
Nuevas Habilidades para La Llamada de Cthulhu.

Autor: Varios - The Dark Gulf of N'Kai. Traducción: Killer Dog.
--

Aunque los libros de reglas de La Llamada de Cthulhu proporcionan una excelente variedad de habilidades para poder desarrollar tus propias aventuras de estilo clásico en la época de Lovecraft, sigue habiendo ciertas carencias en las habilidades para el guardián mas emprendedor y con unas miras mas actuales. En el interior de este pequeño tomo hay una serie de habilidades y modificaciones de habilidades apropiadas para el cambio de milenio.

Algunas habilidades tienen una notación para designar la época. 1990s es para Cthulhu Actual, mientras que CvC son habilidades pensadas para la reglas de conversión Cthulhu vs. Cyberpunk.

Conocimiento del Área (20/40/90% 1990s / 10% CvC)

Se debe especificar el área conocida. Permite al investigador moverse sin errores por un entorno conocido. La probabilidad base representa el conocimiento de la ciudad en la que vive el investigador, y la probabilidad base varia dependiendo del tamaño del entorno urbano: 20 para grandes metrópolis (Nueva York, Shangai); 40 para grandes ciudades (Boston, Londres); 90 para pequeñas poblaciones (Arkham, Innsmouth). Tener un 25% en esta habilidad comporta tener un conocimiento funcional del lugar en cuestión. No obstante, se deberían hacer tiradas en circunstancias inusuales.

En CvC, la base de 10% comporta un conocimiento de la vecindad inmediata que rodea a los alojamientos de los Investigadores. El conocimiento general de su ciudad/mundo es proporcionado a través del uso de Crédito Callejero.

Pelear (25%)

Una nueva habilidad de combate cuerpo a cuerpo que reemplaza las habilidades Puñetazo/Garra, Cabezazo y Patada y las agrupa dentro de una misma habilidad. Debe usarse con las nuevas Reglas de Combate Revisadas.

Criptografía(01%)

La habilidad para crear, descifrar, y romper códigos y contraseñas. Debe ser usada en conjunción con alguna de estas habilidades (a juicio del Guardián): Idiomas (cuando se trata de letras), Matemáticas (para códigos numéricos), o Informática (para hackear contraseñas), comprobando que en cada habilidad que sea necesaria para romper el código (o crear uno efectivo) se obtenga un resultado satisfactorio en las tiradas. Con un resultado aceptable, la tarea durara unas 5 horas, modificadas por la dificultad de la codificación. Se anima al Guardián a aplicar modificadores a las tiradas dependiendo de la dificultad del código (de 1 a 5 horas por cada 10% de dificultad).

Etiqueta (15% 1990s / 01% CvC)

Ya han pasado los días en los que los investigadores eran hombres y mujeres jóvenes, elegantes, de buen gusto y refinados. Mas a menudo que antes, los investigadores son gente de clase media carente del savoir-faire necesario para tratar con la alta sociedad (o usar los cubiertos de una manera adecuada). La etiqueta es necesaria para moverse correctamente por los círculos de “gente guapa” de la sociedad, estar en una reunión corporativa o en una audiencia con la reina.

Falsificación (01%)

Es la habilidad para crear documentos y escritos falsos. Dependiendo de la tarea que se realice, el conocimiento del idioma apropiado y de Fotografía pueden ser necesarios. En cualquier caso, una tirada con éxito de Informática y el acceso al equipo apropiado (Scanners, Impresoras, etc) dará una bonificación del 20% a todas las tiradas de Falsificación.

Artes Marciales (00%)

Bajo las nuevas Reglas Revisadas de Combate, los practicantes de artes marciales tienen ahora la posibilidad de escoger un estilo que incrementa el realismo y la variedad.

Crédito Callejero (01% 1990s / 05% CvC)

La versión de los bajos fondos de Crédito. Permite al investigador saber donde ir para conseguir las noticias de primera mano, que manos están tirando de determinados hilos, y otras informaciones referentes a los bajos fondos. Además dobla el factor de credibilidad - una tirada de Crédito Callejero con éxito puede conducirte a las personas adecuadas (e inadecuadas) - por ejemplo, tu reputación te precede y los jóvenes matones de la banda callejera deciden darte la bienvenida de una manera un poco mas fuerte de lo que desearías.