

versión 1.1

Three  
Fourteen



games

# Ethulhu d 100

Un reglamento para sumergirse en las pesadillas de H.P. Lovecraft



# Cthulhu

## d100

vers 1.1b

En este manual han trabajado

(1.0) César Bernal “Neddham”, Enrique Camino, Diego García, y Gerardo Mateo “Berger”;  
(1.1) Enrique Camino y Juan Vera.

Editor

(1.0 y 1.1) Enrique Camino

Colaboración editorial

(1.0) David Tenza “Solomon Kane”

Diseño

(1.0 y 1.1) JSDS

Agradecimientos

A Howard Phillips Lovecraft, por echar todo esto a rodar

A Sandy Petersen y Greg Stafford, por crear el primer juego basado en los Mitos

A Francesc Matas y Jordi Zamarreño, por hacer la primera traducción al castellano de un juego de los Mitos

A Charlie Krank, por seguir adelante “con la que ha estado cayendo”

A Piotr Borowski y el equipo de *Sans Détour*, por crear la mejor edición de *Call of Cthulhu* de la historia

A Aitor Solar “Entropía”, por crear ese gran rincón de los Mitos ([www.leyenda.net](http://www.leyenda.net), pincha ahí ahora)

A los habituales de [www.leyenda.net](http://www.leyenda.net), sin los cuáles nuestro ímpetu habría decaído hace tiempo

A Alex Werden y el grupo Arcano XIII, por traducir GORE a nuestro idioma

**(c) 2019 Three Fourteen Games :: 1401 - Todos los derechos aplicables reservados**

Todas las imágenes de este manual han sido creadas o modificadas desde imágenes libres de derechos o de la colección del autor - Puedes conocer más sobre nosotros y nuestros productos visitando <http://www.threefourteengames.com> - Partes de este manual corresponden a traducciones de material con licencia OGL, las licencias aplicables se encuentran al final del libro - Puede redistribuirse este PDF siempre que se haga de manera completa, indicando la fuente original - Puede crearse material adicional utilizando el reglamento aquí presentado siempre que se haga referencia a la fuente original y que no se realice con afán de lucro - Para cualquier duda, comentario o sugerencia, estamos a vuestra disposición en [contacto@threefourteengames.com](mailto:contacto@threefourteengames.com)

Three  
Fourteen



Purveyors of  
Fine Games and Goods

## CONTENIDOS

### 0. ¿Por qué otro juego de los Mitos?

(lat.) Abreviaturas

5

### 1. Reglas y Mecánicas

Chequeos de Habilidad

Chequeos de Atributo

¿Cuándo debes tirar los dados?

Modificadores

Chequeos enfrentados

Fuerza de voluntad

Experiencia

Tiempo

Iluminación

Umbral de éxito (opcional)

6

6

7

7

7

8

8

8

9

9

9

### 2. Atributos y Habilidades

Atributos

Características adicionales

Habilidades

10

10

11

11

### 3. Descenso a la Locura

Sistema "clásico"

Sistema "alternativo"

(lat.) Pérdidas de Estabilidad Mental

Interpretar la tensión mental

16

16

17

17

20

### 4. Combate

Declaración de acciones

Usar una habilidad

Empalar

Ataques Cuerpo a Cuerpo

. Bloquear

. Esquivar

Ataques a distancia

Armas de Fuego

Otras reglas

Daño simplificado (opcional)

22

22

23

23

23

23

23

24

25

26

27

### 5. Daño

Heridas

Otras fuentes de Daño

28

28

29

### 6. Magia

POD, PM y Magia

Aprender hechizos

Lanzar hechizos

32

32

32

33

### 7. Creación de Personajes

(lat.) En resumen

Atributos

Profesiones y habilidades

34

34

34

34

### 8. Armas

Armas de Cuerpo a Cuerpo

Armas a distancia

Armas de Fuego

36

36

36

37

### 9. Criaturas de los Mitos

Cómo usar las criaturas

Perfiles

Criaturas

38

38

38

39

### 10. Tomos Arcanos

Los libros

Hojear un libro

Tomos arcanos

44

44

45

45

### 11. Licencias

Open Game License

GORE Trademark License

46

46

48

### Ficha de personaje años 20/30

### Ficha de personaje actual

49

50

## Relación de Tablas

Probabilidades de éxitos extra	6
Modificadores a los Chequeos de Habilidad	7
Chequeos enfrentados	8
Algunas fuentes de luz	9
Modificador al Daño	11
Lista Maestra de Habilidades	14
Pérdidas de Estabilidad Mental	17
Modificadores a los chequeos (EM)	18
Vuelta a la normalidad	19
Locura a largo plazo	19
Modificadores por distancia	24
Localización en seres antropomorfos	26
Conversión a daño simplificado	27
Corrosivos y daño	29
Heridas Graves	29
Fuego y calor	30
Armas de Cuerpo a Cuerpo	36
Armas a distancia	36
Armas de fuego	37





0.

# ¿Por qué otro juego de los Mitos?

## Abreviaturas

Durante este reglamento vas a encontrar las abreviaturas habituales cuando nos refiramos a mecánicas de juego:

**GM:** Game Master, la persona que dirige la partida e interpreta a los personajes no jugadores.

**PJ:** Personaje Jugador, personaje imaginario controlado individualmente por uno de los jugadores (no por el GM).

**PNJ:** Personaje No Jugador, el resto de personas imaginarias que pueblan el mundo de juego, representados colectivamente por el GM.

**1DX:** Un dado con X número de caras, 1D6 es un dado de seis caras, etc. También encontrarás otras variantes 2DX, 3DX+2 (lanza 3 dados de X caras y suma 2 al resultado final).

Damos por hecho que estás familiarizado con el mundo de los Mitos de Cthulhu y, muy probablemente, con otros juegos de rol que también tienen estos como ambientación. Lo primero que tenemos que dejar claro es que lo que tienes en tus manos (pantalla) no es un manual completo. Es tan solo un reglamento para ayudarte a situar tus partidas, pero no vas a encontrar capítulos con información general sobre la cosmología de Lovecraft, el panteón de dioses y primigenios, ni cómo crear aventuras de investigación. Damos por hecho que ya sabes todo eso. Solo te ofrecemos dos secciones cortas que tratan sobre algunas de las criaturas y sobre los tomos arcanos (por motivo de la situación de algunos de los derechos de autor es posible que eches de menos algún clásico).

**Cthulhu d100** es un reglamento completo que te ayudará a situar tus partidas en los mundos de los Mitos de Cthulhu de forma fácil y ágil, y te permitirá utilizar material comercial disponible para los juegos más conocidos situados en ese mismo entorno.

El manual que tienes en tus manos se basa parcialmente en el sistema GORE creado por Daniel Proctor (basado a su vez en el SRD libre de RuneQuest, el juego origen del sistema d100 de Chaosium), y con licencia OGL. El texto está editado y adaptado desde la traducción realizada por el colectivo Arcano XIII a través del fanzine rolero, coordinada por Alex Wenden. Nuestro agradecimiento a todos los implicados.

En cuanto a las reglas de estabilidad mental, vas a encontrar una mecánica básica tradicional, que sigue la visión más ortodoxa, y otra completamente nueva creada desde cero y que, en nuestra humilde

opinión, reflejan mejor el lento (o rápido) descenso a la locura de los personajes.

## ¿Por qué una nueva versión de Cthulhu d100?

En ocho años de partidas de **Cthulhu d100** algo hemos aprendido. En esta revisión vas a encontrar dos nuevas reglas para gestionar el uso de las habilidades de tus personajes (**Fuerza de voluntad**, que permite a los personajes lograr algo poniendo un esfuerzo extra... pero exponiéndoles a su vez al desastre; y los **Umbrales de éxito**, que ayudan a evitar tiradas en tareas o chequeos que deberían ser obvios para personajes con la suficiente capacitación). También se ha reescrito parte del sistema alternativo de **Estabilidad Mental**, para hacerlo más punitivo con los PJ y para que resulte más funcional a medio y largo plazo. Y finalmente, se ha escrito gran parte del sistema de combate prácticamente desde cero, para evitar los forcejeos eternos en que nadie hacía daño. Como en el caso de la **Estabilidad Mental**, el objetivo es que los combates resulten más peligrosos. Los escenarios de **Cthulhu d100** no deberían resolverse con combates, así que hemos procurado que la propia mecánica disuada a los jugadores de seguir esa vía. Vosotros nos diréis si lo hemos logrado.

En las siguientes páginas, todas las reglas nuevas van enmarcadas, para que resulten fáciles de identificar y no os tengáis que leer el libro entero otra vez.

Esperamos que disfrutéis de estas revisiones y que el reglamento se integre con fluidez en vuestras partidas. A sus pies.

Varsovia, 27 de enero de 2019

1.

# Reglas y Mecánicas

## Probabilidades de éxitos extra

Porcent.	Espec.	Crítico
1-7	1	1
8-12	2	1
13-17	3	1
18-22	4	1
23-27	5	1
28-29	6	1
30-32	6	2
33-37	7	2
38-42	8	2
43-47	9	2
48-49	10	2
50-52	10	3
53-57	11	3
58-62	12	3
63-67	13	3
68-69	14	3
70-72	14	4
73-77	15	4
78-82	16	4
83-87	17	4
88-89	18	4
90-92	18	5
93-97	19	5
98-100	20	5

## Cheques de Habilidad

Todas las habilidades que poseen los personajes se expresan en porcentaje. Algunas tienen una puntuación base que todo el mundo comparte, digamos que es una especie de dotación natural aunque nunca se ejercite o entrene esa capacidad (todo el mundo sabe trepar por ejemplo, mejor o peor). Cuando crees el personaje puedes perfeccionarlo añadiendo percentiles en función de sus atributos. Otras habilidades (en general, las más académicas) solo pueden estar a disposición del personaje siendo aprendidas y no tienen por tanto bases (la base es 0%).

Cuando necesites decidir si una acción ha tenido éxito o no, tira 1D100 y compara el resultado con el nivel de la habilidad que se está usando. Si el resultado es igual o inferior a la puntuación en la ficha del personaje, el intento ha tenido éxito. Si es mayor, esta vez no lo ha logrado.

Adicionalmente, si la tirada es especialmente buena o mala, existen otras posibilidades que se detallan a continuación.

### Éxito Especial

Si el resultado es igual o menor a un quinto del porcentaje de la habilidad (contando los modificadores que hayan de aplicarse) se ha tenido un éxito especial, es decir, un resultado satisfactorio por encima de lo normal.

El cómo viene esto a interpretarse en juego, describiendo la acción resultante es tarea del GM. Normalmente podrían añadirse beneficios como estos:

- La tarea es completada en menos tiempo de lo esperado.
- La tarea se termina con elegancia, gracia y estilo.
- El personaje consigue información adicional a la pretendida.

En combate, con cierto tipo de armas (armas que “empalan”, como se indica en la tabla correspondiente), el daño se dobla si se consigue un impacto con un resultado especial.

### Éxito crítico

Si el resultado de la tirada es igual o menor a un veinteavo del porcentaje de la habilidad (contando modificadores que puedan aplicarse), se ha obtenido un éxito crítico, es decir, un resultado muy por encima de lo normal. Cabe notar que un resultado de 01 es siempre un crítico (cuando haya alguna posibilidad de que la acción prospere, por supuesto). Un “crítico” incluye las ventajas de un “especial”, por lo que el daño en combate también se ve modificado como se ha indicado anteriormente.

Un resultado crítico debería afectar a la narración de los hechos, haciendo que las tornas quedasen a favor de los PJ para el resto de la escena.

Si el mecanismo de éxitos críticos te parece demasiado “poderoso” a favor de los jugadores (¡una de cada cien veces ocurre algo extraordinario!), recuerda, todo este reglamento no son más que ideas, deséchalo y sigue jugando.

### Pifias

Cuando el resultado de la tirada está entre 96 y 00 se entiende que se ha pifiado. Hablamos de un resultado desastroso, no



solo de no conseguir realizar una determinada acción o tarea.

Qué viene a significar una pifia llevada a la situación concreta dentro de la partida está en manos del GM. Habitualmente desemboca en resultados de este tipo:

- La tarea tarda el doble de tiempo en completarse y además resulta fallida.
- La operación supone un resultado inútil, que para colmo, dificulta futuros intentos o realizar otras acciones.
- El personaje no puede volver a intentar lo nuevamente o incluso se lesiona por el esfuerzo.

### Éxitos y Fracasos Automáticos

Cualquier resultado de 01 es un éxito automático (y crítico). Cualquier chequeo con resultado de 00 es un fallo (y pifia, claro).

## Cheques de Atributo

Puede que en algún momento no encuentres la habilidad adecuada para decidir si algo sale bien o no, o que la tarea se refiera directamente a una atributo (una prueba de fuerza bruta, por ejemplo). En ese caso, puedes realizar la tirada "contra" la puntuación del atributo. Puedes utilizar 1D20 buscando un resultado igual al atributo o menor, o multiplicar este por cinco y tirar como si se tratara de un porcentaje (estadísticamente ambos métodos son equivalentes).

## ¿Cuándo debes tirar los dados?

Tira solo cuando el resultado de la acción sea relevante para la narración. Encontrar un periódico del año pasado en una hemeroteca es una tarea trivial. Si quien busca tiene suficiente tiempo lo acabará encontrando. Un cerrajero profesional, igualmente, con tiempo y herramientas será capaz de abrir una cerradura común.

Sin embargo, si la tarea es complicada por otros factores, o el resultado depende medianamente de la suerte (un disparo, un salto sobre una zanja) debes lanzar los dados y atenerte al resultado.

## Modificadores

No todos los usos de las habilidades se dan en las mismas circunstancias externas. Si un PJ tiene un 40% en la habilidad Embaucar, por ejemplo, no lo tendrá igual de fácil si se enfrenta a un paleta de pueblo para que le preste un caballo, como si intenta liar a un comisario del Museo Británico para colarse en la preparación de una exposición. Por ello, ponemos a disposición del GM un baremo de modificadores a los chequeos.

### Circunstancias muy favorables

P.ej.

*Criterio de tiempo:* se cuenta con más del doble de tiempo de lo habitualmente necesario para realizar la tarea.

*Criterio de factores externos:* las circunstancias son muy favorables, incluso para personas no duchos en la tarea.

*Criterio de calidad del oponente:* el oponente ignora que se están intentado aprovechar de él o de su posición.

Aplica un +20% al porcentaje efectivo de la habilidad a la hora de realizar la tirada.

### Circunstancias favorables

P.ej.

*Criterio de tiempo:* se cuenta con más tiempo del habitualmente necesario para realizar la tarea.

*Criterio de factores externos:* las circunstancias son favorables y aumentan la probabilidad de éxito de alguien habituado a realizar la tarea.

*Criterio de calidad del oponente:* el oponente es consciente de la situación pero confía en el PJ y pretende ayudar.

Aplica un +10% al porcentaje efectivo de la habilidad a la hora de realizar la tirada.

## Reglas y Mecánicas

## Modificadores a los Cheques de Habilidad

### Circunstancias...

Muy Favorables	+20%
Favorables	+10%
Desfavorables	-10%
Muy Desfavorables	-20%







## Chequeos enfrentados

Diferencia a favor/en contra del Factor Activo con respecto al Factor Pasivo

+10...	Auto
+9	95%
+8	90%
+7	85%
+6	80%
+5	75%
+4	70%
+3	65%
+2	60%
+1	55%
0	50%
-1	45%
-2	40%
-3	35%
-4	30%
-5	25%
-6	20%
-7	15%
-8	10%
-9	5%
-10...	Imp.

Ejemplos:

FUE 13 contra Resistencia 10, dif: +3, Probabilidad 65%

FUE 10 contra Resistencia 10, dif: +0, Probabilidad 50%

FUE 6 contra Resistencia 10, dif: -4, Probabilidad 30%

### Circunstancias desfavorables

Pej.

*Criterio de tiempo:* se cuenta con suficiente tiempo para realizar la tarea si se es ducho en la habilidad, pero no para realizarla cómodamente.

*Criterio de factores externos:* las circunstancias son desfavorables y complican la probabilidad de éxito de alguien habituado a realizar la tarea.

*Criterio de calidad del oponente:* el oponente es consciente de la situación y desconfía del PJ.

Aplica un -10% al porcentaje efectivo de la habilidad a la hora de realizar la tirada.

### Circunstancias muy desfavorables

Pej.

*Criterio de tiempo:* se cuenta con tiempo claramente insuficiente y solo alguien realmente ducho lograría resolver la tarea.

*Criterio de factores externos:* las circunstancias son muy desfavorables y hacen muy poco probable que incluso alguien habituado a realizar la tarea la termine satisfactoriamente.

*Criterio de calidad del oponente:* el oponente es consciente de la situación, desconfía del PJ, y cuenta con medios y motivos para oponerse.

Aplica un -20% al porcentaje efectivo de la habilidad a la hora de realizar la tirada.

## Chequeos enfrentados

A veces los personajes pueden necesitar enfrentar sus Atributos a los de otro personaje o contra un factor externo que ofrece resistencia o les ataca (desde una puerta atrancada hasta un veneno). Para resolver estas circunstancias debes tomar las puntuaciones de los atributos correspondientes: CON cuando tenga que ver con la resistencia, FUE cuando se trate de fuerza bruta, INT cuando se ponga sobre la mesa la capacidad de razonamiento lógico, etc. Si ambos contendientes (entendamos "puerta atrancada" por contendiente) tienen la misma puntuación, cada uno tiene un 50% de probabilidades de salir victorioso. Pero esto no es lo habitual. Por cada punto de diferencia de nivel se otorga un 5% más de probabilidades de salirse con la suya al que tiene la ventaja. Llamaremos Factor Activo a aquel que intenta lograr algo, y Factor Pasivo al que ofrece resistencia. Consulta la tabla correspondiente para hallar el porcentaje de éxito del Factor Activo.

Si la diferencia es de 10 puntos o mayor la tarea se logra automáticamente (en caso de que la ventaja sea para el Factor Activo), o resulta totalmente imposible (en el caso opuesto).

Ejemplo: un joven Wilbur W. desea acceder a la biblioteca donde su tío guarda ciertos tomos por los que siente curiosidad. Su tío no está en casa y Wilbur considera que es el momento adecuado para colarse. Sin embargo, la puerta está cerrada con llave. El muchacho la intenta derribar comparando su FUE con la resistencia de la puerta cerrada (determinada por el GM). Wilbur tiene FUE 10, y el GM decide que la puerta tiene una resistencia de 18. La diferencia es de 8 puntos, a razón de un 5% por punto, Wilbur apenas tiene un 10% de probabilidades de echarla abajo a golpes ( $50\% - 40\% = 10\%$ ).

$10 \times 5 = 50\%$ , o consulta en la tabla el porcentaje para una diferencia de -8.

## Fuerza de voluntad

En ocasiones, una tirada que es importante para un PJ se falla por pocos percentiles... y frustra un buen plan. Esta regla representa las ocasiones en que ponemos todo para lograr algo, "esto lo voy a conseguir como me llamo...". Pero claro, esto conlleva un riesgo.

Si alguien falla un chequeo de habilidad por un margen igual o menor a la mitad de su POD (redondeando hacia abajo), todavía puede intentar lograr lo que se proponía, ese último esfuerzo, realizando una tirada de  $POD \times 5\%$ . Si se obtiene éxito en esta segunda tirada, se logra la acción original, si se falla, el fracaso es catastrófico. Intentarlo es decisión del jugador...

## Experiencia

Si los personajes de tu grupo son interpretados por jugadores lo suficientemente habilidosos, puede que incluso sobrevivan entre partidas. Cuando así sea, tienen derecho a evolucionar y mejorar.

### Tiradas de Mejora

A discreción del GM, cada vez que un personaje utilice una habilidad de manera exitosa y, bien obtenga un resultado especialmente bueno (especial o crítico), bien ese uso sea de gran utilidad para el avan-



ce de los personajes en su investigación o acciones, se le concederá al PJ una marca de experiencia en esa disciplina (utiliza el cuadradito junto al nombre, en la ficha, para recordarlo).

Al finalizar el escenario (o la sesión, si el escenario es demasiado largo como para hacerles esperar), cada jugador con marcas de experiencia en la ficha de su PJ puede hacer un chequeo para intentar aumentar los porcentajes.

Se lanza 1D100 y si el resultado es superior al porcentaje actual se gana 1D3. Resultados iguales o superiores a 98 siempre son un éxito aunque el porcentaje de la habilidad supere este número.

