

FATE of CTHULHU

Cordura

Los investigadores se verán envueltos en situaciones que desafiarán su comprensión y que amenazarán con acabar con su cordura. Para enfrentarnos al daño mental de los horrores emplearemos nuestra **Voluntad**. Normalmente ante situaciones escabrosas o de difícil comprensión se podrán perder casillas de estrés mental. Mediante una tirada de Voluntad se tratará de superar una dificultad fijada por la gravedad de la amenaza.

Tipo de situación	Escala de terror
Sorprendido al ver una matanza o al ver el fragmento de un cadáver.	Normal(+1)
Cadáver horriblemente destrozado o ante un suceso o ser imposible.	Buena(+2)
Ver morir a un amigo o compañero o ser testigo de la aparición de una criatura que no debería existir.	Grande(+3)
Presenciar acontecimiento extraño, macabro o infernal, que se escapa de la comprensión humana.	Enorme(+4) o más

La tirada marcará la posible pérdida de cordura en términos de casillas de estrés mental o el aspecto de locura temporal que podamos sufrir.

Ante esta tirada podemos tener cuatro resultados posibles:

- **Fallo.** Si fallamos la tirada nos apuntaremos como estrés mental el número de aumentos por el que hayamos fallado la tirada.

Harvey Walters ha penetrado en un almacén del muelle encontrándose de frente con una criatura mitad hombre mitad pez, de aspecto gomoso, enormes ojos y gigantesca dentadura. Se trata de un profundo. El Director de juego le avisa que está ante una situación de terror Buena (+2) para su salud mental. El jugador tiene una Voluntad Buena (+2) y tira los cuatro dados obteniendo 4-3-3-3 para un total de Mediocre (0). Con lo que ha fallado la tirada por dos aumentos y se anota una cruz en su casilla 2 de estrés mental.

- **Empate.** En este caso no nos apuntaremos estrés mental pero el Director de Juego podrá crear un aspecto temporal, que durará hasta el final de la escena, del tipo “Catatónico”, “Alterado”, “En estado de fuga” o “Histérico”.
- **Éxito.** No habrá pérdida de estrés mental ni asumiremos aspecto temporal alguno. Nuestra mente ha sido lo suficientemente fuerte como para superar y asimilar el terror que se nos presente.

- **Éxito con estilo.** Si superamos la tirada, por al menos tres aumentos, podremos cambiar uno de ellos por un impulso de invocación gratuita que nos sea beneficioso. Hemos tenido una revelación que nos ayudará en el siguiente turno.

Las consecuencias derivadas del estrés mental se anotarán en relación con el incidente sufrido.

- **Consecuencias leves:** puede ser un tic, una bajada de tensión o un temblor localizado.
- **Consecuencias moderadas:** pasaríamos a estados de paranoia, temblores incontrolables o ausencia total.
- **Consecuencias graves:** en este caso deberíamos anotarnos una fobia relacionada directamente con el suceso que ha provocado la pérdida.

Ejemplos de Fobias

Agorafobia: miedo a los espacios abiertos.

Bacteriofobia: miedo a los gérmenes.

Balistofobia: miedo a las balas.

Claustrofobia: miedo a los espacios cerrados.

Demofobia: miedo a las grandes concentraciones de personas.

Dendrofobia: miedo a los árboles.

Dorafobia: miedo al pelaje animal.

Entomofobia: miedo a los insectos.

Escotofobia: miedo a la oscuridad.

Nictofobia: miedo a la noche.

Ofidiofobia: miedo a las serpientes.

Talasofobia: miedo al mar.

Xenofobia: miedo a los extranjeros.

Desórdenes sexuales

En una partida más adulta, para ampliar el trasfondo de tus jugadores, puedes incluir desórdenes sexuales como complicación al crear al investigador o como consecuencia durante el juego.

Bestialismo: atracción sexual irrefrenable hacia una especie animal a determinar.

Exhibicionismo: el personaje tiene la necesidad de mostrar en público sus órganos genitales.

