

# SHULHU TARCH

## EL SISTEMA FRAMEWERK

ESCRITO POR THEDUELIST  
LAYOUT POR THEDUELIST



# CTHULHU TECH

EL SISTEMA FRAMEWORK ES EL CORAZÓN DE CTHULHU TECH, un conjunto de reglas sencillas y elegantes que dotan a este inigualable juego de una capacidad épica y divertida más allá de cualquier otra experiencia que hayas vivido en juegos de rol. Su naturaleza es eminentemente narrativa, ajena a la de sistemas complicados o excesivamente recargados. De lo que se trata con el Sistema Framework es de todo lo contrario, que la experiencia de juego sea lo más fluida posible a través de un sistema que favorezca la historia y el componente épico de una ambientación tan espectacular.

Bienvenidos al SISTEMA FRAMEWORK.

## EL TIEMPO

Como en la mayoría de los juegos de rol, la forma en la que medimos el tiempo de juego es muy importante. En CTHULHU TECH el tiempo se mide en Turnos, Escenas, Episodios e Historias.

El Turno es la menor de todas las unidades temporales y representa el paso de cinco segundos de juego. Es utilizado cuando se requiere una medición precisa de los acontecimientos que están teniendo lugar, como por ejemplo durante un Combate.

La Escena es la unidad que aglutina una serie de eventos que tienen lugar en la misma localización. Piensa en una película cuando tiene lugar una escena de persecución de automóviles para luego dar lugar a otra escena en el interior de una Arcología.

Un Episodio equivale a una sesión de juego. No tiene por qué ser autoconcluyente ni mucho menos. La trama de un episodio puede continuar en el siguiente.

Una Historia es un conjunto de escenas relacionadas que dan lugar a una trama conjunta, que puede desarrollarse a lo largo de varios episodios.

## LOS TESTS

Hay muchas cosas que un personaje realiza sin dificultad ( caminar, hablar, etc ) pero en CTHULHU TECH a menudo las situaciones son emocionantes y exigentes, de modo que las habilidades que posea se ponen a prueba y ha de decidirse si tienen éxito o no. Para esto se realizan los Tests. La mecánica de estos Tests es muy sencilla.

### LA HABILIDAD APROPIADA

Ante cualquier situación que requiera poner a prueba las habilidades de nuestro personaje, lo primero que indicará el Guía de la Historia es la Habilidad apropiada para el Test en cuestión. Esto es muy sencillo,

supón que tu personaje intenta hackear un ordenador personal; la Habilidad requerida por el Guía de la Historia sería Informática.

Las Habilidades van en un rango de 0 ( cuando no se posee ) hasta 5, cuando se es un maestro absoluto en ese campo. De modo que tener nivel 3 ( Adepto ), por ejemplo, en Informática supondría tener un nivel medio-alto que nos capacitaría para llevar redes medias, configurar servidores, programar software, arreglar errores en nuestro ordenador y usar herramientas informáticas profesionales.

### LOS DADOS

En CTHULHU TECH sólo utilizaremos dados de diez caras o D10s. Cada nivel de la Habilidad apropiada para el Test nos dará un dado de diez caras para el Test. De este modo, suponiendo que tuviésemos un nivel de Novato en Informática ( es decir, nivel 2 ), dispondríamos de 2D10 para el Test.

### EL ATRIBUTO BASE

La base de nuestro Test será el valor del Atributo asociado a la Habilidad requerida. Todo personaje de CTHULHU TECH viene definido por seis atributos ( Agilidad, Intelecto, Percepción, Presencia, Fuerza y Tenacidad ) y todas las Habilidades van asociadas a un determinado atributo que constituye la base de cualquier Test requerido para dicha habilidad. En el ejemplo de antes, el Atributo asociado a la Habilidad de Informática es el Intelecto, por tanto la base de nuestro Test será igual al valor de Intelecto de nuestro personaje. Teniendo en cuenta que los Atributos van en un rango de 1 a 10, supongamos que nuestro personaje tiene un Intelecto medio-alto con un valor de 7 puntos. Por tanto la base de nuestro Test en este caso sería 7.

### LA DIFICULTAD

El grado de Dificultad del Test requerido será establecido por el Guía de la Historia en función de todos los parámetros que crea convenientes.

