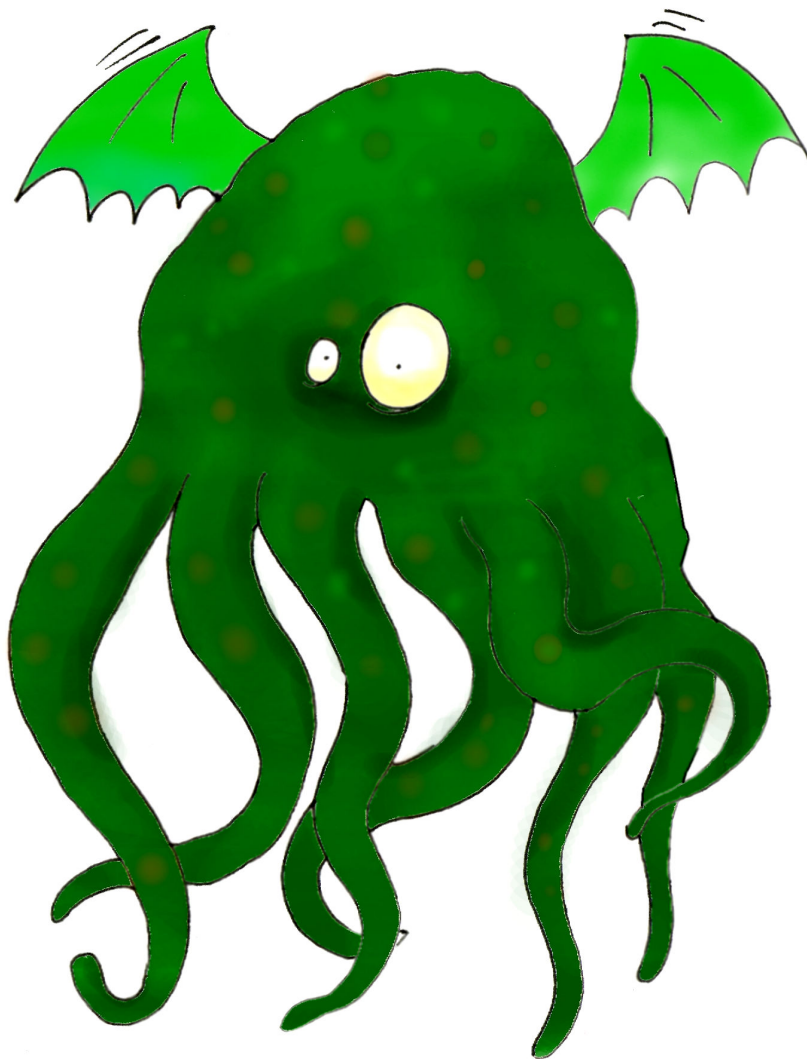


SKETCHTHULHU



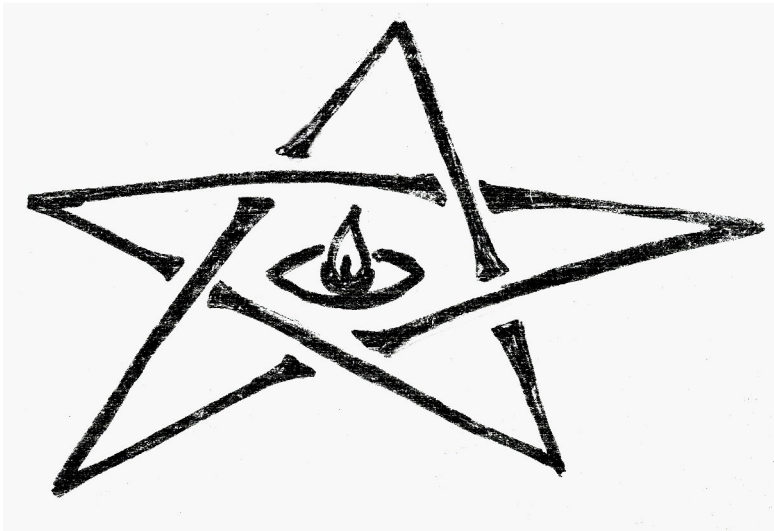
Juego de Rol minimalista en los Mundos de H.P. Lovecraft.

Licencia Creative Commons 2.5 Attribution Share-Alike (by-sa)

- **Reconocimiento (Attribution)** El material creado por un artista puede ser distribuido, copiado y exhibido por terceras personas si se muestra en los créditos.
- **Compartir Igual (Share alike)** El material creado por un artista puede ser modificado y distribuido pero bajo la misma licencia que el material original.

TABLA DE CONTENIDOS

¿Por qué otro juego de rol sobre los Mitos de Cthulhu?	05
Creación de víctimas investigadores	06
Lista maestra de habilidades	11
Sistema de juego	19
Sistema de combate	24
Visitando al loquero	30
Blasfemias y calamidades diversas	34
Generador de aventuras	39
Hoja de personaje	46



¿Por qué otro juego de rol sobre los Mitos de Cthulhu?

Mi primer juego de rol fue La Llamada de Cthulhu, en la edición de JOC internacional de 1990. No sabía nada en absoluto de los Mitos (*¿Profundos? ¿Qué es eso? ¿Les llamáis así por que son bajitos?*); tuve que aprender a las malas, al tiempo que lo hacía mi investigador, un tal David Bowman (por lo que sé, el bueno de Dave sigue más o menos felizmente instalado en una villa junto a un lago de aguas frías, en algún lugar de las Tierras del Sueño).

Luego, por supuesto, vinieron otros; vinieron Cyberpunk y Traveller, vinieron Aquelarre y Runequest, vinieron Paranoia y Fanhunter, vinieron AD&D y El Señor de Los Anillos (el de las tablas de críticos, ese). Y aún vinieron más: Star Wars, Mutantes en la Sombra, Ragnarok... Era una invasión de gente rara que ni siquiera tenía la decencia de existir, una colección de mundos imaginarios, a veces de dudosa coherencia. También era una manera excelente de pasar la tarde entre amigos, de hacer el friki un rato y gastarnos el dinero de nuestros viejos en libros de mala reputación (sin mujeres desnudas en la portada; fijate tú si éramos tontos entonces).

Pero nunca se olvida el primer amor, aunque sea un extraterrestre feo, verde y verrugoso que intenta arrancarte la cabeza para darse un festín con tus entrañas.

Este... documento (llamarlo "libro" sería exagerar) es un homenaje sin muchas pretensiones al recluso poiquilotérmico de Providence, a los autores de *Call of Cthulhu* y a los que nos lo trajeron al terruño. Como juego de rol, está claramente enfocado a la rapidez; generar un investigador puede llevar menos de un minuto, y no hay tantas reglas como para no podáis ponerlos de acuerdo en el mismo tiempo. Además, en estos tiempos de crisis en que ir al cine cuesta demasiado (para, además, no pasarlo ni la mitad de bien que en una partidilla bien arreglá), me veo obligado a liberar a mi criatura para que el mundo haga con ella lo que quiera (o viceversa).

Disfrutad de él; no le deis de comer después de la medianoche, no abráis la puerta del sótano y, hagáis lo que hagáis, no os separéis. Por amor de dios, no os separéis.

Bueno, nos vemos en el manicomio.

Marc Robleda Sastre, 2009

Creación de ~~víctimas~~ investigadores.

La creación de un investigador es el primer paso primordial para sumergirse en el mundo de los Mitos de Cthulhu, más que nada por que así vas cogiendo práctica (admitelo, sabes que van a caer como moscas).

Empieza con sus datos personales. Escoge un nombre que te suene bien, y continúa con una descripción aproximada, un boceto (si te sientes con ganas) y algo de historia y de personalidad.

Voy a crear a un tal Harvey Walters; Harvey será un místico aficionado, con estudios de periodismo, que trabaja en una revista especializada en temas ocultistas. Harvey es regordete y algo flojucho, pero tiene una personalidad magnética y su mente está afilada como... como un lápiz afilado, eso es. Harvey nació en Nueva York hace treinta y ocho años, pero ha viajado por todo el mundo en busca de lo misterioso, lo inexplicable y lo macabro. A veces, incluso lo encuentra.

Cada personaje tiene dos características principales: el **Cuerpo** (que cubre todo lo que represente acción, fuerza, movimiento, velocidad, precisión, técnica, resistencia...), y la **Mente** (que se ocupa de los conocimientos, la percepción, el carisma, la inteligencia, la cordura...). Entre estas dos características debes repartir 15 puntos; el mínimo en cualquiera de ellas es de 5, y el máximo de 10. Si el Guardián desea complicarse la vida, puede establecer límites máximos al Cuerpo según la edad del investigador (por ejemplo, máximo 10 hasta los cuarenta años, 9 hasta los cincuenta, 8 hasta los sesenta, etc).

A partir del Cuerpo y la Mente puedes calcular el resto de puntuaciones:

Los **Puntos de Vida** miden la resistencia de tu investigador a daños físicos; las heridas, enfermedades, envenenamientos y otros percances los reducen. Si llegan a cero, el personaje se encuentra fuera de combate, y a un paso de la muerte. Su valor inicial (y máximo) es igual al Cuerpo (pero ambos pueden variar con puntos de experiencia).

Los **Puntos de Magia** son el combustible con que lanzar hechizos (si realmente quieres arriesgarte y aprenderlos, vaya). Su valor inicial y máximo es igual a la Mente (como en el caso anterior, estos valores pueden variar).

Los **Puntos de Cordura** son la medida de la estabilidad mental del investigador, y puedes perderlos muy rápidamente si te enfrentas a cosas como las que pululan por las páginas de este juego, con el consiguiente peligro de verte convertido en un patético jirón de nervios en una celda acolchada cualquiera. ¿Seguro que no quieres quedarte en casa jugando al *Scrabble*? Su valor inicial (y *estable*; más detalles

en el capítulo de *Visitando al Loquero*) es igual a la Mente, y su máximo es igual al doble de la Mente menos tu puntuación de *Conocimiento de los Mitos* (que se supone que es 0 en estos momentos).

Tu **Suerte** es... eso, la suerte. Empiezas con 5 puntitos (incluso más, si el Guardián lo desea). Más adelante te explico para qué sirven.

El apartado de **Conocimiento de los Mitos** indica hasta que punto estás metido en esto. El valor inicial debería ser de 0 patatero, pero el Guardián es libre de adjudicar otros valores a dedo.

Harvey Walters no es precisamente del tipo atlético; lo suyo son los butacones de orejas, las cenas opíparas (por lo menos, las que se pueda permitir con su sueldo) y las polvorientas bibliotecas. Por todo eso, le damos 5 puntos en Cuerpo y 10 en Mente. Eso nos deja con 5 Puntos de Vida, 10 de Magia y 10 de Cordura. Sus puntos de Suerte serán de 5 (como todos) y su Conocimiento de los Mitos será de 0 (todavía no es tarde para olvidar todo esto y volverte atrás, ¿sabes, Harvey?).

A continuación tu personaje debe aprender habilidades. En SketchThulhu las habilidades no tienen niveles; o sabes lo que haces, o no lo sabes, y en ese caso deberías buscar a alguien que supiera (o correr; correr siempre ha sido un método válido para escapar de la muerte y la locura).

Para eso, el Guardián de los Arcanos deberá decidir con cuantos puntos de experiencia empiezan los investigadores en su juego. Lo normal es 20, pero el Guardián es libre de establecer la cantidad concreta basándose en esta tabla, o según la edad del investigador (una buena guía puede ser otorgar tantos puntos como la mitad de la edad en años del personaje, o un poquito más si ha tenido una vida excitante y llena de aventuras).

Tabla de experiencia inicial

Muy poca (morirán jóvenes): 10

Normal (morirán en su punto): 20

Mucha (morirán sabios): 30

Demasiada (morirán, pero les va a costar): 40

Una vez determinados los puntos disponibles, puedes utilizarlos para aprender cosas. El capítulo siguiente contiene una lista con habilidades de ejemplo y el coste en puntos que comporta aprenderlas. Se han dividido en varias categorías:

Habilidades técnicas: son aquellas con que la mayoría de la gente se gana la vida (legalmente o no). Son útiles para llegar donde tienes que ir y (en ocasiones) para hacer lo que hayas venido a hacer. Si tienes que añadir alguna que no esté en la lista, su coste por defecto es de 3 puntos, si el Guardián no opina otra cosa.