Fetichismo: hay un objeto, a elegir, que excita al personaje de manera incontrolada.

Masoquismo: el personaje es un apasionado del cuero y los instrumentos de tortura, busca ser dominado y humillado.

Necrofilia: obsesión con la muerte y deseo de mantener relaciones con cadáveres.

Ninfomanía: deseo continuo que se manifiesta en forma extrema de hiperactividad para mantener relaciones sexuales.

Onanismo: masturbación compulsiva hasta la extenuación.

Pedofilia: atracción sexual incontrolable por los menores que no han llegado a la pubertad.

Sadismo: en sus relaciones busca provocar dolor y es incapaz de excitarse sin su presencia.

Voyerismo: disfrute con la contemplación del acto por otros más que por la práctica.

Recuperación

Las casillas de estrés mental se podrán ir borrando cuando hayas tenido tiempo para descansar y reflexionar lejos del peligro.

Podrías recurrir a tu fe, a tu creencia en la ciencia o a acudir a alguien con quien poseas un vínculo de afinidad. En cuanto a las consecuencias se pueden ir reduciendo mediante la proeza Psicólogo para **Empatía** (FATE Básico pag. 107) durante la partida, o recurriendo al tratamiento de un especialista. Se hará una tirada de **Saber** por parte del PJ o PNJ con la profesión/aspecto principal de alienista o psicoanalista. La dificultad de la misma se basará en el valor de la consecuencia. Así, la dificultad para una consecuencia leve será de Buena (+2), para una moderada Enorme (+4) y para una grave es Fantástica (+6). Si estás tratando de curarte a ti mismo aumenta la dificultad en dos niveles.

Al tener éxito podrás cambiarle el nombre a la consecuencia para indicar que te estás recuperando. Y después solo queda esperar:

- Una consecuencia leve se podrá borrar tras una escena entera tras el éxito en el tratamiento.
- Una consecuencia moderada requerirá de una partida entera tras la recuperación.
- Para una consecuencia grave habrá que esperar una aventura entera después de ser tratada con éxito.

Tras sufrir un encuentro marítimo con el Gran Cthulhu la cordura de Harvey Walters ha sufrido una consecuencia moderada, de "Nervios al límite", y es internado en un manicomio. El doctor que le trata tiene un Saber Grande (+3) y obtiene en la tirada de su tratamiento **++++** que da un total de Excelente (+5), con lo que supera la dificultad

Enorme (+4) de su consecuencia. Harvey pasa a incluir "...en recuperación" al lado de la misma, y en cuanto pase una partida entera podrá borrarla.

Recuperación mediante Hitos

Al alcanzar determinados hitos prefijados en la partida podrás ir empleando estos para recuperarte en vez de hacer avanzar al personaje.

- Hito significativo: puedes cambiar el nombre a las consecuencias moderadas y comenzar a recuperarte.
- Hito relevante: si tienes consecuencias graves puedes cambiarlas el nombre y comenzar a recuperarte, presumiendo que no lo hayas hecho ya.
- Hito trascendente: lo mismo que antes con consecuencias extremas.

Locura como aspecto

En aquellas situaciones en que se trate de obtener información, conocimiento o ventaja respecto de alguna de las entidades de los Mitos, los jugadores podrán invocar su favor las consecuencias sufridas en relación con los mismos, empleando un punto de destino.

Harvey Walters podría invocar sus "Nervios al límite" al buscar información de Cthulhu en la biblioteca tras su encuentro.

Mitos

Procedemos a incorporar otra nueva habilidad a la lista de FATE Básico (pag. 97).

Mitos cubre los conocimientos relacionados con los Mitos de Cthulhu, lo arcano y lo oculto. Se podrá emplear para identificar las entidades sobrenaturales al encontrar rastros o pruebas de las mismas, así como para recordar detalles recogidos en libros esotéricos.