### Estudio y Práctica

Practicar o estudiar para subir el porcentaje de una habilidad supone, como regla general, dedicarle dos semanas intensivas por cada 10% o fracción que tenga esa disciplina en el momento de comenzar el entrenamiento/estudio. Tras pasar el tiempo requerido, el jugador obtiene una mejora de 1D3 puntos siempre que antes supere un chequeo de POD, que demuestre que ha sido capaz de mantener la concentración y la disciplina durante ese período. En caso de fallo, el tiempo se ha perdido sin ningún beneficio.

### Mentores

Los personajes pueden aumentar sus posibilidades de mejora siendo adiestrados o supervisados por un mentor o maestro. Alguien más experimentado que ellos en la disciplina que desean trabajar (es decir, con mayor porcentaje). Esto supone que se reduce el tiempo necesario para estudio o práctica en un 25%.

Para poder aprovechar el trabajo de un mentor, este debe tener al menos un 10% más en la habilidad que el estudiante.

Ejemplo: Wilbur W. quiere mejorar sus conocimientos de Ciencias ocultas (actualmente tiene 30%), por lo que decide ponerse a estudiar los libros de su tío. Para poder mejorar en 1D3, debe pasar seis semanas (su porcentaje es tres veces 10%) de estudio intensivo. Si pudiera convencer a su tío para que le ayudara en sus investigaciones, podría beneficiarse del 1D3 tan solo 32 días después de comenzar a estudiar (¡contando en muchos casos con que supere el chequeo de POD, claro!).

## Tiempo

En algunas ocasiones, necesitarás determinar la duración de una tarea en juego con cierta exactitud (si los PJ están intentando copiar unos grabados mientras unos sectarios les buscan por el museo, por ejemplo, cada minuto es precioso).

Para el combate o el uso de ciertas habilidades manejamos una unidad de medida especial dentro del juego: el turno, que es una unidad estándar de tiempo que permite realizar una acción (un disparo mínimamente apuntado, un salto calculado, recordar un dato...). A efectos de mecánica, diremos que cada turno dura 12 segundos (5 turnos por minuto).

## Iluminación

El uso de la gran mayoría de habilidades se verá normalmente afectado por el nivel de iluminación. Para trasladar esto a la mecánica de juego, consideraremos tres niveles de iluminación:

### · Penumbra

Las habilidades pueden utilizarse a la mitad de su porcentaje

### · Oscuridad casi total

Las habilidades pueden utilizarse a un cuarto de su porcentaje

### · Oscuridad total

Las habilidades pueden utilizarse a un cuarto de su porcentaje, con un máximo igual al menor de  $POD \times 3\%$  o  $INT \times 3\%$  (siempre y cuando sea físicamente posible seguir utilizando la habilidad en estas circunstancias, por ejemplo, podemos controlar un coche desbocado tras un derrape, pero no podremos conducirlo por la carretera, pues ¡no la vemos!).

Algunas fuentes de luz

Ejemplo	Radio de iluminación
Vela o cerillas	30 cm.
Antorcha o candil	1,5 metros
Hoguera	5 metros
Gran hoguera	15 metros

## Reglas y Mecánicas

### Umbral de éxito (opcional)

Algunas tareas o conocimientos que requieren cierta formación se convierten en sencillos u obvios para profesionales o personas muy experimentadas. Reconocer la cultura de la que proviene una pieza de alfarería puede ser un reto para un mero aficionado, pero evidente para un profesional. Por esto, y con afán de simplificar el flujo de la partida, evitando tiradas innecesarias, proponemos la regla de Umbral de éxito.

Cada vez que el GM presente una situación que requiera el uso de una habilidad (conocer un dato, aplicar un conocimiento técnico... o con ejemplos más concretos: orientarse en un bosque, conseguir un contacto en los bajos fondos, abrir una cerradura...), puede determinar el umbral necesario en la habilidad que convierte el chequeo en un éxito automático.

*Por ejemplo, esta vasija es característica de la civilización minoica, conocida y profusamente investigada, por lo que el umbral de éxito para reconocer su origen será de 25%. Cualquier PJ con 25% o más en Ciencias (Arqueología) no necesita tirar para identificar la pieza. Cualquier PJ con menos de 25% quizá sea capaz de identificarla o quizá no, debe tirar (y obtener un resultado de éxito según su nivel en la habilidad en uso).*

Un PJ con un nivel de habilidad igual o superior al umbral requerido puede decidir tirar, con el objetivo de lograr un especial o crítico, siempre que el GM lo permita y siempre que haya más información que dar. Si un PJ en esta situación tira los dados y falla, se queda con la información básica.

Como guía, un umbral de 25% se aplica en los casos en que algo es obvio para un profesional con experiencia; un umbral del 50% en los casos en que un profesional debe haber trabajado específicamente en ese campo o tener experiencia extensa en esa área; y un 75% para personas que sean eminencias reconocidas en su campo.



2.

## Atributos y Habilidades

### Atributos

Todo personaje posee ocho Atributos principales. Estos definen, a grandes trazos, cómo es dicho investigador. Otros rasgos menores (habilidades) nos hablarán sobre sus capacidades o las disciplinas en las que se ha formado.

Para los PJ, los atributos se generan a la hora de crear el personaje mediante tiradas de dados (Esto se explica en el capítulo 7: Creación de Personajes).

Los atributos pueden verse minorados por el efecto de lesiones, enfermedades o la edad. Si cualquier atributo que no sea Carisma (CAR) baja de 4, el personaje se considera inválido y requerirá de ayuda para las tareas más básicas. Más allá, si cualquiera (excepto, una vez más, CAR) llega a 0, el personaje muere o, en caso de que esto se dé en INT o POD, podemos entender que queda vivo pero en estado vegetal.

### Fuerza (FUE)

La fuerza bruta del personaje. Controla la cantidad de daño que este produce y qué pesos puede levantar, empujar, etc. Para nuevos PJ se genera tirando 3D6.

### Constitución (CON)

La medida de la salud del personaje, la Constitución indica cuánto daño puede soportar, así como su resistencia a la enfermedad, venenos y otras agresiones. Para nuevos PJ se genera tirando 3D6.

### Destreza (DES)

La agilidad, coordinación, velocidad, y reflejos de un personaje. La Destreza inter-

viene en muchas acciones físicas, incluido el combate. Para nuevos PJ se genera tirando 3D6.

### Tamaño (TAM)

Indica lo alto y fornido del personaje. Tal como enseguida veremos que ocurre también con la FUE y la CON, altas puntuaciones influyen sobre el daño extra que se es capaz de infligir o absorber. Para nuevos PJ se genera tirando 2D6+6.

### Inteligencia (INT)

La capacidad para abordar mentalmente problemas, la Inteligencia se usa para analizar información y memorizar instrucciones. Para nuevos PJ se genera tirando 2D6+6.

### Poder (POD)

Quizás el atributo más abstracto, es la medida de la fuerza vital y la voluntad. Para nuevos PJ se genera tirando 3D6.

### Carisma (CAR)

Cuantifica el atractivo físico, la presencia y la capacidad de liderazgo. Puntuaciones bajas pueden indicar que el personaje no es agradable al trato o que es poco agradado. Las altas son típicas de seductores, *sex symbols* y exitosas relaciones públicas. Para nuevos PJ se genera tirando 3D6.

### Estudios (EST)

Habla de la educación reglada que ha cursado el personaje. Cuanto más alta sea la puntuación de este atributo, más conocimientos tanto generales como específicos de su campo profesional tendrá. Para nuevos PJ se genera tirando 3D6+3.



## Características Adicionales

Se trata de una serie de puntuaciones dependientes de los atributos y que dan información accesoria sobre otras capacidades del personaje.

### Idea (INTx5%)

Se utiliza cuando el personaje debe recordar algo que el propio jugador ha olvidado (¿cómo se llamaba el portero de aquel edificio?), o cuando pretende sacar una conclusión de unas pistas presentadas (ten en cuenta que la inteligencia y memoria del personaje son diferentes a las del jugador que lo interpreta).

### Suerte (PODx5%)

Cuando algo es meramente aleatorio, el GM pide al jugador que haga una tirada de Suerte. Por ejemplo, el jugador pregunta si lleva encima algo con lo que improvisar unas esposas.

### Cultura General (ESTx5%)

En función de sus estudios y de lo cultivado que sea, el personaje tendrá la posibilidad de conocer informaciones genéricas sobre temas diversos (¿dónde se guarda la información sobre compra-venta de inmuebles?, ¿es habitual este tipo de planta en este clima?).

### Modificador al Daño (MD)

Se añade a los dados de daño que el personaje causa cuando lucha desarmado o utiliza un arma de combate cuerpo a cuerpo o arrojada. Consulta la tabla correspondiente aquí al lado para averiguar el MD de un personaje. Encontrarás más información y las mecánicas relacionadas en los capítulos 4: *Combate* y 5: *Daño*.

### Puntos de Vida (PV)

Determinan cuánto daño puede recibir el personaje antes de llegar a la inconsciencia o la muerte. Calcula los PV hallando la media de TAM y CON y redondeando hacia arriba. Encontrarás más información y las mecánicas relacionadas en los capítulos 4: *Combate* y 5: *Daño*.

### Puntos de Magia (PM)

Si bien los protagonistas de las historias de HPL rara vez tenían la oportunidad de utilizar la magia ellos mismos, es algo que debemos cubrir en este reglamento. Normalmente los PM se emplean en la ejecución de hechizos. La cantidad inicial para un personaje es igual a su POD. Si

se consumen completamente (si su reserva llega a 0), el individuo puede llegar a la inconsciencia por agotamiento. Los PM se recuperan completamente cada 24 horas, de forma gradual. Si un personaje ha quedado inconsciente al emplear toda su reserva, volverá en sí pasada una hora (ya que recupera el primer PM).

## Habilidades

Centrándonos en los relatos canónicos de los Mitos, hemos preferido dejar fuera de esta lista las habilidades que, si bien pueden encontrarse en otros juegos del género, entendemos que no son propias de la acción *Lovecraftiana* (¿Equitación?). Sin perjuicio de lo cual, por supuesto, siéntete libre para añadir aquellas capacidades que consideres necesarias para tu entorno o estilo de juego. Si tu partida se desarrolla en un aeródromo de la Primera Guerra Mundial y tus PJ son personal allí destinado, necesitarás que Piloten, Reparen aviones, tengan conocimientos de Táctica militar, etc.

En el listado a continuación, tras el nombre de la habilidad encontrarás el porcentaje base (entre paréntesis).

## HABILIDADES DE CONOCIMIENTOS

### Burocracia (10%)

Permite al PJ conocer y enfrentarse a procesos de diferentes tipos que requieren intercambio de información con instituciones públicas o privadas. Un buen uso (es decir, un buen resultado en la tirada) permitirá al personaje saltarse pasos o acelerarlos. A discreción del GM será lógico aplicar modificadores negativos cuando las instituciones con las que se lidie sean extranjeras o de culturas muy diferentes.

### Ciencias naturales (varias)

Se trata de una habilidad con distintas posibilidades de especialización. Debes escoger una disciplina diferente para cada una de ellas, y emplear puntos para mejorarlas una por una (como se explica más adelante a la hora de hablar de la creación de un personaje). A continuación damos una lista que dista de ser exhaustiva: *Astronomía, Biología (5%), Botánica, Farmacología, Física, Geología, Química*.

Salvo que se especifique lo contrario, la base en cualquier Ciencia es 0%.

## Atributos y Habilidades

### Modificador al Daño

FUE+TAM	MD	Dñ simp
1/5	-1D8	-5
6/10	-1D6	-4
11/15	-1D4	-2
16/20	-1D2	-1
21/25	0	0
26/30	+1D2	+1
31/35	+1D4	+2
36/40	+1D6	+4
41/45	+1D8	+5
46/50	+1D10	+6
51/60	+1D12	+7
61/70	+2D6	+8
71/80	+2D8	+9
81/90	+2D10	+11
91/100	+2D12	+13
101/120	+3D10	+16
121/140	+3D12	+19
141/160	+4D10	+22
161/180	+4D12	+26
181/200	+5D10	+28

**Dñ simp:** El sistema de **Daño Simplificado** es una regla opcional que se explica en la página 27.





mes

### **Ciencias ocultas (5%)**

Representa conocimientos sobre lo sobrenatural: monstruos del folklore, magia, fantasmas o los fenómenos extraños que creas adecuados y que no estén cubiertos por la habilidad Mitos de Cthulhu (V. más adelante).

### **Ciencias sociales y humanidades (varias)**

Al igual que ocurre con las Ciencias naturales, se trata de una habilidad en rama con distintas posibilidades de especialización. Cada especialización requiere gasto de puntos y evolución por separado. A continuación damos unos cuantos ejemplos de disciplinas:

*Antropología (5%), Arqueología, Ciencias Políticas (5%), Criminología, Derecho (5%), Geografía (10%), Historia (10%), Sociología.*

Salvo que se especifique lo contrario, la base en cualquier Ciencia es 0%

### **Idiomas**

#### **(Materno: ESTx5%, Otros 0%)**

Estipula cómo de bien se maneja alguien conversando, escribiendo y leyendo en su propia lengua y en otras. El idioma materno tiene un porcentaje base igual a ESTx5%. En cuanto a los idiomas apren-

didados diferentes al materno, necesitas al menos un 50% para poder entender una lengua con la eficacia que podría tener alguien nativo, si bien es a partir de porcentajes superiores a un 60% cuando serás capaz de identificar a uno de ellos por el acento o conocer jerga callejera en ese idioma.

Esta habilidad requiere que especifiques qué idiomas conoces, y que emplees puntos para subir los porcentajes de manera independiente por cada lengua.

El porcentaje representa la capacidad activa de comunicación. Toda persona entiende más en un idioma de lo que es capaz de expresar en él (¡incluido en el nativo!). Por ello, si el PJ solo necesita entender o leer un mensaje, el GM puede conceder un modificador positivo de +20% (si el mensaje es claro o el acento del hablante limpio), o +10% (si el mensaje utiliza términos más complicados o el hablante tiene un acento cerrado).

En la mecánica de juego no vamos a hacer distinción entre leer/escuchar y hablar/escribir, ya que entendemos que en la amplia mayoría de los casos el aprendizaje se habrá realizado de manera sistemática, y las diferentes capacidades se habrán desarrollado de forma coherente. El GM es libre de apuntar excepciones si lo considera necesario.

### **Manejo de archivos (25%)**

Conocimiento de las herramientas de búsqueda, protocolos y sistemas de archivo para conseguir información. No solo permite manejarse en una biblioteca pudiendo buscar los libros almacenados uno mismo o moverse entre sus categorías, sino también poder hacer búsquedas en bases de datos, sistemas informáticos y otros registros (si la era de juego lo permite).

### **Medicina (0%)**

Supone conocimientos propios de un doctor en Medicina. Define la capacidad para diagnosticar enfermedades y tratar lesiones, enfermedades, intoxicaciones, etc.

**Tratar envenenamientos:** un chequeo exitoso puede permitir tratar a un paciente envenenado. Este obtiene el derecho a realizar un chequeo enfrentado de CON contra la POT (Potencia) del veneno, ganando el paciente un modificador positivo a su CON igual a las decenas del porcentaje de Medicina de quien le trata



(hemos hablado sobre chequeos enfrentados en la página 8).

### Mitos de Cthulhu (0%)

Engloba los conocimientos sobre la realidad de los Mitos. Esta habilidad no puede recibir puntos durante la creación del PJ (salvo que el GM dicte lo contrario por "necesidades del guión"). Se irá incrementando según el personaje vaya teniendo encuentros con criaturas o acumulando saber arcano mediante tomos o tutores.

Haz un chequeo cuando el PJ pretenda saber más sobre o interpretar algo extraño con lo que se ha encontrado (huellas, restos de una criatura, tecnología extraña...).

### Primeros auxilios (15%)

Usada en reanimación, colocar costillas fracturadas, detener hemorragias, etc. Los primeros auxilios solo pueden aplicarse a las lesiones de una en una (aunque múltiples balazos de un mismo arma contarían como una sola herida). El practicarlos con éxito permite recuperar 1D3 **Puntos de Vida** inmediatamente. Puede aplicarse para volver a la consciencia a alguien que ha perdido el sentido por acumulación de heridas o por un golpe. El éxito supone que despierta inmediatamente. Un herido bajo los cuidados constantes de alguien con esta habilidad recupera por semana 1D3 **Puntos de Vida** adicionales.

### Psicoanálisis (0%)

Si bien en los años veinte no era una disciplina muy extendida, el género de este reglamento pedía su inclusión aquí. Es adecuada para el tratamiento a largo plazo de trastornos mentales.

### Psicología (5%)

Hace referencia a la comprensión de las motivaciones humanas y permite prever actos y reacciones. Puede usarse para interpretar el comportamiento o descifrar las emociones o estado anímico de una persona, aunque esta intente ocultarlos.

## HABILIDADES VOCACIONALES

### Arte (5% -todas-)

Una vez más, debe escogerse una rama artística o especialidad concreta. Es necesario especificar cada arte escogida, y emplear puntos separadamente para mejorarlas. Opciones:

*Canto, Danza, Escritura, Escultura, Interpretación, Música, Pintura.*

### Bricolaje (20%)

Cubre la realización de pequeñas tareas de carpintería, fontanería, albañilería, etc. Queda limitada a tareas no más complejas que las que se podrían requerir para el mantenimiento diario de una vivienda. La dificultad de la tarea y la disponibilidad de herramientas *ad hoc* decidirá los modificadores necesarios a la hora de realizar la tirada.

### Maestrías (varias)

Maestrías cubre todas aquellas disciplinas propias de lo que tradicionalmente ha venido en llamarse "oficios". De nuevo, cada especialización debe indicarse por separado, y la atribución de puntos así como el aumento de los niveles se hará individualmente.

*Armería, Cerrajería, Electricidad (5%), Electrónica (según época de juego), Falsificación, Mecánica (20%).*

Salvo que se especifique lo contrario, la base en cualquier Maestría es 0%.

## HABILIDADES SENSORIALES

### Discreción (10%)

La habilidad para actuar sin hacer ruido. Cubre moverse en silencio tanto como pasar desapercibido entre la multitud tras saltar la alarma al haber robado ese tomo en el museo.

### Esconder/se (15%)

La habilidad para esconder objetos y ocultarse uno mismo. Deben aplicarse modificadores negativos si el objeto o la persona es grande o si el lugar donde debe esconderse es muy pequeño o diáfano.

### Escuchar (25%)

Representa la capacidad para percibir sonidos, desde ramitas quebradas en el bosque por el movimiento de alguien acechando, hasta una discusión en curso en otra habitación distante. Pretender afinar como para deducir el origen preciso del ruido, la distancia exacta, o concretar cuántas personas están hablando conllevará un modificador negativo a la tirada.

### Orientación (15%)

Es la medida de con qué facilidad encontrará su camino un personaje usando su sentido de la dirección, la lógica, sus conocimientos y recuerdos. Buenos porcentajes suponen estar versado en equipos de navegación para orientarse con las estrellas y otras herramientas similares.

## Atributos y Habilidades

En ocasiones creo que esta vida más inmaterial es nuestra existencia más cierta, y que nuestra vana presencia sobre el globo terráqueo es en sí misma un fenómeno secundario o meramente irreal.

H.P. Lovecraft

"Beyond The Wall of Sleep"

También sirve si se intenta reproducir un recorrido hecho con anterioridad.

### Percibir (25%)

Cubre todo lo relativo a darse cuenta de la presencia de algo que se ha intentado ocultar o que no es evidente. Se utiliza, por ejemplo, para notar la presencia de una criatura oculta tras unos arbustos o reconocer a alguien disfrazado. Por su naturaleza, lo lógico es que los PJ nunca realicen tiradas de esta habilidad voluntariamente. Será el GM quien determine la necesidad de un chequeo (¡y normalmente lo realizará él tras su pantalla!).

### Seguir rastros (10%)

Con esta habilidad se puede encontrar y seguir el rastro de una persona, animal o criatura, siempre que se disponga de algo en que haya quedado la impronta de lo perseguido (en el asfalto es infinitamente más complicado), como puede ser arena, tierra, ramas o nieve. Seguir un rastro se hace más complicado con el paso del tiempo, ya que las huellas expuestas a la intemperie van borrándose. Cada día que haya pasado desde la aparición de la marca supone un modificador negativo del 10% a la tirada.