Habilidades académicas: reflejan el saber que se puede adquirir en los libros y los laboratorios. No suelen servir de mucho en la calle, pero en SketchThulhu pueden representar la diferencia entre la vida o la muerte. Es posible que la lista de habilidades no incluya todas las disciplinas científicas que pueden existir (por ejemplo, no verás *Informática* por ningún lado). Eso se remedia fácilmente permitiendo que los jugadores creen sus propias habilidades. El coste por defecto de una habilidad académica es de 4 puntos, pero esto depende del Guardián.

Te estarás preguntando dónde encajan clásicos tales como *Discusión*, *Charlatanería*, *Ver*, *Oír*, *Saltar*, *Trepar* y *Esquivar*. Bueno, pues no están. Estas se consideran talentos naturales que todo el mundo posee en mayor o menor grado. Así, si quieres saltar, tiras por Cuerpo. Si intentas oír una conversación al otro lado de la puerta, tiras por Mente. Así de fácil.

Idiomas: sirven (no muy sorprendentemente) para comunicarse con gente de otras culturas sin tener que recurrir a la mímica, o para entender lo que dejaron escrito antes de desaparecer en la marea del tiempo. Por supuesto, todo el mundo habla un idioma de manera gratuita, por lo que puedes apuntar tu lengua materna en la hoja de investigador sin más fanfarria. Más allá de eso, el coste que tengan los nuevos idiomas que quieras aprender estará determinado por la familiaridad con los que ya conozcas (es más fácil aprender *Portugués* si ya hablas *Español*, por ejemplo, que si vienes directamente del *Mandarín*). En cualquier caso, y si el idioma en cuestión tiene una forma escrita, la aprendes al mismo tiempo que la hablada (y viceversa). Los idiomas extraterrestres, que las gargantas humanas no pueden pronunciar adecuadamente, deberían estar vedados a investigadores noveles.

Habilidades mágicas: las llamarías *hechizos* en otros juegos, pero dada la sencillez mecánica de éste, su funcionamiento no es muy diferente del de otras habilidades (a parte del consumo de Puntos de Magia). El Guardián es libre de decretar que ningún investigador pueda conocer hechizos de entrada. Y, por cierto, los hechizos de invocación se refieren cada uno a un bicho concreto.

Otros: con tus puntos de habilidad también puedes hacer otras cosas. Por ejemplo, aumentar aún más tus atributos de Cuerpo y Mente (invirtiendo puntos de Habilidad) o reducirlos (ganando la mitad). Eso mismo se aplica a los Puntos de Vida y de Magia (en ambos casos, nos estamos refiriendo a los *máximos*, de manera que piénsatelo bien antes de hacer una carnicería), de Cordura (*actuales y estables*; el máximo no puede cambiar, pero de esos te recomiendo que no sacrifiques dema-

siados) y de Suerte (también actuales; de hecho, la única forma de recuperar los puntos de Suerte que puedas haber utilizado en juego es con puntos de Habilidad, al final de cada aventura).

De vuelta con Harvey, vamos a distribuir 20 puntos de habilidad. No, espera, vamos a aprovechar para munchkinizar un poco la ficha. Para empezar, reducimos la Cordura (tenemos mucha, oye) en un par de puntitos, y nos quedamos con 8 (será suficiente, ¿no?). A continuación, razonamos que si sabes lo que estás haciendo no necesitas la suerte para nada, de manera que nos pulimos los cinco puntos de Suerte iniciales. En total, ahora tenemos 31 puntos de habilidad. No está mal.

Harvey es periodista y ocultista; le interesa conocer técnicas de catalogación para rebuscar entre polvorientos papeles, y decide aprender Bibliotecas (sí, es Buscar libros con otro nombre). Luego, no le vendrá mal saber algo de Ocultismo, Arqueología, Leyes (para saber donde puede meterse y donde no), Latín (no es de la misma familia que el inglés materno de Harvey, pero por lo menos utiliza el mismo alfabeto), algo de Psiquiatría, Intrusión y cerrajería (para poder meterse en aquellos lugares en los que no debería). Nos quedan ocho puntos. Bueno, Harvey se siente algo inseguro, de forma que vamos a aprender a Conducir automóviles y a Pilotar aeroplanos. Por que sí, por que un día es un día, y cualquier periodista que se precie debe ser capaz de pilotar su propio avión. Nos queda un punto, y el Guardián, en su infinita sabiduría, nos permite convertirlo en un punto de Suerte sin pagar el coste real (aunque lo usual hubiera sido anotarlo como un punto de Habilidad libre y utilizarlo más adelante).

Ya casi estamos. Sólo nos queda anotar el equipo inicial del investigador, y si hay algo que odio son las listas de la compra, de forma que esta parte va a quedar enteramente en vuestras manos. Sólo hay que utilizar el sentido común; si un personaje tiene la habilidad de Armas de fuego, es probable que disponga de ellas (aunque nada más pesado que un revólver o una automática si no se trata de un gángster). Si sabe Conducir un automóvil, debería también poseer uno (¿a que te hace ilusión un Ford T?). La ropa decente, el alojamiento y otras zarandajas se pueden dar por supuestas, cada una acorde a la profesión (y, hasta cierto punto, a las habilidades) del personaje. Incluso puedes presumir que todo el mundo lleva siempre encima algo de dinero para pequeños gastos, como ir al cine o a un restaurante.

Harvey me está cansando y no voy a detallar todo su equipo. En la página siguiente podéis ver cómo quedaría su hoja de personaje una vez seguido todo este proceso.

SKETCHTHULHU

HOJA DE PJ

Jugador y fecha:
— TEST —



Datos personales:

Harvey Walters, místico y estudioso de lo oculto, nacido y residente en Nueva York, licenciado en periodismo por la universidad del Miskatonic, 38 años no muy bien llevados.

<i>Atributos</i>	<i>Puntos de Vida</i>	<i>Puntos de Magia</i>	<i>Puntos de Cordura</i>
CUERPO 5			<i>Estable: 8</i>
MENTE 10	<i>Máximo: 5</i>	<i>Máximo: 10</i>	<i>Máximo: 20</i>

Habilidades

*Bibliotecas
Ocultismo
Arqueología
Leyes
Latín
Psiquiatría
Intrusión y cerrajería
Conducir automóvil
Pilotar aeroplano*

Puntos de Suerte

1

Conocimiento de los Mitos

0

Puntos de Habilidad libres

0

<i>Arma o ataque</i>	<i>Alcance</i>	<i>Ataques</i>	<i>Cargador</i>	<i>Daño</i>
<i>Lucha sin armas</i>	—	1	—	+0, mitad

Lista maestra de habilidades.

Habilidades técnicas:

Armas arrojadas (3)
Armas de fuego (3)
Armas de proyectiles (4)
Artes marciales (4)
Artillería (5)
Carterismo (4)
Conducir automóvil (3)
Conducir maquinaria (4)
Conducir motocicleta (3)
Electricidad (4)
Fotografía (4)
Intrusión y cerrajería (4)
Lucha con armas (3)
Mecánica (3)
Pilotar aeroplano (4)
Primeros auxilios (3)
Supervivencia (3)

Habilidades académicas:

Administración (3)
Botánica (4)
Bibliotecas (3)
Criptología (4)
Farmacología (4)
Historia (4)
Leyes (4)
Medicina (5)
Navegación (4)
Ocultismo (4)
Psiquiatría (4)
Química (4)
Zoología (4)

Idiomas (hablar y escribir):

El materno (0 - Automático)
Un dialecto del materno (1)
Otro muy parecido (2)
Otro de la misma familia (3)
Otro con el mismo alfabeto (4)
Otro del mismo planeta (5)
Idiomas alienígenas (7)

Habilidades mágicas:

Abrir portal dimensional (5)
Alzar a los muertos (4)
Causar daños a distancia (4)
Clarividencia (3)
Confusión (3)
Control mental (5)
Disipar magia (3)
Ilusión (4)
Invocar [raza extrat.] (4)
Invocar [Dios/Primigenio] (6)
Protección contra daños (4)
Símbolo arcano (2)
Visión mágica (3)

Otros:

Atributos principales (10/+5)
Máx. Vida o Magia (4/+2)
Act./Est. Cordura (6/+3)
Act. Puntos de Suerte (2/+1)

Descripción de las habilidades técnicas:

Armas arrojadizas (3): cubre el uso en combate de armas de mano que se puedan lanzar contra un enemigo, como dagas, hachas o lanzas. No es necesaria para lanzar granadas, cócteles Molotov ni cartuchos de dinamita (¿cómo que no usas dinamita? ¡No es Cthulhu sin dinamita!). Como todas las habilidades de combate, su uso se discute en profundidad en el capítulo de combate.

Armas de fuego (3): cubre el uso y el mantenimiento básico de revólveres, pistolas automáticas, rifles, escopetas y ametralladoras ligeras y pesadas. Nada de artillería.

Armas de proyectiles (4): cómo usar arcos, ballestas, hondas y tirachinas. No, todo de golpe no, hombre.

Artes marciales (4): representa un entrenamiento más o menos formal en algún tipo de combate sin armas (o una problemática adolescencia llena de peleas callejeras).

Artillería (5): cómo cargar, apuntar, disparar y limpiar de vez en cuando un cañón, mortero o lanzacohetes sin volarse a uno mismo.

Carterismo (4): técnicas que te permiten sustraer a la gente cosas que lleve en el bolsillo, como carteras, llaves o documentos de valor sin que se den cuenta (es que si se dan cuenta y se las quitas igualmente se trata de robo a mano armada).

Conducir automóvil (3): cualquiera puede conducir un automóvil (con más o menos acierto) por calles y carreteras normales sin tener que tirar para nada. Esta habilidad solo cubre aquellos usos en que la pericia del conductor es determinante para evitar un accidente (o para causarlo, que todo puede ser).

Conducir maquinaria (4): lo mismo, aplicado a tractores, tanques y retroexcavadoras.

Conducir motocicleta (3): más de lo mismo, pero con... motocicletas (¿A que nunca lo hubieras sospechado?).

Electricidad (4): cómo analizar, reparar y mantener aparatos eléctricos y las instalaciones que los alimentan (si jugáis en épocas más avanzadas que los años veinte, puede cubrir la reparación de circuitos más delicados, a discreción del Guía).

Fotografía (4): el uso y mantenimiento de cámaras fotográficas, así como el revelado de los negativos en instalaciones adecuadas y (por supuesto) la técnica para obtener fotos inolvidables.

Intrusión y cerrajería (4): cómo abrir cosas que se supone que deberían permanecer cerradas y entrar en lugares en los que no se tiene nada bueno que hacer (sin echar la puerta abajo).

Lucha con armas (3): cómo dañar a tu oponente con algún tipo de accesorio (preferiblemente algo grande, pesado y con pinchos).

Mecánica (3): el mantenimiento, construcción, análisis y reparación de artefactos que basen su funcionamiento en la energía cinética. Puedes hacer una chapuza para mantener el motor de un coche en marcha, o accionar un arma para deshacerte de un cartucho atascado.

Pilotar aeroplano (4): cómo mantener estable en vuelo y efectuar maniobras con una aeronave de ala fija. Los helicópteros todavía no se han inventado, pero cuando lo hagan requerirán su propia habilidad, con el mismo coste. Volar en una aeronave más ligera que el aire es más sencillo, y puede considerarse un uso de *Navegación*.

Primeros auxilios (3): cubre las curas de urgencia para restañar hemorragias, reducir fracturas y limpiar y vendar heridas. Muy útil después de un combate; su uso se describe ampliamente en el capítulo relativo a éste.

Supervivencia (3): conocimientos y técnicas que permiten encontrar agua potable, alimentos y refugio lejos de las comodidades de la vida civilizada. Puede servir para fabricar trampas sencillas, improvisar armas, orientarse por las estrellas o el sol o formular predicciones sobre el tiempo que hará mañana.

Descripción de las habilidades académicas:

Administración (3): permite llevar las cuentas de un negocio (legalmente o no), examinarlas e incluso conocer las leyes más básicas sobre el tema (nada que te permita hacer de abogado, me temo).

Botánica (4): identificar especies de plantas conocidas o formular teorías más o menos sensatas sobre las desconocidas, así como cultivarlas adecuadamente (aunque esto no significa que cada granjero que te vayas a encontrar tenga esta habilidad).

Bibliotecas (3): sistemas de archivo y catalogación de la información, cómo buscar referencias bibliográficas, conocer el significado de esas extrañas notas a pie de página y dónde es más probable encontrar lo que buscas.

