

## MOVIMIENTOS BÁSICOS (CoC)

### ACTUAR BAJO PRESIÓN

Cuando **hagas algo bajo presión**, o te mantengas firme para soportar la presión, tira+frío. Con un 10+ lo consigues. Con 7-9 te acobardas, dudas o te quedas paralizado: el Guardián puede ofrecerte un resultado peor, un trato difícil o una elección desagradable.

### PONERSE AGRESIVO

Cuando **te pongas agresivo con alguien**, tira+duro. Con 10+ tus oponentes tienen que elegir: obligarte a que vayas más allá de las palabras asumiendo las consecuencias, o achantarse y hacer lo que quieres que hagan. Con 7-9 pueden elegir entre las anteriores o una de estas:

- *apartarse de tu camino*
- *atrincherarse en un lugar seguro.*
- *darte algo que crean que quieres.*
- *retirarse despacio, con las manos donde puedas verlas.*
- *decirte lo que crean que quieres saber (o lo que quieras oír).*

### TOMAR POR LA FUERZA

Cuando intentas **tomar algo por la fuerza, aferrarte a algo que tienes o defender a alguien**, intercambia daño, pero antes tira+duro. Con 10+ elige 3 opciones. Con 7-9 elige 2 opciones:

- *tomas definitivamente control de ello / le proteges del daño que fuera a sufrir.*
- *sufres un poco de daño (-1 daño).*
- *infliges un daño terrible (+1 daño).*
- *impresionas, desmoralizas, asustas o colocas a tu enemigo donde querías.*

### COMBATE SINGULAR

Cuando **luchas en singular combate contra alguien**, sin cuartel, intercambia daño, pero antes tira+duro. Con 10+,

escoge ambas. Con 7-9, escoge 1. Si fallas, tu oponente escoge 1 contra ti:

- *sufres un poco de daño (-1 daño).*
- *infliges un daño terrible (+1 daño).*

Tras intercambiar daño, ¿prefieres acabar el enfrentamiento o seguir luchando? Si ambos, preferís acabar, la lucha termina. Si ambos preferís continuar, la lucha prosigue: repite este movimiento. Si uno prefiere seguir la lucha y el otro no, éste deberá huir, rendirse o continuar luchando después de todo.

### ATAQUE POR SORPRESA

Cuando ataques a alguien que no se lo esperaba o que está indefenso, pregunta al MC si existe posibilidad de fallar:

- Si es así, trata el movimiento como si te **pusieras agresivo**, pero tu objetivo no puede escoger la opción de achantarse y hacer lo que quieres.
- Si no existe posibilidad de fallar, le causas daño como está establecido.

### PERSUADIR A ALGUIEN

Cuando intentas **persuadir a alguien de que haga algo**, diles lo que quieres, dales un buen motivo y tira+seductor.

**Para los PNJs:** Con 10+ harán lo que les digas por los motivos que les diste. Si pediste demasiado, te dirán cuál es el precio mínimo para que lo hagan (o si es imposible para ellos). Con 7-9 te pedirán que hagas algo por ellos en el momento. Si pediste demasiado, te dirán qué querían a cambio de ti (si hay algo).

**Para los PJs:** Con 10+, marcan experiencia si hacen lo que quieres y ganan +1 a su próxima tirada. Con 7-9, marcan experiencia si hacen lo que quieres. Con 6-, marcan experiencia si no hacen lo que quieres.

### ESTUDIAR EL CASO

Cuando **estudias detenidamente una situación o a una persona**, tira+astuto.

Con 10+, haz 3 preguntas de la lista al Guardián. Entre 7 y 9, pregunta 1.

En cualquier caso, recibes +1 a la siguiente tirada cuando actúes de acuerdo con las respuestas.

- *¿Qué ha pasado recientemente aquí?*
- *¿Qué está a punto de pasar?*
- *¿Qué debería preocuparme o tener en perspectiva?*
- *¿Qué hay aquí que sea útil para mí?*
- *¿Quién domina la situación?*
- *¿Qué hay aquí que no es lo que parece?*

Si fallas, pregunta una de todas formas, pero prepárate para lo peor.