### Supervivencia (15%)

Es la habilidad necesaria para cada día que un personaje pasa en un entorno no civilizado sin comida, agua y/o un lugar resguardado donde dormir. Un éxito significa que el personaje obtiene lo que necesita, si fracasa durante varios días seguidos, empiezan a aparecer serias consecuencias (el frío puede producir resfriados y cosas peores, por ejemplo, la deshidratación puede matar en solo tres días en entornos cálidos). Encontrarás más información sobre estos peligros en el capítulo 5: Daño.

## HABILIDADES SOCIALES

### Autoridad ([EST+CAR]%)

Se refiere a la credibilidad del PJ en términos generales. Si alguien estará dispuesto a escucharle, creerle o ayudarle. Por supuesto, si el personaje ocupa un cargo público de importancia y trata con personas que lo reconocen (un policía de la ciudad prohibiendo el paso a unos ciudadanos, un profesor universitario pidiendo ayuda a unos alumnos...), el GM deberá conceder una bonificación a la tirada.

### Bajos Fondos (10%)

Permite encontrar peristas vendiendo objetos robados, mercados negros e información sobre rumores. Su uso implica normalmente recurrir a un conocido, desplazarse y, seguramente, un par de visitas a diferentes lugares. Por tanto, debe considerarse que obtener una información o recurso por estos medios supone un mínimo de 1D4 horas.

### Embaucar (10%)

Representa la persuasión a través del uso de las palabras en situaciones en las que el personaje no cuenta necesariamente con la razón o con argumentos. Puede utilizarse para librarse de una determinada situación o conseguir que se te preste o entregue algo. No se trata de razonar, sino de que parezca que se tiene razón momentáneamente. Por supuesto, esta habilidad solo puede utilizarse contra PNJ.

### Intimidar ([TAMx2] o [INTx2]%)

Se utiliza para lograr algo de alguien mediante la amenaza. Según sus características y su carácter el jugador debe decidir si quiere basar su capacidad de intimidación en su TAM (amenaza física inmediata) o su INT (amenaza sutil con las palabras). Una vez más, esta habilidad solo puede utilizarse contra PNJ.

## Lista Maestra de Habilidades

### CONOCIMIENTOS

Burocracia  
Ciencias naturales \*  
Ciencias ocultas  
Ciencias soc. y humanidades \*  
Idiomas  
Manejo de archivos  
Medicina  
Mitos de Cthulhu  
Primeros auxilios  
Psicoanálisis  
Psicología

### VOCACIONALES

Arte \*  
Bricolaje  
Maestrías \*

### SENSORIALES

Discreción  
Esconder/se  
Escuchar  
Orientación  
Percibir  
Seguir rastros  
Supervivencia

### SOCIALES

Autoridad  
Bajos fondos  
Embaucar  
Intimidar  
Oratoria  
Protocolo

### DE ACCIÓN

Armas de Cuerpo a Cuerpo \*  
Armas de Fuego \*  
Conducir  
Esquivar  
Forma física  
Lucha

\* = requiere especialización



## Oratoria (10%)

Se usa para afectar al ánimo e introducir ideas en la cabeza de una o más personas mediante el discurso. La audiencia queda "convencida" por al menos un día, y un éxito crítico puede hacer que el efecto de las palabras dure una semana o más. Una pifia puede significar que los oyentes se conviertan en una turba contrariada por lo escuchado y lleguen incluso a atacar al orador. Por supuesto, esta habilidad solo puede utilizarse contra PNJ.

## Protocolo ([ESTx2]%)

Conocimiento de las reglas de cortesía y educación en el propio entorno. Desenvolverse en un país extranjero con una cultura muy diferente debe ser penalizado con modificadores negativos a la tirada.

## HABILIDADES DE ACCIÓN

### Armas de Cuerpo a Cuerpo (varias)

Cada tipo de arma requiere asignar sus propios puntos, y evolucionar de manera separada. En las categorías listadas a continuación se incluye todo aquello pensado o útil como arma. En caso de que el personaje tenga que improvisar con algo poco adecuado para el combate, el GM deberá aplicar un modificador negativo del 10% o el 20% en función de la idoneidad del objeto.

- Armas cortas (20%): cuchillos, porras, dagas...
- Armas largas (15%): espadas, atizadores de chimenea, barras de acero...
- Armas de proyectil (10%): arcos, balles-tas...
- Armas arrojadizas (10%): cuchillos, *shuriken*...

Salvo que se especifique lo contrario la base en cualquier Arma de Cuerpo a Cuerpo es 10%.

### Armas de Fuego (varias)

Esta disciplina se separa en varias categorías. Cada una se considera como una habilidad en sí misma a la hora de asignar puntos, avanzar en ella, etc.

- Armas cortas (20%): pistolas, revólveres y equivalentes
- Armas largas (25%): fusiles, escopetas, rifles...
- Armas automáticas (si lo permite la época de juego, 10%): subfusiles, etc.

Salvo que se especifique lo contrario, la base en cualquier Arma de Fuego es 10%.

## Conducir (25%)

Incluye guiar el coche (o carruaje, en función de la era de juego), controlarlo en situaciones de riesgo, utilizarlo convenientemente (no maltratando el motor), y tareas de mecánica y mantenimiento básicas.

Cualquier persona con al menos un 25% en la habilidad no necesita realizar chequeos en un paseo por terreno plano con cierta tranquilidad, pero sí harán falta cuando se requieran maniobras y acciones fuera de lo común, como recorrer terrenos encrespados e inadecuados, giros bruscos o evitar obstáculos.

## Esquivar ([DESx2]%)

Se usa para esquivar objetos lanzados o empuñados, como armas, cuando el personaje es consciente de la amenaza y no tiene su movilidad limitada. Puede esquivarse en cualquier momento durante un combate, pero si se hace varias veces en un mismo turno de combate, se reduce el porcentaje en un 30% por cada uso tras el primero. Para más datos sobre la esquiva revisa el capítulo cuarto, dedicado al combate.

## Forma física ([DES+FUE]%)

Esta habilidad engloba todas las actividades basadas en el uso de las capacidades del propio cuerpo: saltar, nadar, trepar, esprintar...

## Lucha ([DESx2]%)

Cubre el combate sin armas: a puñetazos y patadas. Un ataque realizado con éxito provoca 1D3 Puntos de Vida de daño. Hay un puñado de armas cuyo uso se incluye en esta habilidad, como los nudillos de acero y similares. Un éxito crítico puede suponer dejar inconsciente a tu rival de un golpe. Una pifia peleando de este modo supone que el atacante recibe daño por 1D3 puntos, interpretables como caídas, esguinces o hacerse polvo los nudillos durante la refriega.

## Atributos y Habilidades



## 3.

## Descenso a la Locura

### Sistema 'clásico'

Es obligado incluir una mecánica sobre la pérdida de cordura en un reglamento para jugar en los Mitos de Cthulhu. En este manual ofrecemos dos mecánicas completas y distintas. Te invitamos a leer ambas y escoger la que más te convenza para tus partidas.

La primera se basa en el sistema que tradicionalmente se ha utilizado en casi todo los juegos del género. Un chequeo de Poder/Estabilidad/Espiritu... y una pérdida mayor o menor (en función del éxito o fracaso del chequeo) de puntos de una reserva. Es lo que hemos denominado sistema "clásico".

Por otro lado, también vas a encontrar un sistema alternativo, que nos parece refleja con mayor realismo los sufrimientos de la mente humana cuando se enfrenta a realidades que ningún hombre debería conocer jamás.

Es necesario añadir un control de los impactos a su estabilidad mental que reciben los personajes. Para ello, tomaremos como base la característica de POD de sus fichas y, multiplicándola por cinco, obtendremos la puntuación inicial de **Estabilidad Mental**. (Por ejemplo, un personaje con POD 14, comenzará su vida activa como investigador de lo oculto con  $14 \times 5 = 70$  puntos de **Estabilidad Mental**.)

Cada vez que un personaje se encuentre en una situación que suponga un impacto psicológico, deberá realizar un chequeo en porcentaje contra su **Estabilidad Mental** en ese momento. Si pasa el chequeo (si el resultado de la tirada de 1D100 es igual o menor que su **Estabilidad Mental**) sufrirá una pérdida mínima (o ninguna pérdida) de puntos de la reserva. Si falla la tirada, se ha visto afectado por la experiencia y perderá la cantidad de puntos que se especifique en el pasaje correspondiente del escenario. Por ejemplo, un personaje con 70 puntos de **Estabilidad Mental** ve un cadáver destripado. El texto de la aventura especificará que ese impacto le supondrá una pérdida de 0 puntos si supera la tirada, o 1D3 si la falla (abreviado como 0/1D3). El PJ lanza los dados y saca 82. Falla el chequeo, por lo que a partir de ahora esa característica se verá reducida en 1D3. Lanza el dado y obtiene un 2. Para su próximo encuentro con lo horrible, su **Estabilidad Mental** ya será solo de 68.

### Efectos de la pérdida de Estabilidad Mental

Un PJ que pierde 5 o más puntos de esta reserva en una sola escena está sujeto a un episodio de **Enajenación Transitoria**. El

jugador debe realizar primero un chequeo de **Idea**. Si falla, no llega a aprehender la realidad de lo sucedido. Si tiene éxito, el personaje entiende que ha sufrido una experiencia que debería ser imposible y enloquece temporalmente. El PJ perderá el control durante tantos turnos como puntos de **Estabilidad Mental** haya perdido.

Un PJ que, durante una escena, pierde el 20% o más de los puntos de **Estabilidad Mental** que le quedaran, desarrolla un problema psicológico a largo plazo. El GM debe determinar la aflicción de manera coherente con la situación que la ha causado.

Un PJ que llega a CERO puntos de **Estabilidad Mental** está irremediablemente loco y pasa a convertirse en PNJ.





## Sistema 'alternativo'

¿Por qué otra mecánica? Estas nuevas reglas están pensadas para representar el descenso a la locura de tus personajes. Te suponemos familiarizado con otros juegos de los Mitos, y si ese es el caso, enseñada verás que en varios de los aspectos nos separamos de lo que ha venido siendo clásico para reglas de psicología, miedo, etc.

Para empezar, la mayoría de reglamentos de terror plantean un chequeo de poder, miedo, espíritu... ¿por qué? Esta tirada apareció en el primer juego que planteó reglas de Cordura (*Call of Cthulhu*, editado por Chaosium en 1981, y publicado por primera vez en castellano por JOC Internacional, en 1988). Pero, ¿acaso los PJ hacen un chequeo de **Constitución** cada vez que reciben un balazo, para ver si les hace más o menos daño? Nosotros partimos de la base de que toda experiencia deja su marca en el cerebro. Mayor o menor.

Otro aspecto que hemos querido evitar es la mecánica por la cual llega un momento en que "no se puede estar más loco". Nos parece que eso no se ajusta a la realidad. Una persona puede estar totalmente desconectada intelectualmente del mundo que la rodea, pero sigue pudiendo empeorar en su estado.

Y finalmente, en la mayoría de otros juegos, cuando alguien desarrollaba una fobia o una "locura", lo hacía de manera absoluta. Si tenía miedo a las arañas, les tenía un pavor incontrolable desde el primer minuto. Eso tampoco es creíble, así que nosotros ofrecemos una mecánica por la que se determina un grado concreto de gravedad para el "estado mental", que puede empeorar con el tiempo.

### Tensión

La tensión provocada por una situación concreta, o una sucesión de ellas (una persecución que desemboca en un enfrentamiento violento, por ejemplo) se acumula en forma de estrés en nuestro organismo.

En una representación de juego, tendremos una medida de la tensión mental soportada en un momento dado por el personaje, lo que modificará de manera *temporal* su interacción con lo que le rodea (puede negar la evidencia, huir, com-

portarse de manera innecesariamente violenta o irracional...); y también un registro del estado de **Locura Subyacente**, que le llevará a problemas más graves y que pueden llegar a requerir atención profesional (desarrollar fobia a las sepias y calamares, volverse paranoico desarrollando su propia teoría de la conspiración, o no atreverse a salir de su propia casa).

La tensión funciona de manera similar al daño físico. La acumulación de **Puntos de Tensión** (o pérdida de **Puntos de Estabilidad Mental**) desemboca en modificadores a las acciones y, en su momento, en problemas a largo plazo.

Cada situación potencialmente estresante tendrá un valor de impacto a la **Estabilidad Mental** que se expresa con una cantidad de dados de diferentes caras. Por comodidad (y por compatibilidad con otros materiales publicados), todo impacto se expresará con dos cantidades alternativas, como se ha explicado en el sistema clásico de Descenso a la Locura incluido en este mismo libro (por ejemplo, pérdida 1/1D6). Pero en este caso simplemente ignoraremos la primera cifra, del 1/1D6 nos quedaremos con el 1D6. Es decir, todo va dejando su marca.

Nótese que cada jugador debe lanzar los dados, es decir, la misma situación provoca diferentes impactos en diferentes personajes.

La sección de **Estabilidad Mental** de la ficha del personaje tiene un casillero específico para anotar estas cantidades. Hay una copia en la siguiente página.

El casillero tiene tres barras. Cada una de estas debe tener tantas casillas como POD/2 del personaje. Es decir, si el PJ tiene POD 12, cada barra tendrá 6 casillas. Tacha las casillas innecesarias con bolígrafo, y durante la partida marca los impactos a la **Estabilidad Mental** con lápiz. Si el PJ tiene un POD impar, la primera y tercera barras tendrán POD/2 redondeando hacia arriba, y la segunda POD/2 redondeando hacia abajo (*por ejemplo, si tiene POD 13, la primera barra tendrá 7 casillas, la segunda solo 6 -suman 13-, y la tercera otra vez 7*).

Según el PJ vaya sufriendo impactos en su **Estabilidad Mental**, deberá ir marcando casillas en la primera barra. Cuando esta esté totalmente marcada, pasa a tachar las casillas de la segunda y, cuando se te acabe esta, la tercera. Si una vez agota-

## Descenso a la Locura

### Pérdidas de Estabilidad Mental

- Encontrar un animal muerto, velas y un recipiente con sangre  
0/1D2
- Ver un cadáver por sorpresa  
0/1D3
- Encontrar un cadáver calcinado  
0/1D3
- Encontrar los restos de una ceremonia en la que ha habido un sacrificio humano  
0/1D4
- Ver los restos del sacrificio humano  
1/1D4+1
- Despertar atado en un entorno extraño  
0/1D6
- Ser atacado de manera organizada por un grupo de ratas o insectos  
0/1D6
- Ver un gul o un profundo  
1/1D6
- Verte obligado a matar a un conocido inocente  
1/1D6+1
- Ver como un conocido te elige como sacrificio humano en una ceremonia  
0/1D10
- Ser el sacrificio humano en una ceremonia  
1/1D10
- Ver como el cielo se tiñe de rojo  
2/2D10+1
- Ver al Gran Cthulhu  
1D10/1D100

da la tercera barra el PJ sigue recibiendo impactos, ignóralos, en ese momento su desconexión con su entorno es tal que su cerebro ya no procesa ningún estímulo.

Tranquilo		-10% Acción / +10% Renta	
Intranquilo		+10% Acción / -10% Renta	
Tenso		+20% Acción / -20% Renta	

Locura	0					1				
Subyacente	-2					-3				

Sin embargo, si un solo impacto provoca una pérdida de más puntos de **Estabilidad Mental** que las casillas totales en las tres barras (PODx1,5), calcula primero cuántas veces esos puntos igualan el POD/2 del personaje (redondea hacia arriba). Tacha esa cantidad de casillas de **Locura Subyacente**, y anota “el resto” con normalidad. *Por ejemplo, si un PJ tiene 12 puntos de POD (tres barras de seis casillas cada una) y se encuentra con el Gran Cthulhu debe tirar 1D100. Pongamos que saca 40: seis veces seis, y “sobran” cuatro puntos. Tacha seis casillas de **Locura Subyacente**, y anota cuatro **Puntos de Tensión** en la primera barra. El impacto ha sido tal que su cerebro no ha podido procesarlo en el momento. Sin embargo, en breve, los efectos se empezarán a notar en su personalidad.*

Mientras el PJ no necesite marcar más allá de las casillas de la primera barra, su estado es “Tranquilo” y no hay ningún modificador que deba aplicarse.

Quando haya marcado toda la primera barra y al menos una casilla de la segunda, estará en estado “Intranquilo”, y se aplicarán algunos modificadores a sus acciones (V. más adelante). Además, siempre que un PJ tache la última casilla de cualquier barra (es decir, que sus puntos de impacto a la **Estabilidad Mental** alcancen su POD/2) ganará un punto de **Locura Subyacente** (V. más adelante), que puede derivar en trastornos de larga duración.

Finalmente, con toda la segunda barra marcada y al menos una casilla de la tercera, el PJ estará “Tenso”, y los modificadores a sus acciones aumentarán.

Con las tres barras totalmente tachadas el PJ sufre una **Enajenación Transitoria** y no puede actuar por sí mismo.

En una situación de mucha tensión, especialmente en una de vida o muerte (un enemigo claramente superior nos persigue, por ejemplo), la adrenalina liberada por nuestro organismo provocará que nuestras aptitudes físicas aumenten, a la vez que que nuestra capacidad de concentración baje.

En situación de “Intranquilo”, todos los chequeos de habilidades del área de **Acción** se resuelven con una bonificación del 10%. Así mismo, los chequeos de habilidades de otras áreas se realizan con una penalización de un 10%.

En situación de "Tenso", esos modificadores pasan a ser del 20%.

En situación de **Enajenación Transitoria** (con todas las casillas tachadas en las tres barras) el jugador no puede actuar voluntariamente.

En el momento en el que se alcanza el umbral de **Enajenación Transitoria** (todas las casillas de las tres barras tachadas), la víctima entra en estado de locura y, dependiendo de la situación, responderá *involuntariamente*, agrediendo a lo que le amenaza, huyendo o quedando en estado fetal. Un criterio, que solo puede ser general, es que si la amenaza es relativamente asequible, se enfrentará a ella (un sectario deforme con una daga), si es mucho más poderosa que él, huirá (Dagon), y si no hay una amenaza física presente, quedará en posición fetal (encerrados por una secta en una carbonera).

Sobre todo esto decide el GM, ya que el jugador no tiene control de su PJ en este momento.

Quando el estímulo que generaba la situación de tensión termina (acaba el combate, desaparece la criatura, amanece...), nuestro cerebro pasa a intentar racionalizar lo que nos ha ocurrido. Existen dos posibilidades: que entendamos lo que ha pasado y nos preparemos por si vuelve a ocurrir (lo que no nos mata nos hace más fuertes), o que nos enfrentemos a una crisis porque el evento nos haya superado (¡volverá a oscurecer y todo esto se repetirá y acabaremos muertos!).

En términos de juego, cuando desaparece el estímulo de estrés, cada jugador que haya sufrido alguna ganancia de puntos de tensión, debe hacer una tirada de INTx5% (con modificadores en función del estado de tensión, como se explica en el siguiente párrafo). Si la supera, se borra todos los **Puntos de Tensión** acumulados. Si falla, aumenta sus puntos actuales en 1D6.

## En estado...

Tranquilo	sin modif.
Intranquilo	Acción +10% Resto -10%
Tenso	Acción +20% Resto -20%
Enajenación Transitoria	N/A



Los modificadores a las tiradas vendrán dados por el estado de tensión que se esté sufriendo en ese momento.

**En estado Tranquilo: +10%** (marcas solo en la primera barra, completa o no)

**En estado Intranquilo: sin modif.** (marcas con la primera barra completa y en la segunda al menos una)

**En estado Tenso: -10%** (marcas en la tercera, la primera y la segunda completas)

**En Enajenación Transitoria: -20%** (las tres barras completas)

Cada hora que pase sin nuevos impactos de tensión el PJ tiene derecho a un nuevo chequeo con un 10% de bonificación, acumulativo.

## Locura a largo plazo

En los anteriores párrafos hemos hablado varias veces de la **Locura Subyacente**. Al final de cada sesión de juego, lanza 1D6. Si el resultado es MENOR que el número de puntos de **Locura Subyacente** que tiene tu personaje, este comienza a desarrollar algún tipo de trastorno. La situación por la que acaba de pasar es “lo que le faltaba” para empezar a volverse loco. Lo recomendable es que el jugador hable con el GM para decidir qué trastorno es coherente con la situación sufrida y con la personalidad y la historia del personaje. Puede que comience a desarrollar su propia teoría de la conspiración (“Ahora todo tiene sentido”), se vuelva paranoico y se quiera cambiar de piso a una casa de campo sin teléfono (“¿Y vosotros sabíais lo que iba a pasar desde el principio, verdad?”), que limpie sus cubiertos nerviosamente antes de cada comida, o que siempre dé tres vueltas a la manzana antes de aparcar... por si acaso.

