa que hacerlo en una pirámide egipcia. Otros, se ponen especialmente cerriles con el tema de las conjunciones astrales y los momentos del año. Puede que en el fondo, una noche de San Juan en un lugar tenebroso merezca un esfuerzo especial y, en realidad, todos tengan algo de razón. Si los tuyos te salen con estas historias, éste es un sistema que puede ser útil para ver cómo influyen las circunstancias ambientales a la hora de poner en práctica un hechizo.

por Mar Calpena

El objetivo de esta ayuda es cuantificar el papel de la influencias externas a los personajes a la hora de convocar a quién sea. Esta es una visión muy personal del juego, pero creo que el sabor de *Cthulhu* reside en que los PJs no se conforman sólo con empollar listas de sortilegios, sino que deben ponerlos en práctica.

Aviso para navegantes

Partiendo de la asunción de que, como cualquier otra ayuda para *La Llamada de Cthulhu*, ésta debe trabajar a favor del

juego y no en su contra, ahí va la cosa. Esto es un intento de acabar con disputas inútiles con jugadores tiquis-miquis que puede que estuvieran mejor jugando a *Rolemaster* y también con todos aquellos que a las primeras de cambio siguen soltando aquello de "pues le hago un consunción al monstruo ése"...

Se parte de la premisa de que la magia no puede ni debe ser algo demasiado común ni sencillo, y de la suposición de que una excesiva concentración de poder en un punto determinado no tiene porque ser beneficiosa. Si sigues creyendo que convocar un vampiro de fuego en medio

del tráfico de N.Y. es fácil, ahórrate la vista, que aquí al lado hay un par de módulos bastante guays.

La energía telúrica

Desde antiguo el hombre ha creído que hay determinados lugares dónde lo místico y lo sagrado se unían. En algunos de ellos, incluso es creencia generalizada que ocurren fenómenos paranormales. El problema reside en ver cuales son las causas de esto y si éstas obedecen a algún fenómeno en concreto (desde O.V.N.I. a las apariciones de



la Virgen). Lo que es cierto en cualquier caso es que este tipo de lugares parecen haber sido elegidos por algún motivo en especial, y que en ellos las manifestaciones paranormales funcionan mejor. La esencia común con que los designaremos es la "energía telúrica". Esta energía telúrica puede ser canalizada para algún fin mágico o religioso o continuar latente en el lugar. Nosotros la hemos cuantificado como un factor con un parámetro de uno (un lugar vulgar y corriente) hasta siete (el Triángulo de las Bermudas, por ejemplo). Ver tabla adjunta.

Otra de las premisas es que en un lugar de culto de una religión cualquiera puede tener influencia a la hora de llevar a cabo un hechizo, sin importar el hecho de que los investigadores pertenezcan o no a ella, dependiendo del hechizo que se lleve a cabo.

Esto se ha elegido para evitar meter una religión o el viejo y sobeteado concepto de "alineamiento" en la partida. Yo recomendaría que un lugar de culto de la religión que sea, dónde no se hayan celebrado sacrificios humanos ni se haya utilizado para

finés esotéricos (o sea que nada de catedrales templarias) no tenga influencia sobre los hechizos o sólo la tenga en los de defensa empleados por los investigadores para enfrentarse al mal. Es una opción muy maniquea, lo reconozco, pero es bastante más coherente que dejar a los PJs que suelen un "convocar a Y'golonac" en medio del monasterio del Escorial. Lo siento por aquellos que esperaban una super-tabla que lo cuantificase todo, pero a veces no se puede encontrar una tabla que sustituya al sentido común.

El F.E.T. se combinará con otros factores tal y como ahora veremos...

Vaya día...

No sólo es el lugar, sino que la fecha puede tener mucho que decir. Si estamos hablando de rituales celtas, por ejemplo, a nadie se le pasa por alto que la noche de Todos los Santos es especialmente influyente en toda la magia que derive de esta tradición. Otros factores a tener en cuenta son eclipses o conjunciones astrales. Todo esto lo

cuantificaremos en otro parámetro llamado F.M.U. (factor momento único)

Aquí tenemos que volver a poner una señal de ¡STOP! frente al peligro de dejarse llevar por las tablas.

