
Nuevas Reglas de Combate Cuerpo a Cuerpo para La Llamada de Cthulhu

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

Mas a menudo de lo que seria deseable, meterse en una pelea supone mas problemas que beneficios para los investigadores. Sin embargo, la Humanidad no parece saber cuando se les va a dar una patada en el culo. ¿Podría suceder que fuésemos una especie inherentemente violenta, o solo fundamentalmente estúpida? De cualquier modo, los Mitos se ríen de los fútiles intentos de hacer fracasar sus planes mediante el uso de la fuerza. Teniendo eso en mente, los entrenadores personales de El Golfo Oscuro han desenterrado algunos tomos y sugieren los siguientes cambios en el sistema de combate de "La Llamada de Cthulhu". Por favor, se ha de tener en cuenta que estos cambios no afectan de manera alguna a la habilidad **Presa**.

Combate Cuerpo a Cuerpo Simplificado

Olvidate de todos los ataques cuerpo a cuerpo por separado (Puño/Garra, Patada y Cabezazo) y reemplázalos con una nueva habilidad llamada Pelear. Pelear tiene un porcentaje base del 25%, e incluye las habilidades de Puñetazo, Patada y Cabezazo, que se modifican como se indica:

Maniobra	Modificador
Puño/Garra	+25%
Patada	+0%
Cabezazo	-15%

La razón que impulsa este cambio es la siguiente, Los investigadores no necesitan gastar un montón de puntos para ser capaces de defenderse, dejando mas puntos para gastarlos en habilidades menos violentas (Como Arte, o Psicología, o Pilotar Lanzadera Espacial).

Artes Marciales Mejoradas

La habilidad de Artes Marciales es una excelente adición al juego, y puede hacer que las habilidades de cuerpo a cuerpo resulten realmente demoledoras. No obstante, se echa un falta una cosa en las reglas actuales: el estilo. ¿Que tipo de Arte Marcial esta usando un Tcho-Tcho contra ti? En un esfuerzo por ayudar a los Guardianes a dar realismo a sus escenas de combate, el empleado mas reciente de El Golfo Oscuro, el Sr. Jauhn Wough, ha desarrollado una sencillas modificaciones de las Artes Marciales que permitirán que las vuestras peleas callejeras parezcan sacadas del cine de Hong Kong.

Ahora, cuando un personaje (Jugador o PNJ) escoja la habilidad de Artes Marciales, deberá escoger un estilo. Ese estilo incluirá modificadores a los diversos tipos de ataque (y defensa). Para los ataques, estas afectan a dos aspectos: la probabilidad de golpear con el ataque Y el uso de la habilidad de Artes Marciales para doblar el daño infligido por el ataque. Para las habilidades defensivas (Esquivar y Bloquear), el modificador no solo afecta a la probabilidad de evitar el daño, sino también a la de disminuir el daño causado por golpes bloqueados.

Este sistema introduce otra maniobra defensiva, el Bloqueo. Un Bloqueo es simplemente un rechazo del golpe utilizando partes del cuerpo. Un personaje puede bloquear cualquier ataque cuerpo a cuerpo para evitar daños de la manera siguiente: Los golpes sin armas son bloqueados sin producirse daños. Los ataques con armas (p. ej. espada, porra, etc.) que son bloqueados ocasionan el daño que causaría el arma, pero sin ser modificados por los bonificadores al daño positivos (las personas débiles siguen haciendo menos daño). Por ultimo, los ataques con armas en los que el bloqueo tiene éxito, y en los que estos están bajo los efectos de la habilidad Artes Marciales que posee el defensor solo hacen la mitad de daño, sin ser modificados por bonificaciones al daño positivas. Los bonificadores al daño negativos se aplicaran después de que se haya dividido por dos el daño.

Finalmente, cualquier especialista en Artes Marciales que escoja un estilo raro se encontrara con mayores dificultades para mejorar que Joe el Alborotador Callejero. Teniendo esto en cuenta, los diferentes estilos tienen cada uno un Porcentaje de Dificultad, que es la penalización asociada a la mejora de dicha Arte Marcial: añadir este porcentaje al de vuestra habilidad de Artes Marciales cuando después de una aventura intentéis mejorar vuestras habilidad de Artes Marciales (el Karate es mas difícil de aprender que el Boxeo).

Y así, sin mas preámbulos, he aquí una lista de Estilos de Artes Marciales para su uso en vuestra campaña de La Llamada de Cthulhu.

Estilo	Puñetazo	Patada	Cabezazo	Esquivar	Bloquear	Dificultad
Aikido				+30%	+40%	+30%
Boxeo	+30%			+10%	+20%	+10%
Judo				+15%		+5%
Karate	+20%	+20%			+20%	+25%
Kickboxing	+10%	+40%	+10%	+10%	+20%	+45%
Kung-Fu	+20%	+20%		+20%	+20%	+30%
Lucha Libre	+10%		+35%			+10%
Pelea Callejera						
Tae Kwon Do	+30%	+30%		+10%	+20%	+40%

Debéis recordar que estos bonificadores son acumulativos con los de Pelear. Si una habilidad es modificada por encima del 100%, permite empalar y/o usar la diferencia entre la habilidad y el 100% como una penalización a esquivar o bloquear el golpe (p. ej. Un boxeador con un 55% en Pelear tendría una probabilidad del 110% de acertar el golpe (Pelea 55 + Mod. Puñetazo 25 + Boxeo 30), por consiguiente cualquier oponente tendría un -10% para parar o esquivar sus ataques). Cualquier tirada para golpear en la que se obtenga 96-00 sigue siendo un fallo.