Criptología (4): permite descifrar códigos secretos. Su uso suele requerir papel y lápiz, y es posible que sea mejor considerarla casi siempre una tarea extendida. Si lo que se quiere es *crear* un código, el Guardián debería establecer un número de tiradas a que el personaje tiene derecho (entre dos y diez, según el tiempo de que disponga), y el grado de éxito total de las cuales puede utilizarse como objetivo de quienes intenten descifrar ése código.

Farmacología (4): el conocimiento y uso de sustancias que puedan encontrarse en una farmacia cualquiera, así como los efectos probables en el ser humano. Es dudoso que esta habilidad, por sí sola, te permita *fabricar* dichas sustancias; para ello sería más adecuado el uso conjunto de *Química*.

Historia (4): cubre el conocimiento sobre hechos acaecidos en el pasado y registrados en los libros (aunque sin tener que recurrir a ellos excepto para obtener los detalles más esquivos).

Leyes (4): el conocimiento sobre reglamentos, ordenanzas, decretos y otras disposiciones legales que puedan afectar a los personajes. También puede servir para tomar parte en un juicio o para dar consejo sobre temas legales.

Medicina (5): cubre el diagnóstico y tratamiento de las enfermedades presentes en un paciente (cuanto más oscuras y raras sean éstas, más difícil será el uso de esta habilidad). Es raro que un doctor titulado no posea, además, *Farmacología*.

Navegación (4): cómo leer mapas y cartas de navegación, utilizar sextantes y brújulas y dar órdenes a la marinería para llevar un viaje por mar a buen término. En algunos usos puede solaparse con *Supervivencia*.

Ocultismo (4): permite obtener información relacionada con creencias supersticiosas y prácticas de brujería (que no tienen mucho que ver con los auténticos Mitos de Cthulhu, pero sí son aceptados como verdades por mucha de la gente con quien vas a tener que verte las caras, y por eso te conviene saber algo sobre ello).

Psiquiatría (4): permite diagnosticar enfermedades mentales y proponer tratamientos si se utiliza conjuntamente con *Medicina* o *Farmacología*, pero incluso un profano como Harvey puede identificar síntomas y hacerse una idea de por donde van los derroteros mentales de sus interlocutores. Puede servir para dar consejo psicológico (*no, Dave, no viste realmente rajarse el muro intangible que nos separa de esa dimensión de pesadillas... tu subconsciente cree haberlo visto. Y ahora dame esa pistola, chaval*) o para decidir si alguien nos está mintiendo (aunque para eso vas a tener que ganar una tirada enfrentada contra su *Mente*, y el Guardián puede insistir en realizarla él para mantener el suspense).

Química (4): permite desenvolverse en un laboratorio para formular compuestos químicos (y analizarlos para determinar su composición). Esto suele resolverse adecuadamente si se consideran ambas opciones como tareas prolongadas que pueden tirarse cada hora.

Zoología (4): identificar un animal (si éste es conocido) o saber cosas sobre él si no lo es (por ejemplo, que un ser peludo con ojos que brillan en la oscuridad, colmillos afilados y zarpas de espanto es, seguramente, un depredador, y que si está babeando es que tiene hambre).

Descripción de las habilidades mágicas:

La lista de “hechizos” que ves a continuación es algo reducida; muchos hechizos posibles se han agrupado por efectos; puedes considerar que no hay un único hechizo que cause daños a un enemigo, sino que existen diferentes versiones, cada una con diferentes efectos especiales (dardos de luz que chamuscan la carne de la víctima, convulsiones que desgarran sus músculos, larvas de mosca que crecen en sus vías respiratorias, putrefacciones y gangrenas que se extienden por su cuerpo, o incluso una compulsión que lo lleva a dañarse a sí mismo). En todo caso, y dado que todo esto sirve para un mismo fin, sólo se ha creado un efecto de *Causar daños a distancia*. Por supuesto, eres libre de ampliar cuanto quieras la lista.

Todos estos hechizos son temporales (es decir, su efecto termina en algún momento), pero pueden ser hechos permanentes, a discreción del guardián (no todos son susceptibles). Para ello, el brujo gasta un punto *permanente* de Mente y realiza una corta ceremonia, durante la cual se cree un foco (un muñeco vudú, unas maldiciones grabadas en una placa de plomo... lo que mejor te parezca) que mantiene el efecto en marcha. Cuando se rompe o deshace ese foco (que debe estar a menos de 20 metros de la víctima o guardada en su casa), el hechizo se disipa. Los brujos que se dedican a esto esconden sus focos cuidadosamente (tal vez con una tirada de Ocultismo...).

Uso de las habilidades mágicas:

El personaje que quiera usar un hechizo sólo debe declararlo, gastar los puntos de magia indicados y tirar bajo su Mente. En la mayoría de ocasiones el grado de éxito de esta tirada determina algún aspecto del hechizo (duración, daño causado, etc). En otras, y si el hechizo puede ser resistido por la víctima, se realiza una tirada enfrentada; si gana la víctima el hechizo ha fallado (pero el gasto de puntos de magia se ha producido igual). Si gana el mago, el margen de éxito a su favor se utiliza como anteriormente para determinar los efectos del conjuro.

Si un personaje se queda sin puntos de Magia sufre un punto de daño y queda inconsciente durante una hora. Los puntos gastados se recuperan a un ritmo de 1 por hora, independientemente de la actividad física del personaje.

Abrir portal dimensional (5): permite crear un pliegue en el espacio-tiempo que conecta temporalmente dos puntos lejanos; la única limitación es que el brujo debe conocer el lugar al que quiere llegar. El coste es igual a 2 puntos de Magia más el logaritmo de la distancia en metros (así, un portal a la casa del vecino cuesta sólo tres puntitos, mientras que atravesar el Atlántico representa, más o menos, el gasto de nueve). Un portal permanece abierto durante tantos minutos como el grado de éxito de la tirada del brujo, si este no lo cierra antes. Cualquiera puede utilizar el portal mientras permanezca abierto, pero gastará tantos puntos de Magia como el logaritmo para llegar al otro lado (es decir, los mismos que el brujo, menos dos), y si no dispone de ellos se arriesga a morir o a aparecer en algún punto del recorrido del portal (lo que al Guardián le parezca más guasón).

Alzar a los muertos (4): por un módico precio de 3 puntos de Magia por cabeza, el brujo puede animar con una cruel parodia de vida a uno o más cadáveres, con los cuales debe entrar en contacto físicamente (tocando con la mano ya basta). Los zombis obedecerán puntualmente las ordenes de su creador (bueno, las que lleguen a entender, claro; un efecto secundario de estar muerto es que te vuelves estúpido). El hechizo se mantiene durante tantas horas como el grado de éxito de la tirada del brujo (o hasta que alguien se cargue a tu ejército de muertos vivientes de un certero disparo en el cerebro).

Causar daños a distancia (4): consume 4 puntos de Magia por ataque. La víctima debe encontrarse a la vista y a no más de veinte metros, y no puede resistir el ataque de ninguna forma (no se puede esquivar ni resistir). El daño causado es igual al resultado de la tirada del brujo.

A discreción del Guardián, puede aprenderse por 3 puntos de habilidad una versión algo más benigna para la víctima, que puede resistirse con una tirada de Mente. En ese caso, el daño es igual al grado de éxito a favor del brujo.

Clarividencia (3): permite saber lo que está pasando a grandes distancias sin pagar a nadie para que te lo cuente. Tiene un coste en puntos de magia igual al logaritmo de la distancia en metros, y sólo puede dar información sobre un lugar o persona que el mago conozca personalmente (es decir, podrías ver qué está sucediendo en tu cocina mientras no estás en casa, o espiar a tu cuñada). Dura tantos minutos como el resultado de la tirada, y se puede mover a voluntad la “ventana” de observación dentro del límite de distancia o para explorar lugares desconocidos (a una velocidad de paseo normal).

Confusión (3): cuesta dos puntos de Magia por punto de penalización con que se desee afligir a la víctima y que afectará a todas sus tiradas excepto las de Cordura (por ejemplo, si se lanza con 10 puntos de Magia, la víctima tendrá un - 5 a todas sus tiradas). La víctima debe encontrarse a la vista y a no más de veinte metros, y puede resistirse (con Mente); el hechizo tiene efecto durante 10 minutos por el grado de éxito a favor del brujo.

Control mental (5): para que la gente haga lo que tú quieres. Tienes que poder darles las órdenes en persona y de viva voz (y para ello tenéis que hablar el mismo idioma, claro). La víctima puede resistirse, y para que el intento tenga efecto tienes que conseguir un grado de éxito a tu favor igual a 3 para algo aparentemente inofensivo (*le aseguro que soy médico; déjeme entrar, por favor*), 6 para algo potencialmente peligroso (*abra la puerta de la celda*) y 9 para algo decididamente suicida o que vaya contra las creencias más profundas del sujeto (*salta por la ventana y procura caer sobre tu mujer*). No puede intentarse en mitad de un combate (necesitas toda la atención de tu objetivo), pero puede establecerse una condición para que la orden tenga efecto en el futuro (*dispare a Harvey Walters cuando le vea*). En casi todos los casos, la víctima olvidará la sugestión y creerá que lo que hizo fue algo completamente voluntario (aunque inexplicable; puede implicar una tirada de Cordura). Cada orden cuesta 3 puntos de magia (o más o menos a discreción del Guardián).

Disipar magia (3): permite terminar antes de tiempo un hechizo que se encuentre activo y que haya sido lanzado por otro brujo. Para ello se deben gastar tantos puntos de magia como costara el hechizo original y pasar la tirada. Si se lanza sobre un hechizo permanente, éste quedará temporalmente anulado durante tantos minutos como el resultado de la tirada. Si el otro brujo está presente, puede resistir.

Ilusión (4): permite crear paisajes y percepciones que no existen en realidad. Cuesta 1 punto de magia cambiar un detalle (como la edad de una persona, o el color de una puerta), 2 puntos camuflar una persona (o algo del mismo tamaño) para que nadie la reconozca, 3 puntos para crear una persona o animal que se muevan, o una estructura estática de hasta 5 metros cúbicos, 5 para una habitación entera llena de detalles o un ser ilusorio con una completa apariencia de vida (y buena conversación) y 10 para recrear un castillo encantado con servidumbre y corrientes de aire incluidas. Dado que las ilusiones afectan a la Mente, no pueden ser capturadas en fotografía ni en ningún otro medio artificial, pero se reflejarán en un espejo (por que la víctima *creerá* que deben reflejarse). No sirve de nada palpar detenidamente una ilusión, pues tu sentido del tacto también será engañado (por supuesto, si intentas caminar por encima de ese puente ilusorio que tan sólido parecía, te caerás al río). Si un personaje tiene motivos justificados para sospechar que algo que ve se trata de una ilusión, puede tirar bajo su Mente para ver a través del engaño. Una ilusión se disipa al cabo de tantos minutos como el resultado de la tirada del brujo.

Invocar [raza extraterrestre] (4): sirve para entrar en contacto con razas tales como los Antiguos, Mi-Go, Perros de Tíndalos, Pólipos volantes, Retoños oscuros, Semillas estelares, Ythianos, Profundos, Byakhee, Gules, Shoggoths y Vampiros estelares. Es necesaria una ceremonia de una media hora, al cabo de la cual se gastan 7 puntos de magia (que pueden ser proporcionados por más de un personaje) y se hace la tirada; en caso de tener éxito, el ser que se ha llamado aparece al cabo de 12 – grado de éxito horas (y eso siempre y cuando las condiciones sean propicias; corresponde al Guardián determinar si es así).

El mismo hechizo sirve para expulsar a un miembro de la raza, pero para ello, después de gastar los puntos de magia pertinentes (afortunadamente, no se requiere ceremonia alguna) se debe pasar una tirada de Mente. Suele ser más productivo tener una ametralladora antiaérea y algo de dinamita preparada, por si acaso.

Invocar [Dios o Primigenio] (6): para llamar a cobro revertido a Azathoth, Cthugha, Cthulhu, Hastur, Ithaqua, Nyarlathotep, Nyogtha, Shub-niggurath, Shudde M'ell, Tsathogghua, Y'gonolac, Yig, Yog-Sothot y otros de la misma calaña. La ceremonia dura unas doce horas, consume 12 puntos de magia, y el ser llamado aparece cuando le venga en gana y cómo crea más conveniente. Como el hechizo anterior, puede usarse para expulsar al dios, por el mismo coste y la misma tirada (por supuesto, si conservas tu Cordura intacta).

Protección contra daños (4): cuesta un punto de magia por punto de protección que se quiera dar, y dura tantas horas como el grado de éxito de la tirada del mago, o hasta que dichos puntos de protección sean utilizados (en la versión permanente del hechizo actúan como una armadura mágica permanente, pero se debe llevar el foco encima y éste *no está protegido*).