### AYUDAR O INTERFERIR

Cuando **ayudas** a alguien que está tirando o **interfieres** con él, tira+frío. Con 10+ le darás un +2 (**ayudas**) o -2 (**interfieres**) a esa tirada. Con 7-9, le darás +1 (**ayudas**) o -1 (**interfieres**).

### RESISTIR UN SHOCK LEVE (1 a 3)

Si te **expones a un shock leve**, tira+cordura. Con 6-, tacha tantas casillas de locura como indique el nivel de shock. Por cada casilla de locura tachada, escoge una opción de esta lista:

- *Sueltas lo que estés sujetando.*
- *Corres en dirección contraria.*
- *Te acobardas (-1 a la siguiente tirada).*
- *Emites gritos y alaridos estridentes.*
- *Arremetes o te agarras a uno de tus compañeros (-1 a su siguiente tirada).*
- *Pierdes el control de tus tripas y esfínteres o vomitas sin parar.*

Con 7-9, eres capaz de sobreponerte. La locura que sufrirías normalmente (equivalente al nivel del shock) se reduce en 2 hasta un mínimo de 0. Por cada casilla de locura tachada, escoge una opción de la lista anterior.

Con 10+, no te ves afectado por lo que has visto.

### RESISTIR UN SHOCK GRAVE (4 a 6)

Si te **expones a un shock grave**, tira+cordura. Con 6-, tacha tantas casillas de locura como indique el nivel de shock. Escoge además una opción de esta lista:

- Te desmayas y caes a plomo.
- Escoge tantas opciones de la lista de shock leve como casillas de locura tachadas.
- Escoge una fobia relacionada con el shock que has vivido. Cuando te encuentres en una situación similar, tu fobia se activará y sufrirás una penalización de -1 a todas tus tiradas mientras te encuentres ante la fuente de tu misma.

Con 7-9, aguantas el tipo. La locura que sufrirías normalmente (equivalente al nivel del shock) se reduce en 3. Por cada casilla de locura tachada, escoge una opción de la lista de shock leve.

Con 10+, casi no te afecta. La locura que sufrirías normalmente (equivalente al nivel del shock) se reduce en 5 hasta un mínimo de 1. Escoge, no obstante, una sola opción de la lista de shock leve.

### NIVELES DE SHOCK

**Nivel 1 (leve):** ver un cadáver, ver a alguien seriamente herido, asesinado o torturado, sufrir un intento de asesinato.

**Nivel 2 (leve):** ver una espantosa escena de asesinato o varios cadáveres, ser testigo de un suceso sobrenatural, ver a una criatura antinatural a mucha distancia.

**Nivel 3 (leve):** ver el cadáver de un ser querido o asistir a su asesinato o tortura, ver una criatura antinatural cerca, torturar o matar a alguien a sangre fría.

**Nivel 4 (grave):** sufrir un intento de asesinato por parte de un ser querido, sufrir el ataque de una criatura

antinatural; experimentar en primera persona un suceso antinatural, ser torturado, ver una gigantesca criatura antinatural a mucha distancia.

**Nivel 5 (grave):** descubrir que has cometido canibalismo, ser poseído y mantenerse consciente pero incapaz de actuar, ver una gigantesca criatura antinatural cerca.

**Nivel 6 (grave):** sufrir el ataque de una gigantesca criatura antinatural, asesinar a un ser querido, ser testigo de una acto de destrucción a escala masiva.

## MOVIMIENTOS SECUNDARIOS

### GASTOS INESPERADOS

Tu *nivel de vida* indica tu poder adquisitivo, tu consumo ordinario y tu clase social. Dependiendo de tu ocupación (y de algunos movimientos).tu personaje puede ser Rico (+2), Clase Media Alta (+1), Clase Media (=0), Rentas Bajas (-1) o Pobre (-2). Cuando desees **comprar algo caro que podría comprometer tus ahorros** (comprar un coche, pagar un viaje intercontinental repentino...), tira+nivel de vida. Con 6- no encuentras lo que quieres, no puedes permitirte o lo compras con un gran esfuerzo (reduce permanentemente en uno tu nivel de vida hasta un mínimo de -2). Con 7-9, reduce temporalmente en uno tu nivel de vida hasta el mes siguiente. Con 10+, la compra no representa un gran gasto: suma +1 a tu próxima tirada para **comprar algo caro** siempre que hagas la adquisición antes de que pase una semana.

