

# SOLO CONTRA LA OSCURIDAD

## INSTRUCCIONES PARA JUGAR

Este documento se ha escrito para que el lector pueda jugar la aventura para un solo jugador *Solo contra la oscuridad*, perteneciente al juego de rol *La Llamada de Cthulhu*, sin necesidad de tener el manual básico. Incluye, por tanto, un resumen de todas las reglas necesarias para jugar, con las modificaciones indicadas en la introducción de dicha aventura.

### PREPARACIÓN PREVIA

Para jugar esta aventura necesitarás fotocopiar todas las páginas desde la 59 hasta la última, que incluyen un calendario, cuatro hojas de personaje, un mapa de la Antártida, una hoja con las Tablas de Situación, el rompecabezas de la pirámide y el perfil de la pirámide. También necesitarás un lápiz, una goma y una serie de dados: dos de diez caras y al menos uno de veinte, ocho, seis y cuatro caras.

### Los dados

De todos los dados, principalmente se usan los dos de diez caras, que tirados conjuntamente arrojan un resultado de 1 a 100: uno marca las decenas y otro las unidades. Por eso, conviene que sean de distinto color; por ejemplo, uno negro para las decenas y uno blanco para las unidades. Así, si, tras una tirada, el negro marcara 2 y el blanco 8, la tirada sería un 28. Un resultado de dos ceros cuenta como 100.

Los otros dados se usan normalmente para calcular el daño causado al impactar con un arma. Al dado de veinte caras se le llama d20, al de ocho d8, al de seis d6, y al de cuatro d4. Las tiradas se indican con la nomenclatura XdY, donde X es el número de dados que se deben tirar, *d* es la abreviatura de “dado”, e Y indica las caras del dado. 1d4 indica que debes tirar un dado de cuatro caras; 2d6+1 indica que debes tirar dos dados de seis caras y sumar uno al resultado; 1d4+1d6 indica que debes tirar un dado de cuatro caras y otro de seis y sumar sus resultados, etc. A la tirada de dos dados de diez caras para obtener un resultado de 1 a 100 se le llama 1d100.

### Hoja de personaje

Lo primero que debes hacer es rellenar la hoja de personaje del primer investigador, el profesor Grunewald. Para ello, solo tienes que repartir los puntos que se indican en el recuadro inferior derecho de la hoja entre las distintas habilidades (excluyendo la de *Mitos de Cthulhu*) y armas, añadiendo la puntuación asignada al número que tienen entre paréntesis, que es la base (en el caso de las armas, consulta las tablas de armas para saber la puntuación base). Por ejemplo, si gastas 10 puntos en la habilidad Conducir Auto, debes sumarlos a los 20 que aparecen entre paréntesis, para un total de 30 puntos. A continuación, adquiere el equipo que deseas empleando el dinero indicado en la hoja de personaje (puedes encontrar una tabla de precios en la pág. 4 de este documento).

Cada vez que maten a un investigador, tendrás que preparar el siguiente de la misma manera.

Aunque solo es necesario que conozcas el funcionamiento de los Puntos de Vida, los Puntos de Cordura y las armas, haremos aquí un pequeño resumen de todas las Características.

**Fuerza (FUE):** potencia muscular.

**Constitución (CON):** resistencia física.

**Tamaño (TAM):** cuán voluminoso es el personaje.

**Inteligencia (INT):** cuán listo es el personaje; al lado hay una puntuación de **Idea**, que indica con qué facilidad puede caer en la cuenta de detalles importantes en su investigación.

**Poder (POD):** medida del carisma y la fuerza de voluntad; se relaciona con la **Suerte**, que indica hasta qué punto el destino suele ser favorable al personaje.

**Destreza (DES):** rapidez de reflejos.

**Apariencia (APA):** atractivo personal.

**Educación (EDU):** conocimientos académicos.

**Cordura máxima (COR MAX):** salud mental; los **Puntos de Cordura** no pueden exceder la puntuación de esta característica.

**Bonificación al daño:** dado que se añade a los puntos de daño causados al combatir cuerpo a cuerpo (la mitad si se lanza un objeto); ya indicado en el daño de las armas.