Símbolo arcano (2): se necesita grabar el símbolo (un ojo llameante en el centro de una estrella de cinco puntas) en alguna superficie. Durante tantas horas como el grado de éxito de la tirada o hasta que se destruya el símbolo, ningún miembro de una raza menor podrá pasar por el espacio guardado (los dioses y primigenios son otro cantar). Si se hace permanente, se suele usar algún metal blando (como el plomo, el estaño o el oro).

Visión mágica (3): permite ver objetos encantados y seres invisibles (pero tratándose de este juego, ya son ganas) durante tantos minutos como el grado de éxito de la tirada. A discreción del Guardián, éste hechizo puede aprenderse como una fórmula que requiera una hora o dos de laboratorio y que puede ser extendida como un polvo sobre lo que se quiere hacer visible (para que todo el mundo pueda participar en la fiesta). En todo caso, cada uso del hechizo cuesta 2 puntos de magia.

Sistema de juego.

Siempre que un personaje quiera intentar algo, pueden darse cuatro casos:

- 1.- La acción es tan fácil que no cabe la posibilidad de que falle. Ahórrate la tirada. El personaje tiene éxito automático y la acción prosigue. En esta categoría entran cosas que serían difíciles o imposibles para alguien sin habilidad, pero casi automáticas para quien la posea (por ejemplo, traducir un texto sencillo en otro idioma).
- 2.- La acción es tan difícil que no es concebible que se tenga éxito (por más Cuerpo que tengas, no vas a mover esa losa de granito de tropecientos toneladas para salir de la tumba egipcia). También puedes ahorrarte la tirada (y ve pasando por el capítulo de creación, por que te pintan bastos).
- 3.- La acción no tiene interés alguno ni va a aportar nada (se logre o no) a la partida. No te molestes siquiera en coger los dados; el Guardián tiene la palabra y es libre de decidir lo que pasa (o de pedirte que no abras la boca si es para decir gilipuerceces).
- 4.- La acción puede fallar o tener éxito. Además, que se logre o no tendrá consecuencias para la historia o para el personaje. Para este último caso tenemos (loas a Cthulhu sean elevadas) los dados.

En el oscuro corazón de SketchThulhu late la tirada de 2d6 (dos dados de seis caras, para los profanos). El total de dicha tirada se compara con el valor del atributo más apropiado para la acción que se intenta; si el resultado de los dados es igual o menor al del atributo, la acción tiene éxito. Si es mayor, la acción falla.

Hemos dicho que la tirada básica se realiza contra el valor de un atributo. Eso esta bien para los usos naturales de los mismos (saltar, correr y levantar pesos para Cuerpo, resolver *puzzles*, ver pistas ocultas o convencer a la gente para Mente). Pero, ¿y las habilidades?

Cuando un personaje intente algo relacionado con una de las habilidades de que dispone (por ejemplo, descifrar un jeroglífico egipcio si posee el idioma: *Jeroglíficos egipcios*), tirará bajo el atributo más adecuado (que en este caso sería, por supuesto, la Mente). Si no la posee, y el Guardián opina que incluso una persona no entrenada tiene alguna posibilidad (cosa que no ocurriría en este caso, pero que podría darse, por ejemplo, al disparar un arma o conducir un automóvil), puede permitir que tire bajo la mitad del atributo apropiado.

En general, todas aquellas acciones que impliquen *hacer* algo físicamente se resolverán con el Cuerpo. Todas las que impliquen *conocer* algo o algún tipo de rela-

ción social se resolverán con la Mente. Esto puede dar lugar a que alguien sea un hacha con una faceta de la habilidad, y al mismo tiempo sea incapaz de dar pie con bola en otra (por ejemplo, un matón que puede zurrar a la gente a base de bien con su habilidad de *Lucha sin armas* pero que en cambio es incapaz de discernir una exhibición de Karate de una de Capoeira o de enseñar lo que sabe a su sobrino).

Por supuesto, no todo iba a ser tan sencillo; hay tareas más difíciles que otras. La tabla siguiente da modificadores que el Guardián puede aplicar a la puntuación de base según su apreciación de la dificultad de la tarea. Por supuesto, es libre de decidir que algo es más difícil que *Difícil*, pero sin llegar a *Absurdamente difícil*, y asignar un -3 a la habilidad. Sólo para resolver dudas: estos modificadores se aplican después de dividir el atributo utilizado a la mitad por carecer de la habilidad.

Tabla de dificultades

Ridículamente fácil: + 4

Facilillo: + 2

Normal: ± 0

Difícil: -2

Absurdamente difícil: -4

Aparentemente imposible: -8

Humanamente imposible: -12

Cuando una tirada tiene éxito, el resultado obtenido en los dados indica su grado de éxito (de esta forma, a mejores atributos, mayores serán los grados de éxito conseguidos). Un resultado de 12 en los dados indica un fallo automático sea cual sea el nivel de habilidad (y posiblemente una pifia, a discreción del Guardián).

En el caso de que un atributo modificado termine con puntuaciones superiores a 12, pero todavía exista la posibilidad concebible de fallar (por ejemplo, en la confusión de un combate), se efectúa la tirada contra 11, y los puntos que pasen de dicha puntuación se suman al grado de éxito de la tirada (por ejemplo, para una puntuación de 13 se tiraría bajo 11, y se sumarían 2 puntos al grado de éxito conseguido).

Harvey ha conseguido un revolver del .32 y algunas balas, y se dispone a ejercitar su puntería sobre un granero abandonado en un alejado paraje rural de Nueva Inglaterra, entre un misterioso círculo de piedras y un ominoso y burbujeante arroyo de oscuras aguas donde las algas flotan como cadavéricas extremidades. No tiene la habilidad de Armas de fuego, de forma que se ve obligado a tirar contra la mitad del atributo relevante, que en este caso es el Cuerpo. Sí, amigos, Harvey va a intentar la tirada contra una magnífica puntuación de... 3.

Ruedan los dados, y el resultado es un 8, un fallo. Harvey dispara; la bala se pierde entre la espesura y casi mata del susto a una ardilla.

Como las balas van caras, Harvey se acerca al granero hasta una distancia que le parece prudencial y vuelve a intentarlo. El Guardián, divertido con todo esto, declara que se trata de algo Ridículamente fácil y le otorga un + 4 a Harvey, elevando sus posibilidades de 3 a 7. No está mal.

Harvey vuelve a disparar y su jugador obtiene un 12 en los dados (que es pifia, por si no has estado atento). No solo no alcanza al maldito granero, sino que la bala rebota en una piedra y roza la pierna de nuestro periodista favorito, causándole la pérdida de 1 punto de Vida. Afortunadamente la herida no es grave (no vamos a matarle en el segundo ejemplo), pero Harvey se queda pensando si debe arriesgarse a volver a intentarlo. Mientras, algo frío, viscoso y del color de las cosas muertas extiende sus elásticos apéndices y emerge lentamente del arroyo para investigar esos extraños ruidos...

El grado de éxito obtenido en una tirada indica la perfección con que se ha conseguido lo que se intentaba. Esto puede dar información al Guardián sobre los resultados precisos de la acción; por si se quiere una guía más concreta, aquí está la tabla de grados de éxito:

Tabla de éxitos

02 – 03: éxito parcial, algo mediocre.

04 – 05: éxito aceptable, pero sin notoriedad.

06 – 07: éxito sólido, de nivel profesional.

08 – 09: éxito sorprendente, algo sobre lo cual escribir a casa.

10 – 11: éxito superior, algo genial.

12 +: éxito supremo e indescriptible, en los límites de lo humano.

Esta mecánica básica puede ampliarse:

Tareas prolongadas: se dan cuando un personaje se enfrenta a una tarea que consta de más de un paso y cuyo resultado no puede decidirse en una sola tirada. En estos casos, el Guardián debe decidir con qué frecuencia pueden hacerse tiradas (por ejemplo, cada asalto de combate para abrir una cerradura, o cada semana para tallar un pilar de mármol o construir un barquito velero), y qué grado total de éxito debe conseguir el personaje para tener éxito (siguiendo con el ejemplo, abrir una cerradura normal puede representar un grado de éxito total de 10 puntos, mientras que tallar una estatua a partir del mármol puede requerir más de 50 dependiendo de la complejidad deseada). Si el Guardián decreta que más de un personaje puede colaborar, los grados de éxito obtenidos por cada uno en sus tiradas se van sumando

hasta obtener el total (por ejemplo, si cuatro artesanos colaboran para construir un barco de recreo, terminarán mucho antes).

Tiradas enfrentadas: cuando dos o más personajes tengan intenciones opuestas (como en el caso de un concurso, de una carrera o del combate), cada uno de los implicados efectúa una tirada contra el atributo apropiado; el que obtenga el mayor grado de éxito gana. Puede darse el caso de que un enfrentamiento sea, al mismo tiempo, una tarea prolongada (en el caso de la carrera, o si se está dirimiendo una disputa en los tribunales). En ese caso, el ganador se anota la diferencia a su favor, y el que obtenga antes el total requerido se lleva el gato al agua. En el ejemplo del juicio, el Guardián puede decidir que se trata de una tarea prolongada que enfrenta las *Mentes* del abogado defensor y del fiscal (suponiendo que los dos posean la habilidad de *Leyes*), que se pueden hacer dos tiradas al día (por la mañana y por la tarde) y que el primero que llegue a totalizar 15 puntos de éxito obtiene el favor del jurado. Las pruebas y los testigos pueden dar modificadores a las tiradas.

Asistencia: un personaje puede ayudar a otro (por ejemplo, un sacerdote sectario entonando una invocación mientras sus acólitos recitan salmos blasfemos). En estos casos, los asistentes (cuyo número máximo debe ser determinado por el Guardián) efectúan sus tiradas antes de que lo haga el personaje principal; por cada 3 puntos (enteros) de grados de éxito de cada uno, otorgan un + 1 a quien estén ayudando.

La Suerte: un personaje puede utilizar la Suerte de dos formas: la primera consiste en aumentar sus probabilidades de éxito en una situación comprometida. Para hacer tal cosa, sólo tiene que declarar que usa uno o más puntos de Suerte; éstos se suman de forma temporal al atributo que esté utilizando. Se puede usar un máximo de 5 puntos de Suerte en cualquier tirada, y una vez efectuada ésta (haya tenido éxito o no, e independientemente de su resultado), dichos puntos se pierden irremisiblemente (hasta que se compren nuevos puntos con la experiencia).

El segundo uso de la Suerte consiste en evitar los daños recibidos (provengan de la fuente que provengan). El jugador sólo tiene que declarar que hace uso de la Suerte para ése propósito en el mismo momento que recibe el daño; cada punto de Suerte invertido en evitar los daños divide éstos a la mitad (el segundo punto los deja en la cuarta parte, el tercero en la octava, etc). Es útil para situaciones desesperadas.

No hay límite a la cantidad de puntos de Suerte que un personaje puede acumular, pero si tienes muchos es señal de que el Guardián no está haciendo su trabajo.

Experiencia: al final de una aventura, el Guardián debe repartir puntos de Habilidad, idénticos a los que recibieron los jugadores al crear sus personajes. ¿Cuántos? Digamos que un mínimo de 1 (por aparecer por la partida) y otro por invitar a la

merienda. Luego, si la aventura fue concluida con éxito, se puede otorgar otro punto. Si fue difícil, otro más, y si fue *muy* difícil, otro.

Es decir, entre 1 y 5 por aventura. Si es el final de una larga serie de aventuras puedes dar otro punto suplementario (no es como si te costaran pasta gansa).

Estos puntos pueden ser atesorados y admirados durante las largas y solitarias noches de invierno, o pueden ser utilizados para aprender nuevas habilidades, mejorar los atributos o conseguir puntos de Suerte.

Sobre eso de aprender nuevas habilidades; sería extraño que se consiguiera un doctorado en filosofía de la noche a la mañana. Por eso, es aconsejable que entre una aventura y otra pasen algunos meses, y si *deben* ser consecutivas por requerimientos del guión, lo más realista sería guardarse los puntos de Habilidad hasta tiempos más propicios (ten en cuenta que he dicho *lo más realista*; no *lo mejor*).

Además, todas las habilidades tienen algún requisito; si quieres aprender idiomas tendrás que buscar una academia o pasar una temporada en el extranjero. Si quieres aprender a disparar, te interesa ponerte en contacto con un instructor (o quemar mucho dinero en el campo de tiro).