### MEJORAS

Marca experiencia cuando toques una de tus claves o cuando un movimiento te lo indique. Cuando consigas la quinta marca de experiencia, bórralas todas y obtén una mejora. Tras obtener cinco mejoras,

podrás adquirir mejoras avanzadas. Al final de cada sesión, el Guardián preguntará

- *¿Hemos concluido el misterio actual?*
  - *¿Hemos salvado a alguien de una muerte cierta (o de algo peor)?*
  - *¿Hemos aprendido algo nuevo e importante del mundo que nos rodea?*
  - *¿Hemos aprendido algo nuevo e importante de alguno de los personajes?*
- Si has contestado “sí” a 1 o 2, marca experiencia una vez. Si has dicho “sí” a 3 o 4, marca experiencia dos veces.

### RECUPERACIÓN DE HERIDAS

- El daño de 1 a 3 mejora al recibir primeros auxilios y más tarde, al descansar. Cura 1 cuando lo hagas.
- Las heridas inestables (provocadas al tachar de la cuarta casilla de daño en adelante) requieren primeros auxilios para estabilizarse. Mientras sigan inestables, el herido irá empeorando con el paso del tiempo.
- El daño de 4+ requiere usar un movimiento concreto (como **Médico de urgencias**), el ingreso en una enfermería o un hospital o usar curación mágica. Al final del misterio, también tendrás una oportunidad para curarte:
- Si no hubiera oportunidad de descansar, cura 1 daño.
- Si hay tiempo suficiente, cúrate todo.

### HERIDAS PERMANENTES

Cuando sufras una herida y no te queden más casillas de daño que tachar, tu personaje morirá. Para evitarlo, puedes tachar en su lugar una casilla de herida permanente y evitar así tener que tachar ninguna casillas de daño. Hay cuatro tipos de herida permanente, y cada una de ellas está asociada a una penalización de -1 a un cierto atributo.

### SANANDO LA LOCURA

- La locura de 1 a 3 mejora descansando en un lugar seguro. Borra 1 casilla de Locura cuando lo hagas.
  - La locura de 4 o superior requiere usar un movimiento concreto (como **Ratón de Biblioteca**, **El buen libro**, **Psicoanálisis** o **Retiro Inspirador**) o el ingreso en una institución psiquiátrica.
- Al final del misterio, también podrás sanar entre 1 y 3 puntos de locura, en función del mayor o menor éxito al resolver el caso.

### LOCURA PERMANENTE

Cuando sufras un shock y no te queden más casillas de locura que tachar, reduce tu Cordura permanentemente en uno (lo cual aumenta en uno tu atributo de Mitos) y sufre un estado de enajenación transitoria en el que sólo podrás actuar de una de estas maneras:

- *Acurrucarte en posición fetal y permanecer inmóvil y en silencio.*
  - *Huir corriendo y gritando sin control, abriéndote paso como puedas.*
  - *Atacar con furia homicida a aquello que te ha provocado terror hasta que sea destruido (o acabes fuera de combate).*
- Cuando la enajenación transitoria pase, borra todas tus marcas de locura. Si tu Cordura desciende por debajo de -2, tu PJ se habrá vuelto loco de forma permanente y deberá abandonar el juego.

### USAR MAGIA

Cuando **uses magia**, di que estás intentando conseguir y cómo ejecutas el ritual o hechizo y tira+mitos.

