

RESUMEN DE REGLAS DE CTHULHU D100 (PROVIDENCE)

MECÁNICA GENERAL

CHEQUEOS DE HABILIDAD

Se solicitan cuando se necesite decidir si una situación ha tenido éxito o no. Se tira 1D100 y se debe obtener igual o menos que el valor objetivo de la habilidad (incluyendo los modificadores correspondientes).

Éxito Especial (≤ 1/5 de la habilidad mod. inc.)

- Tarea completada en menos tiempo de lo esperado.
- Tarea terminada con elegancia, gracia o estilo.
- Se consigue información adicional a la pretendida.
- Si el arma empala se dobla el daño.

Éxito Crítico (01 o ≤ 1/20 de la habilidad mod. inc.)

- Además de los efectos anteriores, las tornas quedan a favor de los personajes jugadores el resto de la escena.

Píña (entre 96 y 00)

- La tarea cuesta el doble de tiempo y resulta fallida.
- La operación resulta inútil y dificulta futuros intentos.
- El personaje resulta lesionado por el esfuerzo.

CHEQUEOS DE ATRIBUTO

Se realizan con 1d20 (o con 1d100 multiplicando el valor de atributo por 5).

MODIFICADORES

Por criterios de tiempo, factores externos y según la “calidad del oponente” se pueden aplicar modificadores al porcentaje de habilidad. Estos bonifican o penalizan las probabilidades de éxito con un +20, +10%, -10% o -20% según las circunstancias sean favorables o desfavorables respectivamente.

CHEQUEOS ENFRENTADOS

Cuando sea necesario enfrentarse a otro personaje o un factor externo que ofrezca resistencia, se resuelve enfrentando atributos. Si ambos tienen la misma puntuación, la dificultad será un 50%. A este valor se le suma o resta un 5% por cada punto de atributo de diferencia (a favor o en contra respectivamente). Si la diferencia es de 10 puntos o mayor se considera éxito/fallo automático.

FUERZA DE VOLUNTAD

Si el chequeo ha fallado por una cantidad de puntos menor o igual a la mitad de su POD (redondeando hacia abajo) el jugador puede decidir volver a intentarlo y tirará PODx5%. Con éxito se resuelve la acción y si se falla el resultado será catastrófico.

UMBRAL DE ÉXITO (OPCIONAL). Si un personaje tiene un porcentaje ≥ al valor umbral en la habilidad relacionada con la tarea o conocimiento obtiene éxito automático (pero puede decidir tirar para obtener un éxito especial o crítico con tal de obtener algún beneficio, sin riesgo de fallo o píña).

EXPERIENCIA

TIRADAS DE MEJORA

Tras el éxito en un chequeo de habilidad, esta se marcará (a discreción del game master) para ser mejorada tras el escenario (o sesión si es una aventura demasiado larga). Se lanza 1d100 y si el resultado es superior al de la habilidad se gana 1d3. Sacar 98, 99 o 00 siempre es éxito aunque el valor de habilidad sea superior.

ESTUDIO Y PRÁCTICA

Se puede mejorar una habilidad superando un chequeo de atributo de POD. El tiempo invertido son 2 semanas por cada 10% que se tenga en dicha disciplina. Superando la tirada, esta aumenta 1d3 puntos; fallándola se ha perdido el tiempo invertido.

Con un mentor (debe tener un 10% más que el estudiante en la disciplina. Se aplican las reglas anteriores y se tarda un 25% menos.

ATRIBUTOS Y HABILIDADES

MINORACIÓN DE ATRIBUTOS

Se considera inválido a cualquier personaje con un atributo ≤ 3 y requerirá ayuda para las tareas más básicas. *Excepción:* Carisma.

Si cualquier atributo desciende a 0 el personaje muere. *Excepción:* Carisma, Inteligencia y Poder; quedando en estado vegetal en los dos últimos casos.