Para conocer la gravedad de la afección debes restar la cantidad de puntos de **Locura Subyacente** MENOS el resultado del dado. *Por ejemplo, si el PJ acaba la sesión con dos puntos de Locura Subyacente y saca un 1 en el D6, sufre un trastorno a largo plazo de gravedad 1.* Como ves, no hay un máximo de gravedad para los trastornos. Junto a estas líneas hay una tabla con más información y algunos ejemplos que alcanzan la gravedad 6.

También es importante apuntar que los puntos de **Locura Subyacente** no se pierden cuando se desarrolla un trastorno, es decir, no “se cambian” los unos por el otro. Tanto los trastornos permanentes como los puntos de **Locura Subyacente** solo pueden corregirse/recuperarse mediante atención médica.

Si un personaje desarrolla un trastorno y, posteriormente adquiere otro, este segundo puede ser un agudizamiento del primero u otro diferente que se genere en paralelo. El GM debe decidir lo más adecuado. Si prefiere agudizar el original, la nueva gravedad será igual a la mayor de las dos (la antigua o la nueva) más un grado.

## Acostumbrarse a la tensión

La **Locura Subyacente** hace que nuestro cerebro comience a desarrollar un mundo paralelo, donde la lógica se va amoldando a nuestra percepción viciada de las cosas. Es por ello que cosas que nos habrían afectado antes de sufrir un trastorno dejan de hacerlo, o nos afectan de diferente modo.

Como regla general, cada vez que un personaje vaya a sufrir un impacto de tensión, cada vez que se deba hacer una tirada para generar puntos de tensión, los que afectan

## Descenso a la Locura

## Vuelta a la normalidad

### Chequeo de INTx5

En estado...

Tranquilo	+10%
Intranquilo	sin modif.
Tenso	-10%
Enajenación Transitoria	-20%

**Éxito:** Borra todas las marcas de las tres barras.

**Fallo:** Tacha 1D6 Puntos de Estabilidad Mental adicionales

## Locura a largo plazo

Diferencia en la tirada	Agudeza del trastorno	Ejemplos
1	Esporádico	Limpia los cubiertos antes de usarlos en un restaurante. No puede sentarse de espaldas a una puerta.
2	Leve	No puede estar comiendo a una hora en punto. Con luna llena baja todas las persianas de casa.
3	Media	Enciende y apaga la luz dos veces cada vez que sale de una habitación. Se limpia la mano cada vez que se la da a un extraño.
4	Grave	No puede ingerir nada de color rojo. No puede salir de casa por la noche.
5	Severa	Necesita guantes para tocar algo que no haya sido esterilizado. No puede pisar la sombra de una persona.
6	Incapacitante	Entra en crisis nerviosa al ver a alguien pelirrojo. No puede perder contacto físico con su zapato izquierdo.





a nuestro personaje se verán reducidos en tantos como nuestros puntos de **Locura Subyacente**/5. Es decir, si tenemos 10 puntos de **Locura Subyacente**, todo nos afecta 2 puntos menos. Si tenemos 16 puntos, todo nos afecta 3 puntos menos. El casillero de la ficha está diseñado para facilitar llevar esta cuenta.

### Tratamiento médico de la locura a largo plazo

Los trastornos de gravedad entre 1 y 3 no suponen que el sujeto tenga un problema real para vivir en sociedad. Podrá tener una vida más o menos normal, pero su comportamiento le convertirá en “raro” a los ojos de las personas que se hallen a su alrededor.

Estos trastornos pueden tratarse con ayuda profesional sin que se requiera el internamiento del sujeto. Un PJ con algún problema de esas categorías tiene derecho a que su terapeuta realice un chequeo de **Psicología** o **Psicoanálisis** una vez al mes. Ese chequeo sufre una penalización del 10% por cada punto de gravedad del trastorno. En caso de pasar la tirada, el trastorno mejora pasando a tener un grado menos, y el jugador borra 1d3 puntos de **Locura Subyacente** de su hoja de personaje. Si el resultado es un **crítico** se recuperan dos grados y 2d3 puntos.

Para trastornos de mayor gravedad (4+), el tratamiento psicológico requiere internar al paciente. La mecánica a partir de ahí es la misma. Un tirada del terapeuta una vez al mes, con un -10% por punto de gravedad del paciente.

Cada trastorno debe tratarse por separado. El PJ (o el terapeuta si este es también un jugador) elige a qué trastorno se ha dedicado el tratamiento de ese mes.

### Volverse locos leyendo tomos de los Mitos

Los tomos de los Mitos causan directamente **Locura Subyacente**. Al terminar la sesión (al terminar de leer el libro, si esto se hace “entre partidas”), el jugador debe tirar 1D6 y comparar el resultado con sus puntos de **Locura Subyacente**, ya aumentados con lo indicado por la lectura del tomo.

Si posees las características de un libro en otro sistema de juego, como nuestro propio sistema clásico de Descenso a la Locura, lanza los dados para determinar los puntos de **Estabilidad Mental** perdidos. Por cada vez que ese resultado iguale el POD/2 (o fracción) del lector añade un punto de **Locura Subyacente** a la ficha.

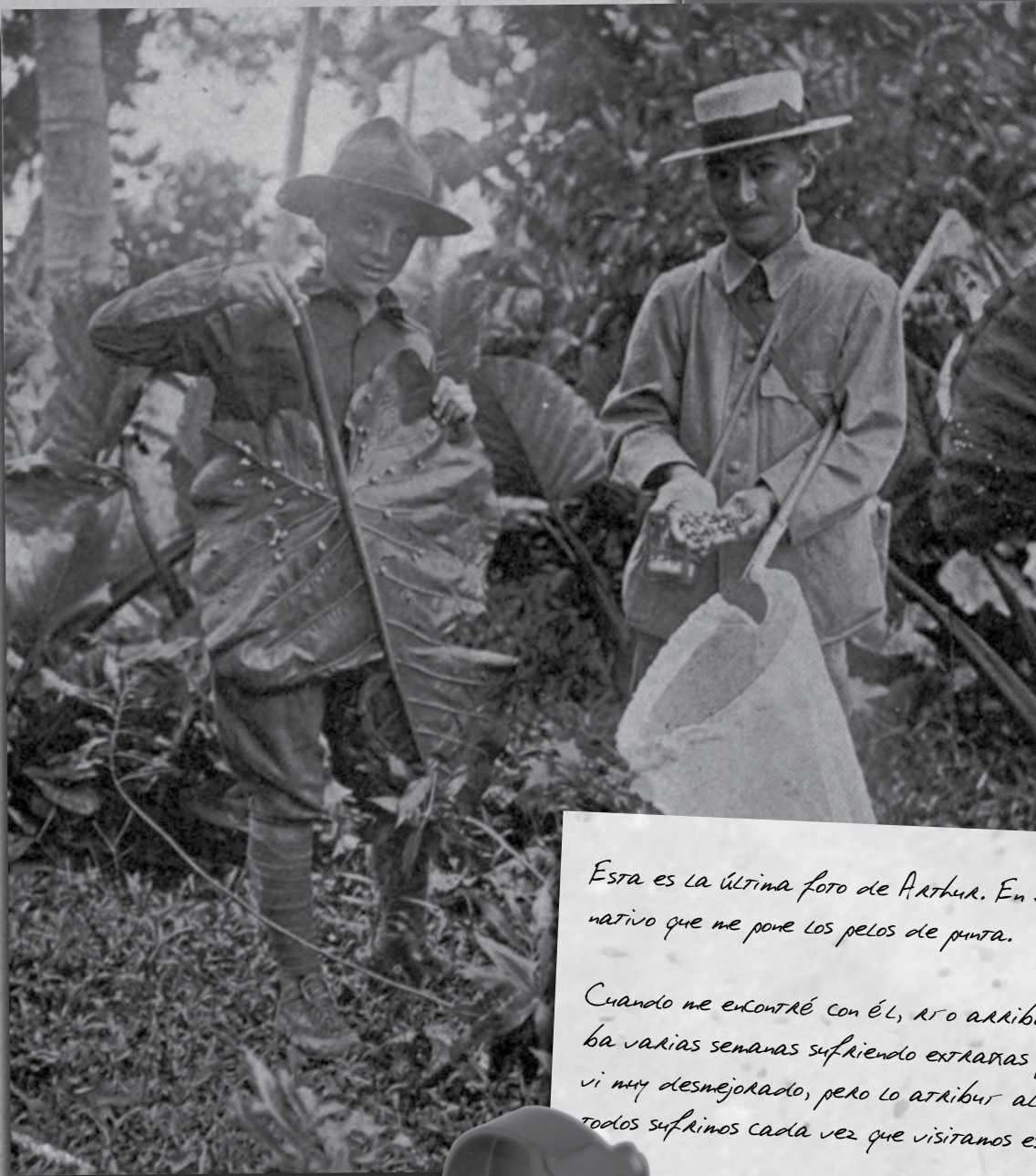
Hay más información sobre el uso de tomos arcanos en el capítulo 10.

### Interpretar la tensión mental

Lo ideal sería que los jugadores entraran en la dinámica asumiendo las reacciones de sus personajes de manera realista. La primera herramienta que le damos al GM para controlar esta situación son los modificadores a tiradas de habilidades. De este modo, al menos, el jugador se lo pensará dos veces antes de intentar algo que ahora resulta que se ha convertido en suicida, y esto será coherente con el estado mental de su personaje.

Accesoriamente, ya que no queremos que el GM tome el control de un personaje (no es divertido para el jugador), te recomendamos que modifiques las descripciones que le hagas al jugador en cuestión. Explícale que para él, esos cuatro adoradores de Cthulhu con escopetas no son una amenaza realmente grave, y son mucho menos resistentes de lo que parecen (o quizá el personaje ve gigantes donde el resto del grupo tan solo ve molinos...). Si bien, lo ideal seguirá siendo que sean los propios jugadores los que asuman la tarea de representar coherentemente el comportamiento de sus personajes. Al fin y al cabo, esto es un juego de interpretación.





INAS



ORTE

Esta es la última foto de Arthur. En Samar, junto a ese cura nativo que me pone los pelos de punta.

Cuando me encontré con él, no arriba, se quejó de que llevaba varias semanas sufriendo extrarras y vi vidas pesadillas. Le vi muy desmejorado, pero lo atribuí al calor y a las fiebres que todos sufrimos cada vez que visitamos esa zona.

En la foto también puedes ver las larvas de las que te hablé. que se alimentan de hojas, pero debe haber algo más. El día que llegamos habríamos apenas tres ejemplares en una caja, y a la siguiente pude contar más de catorce.

recaba toda la información que puedas y reúnete en la embajada antes del día 21.

Esta vez necesito de verdad tu ayuda,

Henry





## 4.

# Combate

Si bien en los relatos de HPL, salvo con la Policía y el Ejército en el Arrecife del Diablo y en Innsmouth, rara vez aparecen combates, y aun más escasos son aquellos en los que participan los protagonistas, es innegable que se necesita un sistema para ellos en este reglamento. Si acaso, solo para que los PJ puedan calcular sus posibilidades y decidir no intervenir violentamente ante las amenazas de los Mitos.

El combate se gestiona en turnos que se suceden. Considera que pasan 5 turnos por minuto como medida de orientación, es decir, cada turno dura en torno a los 12 segundos (como se ha explicado en el capítulo primero: *Reglas y Mecánicas*).

Dentro de la secuencia de combate, el orden de actuación viene determinado por una combinación del tipo de ataque (disparar es más rápido que dar un puñetazo), las puntuaciones de DES de los participantes, y el porcentaje en la habilidad en uso. Generalmente, a mayor DES, antes se actúa.

Si dos personajes tienen la misma DES, permite actuar primero a aquel con mayor porcentaje en la habilidad implicada. Si continúa el empate, considera que ambos atacan (actúan) a la vez.

## Declaración de acciones

Antes de comenzar cada turno de combate, todos los implicados deben declarar la acción que van a intentar llevar a cabo durante este. Los personajes declaran sus acciones en el siguiente orden:

1/ Desarmados o armados con armas improvisadas (si hay varios personajes en esta categoría, declaran sus acciones en orden **ascendente** de DES).

2/ Armados con armas de cuerpo a cuerpo (si hay varios personajes en esta categoría, declaran sus acciones en orden **ascendente** de DES).

3/ Armados con armas de fuego (si hay varios personajes en esta categoría, declaran sus acciones en orden **ascendente** de DES).

Una vez declaradas todas las acciones, los personajes **actúan en el orden inverso a la declaración** (quien necesita menos tiempo para actuar puede adelantarse a lo que pretende hacer su oponente).

Es posible terminar realizando una acción diferente a la declarada (según las circunstancias hayan cambiado al resolverse acciones anteriores), pero esto conlleva un modificador de -20% a la habilidad implicada (salvo en el caso de abandonar la idea inicial para simplemente esquivar o bloquear).





## Usar una habilidad

Es posible usar cualquier habilidad, no solo las destinadas al combate, en un enfrentamiento. Quizá se necesita traducir un texto desde una lengua muerta, pues esconde una fórmula que cierra un portal dimensional. Para estos casos es importante que el GM decida cuántos turnos (secuencias de 12 segundos) son necesarios para completar la acción.

## Empalar

Ocurre cuando se supera un chequeo de ataque con un resultado de un quinto o menos del porcentaje efectivo. Multiplica el daño a realizarse por dos. Las armaduras y su capacidad de retener daño se aplican normalmente.

## Ataques

### Cuerpo a Cuerpo

Si dos o más contendientes están enzarzados en una pelea cuerpo a cuerpo, cada uno debe tirar 1d100 contra la habilidad que utilice (**Lucha**, **Armas de Cuerpo a Cuerpo (Cortas)** o **Armas de Cuerpo a Cuerpo (Largas)**).

El PJ con mayor porcentaje en la habilidad en uso tira 1d10 de decenas extra por cada 10% completo en que supere el porcentaje que su oponente posea en la habilidad que, a su vez, haya decidido utilizar.

Adicionalmente, un PJ usando un arma larga lanza 2d10 de decenas extra peleando contra alguien desarmado, o 1d10 peleando contra alguien con un arma corta o improvisada (aunque este arma improvisada sea larga).

Un PJ usando un arma corta o improvisada (aunque sea larga) lanza 1d10 de decenas extra peleando contra un oponente desarmado.

Cada jugador escoge de los que ha tirado el resultado de dado de decenas que prefiera. La tirada total más baja indica el vencedor (siempre que sea igual o inferior al porcentaje en la habilidad correspondiente, claro). Para calcular el daño infligido consulta la sección correspondiente.

Un personaje que ha recibido un ataque cuerpo a cuerpo no puede realizar ninguna otra acción en ese turno, solo puede pelear, bloquear o esquivar.

## Bloquear

Bloquear un golpe no es algo que se elija hacer como decisión táctica, es algo que, de manera instintiva, siempre se intentará hacer. Un personaje enzarzado en una pelea cuerpo a cuerpo bloquea el golpe entrante si se dan las siguientes circunstancias:

Si en un combate cuerpo a cuerpo ambos contendientes han tenido éxito en el chequeo de la habilidad en uso Y la diferencia entre los resultados de las tiradas de habilidad es igual o inferior a 10 percentiles Y el perdedor tiene un arma (improvisada o no) que se lo permita, bloquea el golpe, aplicándose el daño del ataque primero al objeto que empuña. En ese caso, solamente el resto de puntos de daño (si quedara alguno no bloqueado por el arma) se infligirían al personaje.

Hay un ejemplo completo de un turno de combate y el uso de Bloquear en el lateral de esta página.

## Esquivar

Si un personaje es el objetivo de un ataque cuerpo a cuerpo, puede decidir intentar esquivarlo, en vez de enzarzarse en la pelea (si así lo hace, declarándolo justo antes de que se lancen los dados, pierde la oportunidad de realizar la acción que había declarado al comienzo de la fase).

El personaje atacado debe realizar su tirada (enfrentada) contra el porcentaje que tenga en **Esquivar**. A la hora de calcular dados de decenas de bonificación, el personaje esquivando cuenta como "desarmado" (es decir, quien le ataque con un arma larga tendrá +2d10 de decenas, etc.).

Se comparan los resultados finales de las tiradas de ataque y de esquiva como en cualquier otra tirada de combate cuerpo a cuerpo. Si el atacante vence, calcula el daño, si vence quien esquiva, el ataque es un fallo y no causa ningún daño. Un personaje puede intentar esquivar varias veces durante un turno, pero en cada intento tras el primero recibe una penalización acumulativa de -30% a su habilidad.

## Combate

*Si estáis usando las reglas de este capítulo es que algo ha salido mal. Muy mal.*

Enrique Camino

### Ejemplo de Combate y Bloqueo

*Sandy ataca a Mike con una espada, y este se defiende con una porra. La habilidad de Sandy en **Armas de Cuerpo a Cuerpo (Largas)** es 45%, y la de Mike en **Armas de Cuerpo a Cuerpo (Cortas)** es 40%. Sandy tiene mayor porcentaje en la habilidad en uso, pero no llegar a ser al menos diez percentiles mayor, por lo que no gana ningún dado de decenas por eso. Sandy ataca con un arma larga y Mike se defiende con un arma corta, por lo que Sandy, aquí sí, recibe 1d10 extra de decenas.*

*Sandy lanza los dados (2d10 de decenas y 1d10 de unidades) con los siguientes resultados, por orden: 3, 4, 7. Por lo que decide leerlos como 37 (ya que con un 47 fallaría el ataque).*

*Mike lanza 2d10 (1d10 de decenas y 1d10 de unidades) y obtiene 28.*

*Mike ha vencido en el lance. Su tirada es solo 9 puntos mayor que la de Sandy, por lo que se cumplen las condiciones para bloquear: ambos han tenido éxito en su tirada, la diferencia es igual o menor a 10 percentiles, y el arma del perdedor le permite bloquear (una espada).*

*Mike lanza el daño de su porra (1d8) y obtiene un 6. Esos 6 puntos se los lleva la espada de Sandy (PR 18, que quedan en 12) y, por esta vez, se salva de resultar herido.*

### Ejemplo de Presa

Sandy tiene 40% en **Armas de Cuerpo a Cuerpo (Cortas)**, y usa un cuchillo. Tiene FUE 12. Tristan tiene 40% en **Lucha** y quiere inmovilizar a Sandy. Tiene FUE 10.

Sandy lanza 2d10 de decenas y 1d10 para unidades (pelea contra alguien desarmado mientras usa un arma corta) y obtiene 4 y 6 para decenas, y 9 para unidades, que decide leer como 49.

Tristan lanza 2d10 y obtiene un 23.

Tristan vence en el forcejeo (23 es menor que 46 -de hecho 46 es un fallo para Sandy-), y como su resultado de unidades (el 3 de su 23) es menor que las decenas de su habilidad (3 es menor que 4 -recuerda, tiene un 40% en **Lucha**-) también logra inmovilizar a su oponente.

A partir del siguiente turno, Sandy, para zafarse, debe superar una tirada en la tabla de resistencia usando su FUE (12) contra la FUE de Tristan incrementada por las decenas del valor de su habilidad (10+4=14).

Obviamente, queda a discreción del GM permitir o negar el uso de esta regla. El autor no acaba de ver cómo un PJ podría aplicar una presa a la prole oscura de Shub Niggurath, por ejemplo.

### Modificadores por distancia

Distancia (m.)	Habilidad
DES / 3	x2
Alc. Básico	x1
Doble del A.B.	/2
Triple del A.B.	/4
Cuádruple del A.B.	/8

A.B. = Alcance Base del arma

### Noquear

Si el objetivo del personaje es noquear a su oponente, debe indicarlo antes de realizar la tirada, y tirar los dados contra su habilidad de **Lucha**. Si logra/vence en la tirada Y el resultado de unidades es igual o inferior al valor de decenas de su habilidad de **Lucha**, logra noquear a su oponente. El objetivo queda inconsciente durante tantos minutos como la suma de ambos dados. Si se impacta pero no se logra noquear, no se hace daño.