**Puntos de Magia:** no se usan en esta aventura.

**Puntos de Vida:** cantidad de daño que el personaje puede recibir antes de morir. Cuando los P. de Vida llegan a cero, el personaje muere y entra en juego el siguiente investigador.

**Puntos de Cordura:** miden tu resistencia mental. Al llegar a cero, el personaje se vuelve loco y entra en juego el siguiente investigador.

Las habilidades miden lo competente que es el personaje al realizar distintas acciones: hacer uso de conocimientos (antropología, arqueología, etc.), actuar con discreción (camuflaje, vaciar bolsillos, etc.), reaccionar con inteligencia al relacionarse con los demás (discusión, regatear, etc.), percibir cosas (descubrir, escuchar, etc.), realizar acciones que requieren agilidad (nadar, saltar, etc.) o manipular máquinas (mecánica, pilotar avión, etc.). Cada tipo de acción se indica con una inicial (C, D, R, P, A o M), pero esto no tiene más utilidad que dar una idea de para qué sirve la habilidad en cuestión.

Nos abstendremos aquí de explicar las habilidades una a una, ya que su uso se puede deducir fácilmente de su nombre, pero hay algunas que requieren una aclaración:

**Crédito** sirve para obtener dinero, ya sea de un banco o pidiendo limosna.

**Charlatanería** se usa para engañar, **Discusión** para convencer intelectualmente, y **Elocuencia** para convencer emocionalmente.

**Discreción** sirve para moverse sin hacer ruido.

**Hablar** se refiere a hablar en un idioma, que es distinto a **Leer** y **Escribir** en ese mismo idioma.

**Psicoanálisis** permite recuperar puntos de Cordura a otra persona, mientras que **Psicología** permite conocer sus intenciones ocultas.

Mención especial merece la habilidad *Mitos de Cthulhu*, que mide los conocimientos acerca de los terribles misterios que están por descubrir por parte del investigador. La Cordura Máxima nunca puede ser mayor que cien menos la puntuación en esta habilidad, aunque es difícil que la Cordura Máxima se vea afectada de esta forma.

## REGLAS DE JUEGO

### Tiradas de porcentaje

Cuando el texto indica que debes hacer una tirada y nombra una habilidad, debes tirar 1d100. Si el resultado es igual o menor que la puntuación de la habilidad, tienes éxito; si es mayor, has fallado.

### Tiradas de resistencia

Se requieren cuando se enfrenta una característica del personaje con algo; por ejemplo, si quieres mover un peso, se enfrentaría tu FUE con el TAM del objeto a mover. La tirada es de 1d100, y se basa en los porcentajes que aparecen en la tabla de resistencia, que resulta de confrontar la característica activa, que es la que trata de influir, con la pasiva, que es la que recibe la influencia. Siguiendo el ejemplo anterior, si nuestro personaje tiene FUE 14 y trata de mover un objeto con TAM 8, al cruzar los valores en la tabla obtenemos 80; así pues, nuestro personaje tendría que sacar 80 o menos en 1d100 para poder mover el peso.

### Daño

El daño son las heridas que recibe el personaje, y se contabilizan en puntos que se restan de los Puntos de Vida. Si, por ejemplo, nuestro personaje tiene 10 Puntos de Vida y recibe 2 puntos de daño, le quedarían 8 Puntos de Vida.

Cuando al personaje le quedan 1 o 2 Puntos de Vida, cae inconsciente y no se recupera a no ser que alguien le ayude; durante la aventura, lo normal es que muera. Si llega a 0 Puntos de Vida, muere directamente.

Los Puntos de Vida se recuperan a razón de 1 por semana, 2 si recibe atención médica.

### Shock

Cuando el personaje recibe de un solo golpe tantos puntos de daño como la mitad o más de sus Puntos de Vida *actuales*, cae inconsciente si no saca con 1d20 lo mismo o menos que su CON. Por ejemplo, se daría esta circunstancia si, teniendo 10 Puntos de Vida, recibes de un solo golpe 5 o más de daño; y si, posteriormente, te quedan 5 Puntos de Vida, volvería a ocurrir si recibes 3 puntos de daño o más.