CONSIDERACIONES A LAS HABILIDADES

- Ciencias ocultas: conocimiento sobrenatural no cubierto por Mitos de Cthulhu.
- Medicina: un paciente tratado por envenenamiento tiene derecho a enfrentar CON vs POT del veneno con un modificador positivo igual a las decenas del % en medicina de quien lo trata.
- Mitos de Cthulhu: salvo permiso del game master, no puede recibir puntos durante la creación del personaje.
- Primeros auxilios: se aplica en lesiones de distinto tipo de una en una (aumenta 1d3 PV inmediatamente). Puede devolver a la consciencia. Bajo cuidados constantes recupera 1d3 PV por semana.
- Psicoanálisis: tratamiento de trastornos a largo plazo.
- Psicología: interpretar comportamiento o emociones.
- Bricolaje: tareas básicas y simples de mantenimiento.
- Esconder/se: modificadores negativos según las condiciones.
- Escuchar: modificadores negativos según las condiciones.
- Percibir: el game master es quien requiere y hace la tirada de forma oculta.
- Bajos fondos: requiere invertir 1d4 horas.
- Embaucar: solo contra personajes no jugadores.
- Intimidar: solo contra personajes no jugadores.
- Oratoria: solo contra personajes no jugadores.

COMBATE

Se organiza en turnos. Considera la duración de 12 segundos por turno (un minuto cada cinco turnos) para estimar cuántos turnos requieren aquellas acciones distintas del combate. El orden de actuación va en función del tipo de acción/ataque: primero aquellos con arma de fuego, luego con arma cuerpo a cuerpo y por último quien combata desarmado o con armas improvisadas. Dentro de cada grupo se actúa en orden de DES descendente, teniendo prioridad aquel con mayor porcentaje de habilidad en caso de empate. Si ambos valores coinciden dichos personajes actuarán a la vez.

Se declara en orden inverso a actuación (primero los desarmados o con arma improvisada, luego armas cuerpo a cuerpo y por último armas de fuego, en este caso en orden de DES ascendente) para dar una mayor ventaja a aquellos con prioridad de acción.

- Si se realiza una acción diferente a la declarada se obtiene un -20% a la habilidad (salvo esquivando o bloqueando).
- Si se está a cubierto o tumbado se recibe un -20% a Esquivar y si alguien te ataca a distancia recibe un -20% a sus ataques.
- Alguien sorprendido podrá defenderse pero no responder al ataque que lo sorprendió hasta DES/2.
- Puedes declarar actuar a la defensiva, obteniendo un +20% a la habilidad al bloquear o esquivar.
- Puedes declarar no hacer nada para estudiar la situación esperando tanto como desees (hasta DES 1).
- Si retrasas tu acción para centrarte en un objetivo obtienes un +10% a la habilidad por cada 5 puntos de DES que esperes.
- Si has recibido un ataque cuerpo a cuerpo antes de realizar tu acción solo podrás pelear contra tu contendiente, bloquear o esquivar.
- Puedes preparar el arma o cambiarla retrasándote 5 puntos de DES en el orden de iniciativa (tirar el actual al suelo para empuñar la nueva no cuenta).

ATAQUES CUERPO A CUERPO

Cada uno de los contendientes realiza un chequeo de la habilidad correspondiente según si ataca, bloquea o esquiva. Añade...

- 1d10 de decenas extra por cada 10% que supere a la habilidad de su contrincante.
- 1d10 de decenas extra por usar un arma larga contra alguien con arma corta o improvisada.
- 2d10 de decenas extra por usar un arma larga contra alguien desarmado.
- 1d10 de decenas extra si son dos oponentes contra uno.
- 2d10 de decenas extra si son tres o cuatro oponentes contra uno.

Se puede elegir el resultado de decenas que se prefiera. Aquel con menor resultado que, además haya tenido éxito en el chequeo, es el vencedor del intercambio. Calcula el daño correspondiente.

Bloquear: se consigue, por defecto, si ambos contendientes han tenido éxito en el chequeo, el resultado de los dados no difiere más de 10 puntos y el perdedor tiene un arma (improvisada o no) que le permita parar el golpe. El arma de quien bloquea absorbe los puntos de daño del ataque recibido reduciendo sus Puntos de Resistencia (PR). Cuando estos llegan a 0 es el personaje quien recibe el resto del daño. Si se bloquea con un arma blanca a un luchador desarmado, este último recibirá el daño del arma.

Esquivar: se debe anunciar antes de lanzar los dados, perdiendo la oportunidad de realizar la acción declarada. Quien esquiva usará la habilidad Esquivar y contará como desarmado. Si quien esquiva vence el intercambio, no sufrirá ningún daño. Cada intento posterior de esquivar tiene un -30% acumulativo.

Noquear: debe declararse antes de lanzar los dados. Usa la habilidad Lucha. Si vence el intercambio el adversario queda inconsciente durante tantos minutos como la suma de ambos dados. Si se supera el chequeo pero no el intercambio no se realiza daño.