Nunca puede elegirse al inicio y solo se aumentará mediante su estudio a través de libros o la experiencia al sufrir episodios de locura, empleando el avance mediante Mitos.



Superar: Puedes usar Mitos para superar cualquier obstáculo que requiera que tu personaje aplique su conocimiento en los Mitos de Cthulhu para alcanzar un objetivo.



Crear una ventaja: Emplea Mitos para crear ventajas referentes a monstruos, hechizos, rituales o conocimiento de constelaciones relacionadas.



Atacar: Mitos no se suele emplear para conflictos. Solo en el caso de poseer la proeza *Conocedor de rituales* (FATE Básico pag. 91) y disponer del hechizo apropiado.



Defender: Mitos no se usa para defenderse.

Especial

El valor en tantos por uno que tengamos en esta habilidad deberá restarse de **Voluntad** cuando realicemos chequeos de cordura.

Harvey Walters ha logrado aumentar su habilidad de Mitos hasta Buena (+2). A partir de ahora restará 2 aumentos de su Voluntad al tirar por cordura.

Proezas de Mitos

- **Ritual Mágico:** permite al personaje realizar rituales mágicos con su habilidad de Mitos. Los hechizos estarán limitados a aquellos encontrados en los libros de los Mitos.
- **Soñador:** el personaje es capaz de entrar en las Tierras del Sueño voluntariamente al gastar un punto de destino.
- **Conocimiento de Criaturas:** el personaje obtiene un +2 al usar Mitos para identificar criaturas de los Mitos.

Libros de los Mitos

Estos libros son una fuente de poder para los personajes y su mejor opción para enfrentarse a los horrores que mencionan. El hallazgo de uno de estos volúmenes debería suponer un **Hito Relevante** en la campaña que estés jugando, pudiendo así incrementar tu habilidad de Mitos. Para poder leerlos deberás tener un aspecto que justifique tu conocimiento del idioma en que esté escrito y realizar un tirada de **Saber** a dificultad determinada para lograr entenderlo. Una vez leído, para encontrar un hechizo en particular (que el Director de Juego acepte que esté en su contenido) o información en particular, habrá que superar una tirada de **Saber** 2 aumentos inferior a su propia dificultad.

Libro de ejemplo: Al-Azif

(*Necronomicon*) escrito por Abdul Al-Hazred

- **Idioma:** Árabe
- **Dificultad:** Enorme (+4)
- **Mitos:** +2
- **Hechizos:** todos

Magia y Hechizos

Para poder emplear la magia de los Mitos será necesario tener la habilidad Mitos, la proeza Ritual Mágico y un hechizo en particular que se anotará como un Extra con su consiguiente coste en puntos de recuperación. Normalmente habrá que emplear un Punto de Destino al realizarlos, salvo que se especifique otro gasto distinto.

Hechizos de Convocación/Atadura

Si el hechizo funciona, el ser convocado se presenta en un corto espacio de tiempo, con la consiguiente tirada de Cordura por parte de todos los asistentes. La dificultad se basará en la **Voluntad** del ser convocado. A elección del Director de Juego la criatura aparecerá atada o será necesaria una tirada enfrentada de **Voluntad**. La criatura atada tiene la obligación de obedecer una sola orden del hechicero (incluso atacar a sus congéneres), volviendo al lugar de que proceda una vez la cumpla

Harvey ha naufragado en una isla desierta y procede a invocar a un Byakhee, hechizo que ha aprendido recientemente, para que le traslade a un lugar seguro. Anuncia que comienza el ritual y gasta un punto de destino. El

Director decide que la criatura tiene una **Voluntad Normal (+1)**, así que el jugador tira los dados y logra **++--** que sumado a su **Mitos Bueno (+2)** le permite ver al monstruo aleteando en el horizonte tras unos minutos de espera. Al tratarse de una criatura de los Mitos la tirada de **Cordura** tendrá una **dificultad Grande (+3)**. Ruedan los dados con un resultado de **++--**. La Buena (+2) **Voluntad** de Harvey se reduce a **Mediocre (0)** al restar su nivel de Mitos, perdiendo cuatro puntos de estrés mental. La criatura se posa y Harvey usa su **Voluntad Normal (+1)** para convencerla de que lo lleve a casa, pero con su tirada **----** no lo consigue. El jugador argumenta que al tener “*Nervios al límite... en recuperación*” comienza a gritar al Byakhee que quiere irse a casa. El director lo acepta y tras el gasto de otro punto de destino Harvey se monta sobre la criatura que le lleva.