### Adversarios múltiples

Si varias personas (o criaturas) pelean contra un solo personaje (recuerda, hasta un máximo de cuatro personas -o criaturas de tamaño humano- pueden enfrentarse a un personaje), cada una de ellas lanza un dado más de decenas (en el caso de dos oponentes), o dos dados más de decenas (en el caso de tres o cuatro oponentes).

### Armas naturales

Dientes o garras de distintas criaturas son denominados **armas naturales** y no ataques sin armas. Su daño aparecerá en la descripción de las criaturas. Cuentan como **Armas Cortas** a efectos de calcular modificadores de dados de decenas. Opcionalmente, dependiendo del tipo de arma natural, el GM puede decidir que merecen un modificador mayor (p.ej., largos tentáculos...).

### Combate desarmado

Si un luchador desarmado es bloqueado por un arma blanca (que también puede ser un arma natural, como la zarpa de una criatura) sufre el daño del arma.

Se puede encontrar más información sobre este tipo de combate en la descripción de la habilidad correspondiente (**Lucha**).

### Centrarse en un objetivo

Un jugador puede decidir retrasar su acción para concentrarse en un objetivo. De este modo, obtiene un modificador de +10% a la Habilidad de combate que haya decidido utilizar por cada 5 puntos de DES que "espere".

### Preparar el arma

Desenfundar y amartillar un arma o desenvainar una espada son acciones de este tipo y suponen perder 5 puntos de DES de cara a determinar la iniciativa. Se puede dejar caer al suelo el arma actual para empuñar otra sin coste adicional.

### Presa

Si el objetivo del personaje es inmovilizar a su oponente, debe indicarlo antes de realizar la tirada, y tirar los dados contra su habilidad de **Lucha**. Si vence en la tirada Y el resultado de unidades es igual o inferior al valor de decenas de su habilidad de **Lucha** logra inmovilizar a su oponente. A partir del siguiente turno, la víctima puede liberarse superando una tirada enfrentada de su FUE contra la FUE del captor incrementada por el valor de decenas de su (su, del atacante) habilidad de **Lucha** (que indica cómo de bien ha realizado la presa, desde un punto de vista técnico).

Zafarse cuenta como la acción de ese turno. Un personaje que logra zafarse no puede realizar ninguna otra acción ese turno. Un personaje que retiene a otro en una presa no puede realizar ninguna otra acción durante el turno.

Dependiendo del oponente, el GM puede permitir o negar el uso de esta maniobra.



### Ataques a Distancia

Para este tipo de situaciones se requieren algunas reglas adicionales.

### Cargar un arma

Generalmente esto solo ocupará una acción de combate, las excepciones se indicarán junto a la descripción en la tabla de armas.

### Alcance

Mientras el objetivo esté dentro del alcance efectivo del arma se ataca sin modificaciones. Si el blanco se encuentra más allá y hasta al doble de ese alcance, es posible aún atacarle, pero el porcentaje de la habilidad correspondiente se reduce a la mitad. Este ajuste se realiza antes de que otros modificadores se apliquen. Para el caso de las armas de fuego, el alcance puede seguir extendiéndose más allá, pero ten en cuenta que el porcentaje efectivo de la habilidad va reduciéndose geométricamente. Consulta la tabla correspondiente en el lateral para tener datos concretos.



## Objetivo cercano

Si el objetivo se encuentra a una distancia menor que un tercio de la DES del tirador en metros, se dobla el porcentaje de la habilidad para el disparo. No obstante, a una distancia de contacto (cuerpo a cuerpo) muchas armas de proyectiles (que no de fuego) son totalmente inoperativas.

## Daño

Cada arma incluye en su descripción la cantidad de dados (y de cuántas caras) necesaria para determinar el daño de un impacto logrado con ella. En el caso de un arma arrojada, el personaje añade la mitad del MD al daño, mientras que con las armas de fuego el MD no se utiliza en absoluto.



## Armas de Fuego

### Armas automáticas y ráfagas

El jugador lanza 3d10 y de los resultados escoge qué dado debe leerse como decenas y cuál como unidades. En el caso de una ráfaga corta, el daño es el normal listado para el arma, en caso de fuego automático el daño es la suma de los tres dados. Como siempre, a lo anterior a la que habrá que aplicar los modificadores habituales (p.ej., en caso de éxito especial, etc.).

Si en la tirada de 3d10 aparece el mismo número dos o más veces ("dobles" o "triples"), tal que ese número repetido compondría un resultado de fallo (tirada por encima del porcentaje en la habilidad del usuario), el arma se encasquilla.

### Objetivos múltiples

Disparando en modo de fuego automático un personaje puede intentar impactar a varios objetivos con una sola tirada.

La tirada para impactar se realiza según las reglas normales (3d10, eligiendo y ordenando resultados el jugador como prefiera). Una vez calculado el daño de la ráfaga, el jugador puede decidir cómo distribuirlo, con las siguientes limitaciones:

. El número total de blancos impactados no puede ser mayor que el valor de decenas de la habilidad del personaje (p.ej., si el PJ tiene 45% en **Armas de Fuego (Automáticas)**, el valor de decenas es 4, por lo que puede tratar de impactar hasta a cuatro personas -o criaturas- en una misma ráfaga). Queda a discreción del sentido común del GM decidir si los potenciales blancos están lo suficientemente cerca unos de otros como para permitir un barrido de fuego automático contra todos ellos.

. Todos los blancos impactados deben ser contiguos (p.ej., si el PJ se enfrenta a cuatro personas, no puede decidir impactar al primero por la derecha, al tercero y al cuarto, saltándose al segundo).

. Ningún blanco puede recibir más de la mitad (redondeando hacia arriba) del daño total.

. Un blanco no puede recibir más daño que un blanco anterior (si la primera persona impactada por la ráfaga recibe 4 puntos de daño, ninguna otra puede recibir más de 4; si la segunda persona recibe 3 puntos de daño, ninguna otra "detrás de ella" puede recibir más de 3, etc.).

. Un blanco puede recibir 0 puntos de daño (siempre que se respete la limitación anterior, es decir, si un blanco recibe 0 puntos, todos los blancos "detrás de él" deben recibir también 0).

### Ejemplo de Fuego automático

Sandy tiene 45% en **Armas de Fuego (Automáticas)** y dispara su Thompson contra un grupo de matones mafiosos. El grupo tiene cinco componentes, pero el porcentaje en la habilidad de Sandy solo le permite intentar impactar a un máximo de 4 (4 es el valor de decenas de 45).

Sandy lanza los 3d10 de fuego automático y obtiene un 2, un 4 y un 6.

No permitiendo en este caso ninguna combinación de los resultados alcanzar un éxito especial ni crítico, podemos componer un 24, o un 42, o un 26. Las otras tres combinaciones posibles serían fallos (46, 62 o 64). El daño sería  $2+4+6 = 12$ .

Decide que no es mucho daño para repartir entre cuatro objetivos y se centra en los tres primeros, asignándoles 5, 4, y 3 puntos de daño respectivamente.



## Encasquillado y disfunciones

Para cada arma se indica la probabilidad de encasquillado o disfunción. Si la tirada del usuario iguala o supera esa cifra, el arma tiene un problema:

**Armas no automáticas** (las que se usan disparo a disparo): rifles, revólveres... en ese turno no dispara.

**Armas automáticas y semiautomáticas:** se requiere un chequeo de la habilidad con el arma o de **Maestría (Armería)** para intentar arreglarlo. En caso de éxito, se tarda 1D6 turnos en recuperar su uso.

## Miras telescópicas o láser

Un PJ que utiliza un arma con este tipo de miras, y que puede beneficiarse de ellas, tiene la opción de optar por retrasar su iniciativa hasta la mitad de su DES para, a cambio, doblar el alcance efectivo. Adicionalmente, la regla de Objetivo cercano se aplica hasta su DESx6 metros. Esta regla no puede combinarse con la de **Centrarse en un objetivo**.

Con rifles y fusiles apuntar con una mira telescópica multiplica el **alcance base** por cuatro, sin necesidad de alterar la DES de cara a la iniciativa.

## Recargar

Se requiere un turno completo para cargar dos balas o cartuchos o cambiar un cargador, o dos turnos para cambiar la cinta de una ametralladora. Un personaje puede cargar una bala/cartucho y hacer un disparo en el mismo turno, pero su DES se reduce a la mitad a efectos de iniciativa.

## Disparos a localizaciones

Si un personaje desea disparar a una localización concreta de un oponente (cabeza, mano del arma... tercer tentáculo...), el disparo se resuelve con un modificador de -10% o -20% a la habilidad en uso, según el tamaño del blanco (algo del tamaño de una cabeza humana o mayor conllevaría un -10%, algo menor un -20%).

## Silenciadores

Deben haber sido fabricados para el modelo de arma en concreto. Dividen el alcance efectivo por la mitad y, aunque se trate de un producto profesional (no uno casero), son efectivos durante 1D100+10 disparos. Si bien, en la práctica, probablemente no sea necesario llevar la cuenta salvo quizá para armas automáticas.

## Otras reglas

### Cubierto o tumbado, luchando

Cuando un personaje se encuentra en el suelo, ya sea agachado en una fosa de tirador, una trinchera o tumbado para protegerse de un tiroteo, recibe un modificador negativo de un 20% para **Esquivar**. Por otro lado, quien le ataque a distancia sufre otro modificador negativo del 20% para impactar.

### Sorpresa

Esta regla cubre las situaciones en las que un personaje (PJ o PNJ) sufre un ataque inesperado. La DES sigue marcando el orden de los ataques, pero el sorprendido está con la guardia baja y ve su DES penalizada a efectos de iniciativa.

Un personaje sorprendido sufre, durante el primer turno de combate, una penalización a su DES igual a la mitad de su puntuación. Es decir, alguien con DES 14 actuará como si tuviera solo 7 en el primer turno de combate. El sorprendido puede bloquear o esquivar un ataque (considerando su atributo con su puntuación habitual), pero solo puede atacar cuando le llega su momento según la DES penalizada.

### Defenderse

Un personaje puede decidir que actuará solo a la defensiva, añadiendo un modificador positivo del 20% a cualquier chequeo que haga para esquivar o bloquear. Esta bonificación es válida hasta el siguiente turno.

### Esperar

El jugador puede parar y decidir no hacer nada para estudiar estratégicamente la situación. Un personaje puede esperar tanto como desee, reduciendo su DES efectiva a la hora de calcular la iniciativa hasta donde quiera (pero nunca por debajo de 1, no existen ataques con DES 0).

### Blindaje y protecciones

Cuando cuentan con blindaje o protecciones los personajes pueden evitar tanto daño (en PV) como se indicada en la descripción de estas. En juego basta con que antes de aplicarle el daño al personaje (según determinen los dados) se reste el que absorbe la armadura. *Por ejemplo, si los dados de daño de un arma indican que el golpe debe causar la pérdida de 6 Puntos de Vida, pero la víctima cuenta con una protección de 2 puntos, solo 4 se apuntan en la hoja de personaje.*

## Localización en seres antropomorfos

1D20	Localización
1/3	Pierna derecha
4-6	Pierna Izquierda
7/9	Abdomen
10/12	Torso
13/15	Brazo derecho
16/18	Brazo izquierdo
19/20	Cabeza

Se han eliminado las reglas opcionales sobre daño por localización. Esta tabla se mantiene por dar color a las heridas, si el GM así lo desea.

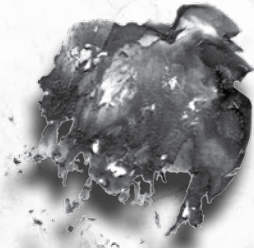




## Objetos inanimados

Todo objeto inerte cuenta igualmente con una resistencia expresada en **Puntos de Resistencia** (PR). Lógicamente, salvo en circunstancias excepcionales, no será necesario realizar ningún chequeo para impactar a un objeto inanimado. Una vez que este se quede sin PR se rompe y queda inservible. Los objetos hechos para contener o bloquear a personas, como paredes o puertas, deben tener altas cantidades de PR.

Objetos, escudos o armas pueden ser objetivo de ataques. Si se desea inutilizar un objeto portado por un adversario basta con declarar la intención antes de realizar la tirada. El GM puede decidir aplicar un modificador negativo en función del tamaño del objeto o si su exposición es parcial.



## **Daño simplificado (opcional)**

Puedes utilizar el sistema clásico de daño (cada arma tiene una cantidad de dados que se deben tirar para calcular el daño), pero te recomendamos que utilices este sistema simplificado, para que los combates sean más rápidos y fluidos.

Los puntos de daño infligidos vienen determinados por el **resultado de unidades [u]** de la tirada de ataque, no hay una tirada diferenciada para daño como en el sistema clásico. Se debe consultar el daño habitual del arma y aplicar la siguiente equivalencia (tanto en la relación de armas al final de este manual, como en la lista de criaturas, se incluye una columna con el **Daño Simplificado** ya calculado). Todos los redondeos necesarios se realizarán hacia arriba. Antes de ir a la tabla se deben considerar todos los modificadores habituales (p.ej., en caso de éxito especial, etc.).

Para otros valores de daño que no aparezcan en la tabla a continuación, toma el daño máximo del arma y utiliza la conversión más cercana (P.ej, *1d10+2* tiene un máximo de 12, por lo que se debe mirar la entrada correspondiente a *2d6*).

## **Tabla de conversión a daño simplificado**

Daño clásico	Fórmula de daño simplificado	Mínimo/Máximo posibles	Notación
d2	resultado/5	1-2	u/5
d3	resultado/2 -1	0-4	(u/2)-1
d4	resultado/2	1-5	u/2
d6	resultado/2 +1	2-6	(u/2)+1
d8	resultado -1 (mín 1)	1-9	u-1(1)
d10	resultado	1-10	u
2d6	resultado+2	3-12	u+2
cada d6 extra	+4	n/a	n/a

5.

## Daño

### Heridas

El daño en general se representa por la pérdida de Puntos de Vida, pero adicionalmente las heridas y lesiones pueden clasificarse en categorías de acuerdo a su gravedad:

#### Herida leve

Supone la pérdida del 50% o menos del máximo de PV del personaje. Si se reciben varias heridas de este tipo tal que juntas supongan una pérdida superior a ese 50% en 24 horas, se debe realizar un chequeo de CONx4% para evitar caer inconsciente. No debes usar la tabla de Heridas Graves a pesar del total.

#### Herida grave

Se considera tal una que por sí sola reste más del 50% de los PV originales totales. Los efectos son tan devastadores que el personaje solo puede actuar un número de turnos igual a la cantidad de PV que le queden tras el golpe antes de perder el conocimiento durante una hora. Además, la herida dejará efectos a largo plazo. El GM puede juzgar lo más conveniente o utilizar la tabla provista junto a estas lí-

neas. Si se desea, puede concederse un chequeo de **Suerte** para librarse de estas consecuencias, que de otra forma serían permanentes.

#### Herida mortal

Si la reserva de PV llega a 0, el personaje está herido mortalmente. La única manera de evitar el fallecimiento es aplicar Primeros auxilios o tratamiento médico antes de que acabe el turno siguiente (y que el paciente sea estabilizado con éxito). El GM puede reconsiderar esta regla si se dispone de las facilidades médicas de un hospital o de una ambulancia con equipo de reanimación completo.

#### Inconsciencia

Cuando a un personaje le quedan en su reserva de PV tan solo 1 o 2 puntos pierde el conocimiento. Vuelve en sí cuando se haya recuperado hasta tener al menos 3.

#### Recuperación de daño

Los personajes pueden recuperar de forma natural 1D3 PV por semana en la que puedan disfrutar del suficiente reposo. Esta cantidad puede aumentar si durante ese tiempo se cuenta con los cuidados de una persona ducha (con al menos un por-





centaje del 30%) en **Primeros Auxilios** (+1D3) o **Medicina** (+2D3).

## Otras fuentes de Daño

### Ácido

Los ácidos (sustancias químicas corrosivas en general) son tratadas como abrasivos Fuertes, Medios o Débiles dependiendo de su potencia. Infligen el siguiente daño (por turno).

Corrosivos y daño (en PV por turno)

Tipo	Daño	Dñ simp
Fuerte	1D6+1	(u/2)+2
Medio	1D4	u/2
Débil	1D3-1	(u/2)-2

### Asfixia (falta de aire)

Un personaje puede aguantar la respiración durante CON/2 turnos, después comienza a sufrir una pérdida de 1D6 PV por turno. Si se interrumpe la respiración repentinamente durante la realización de esfuerzos físicos el daño comienza a aplicarse desde el primer turno de apnea.

### Ahogamiento (ingesta de agua)

Un fracaso en un chequeo para nadarr (la habilidad apropiada es **Forma física**) supone tener que superar otro chequeo de DESx5% para mantenerse a flote, que en

caso de fallo provoca una nueva tirada el turno siguiente de DESx4% y así sucesivamente hasta DES%. Además, cada fracaso supone 1D6 PV de daño hasta que se pueda tomar aire.

### Caídas

Por cada 3 metros de caída libre (a partir del cuarto) se sufre un daño de 1D6 PV. Un chequeo exitoso de DES reduce el daño total en 1D6.

### Conmoción

Cuando un personaje está conmocionado por un impacto o por electrocutarse puede actuar para defenderse (cubrirse, esquivar) o moverse ganando distancia, pero es incapaz de atacar. Para volver a la normalidad debe superarse un chequeo de CONx5%. Dicho chequeo puede intentarse cada turno.

### Enfermedades

#### Potencia (POT)

Es un número entre 3 y 21 que mide la fuerza de la enfermedad de cara a aplicar las mecánicas de juego. Por supuesto, este número es general y puede variar para cada caso concreto en función de la exposición (puede ser leve, no ser completa) o del agente patógeno (no es pura la concentración del contaminante o, si es vírica, puede estar debilitado el microorganismo que la produce, etc.), ahí debe entrar en juego el sentido común del GM.

## Daño

## Heridas Graves

1D100	Tipo	Efecto (pérdida de...)	Descripción
01/11	I	1D3 CAR	Cicatrices acusadas, no se pueden ocultar.
12/21	II	1D3 INT	Herida en la cabeza. El máximo para las habilidades SOCIALES queda en 65%.
22/31	III	1D3 FUE	Heridas las extremidades superiores, posible pérdida de dedos, es complicado o imposible utilizar dos objetos a la vez.
32/41	IV	1D3 DES y 1D3 Mov	Trauma grave en pierna o pie.
42/51	V	1D3 DES y 1D3 Mov	Herido el abdomen con posibilidad de órganos dañados.
52/61	VI	1D6 CAR	Como I pero más severo.
62/71	VII	1D6 FUE	Como III y el personaje pierde permanentemente 1D3 PV irrecuperables.
72/81	VIII	1D6 DES y 1D6 Mov	Como IV, pero el miembro queda amputado.
82/91	IX	1D3 FUE y 1D3 CON -O- 1D6 CON y 1D6 Mov	Como V, pero más grave.
92/93	X	1D6 DES	Un brazo queda inútil.
94/97	XI	1D6 DES	Ambos brazos inútiles .
98	XII	1D3 CON, 1D3 CAR y 1D3 DES	Secuelas por todo el cuerpo.
99	XIII	1D6 CAR	El PJ pierde parte de la cara.
00	XIV	1D4 a los siguientes: 4 Atributos al azar	Traumatismo múltiple.



En el momento en que un PJ se ve expuesto a una enfermedad, el GM debe realizar una tirada enfrentada con la POT de la enfermedad como Factor Activo y la CON del PJ como Pasivo.

#### Efecto

Estará descrito normalmente en Puntos de Vida y/o algún modificador en negativo para los Atributos o Habilidades a las que afecte. Ciertas enfermedades pueden producir alucinaciones, parálisis y otros efectos específicos que se describirán según corresponda.

Los síntomas de una enfermedad pueden atemperarse (por ejemplo, tomando aspirinas cuando se está resfriado), pero esta no deja de actuar hasta que no se acaba con el agente causante. Los Puntos de Vida que se pierdan por causa de una enfermedad no se recuperan automáticamente al curarse.

Una vez que ha afectado al personaje, tras el éxito en el chequeo correspondiente (POT contra CON), la enfermedad sigue su curso natural haciendo aparecer los síntomas. Tras un tiempo determinado (varía entre casos), es posible hacer una nueva tirada para que el cuerpo se cure de manera natural y comenzar el proceso de recuperación.

Si se falla en el segundo chequeo (lo que favorece al enfermo), la peor fase de la enfermedad ya ha pasado y se va camino de la curación.