Presa: se debe anunciar antes de tirar los dados. Se usa la habilidad Lucha. El vencedor del intercambio logra inmovilizar al oponente, pudiendo este liberarse si supera un chequeo enfrenteado de su FUE contra (FUE + decenas de Ducha del captor) los turnos posteriores. Esto cuenta como acción y no podrá hacer nada más hasta que lo suelte. El game master puede negar el uso de esta maniobra según el oponente.

ATAQUES A DISTANCIA

Cargar un arma: cuesta una acción, salvo excepciones. Alcance: si se supera esta distancia (hasta el doble como máximo) el porcentaje de habilidad se reduce a la mitad antes de aplicar cualquier modificador. En armas de fuego se puede ir más allá pero se reduce de nuevo a la mitad con cada vez que se supera el alcance.

Objetivo cercano: la habilidad del tirador se multiplica por dos si el objetivo está a DES/3 metros del objetivo (excepto a distancia CaC en algunas armas de proyectiles).

ARMAS DE FUEGO

Armas automáticas y ráfagas: se lanzan 3d10 y se decide qué dado se usa para decenas y cuál para unidades. Daño normal para ráfagas cortas, suma de los tres valores de daño para fuego automático. Si se repiten dos o tres cifras en el resultado y su combinación da como resultado un fallo el arma se encasquilla. Objetivos múltiples: como en fuego automático, pero distribuyendo el daño con limitaciones (el valor de decenas de la habilidad es el máximo de blancos, que deben ser contiguos, no pueden recibir más de la mitad del daño total, no pueden recibir más daño que el blanco anterior y pueden quedar objetivos que no reciban daño).

Encasquillado y disfunciones: sucede si se supera la cifra indicada en cada arma. En armas no automáti-

cas ese turno no dispara. En automáticas y semiautomáticas se requiere un nuevo chequeo de la habilidad o de Maestrías (Armería) para arreglarlo (tras 1d6 turnos de trabajo).

Miras telescópicas o laser: retrasar la iniciativa hasta DES/2 para doblar el alcance efectivo (objetivo cercano a DESx6 metros). No puede combinarse con Centrarse en un objetivo. La excepción son los rifles y fusiles que con mira telescópica multiplican el alcance base por cuatro sin alterar la iniciativa.

Recargar: requiere un turno, dos si es la cinta de una ametralladora. Puedes cargar una bala/cartucho y usarla inmediatamente actuando en DES/2.

Disparos a localizaciones: reduce la habilidad en -10% o -20% para apuntar a una parte concreta del cuerpo según su tamaño.

Silenciadores: dividen el alcance efectivo a la mitad y son efectivos durante 1d100+10 disparos.

DAÑO Y SALUD

El daño se determina con una tirada de dados indicado por el arma (p.41-42) o peligro (p.34-36). Al atacar, el Modificador al Daño (MD) se aplica a las armas cuerpo a cuerpo y la mitad a las armas arrojadizas. Con un éxito especial si el arma empala el daño se multiplica por dos.

DAÑO SIMPLIFICADO (OPCIONAL). Evita tirar los dados de daño usando las unidades del resultado del chequeo de habilidad del atacante como referencia usando la tabla de la página 30 (redondeando siempre hacia arriba).

Los personajes pueden evitar tanto daño como se indica en la protección/blindaje que portan.

HERIDAS

Herida leve: un golpe provoca una pérdida de 1/2 o menos del máximo de PV. Si varias heridas de ese tipo en un mismo día superan 1/2 del máximo de PV debe superarse CONx4% o se caerá inconsciente.

Herida grave: un golpe provoca más de 1/2 del máximo de PV. El personaje podrá actuar tantos turnos como PV restantes antes de caer inconsciente durante una hora. Esta herida tiene consecuencias a largo plazo a discreción del game master o según la tabla de página 34 (que puede conceder un chequeo de Suerte para librarse de las consecuencias).

Herida mortal: si los PV se reducen a 0 el personaje muere. Puede aplicarse Primeros auxilios o tratamiento médico antes de que acabe el turno siguiente para intentar evitar el fallecimiento. Queda a discreción del game master la aplicación de esta regla si hay servicios sanitarios al alcance.

Inconsciencia: si los PV se reducen a 2 o 1 el personaje cae inconsciente hasta que se recupere y tenga 3 PV o más.

