

OTRAS ACLARACIONES

- ▶ Si luchas contra cualquier criatura que encuentres, morirás. En este reglamento básico no hay reglas de combate o niveles de salud. Si quieres sobrevivir, haz una tirada para huir o esconderte.
- ▶ Cosas que están dentro de las capacidades humanas: forzar cerraduras, encontrar R'lyeh, descifrar una inscripción, recordar algo, descubrir algo oculto, racionalizar el horror
- ▶ Cosas fuera de las capacidades humanas: realizar conjuros, entender significados ocultos, hacer cosas en sueños. Puedes intentar hacer cualquiera de estas cosas, si tienes la oportunidad: por ejemplo, si intuyes que hay un patrón puedes intentar seguirlo. Sin embargo, solamente podrás usar el dado de Locura.
- ▶ Un éxito alto nunca cortará la investigación. Es decir, nunca te llevará al final del escenario saltándose lo del medio. En el ejemplo de antes (el de la investigación de los efectos personales de tu tío abuelo) ni siquiera con un 6 encontrarías las coordenadas de R'lyeh, donde Cthulhu duerme.
- ▶ Cuando haces una tirada de Locura y tienes éxito (al conseguir un resultado igual o inferior a tu Locura) no significa que *estés bien*, sino que *mantienes la calma*. Cuando fallas (al obtener un resultado superior al valor de tu Locura), eres incapaz de mantener la calma.
- ▶ Para jugar sin hoja de personaje, usa tu dado de Locura como marcador poniendo la cara de arriba con tu valor actual de Locura.

PREGUNTAS AÚN SIN RESPUESTA

¿Quién decide cuándo tirar por Locura? ¿Quién decide cuándo es interesante saber lo bien que haces algo? ¿Quién decide cuándo algo perturba a tu personaje? ¿Quién decide si puedes fallar?

Responded a estas preguntas en grupo. Haced suposiciones razonables. Algunos grupos dejarán al Guardián decidir todo. Otros compartirán las decisiones.

Estas reglas están diseñadas para jugar escenarios preparados de antemano y dirigidos por un Guardián. Si pruebas con escenarios improvisados o sin un Guardián, háznoslo saber, por favor.

POR ÚLTIMO

Si has escrito un escenario sobre los Mitos y te gustaría convertirlo en un producto autónomo e independiente con la inclusión de estas reglas gratuitas, escríbeme a graham@thievesoftime.com

Hazme saber cómo te han funcionado estas reglas. En www.thievesoftime.com encontrarás más reglas de Cthulhu Oscuro (Cthulhu Dark).

© Graham Walmsley 2010

Traducido por Alexandre Pereira
Versión conBarba 11.04.15
<http://www.conbarba.es/>

CTHULHU OSCURO

UN SISTEMA DE REGLAS LIGERO
DE HORROR LOVECRAFTIANO

GRAHAM WALMSLEY
MAQUETACIÓN POR BRENNEN REECE
TRADUCIDO CONBARBA

CTHULHU OSCURO

TU INVESTIGADOR

Elige un nombre y una ocupación. Describe a tu investigador. Coge un dado verde de Locura.

LOCURA

Tu Locura empieza en 1.

Cuando veas algo perturbador, tira tu dado de Locura. Si la tirada es más alta que tu Locura, súmale 1 a esta e interpreta ese momento de terror.

HACER COSAS

Para saber lo bien que haces algo, tira:

- ▶ Un dado si la acción está *dentro de las capacidades humanas*.
- ▶ Un dado si está *dentro de los conocimientos de tu ocupación*.
- ▶ Tu dado de Locura, *si arriesgas tu cordura para tener más posibilidades de éxito*.

De modo que para hacer algo tirarás de 1 a 3 dados. Si el resultado del dado de Locura es más alto que cualquier otro dado, haz una tirada de Locura.

El dado con el valor más alto indica cómo de bien se realiza la acción. Con un 1, obtienes un éxito mínimo. Con un 6 el resultado es brillante.