### Combate

Los combates se dividen en asaltos, en cada uno de los cuales se puede llevar a cabo un ataque.

Antes de nada, hay que determinar el orden en que actúan los combatientes, que depende de su DES: primero actúa el que tiene más DES. Pero si se enfrenta un arma de fuego contra un cuerpo a cuerpo, actúa siempre primero el arma de fuego, independientemente de la DES de quien la empuña.

Cuando se ataca con un arma hay que sacar su puntuación o menos con 1d100. Si se consigue, se causa daño, el cual viene determinado por el arma (ver tablas). El daño se resta de los Puntos de Vida de quien lo recibe. Si el combatiente que recibe el daño tiene armadura, el daño se reduce en tantos puntos como el valor de armadura.

### Empalar

Empalar consiste en realizar un ataque especialmente certero. La probabilidad de empalar es igual al porcentaje normal dividido entre 5 (redondeando hacia abajo). Si en una tirada se obtiene un resultado igual o menor que la puntuación en Empalar, se realiza dos veces la tirada de daño. Si empalas con un arma cuerpo a cuerpo, además, debes obtener con 1d100 un resultado igual o menor que la mitad de tu puntuación con ese arma o se quedará atrapada en el cuerpo del adversario, debiendo repetir la tirada cada asalto hasta que consigas extraerla.

Pueden empalar todas las armas de fuego menos las escopetas, y las armas cuerpo a cuerpo indicadas con un asterisco en la tabla (que son todas las puntiagudas).

### Armas cuerpo a cuerpo

Algunas armas cuerpo a cuerpo tienen la particularidad de que, además de atacar, pueden parar otros ataques cuerpo a cuerpo en el mismo asalto, en cualquier momento del mismo en que se reciba un ataque. Para ello hay que obtener con 1d100 un resultado igual o menor a la puntuación de parada del arma; si se consigue, el daño lo recibe el arma, y si la resistencia de esta llega a cero, se rompe.

La puntuación de parada tiene la misma base que la del ataque pero es independiente: si un arma puede parar, las puntuaciones de ataque y parada se mejoran por separado.

Entre los ataques sin armas hay uno especial, que es la presa. Esta solo se puede evitar con una contrapresa (que es la puntuación de parada de la presa). Si se tiene éxito en una presa y el rival falla la contrapresa, se puede hacer una de estas tres cosas:

1. Inmovilizar al adversario, lo cual se consigue con una tirada de resistencia entre tu FUE y la del contrario.
2. Derribarle, lo cual ocurre automáticamente.
3. Dañarle, para lo cual, cada asalto, hay que tener éxito en otra tirada de presa, recibiendo el contrario un daño de 1d6 más la bonificación por Fuerza. En este caso, el adversario puede intentar liberarse cada asalto realizando una tirada de resistencia entre su FUE y la de quien le apresa.

### Armas de fuego

Cuando se dispara a bocajarro, la puntuación de ataque se duplica. Sin embargo, cuando se supera el alcance básico del arma, hay que dividir entre dos la puntuación si el blanco está hasta el doble de distancia, entre tres si está hasta el triple de distancia, y así sucesivamente.

Pistolas, rifles y escopetas se pueden encasquillar al dispararse; las primeras con una tirada de 99 o 100, y los otros con una tirada de 96 a 100. Para desencasquillarlos hay que tener éxito en una tirada de Mecánica y esperar 1d6 asaltos.

Hay que tener en cuenta la munición de cada arma, y volver a cargarla cuando esta se agote. Recargar dos balas requiere un asalto, pero en caso de urgencia se puede recargar una sola bala y disparar en el mismo asalto, actuando como si se tuviera la mitad de la DES a efectos del orden de actuación.

Las armas de fuego también pueden parar en caso de necesidad, pero solo si no han disparado ya en ese asalto.

### Uso de la Cordura

Cuando te enfrentes a monstruos o presencias situaciones macabras, el texto te pedirá que hagas una tirada de Cordura. Si tienes éxito, no pasa nada, pero si fallas, perderás puntos de Cordura. En caso de que llegue a cero puntos, el personaje se volverá loco y deberás usar uno nuevo.