Si este segundo chequeo resulta exitoso, se entra en una fase avanzada más grave de la enfermedad, aplicándose de nuevo sus efectos. Pasado el tiempo oportuno, cabrá una nueva tirada, pero los efectos negativos de la patología van acumulándose y se corre cada vez mayor peligro de muerte.

### Explosiones

El daño listado para los explosivos se aplica a los objetivos en el radio base de la explosión. Se debe reducir en 1D6 PV por cada entero del radio de distancia a la explosión en que se encuentre el objetivo, a partir del segundo. Es decir, si estamos dentro del radio de explosión, recibimos el daño completo. Si se está a una distancia entre el radio y dos veces el radio, se recibe el daño base -1D6, y así sucesivamente.

### Fuego y calor

Una protección común que cubra la zona afectada por el calor o el fuego es efectiva durante 1D6 turnos (por ejemplo, una chaqueta de cuero). Después de eso, es consumida o se calienta de tal manera que incluso puede convertirse en origen de daño acumulativo tras dejar de estar expuesto a la fuente original, tal como pasaría si prendiera la ropa. Como guía sobre el daño en función del tamaño del fuego, consulta la tabla correspondiente junto a estas líneas.

### Fuego y calor

Ejemplo	Daño	Otros efectos
Vela	1	
Antorcha	1D6	Chequeo de Suerte para que no prenda la ropa.
Grandes hogueras	1D6+2	Prenden la ropa y el pelo.
Habitación en llamas	1D6+2	Chequeo de Suerte para evitar comenzar a asfixiarse.
Lava, interior de una forja	3D6	

A lo ahí expuesto hay que añadir que daños, causados por el fuego, iguales o superiores a la mitad de los Puntos de Vida máximos de un personaje producen la pérdida adicional de 1D4 puntos de Atributo, al menos uno de esos puntos se restará siempre de CAR debido a las cicatrices que dejan las quemaduras, el resto se decide aleatoriamente.



## Intemperie, hambre y sed

Un personaje puede soportar un número de días igual a su CON antes de padecer efectos serios por desnutrición. Si bien, a partir de los 3 días sin ingerir alimentos sufre un modificador negativo del 10% a todas las habilidades a causa del cansancio y la sensación de debilidad.

En cuanto al agua, se aguanta sin problemas un número de horas igual a CONx4 antes de sufrir los efectos de la deshidratación. En entornos desérticos es más duro resistir y puede reducirse esta tirada a CONx3 o incluso CONx2, según las circunstancias del entorno.

Aun superando los chequeos de resistencia al frío, calor, los elementos, el hambre y la sed, el personaje pierde 1 PV por cada día y por cada una de las condiciones adversas que sufre. La medicina no es útil para recuperarse de estos efectos, solo la comida, bebida, un lugar resguardado y el reposo. Una vez se cumplan esas condiciones pueden comenzar a utilizarse habilidades que ayuden en la curación.

## Veneno

### Potencia (POT)

Un número entre 3 y 21 que mide su toxicidad de cara a su uso con estas reglas. Se puede ajustar estos valores según las circunstancias y el estado del agente venenoso. El GM realizará el chequeo enfrentado entre la POT (Factor Activo) y la CON del personaje (Pasivo).

### Efecto

Algunos venenos causan daño en PV y otros efectos como somnolencia, parálisis o alucinaciones durante un determinado periodo de tiempo. Sus efectos no pueden evitarse hasta que no se haya neutralizado la sustancia. Las pérdidas de PV no se recuperan automáticamente al cesar la acción del agente, sino que se recuperan de forma natural, como las heridas. En general, por simplificar, la POT del veneno será también la pérdida de PV que provoque.

**Quando me acerqué a la ciudad sin nombre ya sabía que estaba maldita. Recorría un valle reseco y terrible bajo la luna, y desde la lejanía la vi sobresaliendo asombrosa de entre las arenas, como podrían asomarse partes de un cadáver en una fosa mal hecha. El miedo se podía escuchar desde de las piedras envejecidas de este vetusto superviviente de la hecatombe, esta bisabuela de la más anciana pirámide, y un aura invisible me repelía y me invitaba a alejarme de secretos antiguos y siniestros que ningún hombre debería conocer, y que ningún hombre se había atrevido antes a buscar.**

**La ciudad sin nombre yace lejana en el desierto de Arabia, desmoronada e inarticulada, con sus muros ya casi cubiertos por la arena de incontables edades. Pues debió ser antes de que se dispusieran las primeras piedras de Menfis, y cuando los ladrillos de Babilonia ni siquiera habían empezado a cocerse. No hay leyenda lo suficientemente vieja que tenga un nombre para ella, o que recuerde tan solo que alguna vez estuvo viva, pero se la cita en susurros, alrededor de las hogueras, y las abuelas mascullan sobre ella en las tiendas de los jeques; de modo que todas las tribus la han rehuido sin saber exactamente por qué. Fue esta la ciudad con la que soñó el poeta loco Abdul Alhazred la noche antes de cantar su inexplicable pareado:**

**"Que no está muerto lo que puede eternamente yacer,  
Y con extraños evos, incluso la muerte puede perecer."**

**H.P. Lovecraft**

**"The Nameless City"**

1934



6.

# Magia



Si bien en los relatos de los Mitos no aparecen muchos hechizos como tales, y rara vez son estos manejados por los protagonistas de las historias, era necesario incluir un capítulo dedicado a la magia en este manual.

Eso sí, te recomendamos manejarla con cuidado, más como elemento escénico que como herramienta para los PJ.

## POD, PM y Magia

La reserva inicial de Puntos de Magia es igual al POD del personaje. Cada vez que se formula un hechizo descuenta puntos de esa reserva. Si se agota, el PJ no puede usar magia. En ocasiones, un personaje recibirá más PM de los que poseía en su reserva inicial, bien cuando deidades le favorezcan o cuando los absorba de alguna manera no natural. Los puntos que excedan el tope (nivel inicial) de su reserva podrán usarse con normalidad, pero no se regenerarán una vez usados, sino que se seguirá teniendo el límite habitual (inicial). Hay más información sobre los PM en el capítulo 2: Atributos y Habilidades (en la página 11).

Hechizos muy poderosos pueden llegar a requerir en sus costes POD, cosa que deberá indicarse específicamente cuando se dé el caso. Hablando del POD, también debes tener en cuenta que una rebaja en este atributo reducirá el máximo de PM hasta el que un PJ puede recuperarse.

## Aprender hechizos

Los hechizos pueden memorizarse o leerse. Para memorizar un hechizo, el personaje debe leerlo con suficiente tiempo y tranquilidad. La cantidad de puntos de magia requeridos da también una idea de la complejidad del ritual, por lo que habrá una correlación ente los Puntos de Magia involucrados y el tiempo de estudio necesario para memorizar el conjuro. Si bien, es también posible lanzar un hechizo simplemente leyendo las palabras en el momento de utilizarlo.

En caso de que el texto esté en un lenguaje conocido por el PJ, este podrá intentar memorizarlo realizando un chequeo de INTx5%. Si el idioma es desconocido para él, el porcentaje se quedará en INTx3%. Con esto se logra retener tanto el texto como las acciones asociadas. No hay un límite a la cantidad de hechizos que se puede memorizar.

Los personajes pueden hallar nuevos hechizos, bien ya escritos en libros de magia (y encontrarlos puede ser parte o incluso razón para una historia a contar que presente una aventura que jugar), bien mediante la intervención divina, otorgados por una entidad agradecida (o vengativa).

Para hacer más difíciles las cosas, los hechizos suelen ser complicados de aprender cuando han sido escritos por otra persona para su propia referencia. El tipo de letra, la forma de exponerlos o el proceso de dejarlos escritos para la propia consulta, al ser anotados por una perso-



na que no cuenta con compartirlos y que, recordemos, ya los conoce; no son sino factores que complican la consulta. Si los personajes se topan con documentación de este tipo, deben estudiar un mínimo de 21-INT días los escritos de otro para conseguir entenderlos plenamente.

## Lanzar hechizos

A menos que se indique lo contrario, todos los hechizos hacen efecto en el turno posterior a su lanzamiento.

Durante la formulación de un hechizo su lanzador está completamente ocupado en ello, no pudiendo realizar ninguna otra acción, ni de combate ni de cualquier tipo. Una distracción como un estruendo repentino o ser empujado podrían bastar para frustrar el hechizo.



7.

## Creación de Personajes

### En resumen

FUE	3D6
CON	3D6
DES	3D6
TAM	2D6+6
INT	2D6+6
POD	3D6
CAR	3D6
EST	3D6+3

Idea: INTx5%  
 Suerte: PODx5%  
 Cultura General: ESTx5%

Fuerza de Voluntad: POD/2 (redondeando hacia abajo).

MD: Suma FUE+TAM y consulta la tabla a continuación.

FUE+TAM	MD	Dñ simp
11-15	-1D4	-2
16-20	-1D2	-1
21-25	0	0
26-30	+1D2	+1
31-35	+1D4	+2
36-40	+1D6	+4

PV: Halla la media (redondeando hacia arriba) de TAM y CON. Umbral de Herida Grave: PV/2 (redondeando hacia abajo).

PM: La reserva inicial es igual a la puntuación en POD.

### Atributos

A la hora de crear un personaje, lo primero que debes determinar son los valores de sus atributos. Como se ha explicado en el Capítulo 2: Atributos y Habilidades, deben tirarse 3D6 y sumarse para determinar la puntuación de cada Atributo. Las excepciones son INT y TAM, que se generan con 2D6+6, y EST, que utiliza 3D6+3.

Adicionalmente, con las puntuaciones de los Atributos puedes calcular los diversos valores derivados de las Características Adicionales.

Suerte: PODx5%  
 Idea: INTx5%  
 Cultura General: ESTx5%

Fuerza de Voluntad: POD/2 (redondeando hacia abajo).

MD: Suma FUE+TAM y consulta la tabla del lateral.

PV: Halla la media (redondeando hacia arriba) de TAM y CON.

Umbral de Herida Grave: PV/2 (redondeando hacia abajo).

PM: La reserva inicial es igual a la puntuación en POD.

Una vez conozcas estas puntuaciones, revisa la siguiente sección para elegir una profesión para él y conocer qué habilidades serán sus especialidades.

### Profesiones y habilidades

Las profesiones para escoger cuando creas un personaje son opcionales. Se usan solamente para servirte de guía y orientación para diseñar tu investigador. Los personajes reciben puntos en función de sus atributos de INT y EST, que debe utilizar para mejorar los porcentajes de las habilidades que elijan, (recuerda: sumando estos puntos repartidos a los que puedan tener de base en cada habilidad).

Un personaje recién creado cuenta con 20 veces su puntuación de EST para repartir entre las habilidades propias de su campo profesional, y 10 veces su puntuación de INT para repartir entre cualesquiera habilidades de su ficha (tanto si son relevantes para su profesión como si no).

Bajo el nombre de cada profesión encontrarás la lista de habilidades relacionadas y en las que se pueden gastar puntos de la reserva de ESTx20 en la creación del personaje. Los grupos de habilidades se separan con el símbolo "/", para que te sea más sencillo encontrarlas en la ficha de personaje.

#### Anticuario

Ciencias ocultas, Ciencias sociales y humanidades (Historia y hasta otras dos a su elección), Idioma (uno no nativo), Manejo de archivos / Embaucar.

#### Detective de la policía

Burocracia, Ciencias sociales y humanidades (Criminalística) / Discreción, Esconder/se, Escuchar, Percibir / Autoridad, Intimidar / Armas de Fuego (Armas Cortas y hasta una más a su elección).





### **Detective privado**

Burocracia / Arte (Interpretación) / Discreción, Esconder/se, Escuchar, Percibir / Bajos Fondos, Intimidar / Armas de Cuerpo a Cuerpo (una a su elección), Armas de Fuego (Armas Cortas), Lucha.

### **Diletante**

Ciencias Sociales y Humanidades (al menos dos a su elección) / Arte (una a su elección) / Autoridad, Protocolo.

### **Escritor**

Ciencias sociales y humanidades (entre una y tres a su elección), Idiomas (uno además del nativo), Manejo de Archivos / Arte (escritura) / Percibir / Autoridad.

### **Explorador**

Burocracia, Ciencias Naturales (una a su elección), Ciencias Sociales y Humanidades (al menos una a su elección), Idiomas (uno además del nativo), Primeros Auxilios / Orientación, Percibir, Seguir rastros, Supervivencia / Armas de fuego (Armas Largas), Forma Física.

### **Médico**

Ciencias naturales (Biología o Farmacología y hasta una más a su elección), Idiomas (latín), Manejo de archivos, Medicina, Primeros auxilios, Psicología / Percibir / Autoridad.

### **Periodista**

Ciencias sociales y humanidades (al menos una a su elección), Manejo de archivos / Arte (escritura) / Discreción, Esconder/se, Escuchar, Percibir / y una de estas tres: Psicología, Bajos fondos o Embaucar

### **Profesor Universitario**

Burocracia, Ciencias Naturales (al menos dos a su elección) -O- Ciencias Sociales y Humanidades (al menos dos a su elección), Idiomas (al menos uno además del nativo), Manejo de archivos / Autoridad, Oratoria.

### **Religioso**

Ciencias Naturales (una a su elección), Ciencias ocultas, Ciencias sociales y humanidades (al menos una a su elección), Idiomas (al menos uno además del nativo), Psicología / Autoridad, Oratoria.





8.

# Armas

## Armas de Cuerpo a Cuerpo

Nombre	Habilidad base (%)	Especialización	Daño	Daño simplificado	Empalar/Bloquear	PR
Navaja	25	Cortas	1D4	$u/2$	sí/no	6
Daga	20	Cortas	1D4+2	$(u/2)+2$	sí/no	8
Hacha pequeña	15	Cortas	1D6	$(u/2)+1$	sí/no	6
Porra	25	Cortas	1D8	$u-1(1)$	no/no	10
Espada	5	Largas	2D8		sí/sí	18
Cimitarra	15	Largas	1D8+2	$u+1$	sí/sí	19
Lanza corta	10	Largas	1D8	$u-1(1)$	sí/sí	7
Vara de metal	25	Largas	1D8	$u-1(1)$	no/sí	20
Hacha de bombero	15	Largas	2D6+2	$u+4$	sí/sí	10
Motosierra	20	Largas	2D8	$u+6$	sí/sí	20

**Nombre:** nombre o descripción del arma.

**Habilidad base (%):** Porcentaje para utilizar el arma si no se ha utilizado nunca.

**Especialización:** tipo de arma, habilidad necesaria para pelear con ella.

**Daño:** lanza esos dados y suma los resultados para determinar el daño causado por el impacto. No olvides sumar el MD del personaje.

**Empalar/Bloquear:** Indica si es posible realizar una acción y/o la otra con ese arma.

**PR:** Puntos de Resistencia del arma como objeto.

## Armas a distancia

Nombre	Habilidad base (%)	Alcance (metros)	Daño	Daño simplificado	PR
Cerbatana	25	15 m	1D2	$u/5$	6
Daga	20	5 m	1D6	$(u/2)+1$	8
Dardo	15	20 m	1D4	$u/2$	-
Jabalina	25	40 m	1D6	$(u/2)+1$	8
Arco largo	5	175 m	2D8	$u+6$	7
Piedra	15	10 m	1D4	$u/2$	-

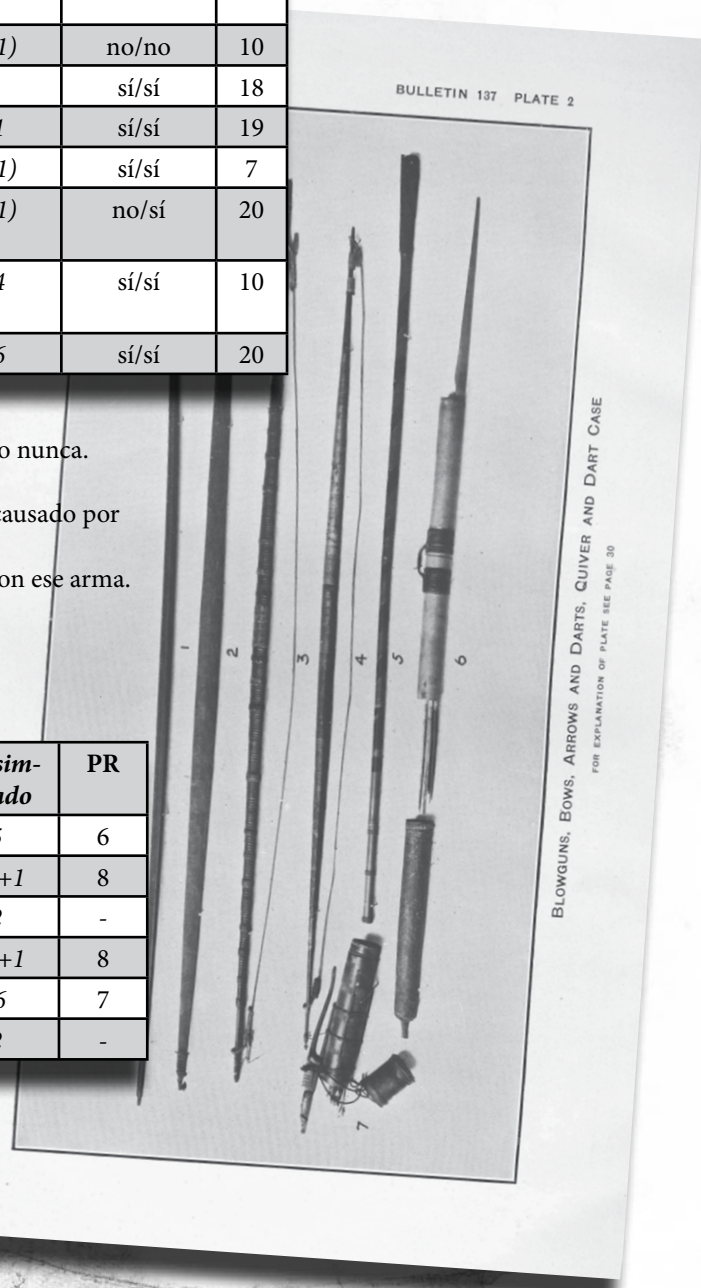
**Nombre:** nombre o descripción del arma.

**Habilidad base (%):** Porcentaje para utilizar el arma si no se ha utilizado nunca.

**Alcance:** alcance base en metros.

**Daño:** lanza esos dados y suma los resultados para determinar el daño causado por el impacto. No olvides sumar el MD del personaje.

**PR:** Puntos de Resistencia del arma como objeto.







## Armas de Fuego

Nombre	Especialización	Daño	Daño simplificado	Alcance (metros)	Disparos/turno	Munición	PR	Disfunción
.22 Automática	Armas Cortas	1D6	$(u/2)+1$	10	3	6	6	00
.32 Automática	Armas Cortas	1D8	$u-1(1)$	15	3	8	8	99
.32 Revólver	Armas Cortas	1D8	$u-1(1)$	15	3	6	10	00
.357 Revólver	Armas Cortas	2D6	$u+2$	18	1	6	11	00
.38 Automática	Armas Cortas	1D10	$u$	15	2	6	8	99
.38 Revólver	Armas Cortas	1D10	$u$	15	2	6	10	00
9mm Automática	Armas Cortas	1D10	$u$	18	3	17	8	98
.44 Revólver	Armas Cortas	2D6+2	$u+4$	28	1	6	12	00
.45 Automática	Armas Cortas	1D10+2	$u+2$	15	1	7	8	00
.45 Revólver	Armas Cortas	1D10+2	$u+2$	15	1	6	10	00
.22 Bolt-action	Armas Largas	1D6+2	$(u/2)+3$	28	1	6	9	99
.30-06 Bolt-action	Armas Largas	2D6+4	$u+6$	100	1/2	5	12	00
.30-06 Semiautom.	Armas Largas	2D6+4	$u+6$	115	2	5	12	95
AK-47	Armas Largas	2D6+1	$u+3$	80	2/auto	30	12	97
Cal. 10, 2 cañones	Armas Largas	4D6+2/2D6+1/1	$u+12/u+3/1$	10/18/45	1 o 2	2	12	00
Cal. 12, 2 cañones	Armas Largas	4D6/2D6/1D6	$u+10/u+2/(u/2)+1$	10/20/45	1 o 2	2	12	00
Cal. 12 semiautom.	Armas Largas	4D6/2D6/1D6	$u+10/u+2/(u/2)+1$	10/20/45	2	5	10	00
Uzi 9mm	AA. Automáticas	1D10	$u$	35	2/auto	32	8	98
Skorpion .32	AA. Automáticas	1D8	$u-1(1)$	18	3 o auto	20	6	96
Thompson .45	AA. Automáticas	1D10+2	$u+2$	18	1/auto	30	8	96
M249	A. de Fuego (arm. pesada)	2D8	$u+6$	100	auto	100	11	96
Bren Mark 1	A. de Fuego (arm. pesada)	2D6+4	$u+6$	100	auto	30	11	00
Explosivos plásticos	Demoliciones	6D6/6 m	$u+20/6 m$	-	n/a	n/a	15	99
Granada de mano	Lanzar	4D6/4 m	$u+10/4 m$	Lanzar	1 o 2	n/a	8	99
Lanzallamas	Lanzallamas	2D6+Fuego	$u+2 +Fuego$	10	1	10	6	93

**Nombre:** nombre y/o calibre del arma.

**Especialización:** tipo de arma de fuego, habilidad necesaria para disparar con ella.

**Daño:** lanza esos dados y suma los resultados para determinar el daño causado por el disparo.

**Alcance:** alcance base en metros.

**Disparos/turno:** cuántas veces puede utilizarse el arma por turno, realizando tiradas por separado para cada disparo.

**Munición:** disparos disponibles en el cargador, tambor, cinta o equivalente.

**PR:** Puntos de Resistencia del arma como objeto.

**Disfunción:** con ese resultado o mayor en la tirada de disparo el arma no funciona correctamente, generalmente equivaldrá a un problema de encasquillado.