- Conv. a un Angel Descarnado de la Noche
- Convocar a un Byakhee
- Convocar a un Horrendo Cazador
- Convocar a un Retoño Oscuro de Shub-Niggurath
- Conv. a un Servidor de los Otros Dioses
- Convocar a un Vagabundo Dimensional
- Convocar a un Vampiro de Fuego
- Convocar a un Vampiro Estelar

Algunos de estos hechizos pueden requerir de sacrificios u objetos especiales, así como ser realizados en fechas particulares, quedando a total discreción del Director de Juego su empleo.

Llamar a Dioses/Primigenios

Las entidades de los Mitos son caprichosas y no aceptan los mandatos de un simple ser humano, por lo que su llamada/invocación debería ser extremadamente difícil. Las reglas serían similares a la de convocación, salvo que la atadura sería imposible. En este caso para lograr superar la dificultad se usaría el Trabajo en Equipo, FATE Básico (pag. 150). Cualquier otro personaje con al menos Mitos Normal (+1), la proeza Ritual Mágico y que conozca el hechizo podrá aportar un +1 al nivel de Mitos del que lo realice. Todos los participantes deberán gastar un Punto de Destino.

Harvey Walters pretende invocar a Cthugha para destruir un lugar impío. Cthugha es una de las Entidades de los Mitos, por lo que el Director decide que su **Voluntad** debe ser **Fantástica (+6)**. Para realizar el hechizo se reúne con otras cuatro personas que conocen el hechizo, y que suman a los Mitos de Harvey un +4, pasando de **Bueno (+2)** a **ser también de Fantástico (+6)**.

A discreción del Director de Juego, un hechizo de Llamada puede usarse en sentido contrario, como Expulsión, con los mismos requisitos.

Otros hechizos

Crear Portal: se fijará la distancia como si se tratase de la escala FATE, que marcará tanto la Dificultad a superar como el número de Puntos de Destino a gastar.

Encantar un Objeto: tanto para rituales en que sea necesario como para poseer un arma que dañe a determinadas criaturas eliminando aspectos como “*Las armas naturales no le*

dañan”. Se gastará un Punto de Refresco permanente contra una dificultad Grande (+3) y el objeto se anotará como un Extra.

Maldición de Azathoth: gastando un Punto de Destino se permite una tirada enfrentada de **Voluntad** para amenazar u obligar a criaturas de los Mitos.

Consunción: gastando un Punto de Destino puedes realizar una tirada enfrentada de Mitos contra Físico causando tanto daño físico como aumentos conseguidos. Por cada Punto de Destino extra gastado consigues dos aumentos en el daño más.

Extras: Cultos o Sectas

Orden Esotérica de Dagon

Requisitos:	Ninguno. Es un elemento básico de la partida.
Coste:	Todos sus miembros tienen el aspecto “ <i>Locos</i> ”. Así como una reserva especial de habilidades, aspectos y proezas.
La Orden Esotérica de Dagon es una de las más extendidas y con mayor cantidad de recursos a su disposición. Su objetivo es volver despertar a Cthulhu de su sueño en R’lyeh, para que gobierne sobre la Tierra.	
Aspectos:	Orden Esotérica, Amplios Recursos y Alborotadores.
Habilidades:	Engañar Enorme (+4) Saber Grande (+3) Contactos Bueno (+2) Recursos Normal (+1)
Proezas:	Contactar con Dagon Contactar con un Profundo