Las habilidades mágicas son un caso especial; no sólo hay que respetar el tiempo de estudio (en serio, descifrar el latín medieval te pone de los nervios), sino que sólo podrás aprender los hechizos contenidos en los libros que encuentres, y que serán determinados por el Guardián.

Sistema de combate.

El sistema de combate de SketchThulhu es una simple variación sobre el sistema básico anteriormente explicado, y se desenvuelve en asaltos (como la mayoría de juegos). El procedimiento es como sigue:

0. Determinar los bandos implicados. Esto no debería ser muy complicado, ya que generalmente se tratará de los investigadores contra algo viscoso y maloliente. Puede haber más de dos bandos, pero sería raro.
1. Determina cual de los bandos actúa primero (a cara o cruz, si son dos, o por orden descendente de una tirada de dado si hay más, o como sea).
2. Los integrantes del bando que tiene la iniciativa efectúan sus acciones (correr a algún lugar, atacar a alguien, recargar, efectuar primeros auxilios... lo que se les ocurra y el Guardián crea que se puede conseguir en unos pocos segundos).
3. Una vez el primer bando ha actuado, los supervivientes del otro bando se toman la revancha, y así hasta que un bando se rinde o es exterminado.

Cuando les toque a los investigadores, el procedimiento recomendado es empezar por un extremo de la mesa y recorrer uno por uno hasta el otro extremo. Cuando le toque al grupo controlado por el Guardián, éste determina el orden como vea mejor para organizarse.

Todas las tiradas de combate se efectúan contra el atributo de Cuerpo (o la mitad de él si el personaje no tiene la habilidad), a menos que se utilice magia, en cuyo caso la tirada será contra Mente.

Cuando se efectúa un ataque, el atacante obtiene su grado de éxito; a continuación, el defensor obtiene el suyo y se comparan como en una tirada enfrentada normal. Si el defensor gana, el ataque falla sin más. Si el atacante obtiene un resultado a su favor de 1 o superior, ha alcanzado a su víctima, y le causa un daño igual a la diferencia entre las tiradas más el factor de daño del arma utilizada. Si se trataba de un ataque sin armas, no se suma nada, sino que se divide la diferencia a la mitad.

Puedes defenderte de ataques cuerpo a cuerpo esquivando con una tirada bajo Cuerpo, o utilizar alguna habilidad de armas para parar. No existe diferencia mecánica entre las dos opciones, pero puede darse el caso de que un personaje se encuentre inmovilizado y le sea imposible esquivar, por lo que debería obligatoriamente parar con un arma.

Los ataques con armas de fuego son algo más complicados; tan sólo se pueden esquivar, y si lo intentas pierdes automáticamente tu próxima acción.

Ejemplo de combate: Harvey Walters está investigando la vieja casa Whateley y se topa de bruces con un ladrón (armado con un reluciente revólver del .38). El Guardián determina al azar que Harvey actúa el primero. Harvey, que tan sólo cuenta con la carcomida pata que ha arrancado de una silla, efectúa un ataque algo inseguro contra la mitad de su Cuerpo (3) y falla. El ladrón dispara a continuación; el Guardián determina que al encontrarse a bocajarro recibe un + 2 a su tirada, elevando sus posibilidades de 7 a 9. El ladrón pasa la tirada con un 4. Harvey intenta esquivar y falla miserablemente, con lo que recibe un daño base de 4 puntos por el resultado del ladrón, más 1 por la potencia del revolver. Harvey ha perdido todos sus puntos de vida, con lo que se desploma inconsciente. Por lo menos todavía no está muerto ni se lo van a comer. Bueno, no creo.

Algunas variaciones sobre el sistema básico, para que te rompas el coco:

Combate a distancia: las armas a distancia tienen uno de tres alcances: *corto, medio y largo*, que se corresponden con las tres categorías de distancia (adivina cómo se llaman). Si un arma dispara a su distancia (por ejemplo, una escopeta a distancia *media* o un revólver a distancia *corta*), el atacante no recibe ningún modificador. Si dispara a una distancia menor, el atacante recibe un + 2 (o mejor, a discreción del Guardián). Si dispara a una distancia mayor, un - 2 (aunque, también a discreción del Guardián, disparar demasiado lejos puede ser más difícil o incluso imposible). Las categorías de distancia se describen a continuación:

- *Corta:* a unos metros. La mayoría de combates bajo techo tendrán lugar a esta distancia. Se puede ver claramente a los enemigos e incluso insultarlos o discutir de filosofía entre ataque y ataque.
- *Media:* esta distancia permite identificar la identidad de un enemigo, pero para comunicarse hará falta levantar la voz. Corresponde al interior de un edificio grande (como un teatro o un almacén), o a un ambiente al aire libre lleno de obstrucciones (como un bosque o las calles de una ciudad).
- *Larga:* es la distancia estándar en enfrentamientos bélicos, en los que tu enemigo es una silueta indistinta que te devuelve el fuego y a la que puedes matar sin remordimientos. Los combates a campo abierto sin obstrucciones (o en alta mar) se suelen librar a esta distancia.

Dos (o más) acciones por asalto: si el Guardián quiere permitir que los investigadores den rienda suelta a sus instintos asesinos, puede permitir que efectúen múltiples acciones. Entra dentro de esta categoría el moverse y atacar en el mismo asal-

to, recargar y atacar, atacar dos veces (fuego automático a parte) o cualquier otra combinación que se les ocurra a los jugadores y el Guardián estime oportuna. En todo caso, efectuar dos acciones confiere un malus – 2 a cada una de ellas, mientras que efectuar tres confiere un – 4. No se recomienda que se permita efectuar más de tres acciones por asalto.

Fuego automático: algunas armas de fuego son capaces de efectuar más de un disparo en una misma acción (y fíjate que he dicho *acción* y no *asalto*). Es el caso de las pistolas automáticas, de la metralleta Thompson y de las ametralladoras pesadas del calibre .50. Cada una de estas armas tiene una puntuación de ataques por acción; el personaje que las empuñe puede efectuar hasta ése número de ataques (o menos, si quiere ahorrar munición). Cada ataque se resuelve por separado.

Ejemplo de fuego automático: Ohio Jones (intrépido aventurero), se ve en aprietos mientras está investigando extraños sucesos cerca de una base militar secreta. Acaba de toparse con un centinela muerto y su metralleta Thompson, y a penas tiene tiempo de recuperarse de la sorpresa cuando advierte que se le viene encima una verdadera horda de sectarios enloquecidos blandiendo puñales y maldiciendo a voz en grito. Ohio recoge la Thompson y sonríe como un maniático al dirigir el cañón del arma hacia los cultistas.

La Thompson puede efectuar hasta 4 ataques por acción; Ohio decide que eso no es suficiente y que efectuará dos acciones y, por tanto, ocho ataques, cada uno contra su Cuerpo – 2 (Ohio Jones aprendió a manejar armas de fuego hace ya muchos años), dirigiendo cada ataque a un sectario distinto (y malgastando la munición, dicho sea de paso). Tres de los ocho ataques fallan, y el resto obtiene 3, 7, 3, 5 y 5. Dado que los sectarios están demasiado ocupados corriendo en dirección a Ohio (y que el Guardián no quiere perder más tiempo con esto), ninguno de ellos se molesta en esquivar. La larga ráfaga de nuestro aventurero mata a tres de ellos y hiere gravemente a dos más. El resto del grupo (ofuscado por la rabia y los opiáceos) continúa la carga, abalanzándose sobre Ohio y reduciéndole a jirones sangrientos con sus puñales.

Munición: las armas de fuego tienen un cargador limitado, que se mide en *ataques* en lugar de *balas* (al disparar una ametralladora, en particular, nunca puedes estar seguro de cuantas balas sueltas). Para el caso, el efecto es el mismo.

Ejemplo de gasto de munición: la maltrecha Thompson con que Ohio Jones intentó defender su vida (en lugar de huir como la gente sensata) conserva todavía en su cargador 2 ataques, que pueden representar 4 o 5 balas en total. No es que le vaya a servir de mucho en la situación en la que se encuentra.

Apuntar: un personaje puede pasar un asalto apuntando cuidadosamente sobre su objetivo con un arma de fuego o de proyectiles. En el asalto siguiente, si nada rompe su concentración (y recibir un ataque, tenga éste éxito o no, cuenta como distracción), recibe un + 2 al primer ataque que efectúe.

Efectos del daño y curación

Un personaje herido recibe una penalización a todo durante su siguiente turno igual a la mitad de puntos de daño que ha recibido. Más allá de eso, no hay otras penalizaciones. Cuando un personaje pierde todos sus puntos de vida queda inconsciente y a merced de sus enemigos, y si no recibe atención médica continuará perdiendo un punto de vida por hora, hasta morir cuando llegue a su total original en negativo.

Los primeros auxilios tienen efectos distintos según el estado de salud del personaje sobre el que se efectúan:

- Si el personaje tenía puntos de vida positivos o 0, le permiten recuperar 1 punto. Esto sólo puede efectuarse una vez por cada herida recibida.
- Si se encontraba en puntos negativos, se detiene la pérdida de puntos adicionales y el personaje se sitúa en 0 puntos. A continuación depende del proceso de curación natural para recuperarse.

Cualquier personaje recupera 1 punto de vida por semana (2 si se encuentra bajo el cuidado de un cuidador que pasa su tirada de Medicina).

Armas

Las armas que se describen a continuación se presentan con la siguiente información: alcance (excepto en el de las armas cuerpo a cuerpo), ataques por acción, ataques en el cargador (si no se indica, es que sólo tienen uno) y modificador de daño.

Los ataques sin armas (puñetazos, patadas y cabezazos, por ejemplo), no sólo no suman nada al daño causado, sino que además se resta la puntuación del atacante al calcular el daño. La buena noticia es que este daño no se considera muy serio, y que se recupera uno mucho más rápidamente de él, a un ritmo de un punto por hora. Además, la única forma de matar a alguien de esta forma es continuar pateándole después de que haya quedado inconsciente (es decir, el Guardián decide).

Ejemplo de ataque sin armas (inspirado en hechos reales): David Bowman, historiador y anticuario, se encuentra solo y acorralado por sectarios enloquecidos

(¿es que hay de algún otro tipo?) en una casa presuntamente encantada. Se ha quedado sin munición, de manera que tendrá que abrirse paso a puñetazos... si puede.

Dave obtiene la iniciativa y declara que golpea al que parece el sumo sacerdote de la secta. Para hacerlo, y dado que no tiene la habilidad (Luchar sin armas), deberá tirar contra la mitad de su Cuerpo de 7. Tiramos los dados contra 4 y obtenemos un 3. No está mal. El sumo sacerdote, que puede estar loco pero no es tonto, declara una esquivada, y al ser ésta un talento natural no necesita ninguna habilidad, por lo que tira contra su Cuerpo. Pasa la tirada con un 2, el éxito más bajo posible.

Veamos. Dave ha ganado la tirada enfrentada (3 contra 2) pero sólo por un punto. Además, al tratarse de un ataque sin armas, el margen de diferencia a favor de Dave (1) se divide a la mitad. Como causar medio punto de daño es algo complicado, el Guardián determina que causa 1 punto entero, abofeteando a su enemigo como una niña asustada y partiéndole el labio, además de dándole un -1 durante su siguiente turno.

Bueno, llega el turno de los sectarios. El sumo sacerdote, algo molesto por el anterior tratamiento de Dave, contraataca con un gancho de izquierda, y obtiene un 8 (un éxito, incluso con el -1 recibido). Dave intenta esquivar, pero otra vez obtiene un mísero 3, dejando el margen a favor del sectario en 5 puntos, que le causarán 3 puntos de daño. Dave, aturdido, retrocede un paso y se da cuenta (horrorizado al ver una de sus muelas en el suelo) que no va a ganar esta pelea.

Armas y ataques cuerpo a cuerpo

Ataques sin armas: 1 ataque, mitad de daño.

Arma ligera (daga, atizador o bate): 1 ataque, daño + 0.

Arma de guerra (espada, hacha): 1 ataque, daño + 1.

Arma a dos manos (espadón, alabarda): 1 ataque, daño + 2.

Armas y ataques a distancia

Arma arrojadiza: alcance corto, 1 ataque, daño según tipo.

Arco o ballesta: alcance medio, 1 ataque, daño + 0.

Revólver de bolsillo (Deringer .41): alcance corto, 1 ataque de 2, daño + 0.

Revolver ligero (.32): alcance corto, 1 ataque de 6, daño + 0.

Revolver medio (.38): alcance corto, 1 ataque de 6, daño + 1.

