

## **Mejorando personajes veteranos en "la llamada de Cthulhu"**

### **Modificaciones a las reglas**

El objetivo de estas variaciones en las normas de la llamada de Cthulhu (en adelante CoC) es conseguir que los personajes que sobreviven a una aventura tengan las mismas o más posibilidades de superar la siguiente. Es decir, que los jugadores prefieran un personaje 'veterano' a uno nuevo.

Está en la esencia misma del juego que los personajes vayan perdiendo cordura durante el juego y que fácilmente mueran y esto es parte del encanto de Cthulhu. Así que las modificaciones están pensadas para utilizarse entre una aventura y otra. El objetivo es que durante una partida un personaje sea igualmente frágil, pero que antes de una nueva si ha sobrevivido, mejore a través de 'puntos de experiencia' y 'secuelas psicológicas', en la línea en que mejoran los personajes de otros juegos de rol obteniendo mayor fuerza, mejores habilidades, más inteligencia, suerte o educación...

### **Las habilidades**

CoC ya dispone de un sistema para mejorar las habilidades, por tanto los puntos de experiencia (en adelante PE) no se podrán utilizar en las habilidades ni directa ni indirectamente.

Sin embargo sí hay una modificación a las reglas.

El manual indica que una buena tirada en una habilidad permite marcar la casilla de mejora.

Una pifia en una tirada de una habilidad que se encuentre marcada, supone desmarcar dicha casilla.

Posteriormente esta casilla puede volver a marcarse por el procedimiento normal.

### **Los puntos de experiencia (PE)**

Los PE los otorgará el guardián a discreción según varemos que intentaremos aproximar. Estos varemos están sujetos a prueba y modificación.

El objetivo de los PE es mejorar las características y sus tiradas derivadas, pero nunca, como se ha dicho, alteran las habilidades.

Para subir una característica el personaje deberá gastar tantos PE como el valor actual de la característica por dos. TAM y APA no pueden alterarse con PE.

Nótese que subiendo CON el personaje puede ganar puntos de vida, subiéndose FUE puede ganar BD, subiéndose POD sube suerte y COR (pero NO puntos de cordura), subiendo INT sube Idea (pero NO da nuevos puntos para las habilidades), etc.

Estos PE solo pueden gastarse al principio de una aventura.

Además un personaje puede utilizar dos PE para recuperar un punto de cordura en cualquier momento de la partida.

Sin embargo esto no afecta a las pérdidas ya sufridas. Es decir, si un personaje pierde 5 o más puntos de cordura deberá fallar una tirada de Idea para no sufrir una locura temporal. El obtener nuevos puntos de cordura le permitirá mantener la cordura necesaria un tiempo más, pero no le exime de las consecuencias inmediatas de perder cordura.

### **Ejemplo - "Mejorando al señor Wickings"**

Va a empezar una nueva aventura y el sr. Wickings, al acabar una aventura anterior en Washington ha obtenido 42 PE. Como tiene FUE 11, gasta 22 en obtener FUE 12.

Como tenía TAM 13 obtiene un BD de +1d4.

Al jugador le gustaría mejorar el POD 11 del sr. Wickings pero no tiene PE suficientes.

Como tenía CON 8, gasta 16 en obtener CON 9. Como ya tenía TAM 13 esto no le permite ganar un punto de vida. Quizá lo consiga la próxima vez, si sobrevive a la nueva aventura.

El jugador no está satisfecho con los puntos de cordura del sr. Wickings, así que decide que, como consecuencia de las aventuras en Washington, el sr. Wickings sufre una Claustrofobia leve, lo que le permite recuperar 10 puntos de cordura (ver SP).

El jugador ha gastado 38 PE y decide guardar los otros 4 PE para intentar mejorar aún más su CON al acabar la nueva aventura.

Durante la nueva aventura el sr. Wickings se encuentra con un simpático Ghoul, lo que le hace perder 5 puntos de cordura. El sr. Wickings debe realizar una tirada de Idea. Falla la tirada y sufre una locura temporal.

Después de esto, como le quedaban 4 PE decide gastarlos ahora para recuperar 2 puntos de cordura. Esto no le exime de su nueva locura temporal.

Si el sr. Wickings hubiese perdido primero solo 4 puntos de cordura y entonces hubiese recuperado los 2 puntos gracias a sus PE, una nueva pérdida de 1 punto de cordura no le obligaría a realizar la tirada de Idea ( $-4+2-1=-3$ ).

### **Consiguiendo PE**

Cada vez que un personaje sobrevive a una sesión, según la dificultad y duración de la misma, un personaje obtiene de 1 a 5 PE. Al conseguir los objetivos de la aventura y librar al mundo de las pesadillas oscuras el personaje obtiene más PE. Después de una aventura media de unas 10 sesiones el personaje debería conseguir unos 45 PE.

### **Secuelas Psicológicas (SP)**

¿Qué significa que un personaje tenga menos puntos de cordura que cuando comenzó? Según el manual puede significar únicamente que se volverá loco antes y que tiene menos posibilidades de acabar la nueva aventura, aunque quizá no tenga ninguna secuela.