RECUPERACIÓN

Los personajes pueden recuperar 1d3 PV por cada semana de reposo. Esta cantidad aumenta los cuidados de alguien ducho (30% o más) en Primeros auxilios (+1d3) o Medicina (+2d3).

DESCENSO A LA LOCURA

SISTEMA CLÁSICO

Ante una situación de impacto psicológico se realiza un chequeo de 1d100 contra el valor actual de Estabilidad Mental (EM). Con un éxito (resultado menor o igual) se sufre una pérdida mínima (valor A). Con un fallo se sufre una pérdida mayor (valor B). La pérdida de puntos de EM se expresa como A/B (como valor fijo o tirada de dados).

Si un personaje jugador pierde 5 o más puntos de EM en una sola escena sufre un episodio de Enajenación Transitoria y deberá fallar un chequeo de Idea. Si tiene éxito comprenderá lo sucedido y enloquecerá temporalmente perdiendo el control tantos turnos como puntos perdidos. Si el personaje jugador pierde durante una escena el 20% o más de los puntos de EM que le quedaran, desarrolla un problema psicológico a largo plazo a definir. Si llega a 0 puntos de EM queda loco y se convierte en un personaje no jugador.

SISTEMA ALTERNATIVO

Se usan dos tipos de contadores: Puntos de Tensión y Locura Suyacente. Hay tres barras asignadas a un estado, cada una con tantas casillas (Puntos de Tensión) como POD/2 (redondeando hacia arriba las barras primera y tercera y hacia abajo en la segunda). Se tiene solo en cuenta el valor B de la fracción A/B. Ante una situación de impacto psicológico se realiza la tirada indicada en B y se marcan tantas casillas como resultado obtenido, completando barra a barra (si están completas ignora el resto de PT obtenidos por la tirada).

Si un solo impacto provoca una pérdida mayor que PODx1,5 marca una casilla de Locura Subyacente por cada POD/2 Puntos de Tensión (redondeando hacia arriba). El resto de PT se marcan como de normal.

- Cuando se marca la última casilla de una barra se gana un punto de Locura Subyacente.
- Cuando se marca la primera casilla de una barra se aplican los modificadores correspondientes a dicho estado.
- Cuando se completan las tres barras el personaje sufre una Enajenación Transitoria.

Durante una enajenación transitoria el personaje reacciona involuntariamente y puede...

- Enfrentarse a su amenaza (si es asequible)
- Huir de la amenaza (si es muy poderosa)
- Quedar paralizado (si la amenaza no es física)

VUELTA A LA NORMALIDAD

Cuando desaparece la fuente del impacto psicológico debe chequearse INTx5% con modificadores según su estado: Tranquilo (+10%), Intranquilo (sin modificador), Tenso (-10%) o está Enajenado Transitoriamente (-20%). Si se supera se borran todos los Puntos de Tensión acumulados (y aumentan 1d6 si se falla). Tras una hora sin nuevos impactos psicológicos puede repetirse con un +10% acumulativo.

LOCURA A LARGO PLAZO

Tras cada sesión se lanza 1d6. Si el resultado es menor a los puntos de Locura Subyacente se desarrolla un trastorno a largo plazo. Según la diferencia en la tirada se puede graduar la agudeza o nivel de gravedad de este trastorno (tabla p.22). Estos puntos no se pierden salvo si son tratados con atención médica.

ACOSTUMBRARSE A LA TENSIÓN

Por cada 5 puntos de Locura Subyacente la afección de Puntos de Tensión se reduce en 1.

TRATAMIENTO MÉDICO

Los trastornos se pueden tratar con terapia. Un chequeo de Psicoanálisis o Psicología una vez al mes con -10% por cada punto de gravedad. Si se supera se borran 1d3 puntos de Locura Subyacente (2d3 con un crítico). Los trastornos de gravedad 4 o superior requieren, además, internar al paciente. Cada trastorno debe tratarse por separado, pudiendo elegirse a cuál se dedica el tratamiento dicho mes.

TOMOS Y MAGIA

La lectura de tomos causa una pérdida directa de EM (o Locura Subyacente bajo el sistema alternativo). Recuerda tirar 1d6 y compararlo con la Locura subyacente tras la sesión (o tras su lectura, si sucede fuera de partida). Pasado el tiempo de lectura especificado, si se supera un chequeo simultáneo del idioma en el que está escrito y INTx5%, el lector lo comprende, aumentando Mitos de Cthulhu (y perdiendo lo correspondiente EM). Si solo se supera uno de los dos chequeos solo se pierde EM. Si no supera ninguna se ha perdido el tiempo. Si el libro solo se ojea buscando información concreta el tiempo es 1/10 parte y la pérdida de EM es 1/4 (redondeado hacia arriba) y solo se ganan Mitos de Cthulhu si la información buscada guarda relación con los mitos.