Revolver pesado (.45): alcance corto, 1 ataque de 6, daño + 2.

Pistola ligera (.32): alcance corto, 2 ataques de 8, daño + 0.

Pistola media (.38): alcance corto, 2 ataques de 10, daño + 1.

Pistola pesada (.45): alcance corto, 2 ataques de 7, daño + 2.

Escopeta (cal. 12): alcance medio, 1 ataque de 2 (o de 6 según modelo), daño + 4 a corta distancia, + 0 a media.

Rifle (30.06 de cerrojo): alcance largo, 1 ataque de 5, daño + 2.

Ametralladora ligera (Thompson .45): alcance medio, 4 ataques de 10 (o de 25 con el cargador redondo), daño + 2.

Ametralladora pesada (Browning .50): alcance largo, 4 ataques de 50 (con una cinta de balas), daño + 4.

Ataques de animales y monstruos

Tamaño diminuto (e.g.: gato enfurecido): 1 punto, máximo.

Tamaño menor que humano (e.g. perro ovejero): mitad de daño.

Tamaño aproximadamente humano (e.g.: lobo o jabalí): daño + 0.

Tamaño mayor que humano (e.g.: oso o tigre): daño + 2.

Tamaño mucho mayor que humano (e.g.: Retoño oscuro, Yithiano): daño + 4.

Tamaño monstruoso (e.g.: Shoggoth, Semilla estelar): daño + 8.

Tamaño gigantesco (e.g.: Cthulhu, Dhole): daño + 12 (¿para qué molestarse?)

Granadas, dinamita y otras cosas que hacen Pum.

Los explosivos en SketchThulhu causan una cantidad de daño fijo. De esta cantidad hay que restar la distancia en metros hasta el punto de explosión, y esa es la cantidad que afecta a los personajes expuestos. Dicha cantidad puede reducirse aún más de dos formas:

1. Parapetándose tras un muro, un vehículo o un elefante (por decir algo). A discreción del Guardián, un muro de tabloncillos de madera puede proteger de hasta 3 puntos, uno de ladrillos de hasta 8 y un parapeto de bolsas de arena de hasta 12 o más, según su grosor.
2. Echando a correr y saltando al suelo (reacción conocida como la *manio-bra especial Bruce Willis*); en ese caso, se puede restar del daño el resultado de una tirada de Cuerpo.

Una granada de mano causa 12 puntos de daño en el punto de explosión. Un cartucho de dinamita, 8. Un obús causa no menos de 18 puntos de daño. La segunda carga adicional aumenta el daño base en la mitad, y la tercera y posteriores en la cuarta parte (es decir, 4 cartuchos de dinamita causan 16 puntos de daño, no 32).

Todos los explosivos portátiles (granadas y cartuchos de dinamita individuales) pueden ser arrojados hasta cinco veces el Cuerpo del personaje en metros, y harán explosión justo antes de su próximo turno (es decir, una vez todo el mundo ha actuado, dando lugar a la posibilidad que el enemigo te devuelva la granada en su turno: ¡diversión para toda la familia!).

Visitando al loquero.

Este es, más o menos, el propósito de todo este tinglado, ¿no? Salvar al mundo de los Primigenios, o volverse loco intentándolo. La tirada de Cordura de los personajes enfrentados a una visión o conocimiento demasiado horribles para soportarlos es su principal línea de defensa. Ésta se efectúa contra la puntuación actual de Cordura (aunque horrores especialmente horrosos pueden forzar modificadores negativos).

Si el personaje pasa la tirada, es posible que no pierda puntos de Cordura, pero en ocasiones se tratará de algo tan terrible que ni por esas se librará, y perderá un valor mínimo. Si falla, pierde tantos puntos de Cordura como la mitad de la diferencia por la cual ha fallado, más el valor mínimo.

Tabla de locura e impresiones

Sobresalto pasajero (e.g.: un cadáver fresco): + 4 / 0

Susto o fuerte impresión (e.g.: un cadáver putrefacto): + 2 / 0

Algo que contradice la razón (e.g.: zombis; un triángulo de cuatro lados): ± 0 / 1

Visión horrible, raza servidora (e.g.: Profundo): ± 0 / 0

Visión dantesca, raza mayor (e.g.: Yithiano): - 2 / 1

Visión abominable, Dios o Primigenio (e.g.: Cthulhu): - 4 / 2

Los anteriores, en un video viral de Internet: - 8 / 4

Si la Cordura llega a 0, el personaje sufre una crisis y empieza a desvariar; se vuelve catatónico, ve visiones, se desmaya o cualquier otra reacción que al Guardián le parezca especialmente graciosa; una vez en ese estado, será necesaria una serie de tiradas de Psiquiatría para tenerle más o menos controlado, por lo menos hasta que se le pase la crisis. La Cordura no puede caer en ningún caso por debajo de 0.

Ejemplo de tiradas de Cordura: recuperado de sus heridas, Harvey Walters se encuentra en Alemania investigando las misteriosas criptas de un castillo en ruinas acompañado por su fiel criado Kurt (que no las tiene todas consigo). En el curso de dichas investigaciones el par se las arregla para abrir una cripta que debería haber permanecido cerrada, y de la cual emerge una horda de muertos vivientes. En estas, el Guardián pide sendas tiradas de Cordura.

Harvey tiene 8 puntos de Cordura. El hecho de ver a los muertos andantes cuenta como algo que contradice la razón: no tiene penalización, pero aún así conlleva una pérdida mínima de Cordura de 1 punto. Harvey pasa la tirada sin muchos problemas, y se queda con 7 puntos de Cordura. Kurt, algo menos curtido que el rechoncho periodista (Cordura 5) falla la tirada con un 8, y se queda con 2 puntos. A todo esto, los dos deciden huir y volver otro día.

Desafortunadamente, antes de volver a ver la luz del sol, se topan de narices con un espejo maldito que les muestra su propio reflejo como cadáveres andantes: eso propicia una nueva tirada de Cordura (el Guardián decide que se trata de una visión horrible, sin modificador y sin pérdida mínima). Harvey falla la tirada con un 9, de forma que se queda en 6 puntos de Cordura. Kurt falla (por que es muy difícil tirar un 2 en dos dados de seis), obtiene un 6 y sufre una crisis; el Guardián decide que es incapaz de dar un paso, sus ojos fijos en el espejo. A pesar de los intentos de Harvey para arrastrar a su criado, los zombis entran en escena y se zampan a Kurt. Harvey escapa por los pelos, pero no antes de que el Guardián le pida otra tirada por el desmembramiento que acaba de presenciar (ahora que ya se ha establecido la existencia de muertos vivientes, no hay motivo para decir que contradice la razón, de forma que se queda en $\pm 0 / 0$). No sorprendentemente, Harvey vuelve a fallar (y con un 9, nada menos); pierde 2 puntos de Cordura y decide huir a través de las criptas del castillo gritando como un loco (sólo por eso, el Guardián apunta que el jugador de Harvey merece otro puntito de experiencia).

Esta extravagante demostración de teatralidad ocasiona (por supuesto) cierto número de encuentros que, al cabo de unos minutos (y siguiendo con la mala suerte de Harvey) le arrebatan toda su Cordura y le hacen entrar en crisis, aunque consigue salvar la vida. A la mañana siguiente, un rústico labriego alemán le encontrará balbuceando en el bosque cerca de las ruinas y se lo llevará hasta el pueblo.

A discreción del Guardián, enfrentarse a la Oscuridad con unos cuantos tragos de *Bourbon* entre pecho y espalda puede dar modificadores positivos a la tirada de Cordura (así como penalizaciones a todas las demás).¹

Recuperación de Cordura

Un personaje recupera el primer punto de Cordura tras una noche de merecido descanso; a partir de ese momento recuperará otro punto cada día que pase sin sobresaltos, hasta volver a su valor “estable”. Dicho valor es el inicial de su Cordura, menos uno por cada vez que haya entrado en crisis. Además, de cada una de esas crisis puede regresar con algún trastorno mental que el Guardián debe determinar (amnesia, fobias diversas, obsesiones...).

Harvey Walters ha experimentado una crisis y su valor estable ha bajado hasta 7. A la mañana siguiente se despertará en casa del labriego (Hans), hecho un manojo de nervios pero más o menos coherente. Dentro de seis días estará bien; sólo conservará una misteriosa amnesia y un inexplicable temor a la oscuridad.

¹ No, probablemente esta no sea la regla más seria de todo el juego.

A fuerza de experimentar crisis, el valor estable de Cordura de los personajes caerá más y más, y acumularán más y más trastornos, hasta que sea imposible utilizarlos como investigadores. En ese caso, puedes descartarlos o ir en busca de ayuda profesional (buscando a un psiquiatra o dejando que sean internados en un manicomio).

El valor estable de la Cordura de los pacientes aumenta en un punto cada dos meses de terapia, tanto en manos de un psiquiatra como en el manicomio. La diferencia radica en que el psiquiatra te puede costar un ojo de la cara, y que en el manicomio (aunque más barato) tienes la oportunidad de perder la salud o de sufrir daños cerebrales a causa de los “tratamientos” que recibas; por cada periodo de dos meses que pases en tan triste lugar, tira un dado; por cada 6 que obtengas pierdes un punto de Cuerpo o de Mente (a elección del jugador). En ninguno de los dos casos se puede aumentar el nivel de Cordura estable más allá del inicial del personaje con ninguno de los dos métodos.

Harvey Walters vuelve a casa, pero su jefe le ve tan pálido y ojeroso que le manda a la consulta del psiquiatra. Después de pasarse dos meses tumbado en el diván contestando a preguntas embarazosas sobre su madre, la cordura estable de Harvey vuelve a su nivel inicial de 8.

El nivel estable de Cordura puede aumentar de otras dos formas: con experiencia (a razón de 6 puntos de habilidad por punto de Cordura) o derrotando a los servidores de la Oscuridad (esta opción se encuentra completamente bajo el control del Guardián, que determina si se ha obtenido una verdadera victoria). De ambas maneras, es posible aumentar el nivel estable de Cordura por encima del nivel inicial, hasta el máximo del personaje (que es, en todos los casos, igual al doble de su Mente menos su puntuación en Conocimiento de los Mitos).

Si Harvey vuelve al castillo de Rittersberg y destruye al mal que habita allí, no sólo recibirá valiosa experiencia y reconocimiento, sino que el Guardián podría recompensarle aumentando en un punto su nivel de Cordura estable.

Cosas que el Hombre no debería conocer

Los libros arcanos que abundan en el universo según Lovecraft tienen otro uso a parte de contener hechizos; también pueden usarse para estudiar. Leerse uno de estos libracos de cabo a rabo requiere conocer el idioma en que están escritos y pasarse más o menos tres meses hincando el codo cada noche. Luego, y si todavía te quedan ganas, puedes aumentar en uno, dos o tres puntos tu puntuación de Conocimiento de los Mitos (según el libro). No necesitas gastar puntos de habilidad.

Libros que tocan tangencialmente los Mitos (como enciclopedias de ocultismo o mitología general, o colecciones de sermones prerrevolucionarios escritos por párrocos algo tocados del ala) suman un punto.

Libros que tratan específicamente de los Mitos suman dos puntos y ocasionan la pérdida de un punto de Cordura estable. Sí, estable.

Libros que tratan en profundidad aberrante los Mitos (como el Necronomicón) o que han sido escritos por seres alienígenas con conocimiento de primera mano suman tres puntos y ocasionan la pérdida de dos puntos de Cordura estable.

Por cierto; es falso aquello de que la sabiduría no ocupa lugar; de hecho, si tan interesado estás en obtener estos obscenos conocimientos, debes tener en cuenta que tu Cordura máxima se reduce en un punto por cada uno en que aumente esta puntuación.

Harvey Walters ha estado estudiando el diario íntimo de un Profundo adolescente, donde se relatan las impresiones de un híbrido semihumano en pleno proceso de crecimiento personal y autodescubrimiento (entre anécdotas sentimentales y comidas de coco). Harvey ha ganado dos valiosos puntos de Conocimiento de los Mitos, ha perdido uno de Cordura estable y su Cordura máxima se reduce a 18 (el doble de su Mente menos los dos puntos de Conocimiento). Tal vez no parezca grave, pero si sigue por esa senda no respondo de él.

Te estarás preguntando para qué Shoggoths sirve dicho *Conocimiento de los Mitos*, y la verdad es que sirve exactamente para lo que te estás imaginando: para saber a qué atenerse cuando el Guardián describa esos rastros viscosos.