Por ejemplo: estás huyendo por la ventana de un hotel de Innsmouth. Con un 1 te estrellas contra un tejado próximo y atraes la atención de cuantos estén en las cercanías. Con un 4 aterrizas sigilosamente sobre el tejado, pero vas dejando indicios que podrán seguir tus perseguidores. Con un 6, escapas sigilosamente mientras tus perseguidores continúan buscándote por el hotel.

Cuando investigas, el dado más alto muestra cuánta información consigues. Con un 1, la mínima: si necesitas información para proseguir con el escenario, la obtienes, pero eso es todo. Con un 4, obtienes lo que cualquier investigador competente descubriría. Con un 5 descubres todo lo humanamente posible. Y con un 6 podrás vislumbrar un conocimiento más allá de lo humano (y probablemente tengas que hacer una tirada de Locura).

Por ejemplo: estás investigando los manuscritos de tu tío abuelo. Con un 1 encuentras la dirección "Thomas Street, nº 7" (la próxima localización relevante en el escenario). Con un 6 descubres que entre el 28 de febrero y el 2 de abril mucha gente del pueblo tuvo sueños acerca de enormes criaturas sin nombre. Al mismo tiempo, una secta teosófica californiana se vestía con túnicas para el "glorioso cumplimiento". Entre los soñadores se encuentra Mr. Wilcox, que vive en el nº 7 de Thomas Street.

FALLAR

Si alguien considera que es más interesante que falles, debe describir de qué modo podrías fallar y tirar un dado (esto no

es posible si estás investigando y *es necesario* que tengas éxito para proseguir con el escenario).

Si su tirada es mayor que la tuya, fallas de la manera descrita. Si no, tienes éxito y tu dado más alto indica lo bien que lo haces.

Volviendo al ejemplo anterior: estás huyendo por la ventana del hotel. Alguien considera que es más interesante que tus perseguidores te capturen. Los dos tiráis los dados y su tirada es más alta, así que eres capturado.

REPETIR TIRADAS

Si incluiste tu dado de Locura en la tirada y no estás contento con el resultado, puedes repetir la tirada (de todos los dados). Si no lo incluiste antes, puedes añadirlo ahora y volver a tirar.

A continuación mira el nuevo resultado. Como antes, el dado más alto indica lo bien que lo haces.

Si el resultado de tu dado de Locura es más alto que cualquier otro dado, haz una tirada de Locura, aunque ya hayas hecho una después de la tirada anterior.

COOPERAR Y COMPETIR

Para cooperar: todos los que cooperen tiran sus dados. El dado más alto determina el resultado.

Para competir: todos los que compitan tiran sus dados. El que consiga el dado más alto gana. Si hay un empate, gana el que tenga más alto el valor de Locura. Si nuevamente hay empate, se vuelve a tirar.

Como en los casos anteriores, si el dado de Locura es el más alto, haz una tirada de Locura. Y si alguien no está contento con el resultado, puede repetir la tirada usando las reglas ya descritas.

ELIMINAR EL CONOCIMIENTO

Cuando tu Locura llega a 5, puedes reducirla *eliminando conocimiento de los Mitos*: por ejemplo, quemando libros, deteniendo rituales, destruyéndote a ti mismo o impidiendo la investigación.

Cada vez que hagas algo así tira tu dado de Locura. Si sacas *menos* que tu valor de Locura, la reducirás en 1. Puedes seguir destruyendo conocimiento de los Mitos cuando tu Locura baje de 5.

VOLVERSE LOCO

Cuando tu Locura llega a 6, enloqueces irremediablemente. Este es un momento especial: toda la atención se centra en tu personaje y en el momento en que su mente se quiebra. Actúa como consideres adecuado: lucha, grita, corre o derrúmbate.

Luego hazte un nuevo personaje o continúa interpretando al demente un rato, pero retíralo del juego en cuanto puedas.