En CTHULHU TECH cuanto mayor es la Dificultad de la tarea, mayor es el número a conseguir en el Test. Así por ejemplo un grado de Dificultad Sencillo constituye un número objetivo de 8, un grado de Dificultad Media de 12, uno de Dificultad Complicada 16, etc

En el caso que nos ocupa, hackear un ordenador personal es una tarea de Dificultad Media, con lo cual el número objetivo sería 12.





## LA TIRADA

Ahora es cuando viene la parte jugosa del Test. Se lanzan los dados equivalentes al nivel de la Habilidad apropiada y se leen como indicaremos a continuación. De lo que se trata es de obtener el resultado más alto posible, que luego sumaremos al Atributo Base asociado para intentar igualar o superar la Dificultad indicada.

La forma en la que obtendremos el número más alto en la Tirada de dados es una de las tres siguientes ( la que más nos convenga ):

A) El número más alto obtenido en un sólo dado. En el ejemplo que seguimos, siendo Adepto en Informática ( nivel 3 ) lanzamos los 3D10 y obtenemos, por ejemplo, un 7, un 4 y un 3. De este modo nos quedaríamos con el 7.

B) La suma del grupo de dados más alto con el mismo resultado. En el ejemplo de antes, si en los 3D10 nos sale, por ejemplo un 6, un 4 y otro 4, podemos coger los dados con el mismo resultado y sumarlos, obteniendo un 8.

C) Sólomente si se lanzan 3 o más dados pueden cogerse los resultados consecutivos ( que formen una escalera ) y sumarlos. De este modo, si por ejemplo, en los 3D10 obtuviésemos, un 6, un 7 y un 8, podríamos sumar los tres resultados al ser consecutivos dándonos un espectacular resultado de 21.

## EL RESULTADO

Ahora es cuando llega el momento crucial de determinar el Resultado de nuestro Test. Para ello sumamos el resultado obtenido en la Tirada más el valor del Atributo Base asociado y lo comparamos a la Dificultad requerida. Si el Resultado Total iguala o supera la Dificultad hemos obtenido éxito en nuestro Test y por tanto hemos logrado hacer lo que nuestro personaje deseaba. En el ejemplo anterior, suponiendo que la Tirada fuese la indicada en la Opción A ( un 7, un 4 y un 3, cogiendo así el resultado mayor que es 7 ), es decir 7, la sumaríamos al valor del Atributo Base asociado, en este caso Intelecto, que era de 7 y nos daría un total de 14 que comparado con el grado de Dificultad Media (12) de la tarea que queríamos realizar ( hackear un ordenador personal ), podemos ver que lo supera por 2 puntos y por tanto es un éxito. Nuestro personaje logra romper las barreras de seguridad del ordenador personal que intentaba hackear y tiene acceso a toda su información.

## DIFERENTES TIPOS DE ÉXITO

Como cabría esperar, hay diferentes tipos de éxito en función del Resultado obtenido.

**ÉXITO AUTOMÁTICO.** A veces no es necesario lanzar los dados para saber que hemos tenido éxito en situaciones en las que el Guía de la Historia no desea ralentizar demasiado el juego. En estos casos se considera que el jugador ha obtenido una Tirada de 7, a la cual se añade el Atributo Base asociado.

**ÉXITO CRÍTICO.** A veces el personaje consigue realizar una acción muy por encima de lo que se esperaba, logrando un espectacular éxito que dobla al menos las expectativas buscadas. Esto se logra cuando el Resultado del Test supera por 10 o más puntos la Dificultad requerida.

**FALLO CRÍTICO.** Otras veces el personaje da al traste con lo que quería lograr, pifiando sus intenciones de un modo ostentoso y fallando de forma estrepitosa. Esto ocurre cuando obtenemos en la Tirada un número de unos igual o mayor a la mitad de los dados lanzados (redondeando hacia arriba ).

## TESTS SIN HABILIDAD

En ocasiones nuestro personaje intentará realizar una acción para la cual no disponga de la Habilidad requerida, en estos casos el Guía de la Historia puede permitirle lanzar un único dado como Tirada, dividiendo por la mitad el resultado. De este modo nunca lograremos conseguir grandes cosas en un campo en el que no tengamos ni idea pero al menos podremos intentarlo.