LANZAMIENTO DE HECHIZOS

Pueden memorizarse o leerse. Surten efecto el turno posterior a su lanzamiento, que puede ser interrumpido por cualquier distracción. Lanzar hechizos gasta Puntos de Magia (PM). La reserva inicial de PM es igual al POD. Se recuperan todos, gradualmente, a lo largo de 24 horas. Si se llega a 0 PM se cae inconsciente (y recupera 1 PM tras una hora, volviendo a la consciencia). El personaje jugador puede ganar más PM que los iniciales, pero luego no los recuperará de forma natural. Algunos hechizos también consumen POD. Puedes memorizar un hechizo con INTx5% (INTx3% si no se conoce el idioma). Cuesta 21-INT días comprenderlo si lo aprendes a partir de anotaciones personales ajenas.

OTROS PELIGROS Y REGLAS

ASFIXIA (FALTA DE AIRE)

Un personaje puede aguantar la respiración CON/2 turnos, antes de perder 1d6 PV por turno. Durante esfuerzos físicos, el daño se aplica desde el primer turno de apnea.

AHOGAMIENTO (INGESTA DE AGUA)

Fallar un chequeo de nadar (Forma física) supone superar otro de DESx5% para mantenerse a flote o realizar otro al turnos siguiente de DESx4%, y así hasta DES%. Cada fracaso supone 1d6 PV de daño hasta que se pueda tomar aire.

CAÍDAS

1d6 PV de daño por cada 3 metros a partir del cuarto. Superar DES reduce el daño en 1d6.

CONMOCIÓN

Tras un impacto o electrocución, un personaje puede defenderse o moverse, pero no atacar. Para volver a la normalidad debe superarse un chequeo de CONx5% (puede repetirse cada turno).

ENFERMEDADES

La Potencia (POT) mide la fuerza de la enfermedad. Ante una exposición el game master enfrenta POT como Factor Activo contra la CON del personaje como Pasivo. El éxito significa contagio y aplicación de sus efectos. El chequeo se puede repetir tras un tiempo y remitir o atravar (sus efectos se acumulan). El chequeo puede repetirse de igual forma.

EXPLOSIONES

El daño se aplica en el radio base de la explosión y disminuye 1d6 PV por cada vez que se repita esta distancia.

FUEGO Y CALOR

Una protección común es efectiva durante 1d6 turnos por el fuego. Las heridas graves por quemadura provocan una pérdida adicional de 1d4 puntos de Atributo (1 como mínimo en CAR).

INTEMPERIE, HAMBRE Y SED

Un personaje soporta CON días antes de padecer desnutrición. Tras 3 días sin comer sufre un modificador negativo del 10% a todas las habilidades. Se puede aguantar CONx4 horas sin beber antes de sufrir los deshidratación (x3 o x2 si el entorno no favorece). Se pierde 1 PV por día y por cada condición adversa. Es necesario para la recuperación alimento y reposo antes de proceder a la curación.

VENENO

Funcionan como las enfermedades. Su efecto suele ser la pérdida de tantos PV como POT.

ILUMINACIÓN

Se consideran tres niveles: penumbra (habilidades a 1/2), oscuridad (habilidades a 1/4) u oscuridad total (habilidades a 1/4 con máx ≤ a PODx3% o INTx3%). Fuentes de luz (y radio de iluminación): vela o cerillas (30 cm), antorcha o candelil (1,5 m), hoguera (5 m), gran hoguera (15 m).

Vocabulario: este juego utiliza términos derivados o provenientes del inglés para nombrar diversos conceptos: game master = director de juego chequeo = tirada o prueba contra una dificultad



Los Pergaminos del FÉNIX

“Resumen de reglas de Cthulhu d100 (Providence)” es una ayuda de juego realizada por Luis Gimeno bajo licencia Creative Commons BY-NC-SA para Cthulhu D100 en su versión Providence, un juego de los mitos publicado bajo licencia OGL. Más material rolero en http://www.lospergaminosdelfenix.com/