9.

## Criaturas de los Mitos

A continuación encontrarás un listado de las criaturas menores más habituales en las partidas de los Mitos de Cthulhu.

En cuanto a las criaturas mayores y deidades, consideramos que su presencia en una partida debe ser en un papel principal y, por tanto, otorgarles características numéricas está fuera del objetivo de este reglamento. Los PJ nunca deberían ser capaces de vencer en combate a un primigenio ni, para el caso, superarle en un chequeo enfrentado de DES.

Gasts, ni siquiera habitan en nuestro mismo “plano”. Es por ello, y también con el afán de evitar el meta juego que puedan desplegar tus compañeros de mesa, que te invitamos a crear tus propias criaturas. De este modo, evitarás que los personajes estén preparados -cual cazadores de vampiros-, y verás que se encuentran en una situación en la que investigar es la única vía de solución, pues el enfrentamiento directo ante lo, literalmente, desconocido, no da ninguna garantía de éxito

### Fichas de las criaturas

#### Nombre

[Nombre original en inglés, en caso de que sea diferente]

Tiradas para determinar sus características (las criaturas no tienen CAR ni EST)

EM, Impacto a la Estabilidad Mental

#### Tipos de ataque

Tipo de Ataque / Porcentaje / Daño base (debes sumar el MD por separado) [daño simplificado]

**Protección contra el daño** (en su caso) \* si en este apartado se cita “piel correosa”, además de los puntos de protección, a la criatura las armas de fuego le hacen daño mínimo y no doblan daño por empalar

**Información:** sobre el tipo de criatura o sociedad a la que pertenece

**Referencias:** de relatos donde aparece mencionada

### Cómo usar las criaturas

En los relatos canónicos, la participación de la criatura más trivial es motivo de tremenda preocupación para los personajes. Ten en cuenta que hablamos de los años 20, en los que un “simple” tiroteo o muerte violenta era necesariamente portada de los diarios. Las personas “normales” tenían mucha menos Información sobre su entorno, los avances científicos eran escasos y lentos, y la biología algo por desarrollar y limitada a círculos académicos muy concretos, por lo que encontrarse con una criatura “antinatural” sería sin duda una experiencia que marcaría la vida de cualquiera.

Si estás familiarizado con los relatos, convendrás también en que pocas son las criaturas que aparecen más de una vez. Por otro lado, mientras los profundos o los gules viven cerca de los humanos -y será más fácil encontrárselos-, no es este ese el caso con multitud de otras especies, algunas de las cuales, como los Gugs o los

### Perfiles

Siendo ajenas a nuestra realidad, cuando HPL puso nombres a las diferentes criaturas, lo hizo de tal manera que los lectores anglófonos pudieran tener una guía sobre los sonidos reales necesarios para hablar de ellas. Persiguiendo el mismo objetivo, hemos decidido nombrar a los seres de los Mitos en función de la representación fonética más adecuada que nos permitiera el idioma castellano.

En cuanto a las características en juego, si bien los autores no pueden imaginar una situación en la que sea relevante conocer el POD de un Gug, o la INT de un Dol [Dhole], hemos decidido ofrecer juegos completos de atributos para todos los seres (salvando que no les hemos otorgado puntuaciones ni en CAR ni en EST, ya que lo más parecido que pudieran tener no podría ser comparable a lo que estos representan para los humanos). Adicionalmente, debes tener en cuenta que muchas de las criaturas son nombradas en los relatos de manera meramente tangencial, o aparecen en unas circunstancias desde las que es poco menos que imposible deducir



qué valores deberían tener. Por otro lado, para los seres que pertenecen a especies con organizaciones sociales, hemos separado la información relativa al combate: ¡no es lo mismo pelear con un Yitiano científico que con uno guardián!

Finalmente, encontrarás que no hay ninguna habilidad ajena al combate en los perfiles. Sería arduo (y aportaría poco a las partidas) determinar porcentajes para todas las criaturas, así como crear nuevas disciplinas que representaran las diferentes capacidades de seres tan ajenos a nuestra realidad.

El formato de la entrada para cada criatura aparece en el recuadro del lateral.

## Criaturas

### Antiguo

[Elder Thing]

FUE 3D6x3  
CON 3D6x2  
DES 2D6  
TAM 4D6x2  
INT 5D6  
POD 5D6

EM 2/1D10

#### Tipo de Ataque

Tentáculo / 20+2D6 (50+2D6 los soldados) % / 5D6 [u+14]

#### Protección contra el daño

6 puntos de piel correosa

**Información:** Sociedad organizada y altamente avanzada tecnológicamente

**Referencias:** *The Dreams in the Witch-House, The Shadow Out of Time, At the Mountains of Madness*

### Araña de Leng

[Leng Spider]

FUE 8D6  
CON 5D6  
DES 3D6+6  
TAM 10D6  
INT 3D6  
POD 4D6

EM 1/1D10

#### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 30+3D6 % / 1D3 + veneno (POT igual a la CON de la araña) [(u/2)-1 + veneno]

### Protección contra el daño

5 puntos de piel correosa

**Información:** Arañas púrpura gigantes que habitan la meseta de Leng (Leng se encuentra entre varios planos y es accesible desde las Tierras del Sueño, así como desde algún lugar del Asia central)

**Referencias:** *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

### Bestia de la luna

[Moon-Beast]

FUE 4D6+6  
CON 3D6  
DES 3D6  
TAM 3D6+9  
INT 2D6+6  
POD 3D6+3

EM 2/2D6

#### Tipo de Ataque

Lanza / 20% / 1D10

Lucha (Armas naturales) / 20+2D6 % / 1D6 [(u/2)+1]

También pueden utilizar armas blancas sencillas

#### Protección contra el daño

Piel correosa

**Información:** Habitan la cara oculta de la luna de las Tierras del Sueño, y se organizan socialmente. Navegan en galeones con los que transportan esclavos con los que comercian

**Referencias:** *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

### Bestia ritual

[n/a]

FUE 4D6  
CON 3D6  
DES 3D6+6  
TAM 4D6+6  
INT 2D6  
POD 4D6

EM 1/1D10

#### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 25+2D6 % / 1D6 [(u/2)+1]

#### Protección contra el daño

2 puntos de piel correosa

**Información:** Pueden ser convocados como guardianes o montura por hechiceros poderosos o dioses.



Referencias: *The Festival*Referencias: *At the Mountains of Madness***Color surgido del espacio**

[Colour out of space]

FUE 1D6 por cada 10 ptos. de POD o fracción  
 CON N/A  
 DES 2D6+12  
 TAM igual a su POD  
 INT 4D6  
 POD 2D6 (aumenta según se alimenta, absorbiendo lo que puede de los humanos -ver "Tipo de Ataque" más abajo-), y otro 1D6 de las plantas y animales (que puede ser más o menos según donde haya caído, a discreción del GM)

EM 1/1D4

**Tipo de Ataque**

Los colores no tienen una presencia física en el sentido tradicional, y no son necesariamente malignos. Simplemente se alimentan. Por ello, cualquier persona que esté sujeta a su influencia debe realizar un chequeo de PODx5% cada semana o perder 1D3 puntos de FUE, CON y POD (tira una sola vez el dado y resta la misma cantidad de puntos, 1, 2 o 3, de cada característica). La misma tirada son los puntos de POD que gana el color.

**Protección contra el daño**

Invulnerable a daño normal. No puede atravesar campos magnéticos intensos.

**Información:** Viven en el espacio exterior, y llegan a la Tierra en meteoritos

**Referencias:** *The Colour Out of Space*

**Dagon e Hydra**

FUE 60  
 CON 60  
 DES 25  
 TAM 65  
 INT 22  
 POD 40

EM 3/3D6

**Tipo de Ataque**

Lucha (A. nat.) / 85% / 1D6 [(u/2)+1]

**Protección contra el daño**

6 puntos

**Información:** Son vástagos estelares de Cthulhu adorados como deidades por los profundos

**Descarnado nocturno**

[Nightgaunt]

FUE 4D6+3  
 CON 4D6  
 DES 3D6+10  
 TAM 3D6+3  
 INT 1D6  
 POD 4D6

EM 2/2D6

**Tipo de Ataque**

Lucha (Armas naturales) / 25+2D6 % / la víctima queda apresada como en una Presa\*

\* normalmente, el descarnado emprenderá el vuelo para dejar caer a su víctima desde una altura mortal

**Protección contra el daño**

2 puntos

**Información:** Seres primarios que sirven a Nodens, habitan las Tierras del Sueño y, ocasionalmente, sirven de montura a los gules

**Referencias:** *Night-Gaunts, The Dream-Quest of Unknown Kadath, The Strange High House in the Mist*

**Dol**

[Dhol]

FUE 3D20x30  
 CON 3D20x4  
 DES 1D6  
 TAM FUE+40  
 INT 3D6  
 POD 8D6

EM 1D10/3D10

**Tipo de Ataque**

Un dol es demasiado masivo para combatir cuerpo a cuerpo contra otra criatura. Si un dol intenta aplastar a un personaje, la potencial víctima debe realizar un chequeo de DESx5% o morir aplastado.

**Protección contra el daño**

FUE/10

**Información:** Gigantescos gusanos que habitan en la oscuridad, bajo tierra

**Referencias:** *Through the Gates of the Silver Key*





## Errante dimensional

[Dimensional Shambler]

FUE 3D6x2  
CON 5D6  
DES 4D6  
TAM 3D6x2  
INT 2D6  
POD 2D6

EM 2/2D6

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 425+2D6 % / 1D8 (2 ataques por turno) [u-1(1)]

### Protección contra el daño

3 puntos de piel correosa

**Información:** Enormes criaturas primarias que vagabundean entre planos

**Referencias:** *The Horror in the Museum*

## Gast

[Ghast]

FUE 2D6x3  
CON 5D6  
DES 4D6+3  
TAM 3D6+15  
INT 1D6  
POD 2D6

EM 2/1D8

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 25+2D6 % / 1D10 [u]

**Información:** Carnívoros muy agresivos que cazan en manadas, habitan cavernas en las Tierras del Sueño (la luz directa de un sol les mataría)

**Referencias:** *The Dream-Quest of Un-  
known Kadath*

## Gran Raza de Yit

[Great Race of Yith]

FUE 4D6x3  
CON 4D6x2  
DES 2D6  
TAM 8D6x2  
INT 3D6+12  
POD 4D6+6

EM 4/3D6

### Tipo de Ataque

Pinza / 25+3D6 % / 1D6 [u-3(1)]

Los Yitianos cuentan con sus propias armas de avanzada tecnología / 20+2D6 (50+2D6 los soldados) % / 1D10 o más [u o más]

## Protección contra el daño

8 puntos de piel correosa

**Información:** Sociedad organizada muy desarrollada intelectual y psíquicamente. Son capaces de proyectar sus mentes en el tiempo y habitar cuerpos de otras especies

**Referencias:** *The Shadow Out of Time*

## Gug

FUE 4D6x3  
CON 3D6x3  
DES 3D6+3  
TAM 4D6x4  
INT 3D6  
POD 4D6

EM 2/2D6

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 25+2D10 % / 3D6 [u+6]

### Protección contra el daño

6 puntos de piel correosa

**Información:** Sociedad primaria, que habita en su propia ciudad (en torno a la torre de Koth) en las Tierras del Sueño

**Referencias:** *The Dream-Quest of Un-  
known Kadath*

## Gul

[Ghoul]

FUE 3D6+6  
CON 4D6  
DES 4D6  
TAM 2D6+6  
INT 2D6+6  
POD 3D6

EM 1/1D6

### Tipo de Ataque

Lucha (armas naturales) / 25+2D6 % / 1D6\* [(u/2)+1]

\* 25% de infección (tratar como veneno de POT igual a la CON del Gul)

### Protección contra el daño

1 punto de piel correosa

**Información:** Sociedad tribal

**Referencias:** *Pickman's Model*

## Criaturas de los Mitos



## Hombre serpiente

[Serpent People]

FUE 3D6  
CON 4D6  
DES 3D6+3  
TAM 3D6  
INT 4D6+3  
POD 3D6+9

EM 1/1D6

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 25+3D6 % / 1D6 + veneno (POT igual a la CON del hombre serpiente) [(u/2)+1 + veneno]  
Los hombres serpientes también pueden utilizar armas humanas

### Protección contra el daño

1 punto

**Información:** Grandes magos, fueron una gran civilización de la que los pocos individuos que no están hibernando viven escondidos entre los humanos (haciéndose pasar por ellos)

**Referencias:** *The Shadow Kingdom* (Robert E. Howard)

## Mi-Go

FUE 3D6  
CON 2D6+6  
DES 2D6+6  
TAM 3D6+3  
INT 3D6+10  
POD 3D6+6

EM 2/1D10

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 25+2D6 (50+3D6 para los soldados) % / 1D6 [(u/2)+1]  
Los Mi-Go pueden utilizar armas humanas o las propias de su tecnología

**Información:** Civilización evolucionada con grandes conocimientos científicos (especialmente en genética)

**Referencias:** *The Whisperer in Darkness*

## Pólipo volador

[Flying Polyp]

FUE 3D6x4  
CON 2D6x4  
DES 3D6  
TAM 3D6x4  
INT 4D6  
POD 5D6  
EM 1D3/1D20

### Tipo de Ataque

Tentáculo / 70+3D6 % / 1D10 [u]  
Viento / Los personajes objetivo deben realizar un chequeo de DESx5% para evitar el golpe / 6D6 (-1D6 por cada 10 metros de distancia al objetivo) [u+18, -4 por cada 10 metros de distancia]

### Protección contra el daño

4 puntos

**Información:** Sociedad organizada, habitan ciudades subterráneas en la Tierra

**Referencias:** *The Shadow Out of Time*

## Profundo

[Deep One]

FUE 4D6  
CON 4D6  
DES 3D6  
TAM 3D6+3  
INT 3D6  
POD 4D6

EM 1/1D6

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 20+2D6 (+4D6 los guardianes) % / 1D6 [(u/2)+1]  
Pueden utilizar armas humanas

### Protección contra el daño

1 punto

**Información:** Sociedad estructurada de modo tribal

**Referencias:** *The Shadow Over Innsmouth*

## Semilla corrupta de Shub Niggurath

[n/a]

FUE 3D6+35  
CON 4D6+10  
DES 4D6+10  
TAM igual a su FUE  
INT 4D6  
POD 5D6

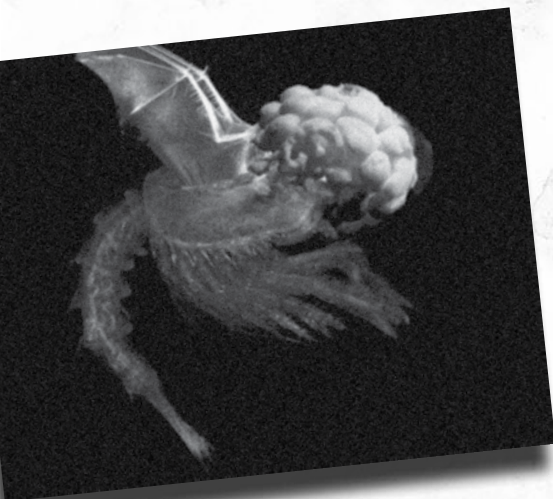
EM 1D3/1D10

### Tipo de Ataque

Tentáculo / 85% / 0+1D3 FUE  
Lucha (Armas naturales) / 50+4D10 % / 2D6 [u+2]

### Protección contra el daño

Las Armas de Fuego les hacen la mitad de daño. El fuego les hace daño doble. Inmunes a venenos, asfixia y electricidad.





**Información:** Criaturas informes que emanan de y llevan parte del poder de la Cabra negra.

**Referencias:** *The Last Test, Out of the Aeons, The Whisperer in Darkness*

## Sántak

[Shantak]

FUE 4D6+20  
CON 2D6+6  
DES 2D6+3  
TAM 4D6+36  
INT 1D6  
POD 3D6

EM 2/2D8

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 50+2D6 % / 2D6 [(u/2)]

### Protección contra el daño

10 puntos de piel correosa

**Información:** Bestias salvajes que habitan las Tierras del Sueño y pueden ser utilizadas como montura

**Referencias:** *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

## Sógot

[Shoggoth]

FUE 1D20x1D6  
CON igual a su FUE  
DES 1D6  
TAM FUE+4D6  
INT 1D6  
POD 2D6

EM 1D6/2D10

### Tipo de Ataque

Un sógot intentará engullir a su víctima cual ameba. El objetivo debe superar un chequeo de DESx5% para evitarlo. Una vez engullido sufre 1D6 puntos de daño por turno. Se le puede intentar liberar con un chequeo enfrentado de FUE contra un cuarto de la FUE del sógot.

### Protección contra el daño

Las armas físicas hacen el daño mínimo

**Información:** Fueron creados genéticamente por los Antiguos para servir como esclavos y bestias de carga

**Referencias:** *Night-Gaunts, At the Mountains of Madness*

## Terror acechante

[n/a]

FUE 5D6+12  
CON 3D6  
DES 3D6+3  
TAM 5D6+24  
INT 1D6+12  
POD 6D6

EM 4/3D6

### Tipo de Ataque

Coletazo / 80+3D6 % / La víctima queda inmovilizada como en una Presa

Lucha (Armas naturales) / 50+3D10 % / 1D6 [(u/2)+1]

### Protección contra el daño

9 puntos de piel correosa

**Información:** Cazadores al servicio de Nyarlathotep, no pueden soportar la luz del día

**Referencias:** *The Dream-Quest of Unknown Kadath*

## Vástago Estelar de Cthulhu

[Star Spawn of...]

FUE 3D6x6  
CON 4D6x4  
DES 4D6+3  
TAM 3D6x12  
INT 4D6+12  
POD 4D6+12

EM 1D6/2D10

### Tipo de Ataque

Lucha (Armas naturales) / 60+3D20 % / 1D6 [(u/2)+1]

### Protección contra el daño

10 puntos de piel correosa

**Información:** Seres similares al Gran Cthulhu, probablemente congéneres de menor tamaño

**Referencias:** *At the Mountains of Madness*

## Criaturas de los Mitos

Aún nos llegaba aquel extraño y desafiante grito: “¡Teke-li-li! ¡Tekeli-li!”, y finalmente recordamos a los demoníacos sogots, dotados de vida, pensamiento y estructuras orgánicas plásticas por los antiguos, que no teniendo un lenguaje para sí mismos más allá del que pudieran expresar con aquellas agrupaciones de puntos, del mismo modo carecían de voces salvo por estas imitaciones de las de sus amos, tiempo atrás desaparecidos.

H.P. Lovecraft

“At the Mountains of Madness”

10.

## Tomos Arcanos

El conocimiento sobre las criaturas de los Mitos ha sido guardado, durante generaciones, en tomos de secretos arcanos. Escritos por iluminados o por investigadores que intentaban avisarnos del peligro, han estado disponibles desde las primeras etapas del hombre, desde que el ser humano dominó la escritura.