Con 10+, la magia funciona sin problemas, escoge tu efecto. Con 7-9, no funciona bien del todo: escoge además un defecto

- *El efecto es débil.*
- *El efecto es de corta duración.*

- *La magia te causa 1-daño (ignora armadura).*
- *La magia provoca atención inmediata y no bienvenida.*
- *La magia tiene un efecto colateral.*

### El Guardián puede decidir que el ritual o hechizo requiere:

- *Consumir mucho tiempo (día, semanas...) de investigación en viejos libros.*
- *Experimentar con el ritual o el hechizo (habrá muchos intentos fallidos antes de que tenga resultado).*
- *Usar ingredientes muy extraños y costosos y/o requerir gesticulación y/o cánticos y/o dibujar símbolos.*
- *Consumir mucho tiempo (horas, días, semanas...) realizando el hechizo.*
- *Obtener la ayuda de más personas.*
- *Ser realizado en un momento o lugar particular.*
- *Provocar un efecto colateral específico o un peligro.*

### LOS MITOS DE CTHULHU

Cuando trates de aplicar tu conocimiento de los Mitos de Cthulhu a una situación, tira+mitos. Con 10+ puedes hacer dos preguntas, con 7-9 sólo una.

- *¿Qué ha sucedido aquí?*
- *¿Qué es eso?*
- *¿Qué puede hacer?*
- *¿Qué puede dañarla?*
- *¿Dónde ha ido?*
- *¿Qué va a hacer?*
- *¿Qué se está ocultando aquí?*

## CoC WORLD

### OBJETIVOS

- Haz que el mundo parezca real.
- Haz que las vidas de los personajes no sean aburridas.
- Juega para averiguar lo que va a suceder.

### SIEMPRE HAS DE DECIR

- Lo que los principios básicos exijan (descritos más abajo).
- Lo que las reglas exijan.
- Lo que tus preparativos exijan.
- Lo que la honestidad exija.

### LOS PRINCIPIOS BÁSICOS

- Sumerge el mundo real en la oscuridad.
- Dirígete a los personajes, no a los jugadores.
- Haz tu movimiento y que no se note.
- Haz tu movimiento, pero no lo menciones.
- Considéralo todo como un objetivo.
- Da un nombre a todos, humanízalos.
- Haz preguntas sugerentes y utiliza las respuestas.
- Dales problemas y, de vez en cuando, recompénsalos.
- Hazte admirador de los personajes jugadores.
- Piensa en lo que sucede fuera de plano.
- De vez en cuando, renuncia a decidir:
  - Ponlo en manos de un PNJ.
  - Ponlo en manos de un PJ.
  - Prepara una cuenta atrás.
  - Conviértelo en algo por decidir.

### TUS MOVIMIENTOS

- Sepáralos.
- Captura a alguien.
- Pon a alguien en un aprieto.
- Cambia daño por daño (tal cual).
- Anuncia problemas fuera de escena.
- Presagia algo sombrío.

- Inflige daño (tal cual).
- Quítales sus cosas.
- Hazles comprar.
- Activa las desventajas de sus cosas.
- Diles las posibles consecuencias y pregunta.
- Ofrece una oportunidad, con o sin coste.
- Vuelve su movimiento en su contra.
- Haz un movimiento de amenaza.
- Después de cada movimiento: “¿Qué haces?”.

### AMENAZAS

#### Antagonistas (motivación)

- Bestia (avanzar, destruir, matar).
- Criador (crear criaturas o problemas y fortalecerlos).
- Coleccionista (apropiarse de algo específico).
- Destructor (traer el fin del mundo).
- Devorador (consumir gente).
- Ejecutor (castigar al culpable).
- Parásito (infestar, dominar, devorar).
- Reina (poseer y controlar).
- Hechicero (usurpar y usar los poderes antinaturales).
- Tentador (tentar a la gente al mal camino, corromper).
- Torturador (causar daño y aterrorizar).
- Embaucador (crear caos, elaborar una red de mentiras y enfrentamientos).

#### Antagonistas (movimientos)

- Insinuar su presencia.
- Dar una muestra de poder.
- Aparecer súbitamente.
- Atacar con gran fuerza y furia.
- Atrapar a alguien o agarrar algo.
- Atacar con sigilo y premeditación.
- Ordenar a sus esbirros que hagan cosas terribles.
- Destruir algo.
- Escapar, sin importar cómo o de dónde.
- Dar caza.
- Volver a su refugio.

- Decir algo, tal vez revelando sus motivaciones y/o secretos.
- Volver cuando se le creía muerto.
- Usar un poder inesperado o antinatural.