El objetivo aquí es conseguir lo contrario: que el personaje, en la nueva aventura tenga tantas posibilidades de terminar como un personaje nuevo, pero que los efectos de las aventuras anteriores produzcan secuelas.

Para ello:

Un jugador puede optar -si lo desea- por hacer que su personaje 'veterano' tenga una secuela psicológica a cambio de recuperar puntos de cordura siempre y cuando tenga menos puntos de cordura que su característica COR.

Estas SP son de carácter permanente y afectarán al personaje hasta que muera, aunque podrían intentar curarse con largos tratamientos psiquiátricos.

Algunas de las SP tienen dos grados: leve y agudo. Estos grados son acumulativos, para tener el nivel agudo debe tener antes el grado leve y los puntos recuperados se suman.

Un personaje puede por este medio obtener más puntos de cordura que su característica COR, pero respetando el tope de 99-Mitos de Cthulhu.

La lista de SP, que está abierta a nuevas incorporaciones y modificaciones, es la siguiente:

Claustrofobia (incompatible con la agorafobia) - Miedo a sitios cerrados

El jugador no permanecerá en cuartos cerrados

- leve - recupera 10 puntos de cordura

- aguda - recupera otros 15 puntos de cordura

#### Agorafobia (incompatible con la claustrofobia) - Miedo a sitios abiertos

El jugador no permanecerá en espacios abiertos

- leve - recupera 10 puntos de cordura

- aguda - recupera otros 15 puntos de cordura

#### Acrofobia (vértigo) - Miedo a las alturas

El jugador no permanecerá en balcones, precipios, etc.

- leve - recupera 10 puntos de cordura

- aguda - recupera otros 15 puntos de cordura

#### Aquafofia - Miedo al agua

El jugador puede acercarse al agua pero no se bañara en ríos ni piscinas.

- leve - recupera 10 puntos de cordura

- aguda - recupera otros 15 puntos de cordura

El jugador tiene Talasofobia (Miedo al mar) y no soporta acercarse al mar y por supuesto nunca subirá a un barco.

#### Demofobia - Miedo a las multitudes

El jugador no permanecerá en lugares con mucha gente

- leve - recupera 10 puntos de cordura

- aguda - recupera otros 15 puntos de cordura

#### Pánico social - timidez extrema

El jugador intentará no hablar con desconocidos ni con grupos. Además rehuye cualquier contacto con figuras de autoridad (desde policías a bibliotecarios).

- leve - recupera 10 puntos de cordura

#### Pirofobia - Miedo al fuego

- leve - recupera 10 puntos de cordura

- aguda - recupera otros 15 puntos de cordura

#### Botanofobia - Miedo a las plantas

- leve - recupera 10 puntos de cordura

- aguda - recupera otros 15 puntos de cordura

El jugador tiene Dendrofobia (Miedo a los árboles) y no soporta acercarse a parques ni zonas ajardinadas y por supuesto nunca irá a un bosque o a la selva.

#### Cegera o Sordera Somática

- leve (-25% en las tiradas correspondientes) - recupera 5 puntos

- aguda (-65% en las tiradas correspondientes) - recupera 15 puntos

- completa (no ve o no oye nada) - recupera otros 20 puntos de cordura

### **Jugando las fobias**

Básicamente un personaje rehuirá las situaciones que le causan fobia, pero a un nivel leve puede soportar 'pequeñas incomodidades' por periodos cortos de tiempo. Sin embargo se negará rotundamente a permanecer en situaciones realmente incómodas y, si es obligado, deberá realizar una tirada de cordura cada 5-10 minutos (según la situación y el guardián). En caso de no pasarla el jugador se verá afectado por una locura temporal de corta duración (lanzar 1d10 y consultar tabla del manual). Caso de prolongarse la situación con el personaje consciente, el jugador deberá realizar nuevas tiradas de cordura arriesgándose a que el personaje, caso de no pasarlas, se vea afectado por una locura de larga duración (lanzar 1d10 y consultar tabla del manual) y pierda puntos de cordura a discreción del guardián.

**Ejemplo - "El encierro del sr. Wickings"**

El sr. Wickings tiene una claustrofobia leve así que rehuye estar en cuartos pequeños pero una importante entrevista le ha obligado a esperar en uno de ellos. El sr. Wickings está nervioso, pero lo soporta. La espera comienza a hacerse realmente larga, así que el sr. Wickings se pone realmente nervioso y empieza a llamar a la señorita que le lleve hasta el cuarto para no tener que quedarse allí esperando. Si la espera se prolonga, el sr. Wickings intentará salir del cuarto -sin importar el posible desplante- o incluso a gritar para que le hagan caso y le dejen salir.

Cuando el sr. Wickings descubre que está encerrado debe realizar una tirada de cordura. Tiene suerte y la pasa, así que aunque nervioso intenta buscar un medio de salir de la habitación. Al no conseguirlo realiza otra tirada de cordura y falla. El sr. Wickings empieza gritar pidiendo socorro y es incapaz de concentrarse en buscar una salida.

**Otras modificaciones a las reglas**