Los personajes pueden acabar con uno de estos libros en sus manos, o puede que toda una investigación esté encaminada a conseguir una de estas obras, para sí mismos, o para otros.

La mayor parte son ediciones antiguas que han pasado de mano en mano. Estarán en un estado lamentable, faltarán páginas, otras estarán borrosas, incluirán anotaciones de anteriores propietarios en los márgenes, correcciones...

Por todo esto, su análisis dista de ser una tarea sencilla. No hablamos de sentarse en un sofá o despacho y leer tranquilamente las páginas. En los casos más extremos incluso será necesario material de restaurador para simplemente pasar las páginas sin que se deshagan. Además, para estudiar los contenidos, el personaje necesitará acudir a otras fuentes, comparar los diagramas, rellenar los vacíos o descifrar crípticos grabados.

También debes pensar que la copia concreta de un libro con la que se tope tu grupo de investigadores puede ser incompleta o incluso errónea. Toma las características de las fichas según se presentan más adelante y adáptalas según tus necesidades.

### Los libros

A continuación encontrarás un listado con las características en juego de diversos textos clásicos de los Mitos. Estas entradas siguen el formato que se indica en el lateral.

A efectos de juego, una vez pasado el tiempo necesario para el estudio del libro (consulta las fichas de los diferentes ejemplares más adelante), el jugador debe lanzar 1D100.

· Si el resultado es igual o inferior al porcentaje del personaje en el idioma del libro y también es igual o inferior a su INTx5%, el lector entiende e interpreta correctamente el contenido. Permítele aumentar su habilidad de **Mitos de Cthulhu** en el porcentaje especificado, y hazle perder la cantidad de puntos de **Estabilidad Mental** correspondiente.

· Si el resultado es igual o inferior a solamente una de las dos puntuaciones antes citadas, pero no a la otra, el personaje entiende lo suficiente para darse cuenta de que el libro tiene algo que ofrecer, pero no es capaz de interpretarlo. No le concedas puntos en **Mitos de Cthulhu**, y hazle perder la mitad (redondeando hacia arriba) de los puntos de **Estabilidad Mental** correspondientes.

· Si el resultado es superior a ambas puntuaciones, el personaje no ha entendido nada del libro. No hay ni ganancia en **Mitos de Cthulhu** ni pérdida en puntos de **Estabilidad Mental**.

### Fichas de los tomos

#### Título

- Tiempo necesario para su estudio, asumiendo una dedicación diaria de 2-3 horas
- Idiomas en que se sabe que existen ediciones
- Temas principales
- Percentiles de Mitos de Cthulhu que otorga
- Pérdida de puntos de Estabilidad Mental
- Tipo de hechizos que pueden encontrarse (a discreción del GM)



## Hojear un libro

En ocasiones, los personajes solo necesitarán comprobar si en cierto libro hay información sobre un tema específico, o buscarán un hechizo concreto.

Existe la posibilidad de simplemente hojear el libro en busca de esos datos específicos. Para ello, antes de realizar cualquier tirada, los jugadores deben explicar al GM qué información buscan. La tirada se realiza en las mismas condiciones que para la lectura completa, pero el tiempo necesario se divide entre 10, y la pérdida de puntos de **Estabilidad Mental** queda en la cuarta parte (redondeando hacia arriba). Si el dato buscado está relacionado con los Mitos, el personaje también recibe un percentil en esa habilidad.

## Tomos arcanos

### Unausprechlichen Kulten

Semanas

Alemán, Inglés

Genérico

10-15%, según edición (9+1D6)

3D6

Algunos para convocar, atar y expulsar deidades.

### Sueños de los Moai

Semanas

Inglés

Profundos y sus cultos de humanos

4-7%, según edición (3+1D4)

1D6

Ninguno.

### Libro de Dzryan

Semanas

Inglés

Genérico

7-12%, según edición (6+1D6)

1D6

Hechizos para convocar algunas especies menores.

### Manuscritos Pnakóticos

Meses

Griego, Inglés

Habla sobre los primeros pobladores de la tierra

8-13%, según edición (7+1D6)

2D6

Hechizos para contactar y comunicarse con los Antiguos.

### Necronomicón

Semanas

Árabe, Griego, Latín, Inglés, Español (parcial)

Genérico

12-21%, según edición (11+1D10)

4D6

Hechizos para contactar con todo tipo de seres.

### Fragmentos del diario de John White de Roanoke

Inglés

Magia, chamanismo y ocultismo de la era colonial americana

2-5%, según edición (1+1D4)

1D6

Hechizos para contactar con seres primordiales.

### El Rey de Amarillo

Días

Francés, Inglés

Mundo onírico y Hastur

4-9%, según edición (3+1D6)

5D6

Hechizos para contactar con Hastur y para convocar Biyaquis.

### Siete libros crípticos de Hsan

Semanas

Chino mandarín, Inglés

Seres de los mitos con presencia en China

7-12%, según edición (6+1D6)

2D6

Hechizos de contacto, invocación y atadura de seres subterráneos.

### Tablillas oníricas de Yuggoth

Semanas

Inglés

Seres del espacio exterior

9-14%, según edición (8+1D6)

2D6

Hechizos de contacto con especies del espacio exterior.

### Cantos de los Doles

Semanas

Inglés

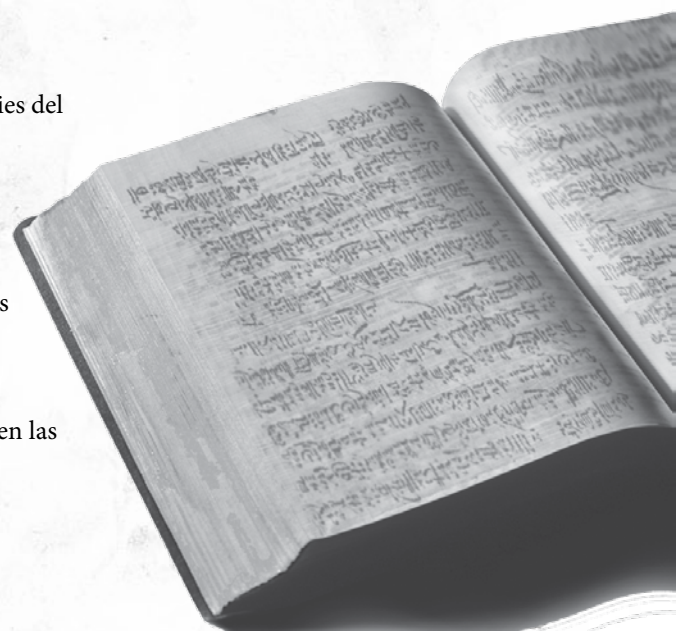
Cantos religiosos de los hombres de Leng

7-12%, según edición (6+1D6)

2D6

Hechizos de contacto con seres en las Tierras del Sueño.

## Tomos Arcanos



## 11.

# Licencias

**Cthulhu d100** es un juego de distribución gratuita que se basa en reglamentos libres OGL.

Las licencias originales: la OGL genérica publicada por *Wizards of the Coast*, y la nota de derechos de *GORE*, se copian a continuación en cumplimiento de lo en ellas dispuesto. Con afán de respetarlas, el texto se reproduce en su versión original, en inglés.

En cuanto a **Cthulhu d100**, puedes redistribuir este reglamento siempre que lo hagas sin alterar el PDF original, gratuitamente y sin ánimo de lucro.

También eres libre de crear los materiales derivados que desees. No necesitas la aprobación de **Three Fourteen Games** en ningún caso, por lo que, del mismo modo, **Three Fourteen Games** no se hace responsable de lo que se publique basándose en este reglamento. Si haces público algún material de esta manera, tan solo debes citarnos como creadores de **Cthulhu d100**, añadiendo esta nota en la sección de créditos o, en cualquier caso, no más tarde de la página 5 de tu trabajo (si es asimilable a un libro o PDF).

*"Como reglamento, este manual utiliza, con permiso, **Cthulhu d100**, de **Three Fourteen Games**. Puedes acceder a la versión original de manera gratuita a través de su web <http://www.threefourteengames.com>."*

Eso sí, si sacáis algo, agradeceríamos nos enviárais una copia o el enlace.

Gracias.

## Open Game License Version 1.0a

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a)"Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b)"Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d)"Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, inci-



dents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open

Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10 Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12 Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13 Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14 Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15 COPYRIGHT NOTICE Open Game License v 1.0 Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

## Licencias



System Reference Document Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, based on original material by E. Gary Gygax and Dave Arneson.

Modern System Reference Document Copyright 2002, Wizards of the Coast, Inc.; Authors Bill Slavicsek, Jeff Grubb, Rich Redman, Charles Ryan, based on material by Jonathan Tweet, Monte Cook, Skip Williams, Richard Baker, Peter Adkison, Bruce R. Cordell, John Tynes, Andy Collins and JD Wiker.

RuneQuest System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Matthew Sprange, based on original material by Greg Stafford.

RuneQuest Companion System Reference Document Copyright 2006, Mongoose Publishing; Author Greg Lynch et al., based on original material by Greg Stafford.

GORETM copyright 2007, Goblinoid Games: Author Daniel Proctor, based on the System Reference Documents listed above.

DESIGNATION OF PRODUCT IDENTITY GORETM, G.O.R.E.TM, Lite GORETM, Lite G.O.R.E.TM, and "Generic Old-school Role-playing Engine" are trademarks of Daniel Proctor and are product identity. The author's name, Goblinoid Games, all artwork and layout is product identity, except that artwork which does not belong to Goblinoid Games and is used here under license.

DESIGNATION OF OPEN GAME CONTENT All text and tables (except for material designated product identity) is Open Game Content.

Copyright 2006, 2007 Goblinoid Games

**GORE Trademark  
License 2.0,  
September 2007**

The GORETM Trademark License is a royalty-free non-exclusive agreement between Goblinoid Games and third-party publishers. This agreement is non-sublicensable. This license grants publishers the limited use of the GORETM trademark. Goblinoid Games reserves the right to revise or retract the GORETM Trademark License. However, any products published under a version of the license prior to the release of a new version of the license or the retraction of the current license are grandfathered in to the extent that these products may remain in print and/or distributed electronically. Products produced under a previous version of the license may not be published in any revised form unless the revised product adheres to the terms of the current GORETM license. If the GORETM Trademark License has been retracted, products may not be revised for release under any previously existing GORETM license, without express permission from Goblinoid Games.

Goblinoid Games further retains the right to retract permission to use this license from specific publishers and individuals. Permission may be retracted for a specific product or for all products from a publisher. In such a case, Goblinoid Games may require the publisher to cease the sale of any product produced under any version of this license, and may require the destruction of existing and unsold product.

Third-party publishers do not need further written permission than what is provided here, unless otherwise noted, to begin producing material if the Terms of this agreement are met.

Publishers in compliance with the Terms of this license may do the following:

\*Products may indicate compatibility and for use with GORETM and/or Lite GORETM. \*Eligible products are not limited to role playing game material.

\*Publishers may electronically distribute the GORETM core game book (electronic version) released by Goblinoid Games if it is unaltered, distributed free of charge, and if a web link is provided at the download site to [www.goblinoidgames.com](http://www.goblinoidgames.com).

**Terms**

Publishers must adhere to the following terms to gain the above rights: \*No work may include in the title "GORETM".

\*A product may constitute a complete

game and retain the right under this license to indicate compatibility with GORETM.

\*The copyright page or similar notification of each work must contain the following text:

"GORETM is copyright 2007, Daniel Proctor. GORETM and Lite GORETM are trademarks of Daniel Proctor. These trademarks are used under the GORETM Trademark License \* (where \* indicates the license version number) available at [www.goblinoidgames.com](http://www.goblinoidgames.com)."

\*All products must be in compliance with the Terms of the GORETM Trademark License version current to the date of any product's original publication or the date of a revised publication.

\*Providing complimentary copies of works produced under this license to Goblinoid Games (usually electronic copies) would be appreciated, but is not required.

**END OF GORETM TRADEMARK LICENSE**

**NOTES ON THE LICENSE:** We reserve the right to alter or retract the GORE trademark License only to have ultimate authority of the trademarks described. Otherwise, we effectively would relinquish all rights to the trademark. We do not anticipate altering the license or retracting the license, either as a sweeping action or to specific publishers, and we have no reasonable circumstances in mind that such an action would be necessary. We have created wording to ease any fears publishers might have about this clause, by allowing works already published to remain in print even if the license is changed or retracted. We do not seek to "censor" publishers in any way. Publishers would only be subject to the cancellation of rights provided by this license in the most extreme circumstances. We hope this communicates our intention is not to ever try to pull a product out from under anyone.

Should a publisher wish to publish a work that is not ordinarily permitted under this license (or if there is concern about some terms), please feel free to send an inquiry to Goblinoid Games. In most cases, some (free) arrangement can be made.



A blank, aged, cream-colored page with a decorative border. A metal clip is attached to the right edge. There is a small dark mark on the left edge.

Edad:	Sexo:
Altura:	Peso:
Pelo:	Ojos:
Rasgos distintivos:	

## SENSORIALES

- ☐ Discreción (10%)
- ☐ Esconder/se (15%)
- ☐ Escuchar (25%)
- ☐ Orientación (15%)
- ☐ Percibir (25%)
- ☐ Seguir rastros (10%)
- ☐ Supervivencia (15%)

- ☐ Burocracia (10%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ciencias naturales (...) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Ciencias ocultas (5%) \_\_\_\_\_
- ☐ Ciencias soc. y humanidades (...) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Idioma nat. ([ESTx5]%) \_\_\_\_\_
- ☐ Idioma (0%) \_\_\_\_\_
- ☐ Idioma (0%) \_\_\_\_\_
- ☐ Manejo de archivos (25%) \_\_\_\_\_
- ☐ Medicina (0%) \_\_\_\_\_
- ☐ Mitos de Cthulhu (0%) \_\_\_\_\_
- ☐ Primeros auxilios (15%) \_\_\_\_\_
- ☐ Psicoanálisis (0%) \_\_\_\_\_
- ☐ Psicología (5%) \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

## SOCIALES

- ☐ Autoridad ([EST+CAR]%)
- ☐ Bajos fondos (10%)
- ☐ Embaucar (10%)
- ☐ Intimidar ([TAMx2/INTx2]%)
- ☐ Oratoria (10%)
- ☐ Protocolo ([ESTx2]%)
- ☐
- ☐

## ACCIÓN

- ☐ Arte (5%)  
☐  
☐  
☐ Bricolaje (20%)  
☐ Maestrías (...)  
☐  
☐

- ☐ Armas de Cuerpo a Cuerpo (...)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Armas de Fuego (...)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Conducir (25%)
- ☐ Esquivar ([DESx2]%)
- ☐ Forma física ([FUE+DES]%)
- ☐ Lucha ([DESx2]%)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

Ethulu  
d100

(c) 2011 y 2019 Three Fourteen Games

**FUERZA DE VOLUNTAD: ( \_\_ )**

Tipo/Calibre	Daño	Alcance base	Disp./T.	Cargador	PR	Disf.

		x5	
FUE	_____	_____	(MD: _____)
CON	_____	_____	
INT	_____	_____	Idea
DES	_____	_____	
TAM	_____	_____	
POD	_____	_____	Suerte
CAR	_____	_____	
EST	_____	_____	Cultura general

varios mentales que le llevan a identificar  
ción" (B.).

## Estabilidad Mental

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18  
19 20 21 22 23 24 25 26 27  
28 29 30 31 32 33 34 35 36  
37 38 39 40 41 42 43 44 45  
46 47 48 49 50 51 52 53 54  
55 56 57 58 59 60 61 62 63  
64 65 66 67 68 69 70 71 72  
73 74 75 76 77 78 79 80 81  
82 83 84 85 86 87 88 89 90

Tranquilo	sin modificadores			
Intranquilo	+ 10% Acción / -10% resto			
Tenso	+ 20% Acción / -20% resto			

Locura Subyacente	0				-1			
	-2				-3			

## Puntos de Vida

**Umbral de Herida Grave ( \_\_ )**

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18

## Puntos de Magia

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18

# Cthulhu

## d100

Nombre del PJ:

Jugador:

Edad:

Sexo:

Altura:

Peso:

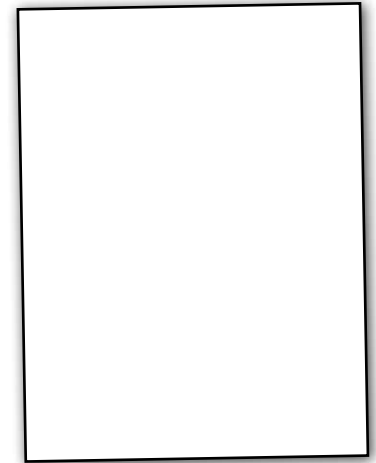
Pelo:

Ojos:

Rasgos distintivos:

x5

FUE \_\_\_\_ (MD: \_\_\_\_ )  
CON \_\_\_\_  
INT \_\_\_\_ Idea  
DES \_\_\_\_  
TAM \_\_\_\_  
POD \_\_\_\_ Suerte  
CAR \_\_\_\_  
EST \_\_\_\_ Cultura general



### CONOCIMIENTOS

- ☐ Burocracia (10%)
- ☐ Ciencias naturales (...)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Ciencias ocultas (5%)
- ☐ Ciencias sociales (...)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Idioma nat. ([ESTx5]%) \_\_\_\_\_
- ☐ Idioma (0%) \_\_\_\_\_
- ☐ Idioma (0%) \_\_\_\_\_
- ☐ Manejo de archivos (25%)
- ☐ Medicina (0%)
- ☐ Mitos de Cthulhu (0%)
- ☐ Primeros auxilios (15%)
- ☐ Psicoanálisis (0%)
- ☐ Psicología (5%)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

FUERZA DE VOLUNTAD: ( \_\_\_\_ )

### VOCACIONALES

- ☐ Arte (5%)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Bricolaje (20%)
- ☐ Maestrías (...)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

### SENSORIALES

- ☐ Discreción (10%)
- ☐ Esconder/se (15%)
- ☐ Escuchar (25%)
- ☐ Orientación (15%)
- ☐ Percibir (25%)
- ☐ Seguir rastros (10%)
- ☐ Supervivencia (15%)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

### SOCIALES

- ☐ Autoridad ([EST+CAR]%)
- ☐ Bajos fondos (10%)
- ☐ Embaucar (10%)
- ☐ Intimidar ([TAMx2/INTx2]%)
- ☐ Oratoria (10%)
- ☐ Protocolo ([ESTx2]%)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_

### ACCIÓN

- ☐ Armas de Cuerpo a Cuerpo (...)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Armas de Fuego (Cortas)
- ☐ Armas de Fuego (Largas)
- ☐ \_\_\_\_\_
- ☐ Conducir (25%)
- ☐ Esquivar ([DESx2]%)
- ☐ Forma física ([FUE+DES]%)
- ☐ Lucha ([DESx2]%)
- ☐ \_\_\_\_\_

### Estabilidad Mental

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18  
19 20 21 22 23 24 25 26 27  
28 29 30 31 32 33 34 35 36  
37 38 39 40 41 42 43 44 45  
46 47 48 49 50 51 52 53 54  
55 56 57 58 59 60 61 62 63  
64 65 66 67 68 69 70 71 72  
73 74 75 76 77 78 79 80 81  
82 83 84 85 86 87 88 89 90

### Armas:

Tipo/Calibre	Daño	Alcance base	Disp./T.	Cargador	PR	Disf.

### Puntos de Vida

Umbral de Herida Grave ( \_\_\_\_ )

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18

### Puntos de Magia

01 02 03 04 05 06 07 08 09  
10 11 12 13 14 15 16 17 18

Tranquilo				sin modificadores					
Intranquilo				+ 10% Acción / -10% resto					
Tenso				+ 20% Acción / -20% resto					

Locura	0					-1			
Subyacente	-2					-3			

Cthulhu  
d100

(c) 2011 y 2019  
Three Fourteen  
Games





A black and white portrait of a young man with short, dark hair, looking directly at the camera. He is wearing a dark suit jacket over a light-colored shirt and a dark tie. The background is a plain, light color.

1890-1937

DATE	TIME	LOCATION	WIND
1	5	6	
2	3	4	
3	10	11	
4	17	18	
5	24	25	
6	26	27	

## STANDALONE GAME



Three Fourteen Games .: 1401