Sería más bien un poco incongruente dejar que un sortilegio de "Llamar al poder de Nyambe", que es africano por todas partes, se efectuara muchísimo mejor por el mero hecho de que sea Navidad (solsticio de invierno).

Hay que tener en cuenta que algunas fiestas, al igual que algunos hechizos, provienen de tradiciones religiosas más que mágicas, por lo que van muy ligados a éstas. Ni que decir tiene que los hechizos de los Mitos no dependen en principio de nada, con lo que pueden recibir este tipo de influencias sin más problemas (se considera que la energía de la que hablamos permanece recuperable para quién la sepa canalizar ese día)

Es posible que algunos guardianes se sientan más a gusto otorgando mayores F.M.U. a las fiestas relevantes al hechizo en cuestión, o que sólo los apliquen caso de que exista una relación entre fiesta y hechizo. A vuestro gusto...

Ver tabla 2

Otros detallitos

Hay otros factores que pueden ayudar a que un hechizo surta efecto. Como decíamos, no es lo mismo intentar algo en el sótano de una mansión tenebrosa que en la cola del súper. He aquí una pequeña lista de influencias: tabla 3.

Y con todo esto...

Una vez calculadas estas influencias, hay

TABLA 1

<i>Tipo de Lugar</i>	<i>F.E.T.*</i>
Lugar normal y corriente, ciudad o campo.	1
Lugar de culto sin especial relevancia, ciudad (parroquia, sinagoga)	2
Lugar de culto sin especial relevancia, campo (ermita, iglesia de montaña)	3
Cementerios. Catedrales y lugares de culto importantes (monasterios, dólmenes prehistóricos) pero no excepcionales. Lugares dónde se han detectado fenómenos paranormales de manera aislada (casas encantadas, lugares de asesinatos)	4
Zonas dónde sea bastante habitual la presencia de fenómenos extraños (Montserrat, el Tíbet) o cuyo origen y utilidad para el culto no sea bien conocido (Stonehenge, el lago Ness, la isla de Pascua) y grandes formaciones geológicas (el Gran Cañón)	5
Zonas consideradas sagradas o malditas por alguna cultura, en especial si contienen algún lugar de culto destacado (la Meca, Machu Pichu, las pirámides)	6
Lugares como el triángulo de Las Bermudas, o el triángulo del Dragón, donde lo más normal es que pasen cosas raras. También, caso de que los PJs llegaran, zonas e islas míticas (Hi-Breasil, Avalon, el Hades)	7

*Factor Energía Telúrica

TABLA 2

<i>Fecha destacada</i>	<i>F.M.U.*</i>
Día normal	1
Día 13	2
Martes o Viernes 13	3
Equinoccio, Pascua, otras fiestas relativamente señaladas	4
Solsticios, fiestas muy señaladas (Todos Los Santos, San Juan)	5
Conjunciones poco comunes, fiestas que no sean anuales (la renovación del fuego de los aztecas, los 29 de febrero, los cambios de siglo)	6
Fechas rarísimas, coinciden con la apertura de portales y otros magnos eventos (no me refiero a la Expo...)	7

* Factor momento único.



que sumar los factores para ver qué pasa con el sortilegio.

Fórmula: (F.E.T.+F.E.U.+Fx) *2 contra POD-Factores de control.

Con un total de cuatro o menos, el hechizo no se verá afectado por ninguna de estas influencias. Si tiene que salir saldrá y si no, no, pero en cualquier caso lo que pase se deberá a los jugadores.

Con un resultado de cinco a diez, el hechizo contará con una posibilidad porcentual superior a la hora de efectuarse, pero también será mayor la posibilidad de que se les escape de las manos a los investigadores.

Sea como sea hay que tirar porcentaje en la tabla 4.