Harvey ha estado investigando unas apariciones en un típico paraje rural de Nueva Inglaterra, entre colinas de sospechosa redondez y familias donde la consanguinidad campa a sus anchas. En plena excursión al bosque, Harvey descubre pisadas que no parecen obra de ningún ser conocido por la ciencia biológica, ya que son casi perfectamente redondas y rezuman un líquido claro ligeramente corrosivo. El Guardián pide una tirada de Conocimiento de los Mitos. Sin muchas esperanzas, tiramos los dados (tenemos una flamante puntuación de 2) y obtenemos... ¡Ojos de serpiente! ¡Hemos pasado!

Después de felicitarnos, el Guardián nos informa de que con ese resultado no obtenemos mucha información; Harvey sólo recuerda algo sobre unos misteriosos “pies nocturnos que queman la tierra” y un “delirante ulular entre las tinieblas”, y no está seguro de no haberlo sacado de alguna novela barata de Conan. Bueno, aunque eso de las tinieblas no le hace mucha gracia, Harvey se prepara para volver al hotel y preguntar si hay cuevas por aquí cerca.

Blasfemias y calamidades diversas.

Llegamos al bestiario del juego, donde encontrarás una interpretación libre sobre las criaturas nacidas de las pesadillas de Lovecraft. No se incluye ninguna descripción (¿para que, si todos sabemos como son los bichejos estos?) pero sí que hay bonitas ilustraciones que harán más amena la lectura. De cada aberración andante se indican los atributos básicos, las armas o ataques que utiliza y su puntuación de armadura.

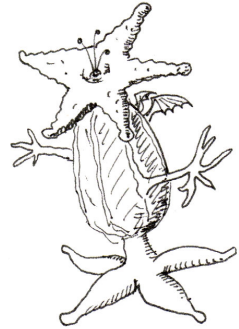
Antiguo

Cuerpo 15

Mente 15

Tentáculo: + 0, presa (obliga a una tirada enfrentada de Cuerpo para soltarse).

Armadura: 4 puntos



Byakhee

Cuerpo 12

Mente 7

Garra o mordisco: + 1

Armadura: 1 punto



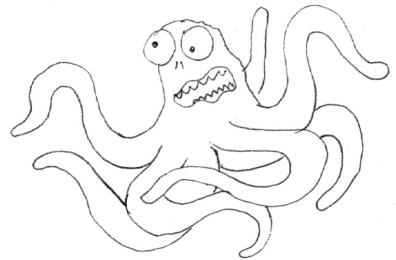
Dios menor, genérico

Cuerpo 16

Mente 0

Aplastamiento: + 6

Armadura: 0 puntos



Fantasma

Cuerpo 0

Mente 9

Ectoplasma: + 0 (el daño se aplica como una pérdida de puntos de magia).

Armadura: 0 puntos (ni puñetera falta que le hace)



Gul

Cuerpo 9

Mente 8

Zarpazo o mordisco: + 0

Armadura: 0 puntos (pero las armas de fuego hacen la mitad de daño).



Habitante de la arena

Cuerpo 7

Mente 7

Zarpazo o mordisco: + 0

Armadura: 0 puntos.



Hombre serpiente

Cuerpo 7

Mente 9

Mordisco: + 0 + veneno que causa 1 de daño cada hora durante 5 horas.

Espada rara: + 1

Armadura: 1 punto contra ataques cuerpo a cuerpo, 0 contra armas de fuego.



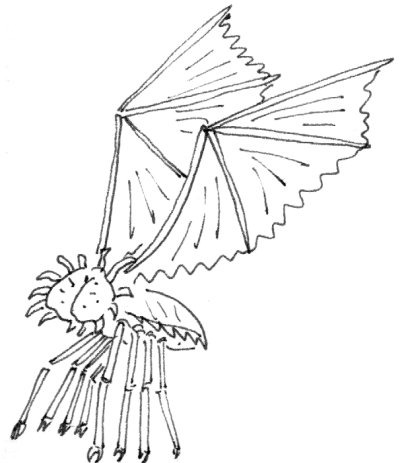
Mi-Go, Hongo de Yuggoth

Cuerpo 7

Mente 8

Pinzas: + 0 + presa

Armadura: 0 puntos, pero las armas de fuego hacen la mitad de daño, por eso de ser extraterrestre y pariente de las setas.



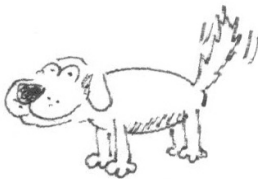
Perro de presa

Cuerpo 7

Mente 9 (sólo a efectos de percepción)

Mordisco: + 0

Armadura: 0 puntos



Perro de Tíndalos

Cuerpo 10

Mente 11

Zarpazo: + 2, más pus que causa 1 de daño por asalto.

Lengüetazo: + 0, mitad de daño, y pérdida de la misma cantidad de magia.

Armadura: 1 punto



Policia

Cuerpo 8

Mente 7

Porra: + 0

Revólver .38: + 1, alcance corto, 1 ataque de 6.

Armadura: 0 puntos



Pólipo volante

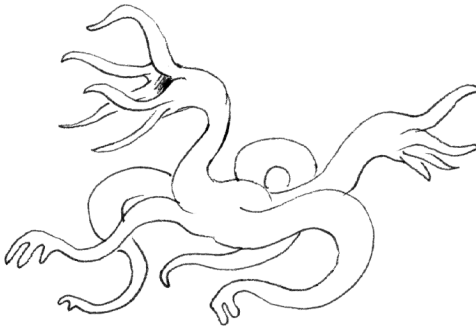
Cuerpo 18

Mente 10

Tentáculo: + 2.

Viento: + 4 (- 2 por incremento de distancia), o atrapar a la víctima (Mente del pólipo contra Cuerpo de la víctima, el pólipo usa las reglas de acciones múltiples).

Armadura: 2 puntos, que se aplican después de dividir el daño a la mitad.



Profundo

Cuerpo 9

Mente 7

Zarpazo: + 0

Tridente: + 1, alcance corto si es lanzado.

Armadura: 1 punto contra armas cuerpo a cuerpo, 0 contra armas de fuego.



Ratas, grupo de

Las ratas se presentan en grupos de unos diez individuos. Cada asalto, causan automáticamente tantos puntos de daño como el número de grupos que hay, aunque dichos daños deben repartirse entre todas las víctimas presentes. Los personajes que lleven botas altas pueden evitar el primer punto de daño, pero todos los demás les afectarán. Cualquier ataque con éxito dispersa a un grupo entero de ratas. No se recibe ningún modificador positivo por apuntar al bulto, ya que se mueven demasiado.



Retoño oscuro

Cuerpo 16

Mente 10

Tentáculo: + 4; cada impacto drena 1 punto de Cuerpo (que ya no se recupera).

Armadura: 0 puntos, pero el daño se divide a la cuarta parte.



Semilla estelar de Cthulhu

Cuerpo 22

Mente 13

Tentáculo: + 6, presa

Garra: + 8 (sí, ya)

Armadura: 6 puntos.



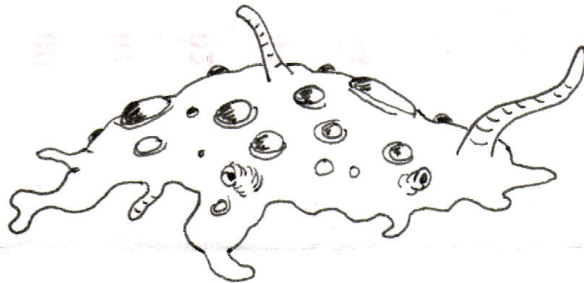
Shoggoth

Cuerpo 20

Mente 5

Aplastamiento: + 8

Armadura: 0 puntos, pero reciben la mitad de daño, y regeneran 1 por asalto.



Vagabundo dimensional

Cuerpo 13

Mente 5

Zarpazo: + 2

Armadura: 1 punto



Vampiro estelar

Cuerpo 14

Mente 7

Garras: + 2

Mordisco: + 0, mitad de daño, y la misma cantidad cada asalto hasta que se suelte.

Armadura: 2 puntos



Yithiano

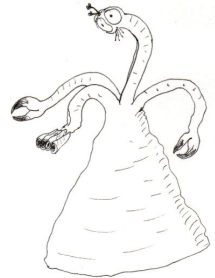
Cuerpo 16

Mente 14

Pinza: + 8

Lanzarrayos: + 6, alc. largo, 1 ataque de 8.

Armadura: 6 puntos.



Zombie

Cuerpo 7

Mente 3

Zarpazo: + 0 + presa (en el siguiente asalto intentará morder).

Mordisco: + 0

Armadura: 0 puntos, pero reciben la mitad de daño.



Te estarás preguntando dónde estarán las puntuaciones de Cthulhu y su alegre pandilla de amigotes (Nyarlathotep, Azathoth, Shub-Niggurath...). La respuesta es sencilla; la única puntuación que necesitas es el número de investigadores que le caben en la boca al bicho por asalto (1d6 en el caso del gran C).

Y recuerda; la única forma de destruir a Cthulhu es usando bombas atómicas... y un cuarto de hora después volverá, pero esta vez será radioactivo.

Generador de aventuras.

Seamos sinceros; la aventura típica en los Mitos de Cthulhu no es un dechado de originalidad, y parte de su encanto se debe precisamente a ese factor nostálgico que, en lugar de reunir a los aventureros en una taberna medieval, los convoca a la lectura de una críptica petición de ayuda de un viejo amigo del cual no habíamos oído hablar jamás antes de ahora. Bien, ha llegado la hora de contribuir a esa colección de tramas inverosímiles, y para eso presentamos... el magnífico, el fabuloso, el inimitable... *Generador Automático de Tramas Jugables y Horrores Arquetípicos*TM.

Lo único que tienes que hacer, amigo Guardián, es tirar los dados indicados en cada una de estas tablas, por orden, e ir anotando los resultados. Luego sólo tienes que ir enhebrando los resultados como perlas de extraño brillo. Tal vez tengas que pulir un poco aquí y allá; tal vez un detalle no te convenza y quieras cambiarlo por otro que encaja mejor. Tal vez no le veas sentido y tengas que volver a empezar de nuevo... esto sólo es un método para encauzar tu creatividad, no un protocolo inamovible; úsalo a tu gusto.

1.- ¿Quién se pone en contacto con los investigadores? (d6)

1. *Un amigo de juventud al que no ves desde hace años.*
2. *Un profesor universitario algo chiflado.*
3. *Tu jefe, o alguien que os quiere contratar para un trabajo.*
4. *Un pariente lejano (o tal vez su albacea testamentario).*
5. *Un desconocido te da el soplo. Sus razones tendrá.*
6. *Un sueño o un recuerdo que creías olvidado. Que raro, ¿verdad?*

2.- La acción transcurre en... (d12)

1. *Una polvorienta mansión victoriana a las afueras de la ciudad.*
2. *Una casa abandonada que nadie parece querer alquilar.*
3. *Un bosque sombrío.*
4. *Un lago de aguas turbias.*
5. *Una cueva inexplorada.*
6. *Una montaña inhóspita.*
7. *En un país extranjero; hace mucho calor.*
8. *En un país extranjero; hace mucho frío.*
9. *Las alcantarillas, o algún sótano húmedo y maloliente.*
10. *Un viejo cementerio.*
11. *Un hospital abandonado o un manicomio.*
12. *Un pueblucho dejado de la mano de dios.*

3.- ¿Cuál es el problema? (d6)

1. *Ha desaparecido gente, o han huido sin aviso previo.*
2. *Han aparecido cadáveres o se han producido agresiones.*
3. *Se oyen ruidos ultraterrenos y se ven luces misteriosas.*
4. *Los lugareños tienen o han notado comportamientos extraños.*
5. *Sueños o profecías que no indican nada bueno.*
6. *Nada; es simple curiosidad.*

4.- ¿Quién es el causante? (d10)

1. *Fantasmas.*
2. *Zombis (por su cuenta, o sirviendo a alguien).*
3. *Hombres lobo, vampiros o momias egipcias.*
4. *Los Hongos de Yuggoth.*
5. *Una secta o un brujo.*
6. *Otra secta, mucho más poderosa que la anterior.*
7. *Nyarlatheptep, por supuesto.*
8. *Un loco.*
9. *Delincuentes, asesinos a sueldo o contrabandistas de alcohol.*
10. *Dos de los anteriores han llegado a un acuerdo (tira dos veces).*

5.- ¿Cuáles son los objetivos de los investigadores? (d8)

1. *Encontrar respuestas.*
2. *Capturar a algo o alguien.*
3. *Liberar a algo o alguien.*
4. *Salvar a uno o varios inocentes.*
5. *¡Sobrevivir!*
6. *Hacerlo público (bueno, la parte que vayan a entender).*
7. *Mantenerlo en secreto.*
8. *Aniquilar todo rastro de corrupción con fuego y acero.*

6.- Complicaciones (d8)

1. *Una traición; alguien en quien confiabais es vuestro enemigo.*
2. *Un laberinto o un puzzle que hay que resolver.*
3. *La Ley interviene, impidiendo la investigación.*
4. *Fenómenos meteorológicos (naturales o no) que lo dificultan todo.*
5. *Hay que viajar en el tiempo o a otra dimensión o planeta.*
6. *Hay un límite de tiempo o una cuenta atrás de algún tipo.*
7. *Hay que descubrir el punto débil del enemigo (si es que tiene).*
8. *Nada es lo que parece (vuelve a tirar Causantes y Objetivos)*

7.- Dar color (d8, opcional)

1. Paisajes exóticos y descripciones detalladas.
2. PNJ's interesantes con motivos propios.
3. Comentarios políticos.
4. El escenario es una farsa; hay mucho humor negro.
5. Homenaje al cine clásico.
6. Motivos personales de uno o más de los Pj's.
7. Ser testigo de acontecimientos históricos.
8. El escenario tendrá continuidad en otra aventura.