## SEGUNDAS OPORTUNIDADES

ECuando a la primera no podemos lograr nuestro objetivo de superar determinada tarea a veces nos vemos impelidos a repetirla, en cuyo caso el Guía de la Historia nos solicitará un Test con un grado de Dificultad superior al anterior. Si antes fue Medio, ahora es Complicado, si antes fue Complicado, ahora será Duro.

## TESTS EXTENDIDOS

Cuando tratamos de conseguir proezas o tareas que requieren mucho tiempo y esfuerzo, tales como escribir una Recopilación de los Rituales de la Orden de Dagón o diseñar los planos de un nuevo vehículo, cosas que pueden llevarnos días, semanas o incluso meses de juego, el Guía de la Historia puede solicitarnos Tests Extendidos.

Este tipo de Tests se suelen realizar tantas veces como grados de Dificultad presente la tarea concreta. Es decir, de ser algo de Dificultad Media requeriría dos Tests exitosos a lo largo del tiempo que dure la tarea, de ser de Dificultad Complicada, 3 Tests, etc

Un éxito crítico contaría como dos Tests exitosos normales y un fallo crítico nos haría tener que volver a



# CTHULHU TECH

iniciar la tarea desde el principio.

## TRABAJO EN EQUIPO

Elas tareas más comunes suelen ser difíciles de combinar pero cuando se pueden sumar esfuerzos, tales como en trabajos complejos que requieran Tests Extendidos, los éxitos pueden acumularse entre todos los participantes en dicha tarea de modo que juntos pueden alcanzar objetivos impensables para uno sólo.

## TOMARSE SU TIEMPO

ECuando puedes permitirte el lujo de tomarte un tiempo extra para realizar una acción determinada, entonces el Guía de la Historia puede darte un bonus de +4, siempre que te tomes el doble del tiempo requerido y de +8 cuando te tomes el cuádruple.

## SUPERANDO LOS LÍMITES

Hay ocasiones en las que el personaje arriesga tanto para realizar una acción que puede llegar a sacrificar parte de su salud voluntariamente en aras de lograr sus objetivos. En estos casos extremos, el Guía de la Historia, si lo cree apropiado puede otorgar un bonus de +2 a cambio de 1 dado de daño aplicado a la Vitalidad del personaje. nidos frente a las nu

## ENFRENTAMIENTOS

Cuando un personaje no se ha de enfrentar a una Dificultad dada sino que directamente confronta sus habilidades con las de otro personaje entonces tienen lugar los Enfrentamientos. En ellos el Guía de la Historia solicita los Tests apropiados y el que obtenga un Resultado mayor gana a su adversario.

## PUNTOS DE DRAMA

La base de un juego como CTHULHUTECH es su ambientación llena de momentos épicos, heroicos y no exentos de riesgos. Los personajes, pues, se ven inmersos en situaciones que a menudo les llevan a momentos cúspides que pueden poner en peligro sus vidas o las de otros. Es en estos momentos cuando los héroes disponen de esa chispa especial que los distingue y que puede cambiar las tornas por un segundo. Con este fin los personajes disponen de Puntos de Drama.

Estos Puntos de Drama pueden aplicarse en situaciones que el Guía de la Historia considere relevantes para la trama. Por cada Punto de Drama gastado el personaje podrá añadir un dado a su tirada, a la de un aliado o restar un dado a la de un enemigo.

Si va a influenciar su propia tirada no es necesario que lo indique antes, puede gastarlo después si lo necesita. En cambio si quiere restar dados a un enemigo ha de indicarlo siempre antes.

Esta ha sido una introducción al SISTEMA FRAMEWORK en la cual nos hemos dejado en el tintero deliberadamente muchas cosas y detalles que podréis descubrir en el magnífico libro de CTHULHUTECH.

No hemos hablado del Combate, ni de la Creación de Personajes, ni de los Atributos Secundarios, etc

La mecánica, como podréis observar, de los Tests es directa y elegante, y provoca momentos muy intensos de juego dignos de una ambientación tan épica y tan espectacular como ésta.

HAZ YA TU RESERVA  
DE CTHULHUTECH  
EN

OKGAMES