Con un resultado de once o mayor, o si ha salido "E.E." (energía excesiva) en la tabla 4, lo más probable es que el hechizo se des controle, puesto que se considera que las influencias ambientales son tan marcadas que, de entrada, y si no es con ayuda de la suerte, no se pueden dominar. En tal caso hay que ver si se puede aplicar algún factor de control al hechizo (ver tabla 5).

Caso contrario, el hechizo debe considerarse una pifia, con lo que lo más probable es que no funcione caso de ser de defensa y que libere a los seres y entidades contactados o convocadas (negación de hechizos de atadura, ataques sobre los propios PJs, simples batallas campales...).

Un ejemplo

Velvet Underground y Píted Cochote están en las pirámides (F.E.T. 6, con lo que podían ir a elegir otro sitio) de luna de miel. Es un día trece (F.M.U. 2) y se les ocurre dormir allí para investigar las actividades de un extraño culto que creen haber descubierto. Durante la noche oyen ruido, con lo que Velvet se pone un poco histérica y decide poner en práctica un hechizo que leyó en un libro muy raro que le dejó una amiga. Se trata de la Maldición de Azathot, cosa que debería protegerlos del Horrendo Cazador que pulula por allí.

El F.E.T. de seis más el F.M.U. de dos se suman (Velvet quería liar un porro pero Píted le ha dicho que nanay, así es que no se le suma nada de factor X) y dan un total de ocho.

La tirada de porcentaje es fallada estrepitosamente (había que sacar 60 o menos y han sacado un 82). Como era la primera vez que Velvet probaba el hechizo, lo ha hecho ella solita sin preguntar y hay, definitivamente, una presión externa, tiene un factor de control negativo de ocho a su POD de 16. Como no saque un diez o menos en la tabla de resistencia, esos dos no llegan al primer año de casados ...

TABLA 3

<i>Ambiente</i>	<i>Factor X</i>
Lugar más o menos privado, sin grandes aderezos	+1
Lugar público y visible	-2
Zona transitada	-3
Lugar acondicionado para el ritual	+3
Se ofrecen sacrificios humanos (sin que lo exija el hechizo)	+5
Se está en medio de un combate	-5
Se han consumido drogas	+3*
los PJs son conscientes de la fecha y lugar dónde lleven a cabo el hechizo (es decir, que no se ha elegido al azar)	+2

* Esto parte de una visión hippy de las drogas en el juego. Naturalmente, es lícito pensar que no van a tener ningún efecto positivo a la hora de hacer un hechizo, y es obvio que un PJ heroinómano bastantes problemas tendría el solito para ir convocando a gente rara, así es que cada cual se ponga los modificadores al respecto como más le apetezca.

TABLA 4

<i>Suma de factores</i>	<i>Influencia sobre el hechizo.</i>
1-4	Sin cambios. Tirada de porcentaje.
5	90% o menos, añade un punto de POD, + de eso, E.E.
6	80% o menos, añade 2 puntos de POD, + de eso, E.E.
7	70% o menos, añade 3 puntos de POD, + de eso, E.E.
8	60% o menos, añade 4 puntos de POD, + de eso, E.E.
9	50% o menos, añade 5 puntos de POD, + de eso, E.E.
10	40% o menos, añade 6 puntos de POD, + de eso, E.E.
11 o más	Energía excesiva.

TABLA 5

*Factores de control**

El personaje que lidera la realización del hechizo lo ha llevado a cabo antes	+2
El personaje que hace el hechizo ya lo ha visto hacerse	+1
El personaje que lleva a cabo el hechizo no lo ha probado ni lo ha visto realizar	-3
El hechizo se prueba por primera vez absoluta	-5
Un sólo personaje está realizando el hechizo	-2
Todos los personajes presentes del Se permite hacer grupo están en el ritual la tirada al POD mayor.	
No hay presiones externas (ni policia ni sectarios a la caza)	+3
Hay presiones externas	-3

* Se suman al Pod del personaje contra el doble de la suma de factores ambientales en la tabla de reistencia.