8.- Recompensas (d6, opcional)

1. Dinero o equipo útil.
2. Hechizos (contenidos en un grimorio o a través de un tutor).
3. Cordura (mayor ganancia que la normal).
4. Notoriedad (en la comunidad afectada).
5. Contactos (en la comunidad afectada).
6. Artefactos alienígenas o mágicos.

Ejemplo de aventura aleatoria (y en tiempo real, nada menos):

Son las diez y media. Empezaremos tirando en cada tabla, y una vez reunida la información procuraremos sacar algo en claro. Veamos...

Primera tabla: 3 (nuestro jefe, o alguien que nos contrata).

Segunda tabla: 3 (un bosque sombrío).

Tercera tabla: 5 (sueños o profecías ominosas).

Cuarta tabla: 6 (¿una secta poderosa? Bueno, a ver qué pasa).

Quinta tabla: 7 (mantenerlo en secreto).

Sexta tabla: 3 (la ley interviene, poniendo trabas).

Séptima tabla: 7 (seremos testigos de acontecimientos históricos).

Octava tabla: 5 (nuevos contactos, buenos o malos).

A ver a ver... Qué diablos, me gusta lo de la secta. Y si estamos en el bosque, seguramente se trata de adoradores de Shub-Niggurath (sus Retoños oscuros se camuflan bien entre los árboles, por lo que serían guardianes excelentes del lugar de reunión de los cultistas). El sheriff del condado está bajo su control, por supuesto (por eso los investigadores van a tener problemas con la ley y tal vez lleguen a pasar alguna noche en la cárcel).

Luego está lo de los sueños... esto no me cuadra, y voy a volver a tirar: 4 (los lugareños tienen comportamientos extraños. Más apropiado).

En cuanto al jefe... dado que esto es un ejemplo hipotético, no puedo basarme en los personajes de los jugadores. Bueno, siempre hay algún periodista; será su jefe el que le envíe a buscar un sabroso reportaje a un pequeño y decadente pueblito perdido por los bosques, de donde han llegado rumores sobre gente que se comporta de manera extraña, y él será quien arrastre al resto.

En el pueblucho (y en absoluto secreto, de forma que no les contaremos nada a los jugadores), una secta de adoradores de la impía diosa de la fertilidad, Shub-Niggurath, está trabajando para... para... ¿Qué hace una secta en sus ratos libres? Ya sé: están intentando establecer un programa de dominación y lavado de cerebro más potente que el simple hechizo de control mental; una vez hayan perfeccionado el método lo utilizarán para infiltrarse en el gobierno (de ahí el comportamiento extraño de los lugareños, alguno de los cuales han sido utilizados como conejillos de indias). Se trata de un plan a largo plazo, por supuesto, y consumirá muchos recursos (seguramente entre la secta hay gente de pasta).

Llegados a éste punto, me doy cuenta que el primer objetivo de los investigadores (mantenerlo en secreto) no se ajusta. Bueno, será lo contrario (¡mira, mamá, sin dados!), y les tocará hacerlo público (sin hablar de monstruos antropófagos, por que si no les van a tratar de locos). En cuanto a los acontecimientos históricos, voy a prescindir de ellos; esto ya se está complicando demasiado.

Veamos...

Al jefe de uno de los investigadores le ha llegado un rumor (por la cuñada de su prima Doris, que vive en un pueblito a poca distancia del que nos ocupa), según el cual varios vecinos de Church Falls se han quitado la vida sin motivo aparente, uno o dos de ellos después de asesinar a toda su familia. Oliéndose que aquí hay una historia que contar, envía raudo a su periodista favorito a meter las narices en el asunto, dándole además una lista con los nombres de los cinco suicidas.

Church Falls, Massachussets; un soñoliento pueblito de unos trescientos habitantes perdido entre colinas boscosas a unos ochenta kilómetros de Arkham. Su calle principal (Main St.) aloja las oficinas del Sheriff (un rechoncho cincuentón calvo y con bigote), varios establecimientos comerciales que han visto siglos mejores, una oficina de telégrafos desatendida la mayor parte del día y una iglesia en franco estado de abandono. Los gatos dormitan plácidamente al sol en los anticuados porches y los perros lucen sus pulgas con un orgullo difícil de justificar. Este será el panorama que se encuentren los investigadores al llegar.

En este punto se les abren diversas opciones:

Pueden ir preguntando por la gente que muestra comportamientos extraños (los viejos que disfrutan de sus pipas al sol parecen tener ganas de charlar con alguien). La mayoría de los lugareños dirá que no sabe nada (mienten, por supuesto), y que si no les gusta su pueblo, que se larguen.

Otra opción, tal vez más sensata, será investigar las vidas de los cinco “afectados”. Dos o tres de ellos vivían solos o se han llevado a toda su familia con ellos (y no queda mucho que ver en las casas abandonadas). De las familias del resto no se puede sacar mucho en claro. Pero uno de los casos (Alfred Connors) es diferente. Los Connors viven en una granja de las afueras. Su viuda, Flora, se ha retraído en sí misma (es lo que pasa cuando sufres demasiadas crisis seguidas), y el pequeño Alfred junior, de ocho años, no va a ser de mucha ayuda por que se pasa el día jugando con su trenecito de madera. La hija mayor, Claire, está a punto de cumplir los dieciocho, y es quien mantiene la familia entera. Aún no tiene claro como, pero planea marcharse de este lugar maldito y llevarse a su madre y su hermanito con ella. Aunque al principio no se fiará de los investigadores (teme que estén con el sheriff y sus amos), si estos le demuestran que han venido para ayudar les contará lo que sabe (que no es mucho).

Claire Connors les puede hablar del día que su padre pasó en el bosque y que luego no pudo recordar, del cambio de comportamiento que se advirtió en él (era, dirá, como si estuviera luchando contra él mismo, como si le estuvieran obligando a hacer algo en contra de su voluntad). Les puede hablar del registro (ilegal) de la granja que los hombres del sheriff efectuaron nada más morir su padre (requisaron todos sus papeles, y aparentemente no encontraron lo que estaban buscando, ya que volvieron un par de veces más e incluso arrestaron a su madre y la interrogaron durante horas). Les puede hablar del miedo que ve en los ojos de sus vecinos, y del barro rojizo que cubría las botas de su padre (algo insólito por estos lugares). Les puede decir todo eso, pero no les puede hablar del secreto de su padre, ya que no lo conoce (el bueno de Alfred sólo se lo contó a su esposa, y esta se encuentra demasiado asustada para abrir la boca).

En cualquier caso, estas investigaciones podrán sobre aviso a “Fatso”, el sheriff, que les hará seguir discretamente. Aunque preferirá no levantar la perdiz, si ve que los investigadores están a punto de realizar descubrimientos peligrosos no dudará en arrestarles por... por... alterar el orden público, o algo parecido. En realidad, Fatso no tiene pruebas contra ellos, y no puede arriesgarse a hacer desaparecer al grupo entero sin que sus amos le den el visto bueno. Su ayudante, un tipo alto, flaco y con un leve retraso mental, no comprende el porqué de tanta circunspección, e intentará matar a traición a uno o más investigadores si cree que puede salirse con la suya (eh, los accidentes ocurren).

Bueno, tenemos mucha información y no sabemos como continuar ésto; ha llegado el momento de recapitular. Al Connors (pacífico granjero) salió a cazar un día y encontró algo en el bosque (el laboratorio de la secta, donde se efectúan los experimentos). De alguna forma, sobrevivió a los Retoños oscuros que pululan por el bosque, entró en el complejo y recogió algunas pruebas. Luego, en lugar de largarse de allí (por lo menos hubiera tenido alguna oportunidad), se quedó en casa y procuró no llamar la atención, mientras decidía qué hacer con lo que traía entre manos. Bueno, pues se equivocó; la secta lo secuestró y lo programó para matar a toda su familia y posteriormente quitarse la vida (Alfred consiguió conservar la cordura el tiempo suficiente para volarse la tapa de los sesos en lugar de hacer daño a los suyos).

¿Y ahora?

Les hemos dado indicios a los investigadores. Algo pasa en el bosque, en algún lugar donde aflora una arcilla rojiza. Un mapa geológico (oportunamente interpretado) puede dar pistas para buscar ese lugar. Se podría encontrar ese mapa en la Universidad del Miskatonic, claro, pero los investigadores deberían volver. Bueno, podrían llamar por teléfono a su jefe para conseguir los datos (eso, si consiguen despistar al encargado de la oficina de teléfonos lo suficiente), o el Guardián podría decidir que las notas de bueno de Alfred estén ocultas en algún lugar de la casa en el que las huestes de Fatso no han mirado. En los juguetes de madera del niño, por ejemplo.

Sea como sea, asumiremos que se internan en el bosque y se encaminan al laboratorio (la antigua torre en ruinas de un brujo olvidado y el complejo subterráneo que hay bajo ella). El camino es largo; se hará de noche. Habrá que sortear torres y despeñaderos, y desde que Alfred se coló en el lugar la vigilancia de Retoños oscuros ha sido reforzada. Pero tal vez lleguen más o menos enteros.

¿Qué hay bajo tierra? Una puerta cerrada con llave, claro (¿ves como te hacía falta la dinamita?). Más allá, almacenes y celdas, una biblioteca, un laboratorio alquímico algo maltrecho, un foso lleno de huesos de gran antigüedad y una sala de invocación. Tal vez esté esperando dentro un complemento de sectarios y un brujo. Tal vez en alguna de las celdas haya prisioneros. Tal vez haya... experimentos.

En todo caso, a partir de éste momento se hace difícil concretar más (y ya son más de las doce de la noche, caramba). Sólo voy a concretar que los miembros más poderosos de la secta no residen en Church Falls, sino que llegan especialmente de Boston para participar en los aquelarres, más o menos una vez al mes (dato que se puede conseguir examinando los papeles del laboratorio).

Si los investigadores sobreviven y vuelven a casa con pruebas podrían tener la oportunidad de alertar a las autoridades (que después de lo de Innsmouth están muy al tanto con el tema paranormal) y participar en una redada. Tal vez alguno de los mandamases de la secta escape y se convierta en un enemigo recurrente. Tal vez los agentes del gobierno vean con buenos ojos a los heroicos personajes. Lo que es seguro es que los vecinos de Church Falls les deben una a los investigadores.

Como ves, esto no es más que un boceto; he rellenado algunos de los huecos entre las entradas de la tabla, pero el resto se ha quedado tal cual. Dar la forma final a ésta aventura (o a cualquiera), es un proceso laborioso, pero lleno de recompensas. Y, como en casi todo, la práctica conduce a la perfección.

SKETCHTHULHU

HOJA DE PJ

Jugador y fecha:

Datos personales:

Atributos

Puntos de Vida

Puntos de Magia

Puntos de Cordura

CUERPO

Estable:

MENTE

Máximo:

Máximo:

Máximo:

Habilidades

Puntos de Suerte

Conocimiento de los Mitos

Puntos de Habilidad libres

<i>Arma o ataque</i>	<i>Alcance</i>	<i>Ataques</i>	<i>Cargador</i>	<i>Daño</i>
<i>Lucha sin armas</i>	—	1	—	+ 0, mitad

Anotaciones, fobias, conexiones, manías...

Equipo y posesiones