### Esbirros (motivación)

- Asesino (matar a los PJs).
- Matón (intimidar y hacer daño).
- Cobarde (actuar a traición, salvando el pellejo).
- Sectario (promover su fanatismo).
- Guardián (bloquear un camino o proteger algo).
- Mano derecha (respaldar y proteger al monstruo. Dar su vida por él o traicionarlo).
- Plaga (extenderse sin control).
- Traidor (conducir a los PJs a una trampa o hacia el villano).
- Merodeador (ocultarse, acechar, vigilar y reportar).
- Ladrón (robar algo, tal vez entregarlo).
- Sirena (empujar a las víctimas hacia el monstruo).

### Esbirros (movimientos)

- Actuar con súbita violencia.
- Realizar un ataque coordinado.
- Realizar un ataque sutil y traicionero.
- Capturar a alguien o robar algo.
- Revelar un secreto o dejar una pista.
- Entregar algo o a alguien a su amo.
- Dar caza.
- Hacer llegar una demanda o una amenaza de su amo.
- Salir corriendo.
- Usar un poder inesperado o antinatural.
- Insinuar algo de conciencia/humanidad.
- Desobedecer a su amo.

### Secundarios (motivación)

- Adversario (competir con los PJs).
- Detective (dar explicaciones).
- Mentor (dar ejemplo y consejo).
- Cotilla (propagar rumores).
- Ayudante (unirse a los PJs).

- Inocente (hacer lo correcto).
- Amante (seducir a los PJs).
- Autoridad (recelar de los PJs y hacer valer su autoridad ante ellos).
- Víctima (ponerse en peligro).
- Testigo (revelar información.)
- Estorbo (interferir en los planes de los demás ya sea a propósito o no).

### Secundarios (movimientos)

- Discutir con los PJs.
- Estorbar.
- Revelar algo.
- Huir y ponerse a salvo.
- Intentar ayudar a los PJs.
- Intentar proteger a alguien.
- Dar muestras de falta de habilidad o incompetencia. O todo lo contrario.
- Buscar ayuda o confort.

### Localizaciones (motivación)

- Cruce (juntar personas o cosas).
- Trampa (dañar a los intrusos).
- Guarida (proteger al monstruo).
- Fortaleza (impedir la entrada).
- Pozo infernal (ser fuente del mal).
- Indicador (revelar información).
- Laboratorio (crear cosas extrañas).
- Laberinto (confundir y separar).
- Prisión (encerrar, contener la salida).
- Espesura (contener cosas escondidas)

### Localización (movimientos)

- Presentar un peligro.
- Revelar algo.
- Ocultar algo.
- Cerrar un camino.
- Abrir un camino.
- Convertirse en otra cosa.
- Atrapar a alguien.
- Ofrecer una guía.
- Presentar un guardián.
- Algo no es como debería de ser.
- Crear una sensación particular.

**Fenómenos (motivación)**

- Alienígena (resultar incomprensible, insondable o indescifrable).
- Artefacto (otorgar a alguien más poder del que puede manejar).
- Zona de peligro (dañar a todo aquel que se aventure en ella).
- Infección (infectar, dañar y expandirse).
- Burbuja (mantener dentro aquello que hay en su interior y fuera aquello que hay a su alrededor).
- Conspiración (guardar secretos y crear confusión).
- Corrupción (cambiar y romper las leyes naturales).
- Experimento (desatar peligros).
- Mutación (transformar a la gente o a otras criaturas en algo diferente).
- Pánico (hacer que la gente actúe irracionalmente).

**Fenómenos (movimientos)**

- Sugerir sutilmente sus efectos.
- Mostrar sus efectos de forma directa e innegable.
- Transgredir las leyes naturales.
- Aumentar o disminuir en tamaño o intensidad.
- Crear nuevos fenómenos extraños y eventos paranormales.
- Dañar o destruir a alguien (o algo).
- Reaccionar inesperadamente.
- Escapar de su confinamiento.
- Retener o aprisionar algo (o a alguien).
- Otorgar una habilidad antinatural.
- Obstaculizar el movimiento.
- Subvertir las motivaciones de alguien (posiblemente un secundario).