## Shock y pérdidas temporales

Si pierdes 5 o más puntos de COR de golpe, entras en shock y debes realizar una tirada de Idea: *si tienes éxito*, debes hacer una tirada en la tabla de locura temporal:

Resultado en 1d10	Duración de la locura temporal
1-4	1d10 asaltos de combate
5-7	1d10 minutos
8-9	1d10 horas
10	1d10 días

## Locura indefinida

Si el personaje pierde el 20% de su COR en menos de una hora, se vuelve loco. Se procede como si hubiera perdido todos los puntos.

## El valor de la locura

Si la locura viene determinada por presenciar algo relacionado con los Mitos de Cthulhu, la habilidad del mismo nombre adquiere 5 puntos la primera vez, y 1 adicional cada vez que el personaje vuelva a enloquecer posteriormente.

## Derrotar a monstruos

Cada vez que el personaje derrota a un monstruo, aumenta su COR en una tirada similar a la pérdida de COR que causa el monstruo en cuestión. Por ejemplo, si el monstruo causa la pérdida de 1d10 COR y es derrotado, el personaje gana 1d10 COR. Recuerda, no obstante, que la puntuación de COR no puede ser mayor que la COR MAX.

## TABLA DE RESISTENCIA

### CARACTERÍSTICAS ACTIVAS

	01	02	03	04	05	06	07	08	09	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	
CARACTERÍSTICAS PASIVAS	01	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	
	02	45	40	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	03	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—	—
	04	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—	—
	05	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—	—
	06	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—	—
	07	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—	—
	08	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—	—
	09	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—	—
	10	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—	—
	11	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95	—
	12	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90	95
	13	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85	90
	14	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80	85
	15	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75	80
	16	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70	75
	17	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65	70
	18	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60	65
	19	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55	60
	20	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50	55
	21	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	—	05	10	15	20	25	30	35	40	45	50

Hay que sacar con los dados un número menor o igual que el que aparece en la intersección de la fila y la columna

## TABLA DE ARMAS CUERPO A CUERPO

Nombre	Daño	Base	Res	Parada	Coste \$	Nombre	Daño	Base	Res	Parada	Coste \$
Puñetazo	1d3	50	—	no	—	Navaja*	1d4	25	9	no	3
Cabezazo	1d4	10	—	no	—	Cortaplumas*	1d3	25	6	no	2
Patada	1d6	25	—	no	—	Bate de béisbol					
Presa	***	25	—	no	—	o Atizador	1d8	25	20	sí	1'50
Florete*	1d6	20	10	sí	20	Porra o estaca	1d6	25	15	sí	2'25
Espada o estoque*	1d6+1	10	15	sí	30						
Sable	1d8+1	15	20	sí	8						
Hacha	1d8+2	20	15	sí	2						
Destral	1d6+1	20	12	sí	2						
Daga o cuchillo de monte*	1d4+2	25	15	sí**	8						
Cuchillo de carnicero*	1d6	25	12	sí**	3						

\* arma capaz de empalar.

\*\* los cuchillos no pueden atacar y parar en el mismo asalto.

\*\*\* una vez apresado el adversario, se puede hacer un daño de 1d6 más la bonificación por FUE cada asalto en el que se tenga éxito en una acción de presa.

## TABLA DE ARMAS DE FUEGO

Habilidad	Nombre	Tiros por as.	Daño	Base	Alcance	Res	Balas	Coste \$
Arma corta	Revólver .22	3	1d6	20	10 m	10	6	15
Arma corta	Pistola .22	3	1d6	20	10 m	6	7	25
Arma corta	Revólver .32 o 7'65 mm	3	1d8	20	15 m	10	6	20
Arma corta	Pistola .32 o 7'65 mm	3	1d8	20	15 m	6	7	25
Arma corta	Revólver .38 o 9 mm	2	1d10	20	15 m	10	6	20
Arma corta	Pistola .38 o 9 mm	2	1d10	20	15 m	6	7	25
Arma corta	Revólver .45	1	1d10+2	20	15 m	10	6	25
Arma corta	Pistola .45	1	1d10+2	20	15 m	8	7	30
Fusil	Fusil .22 de cerrojo	1	1d6+2	10	30 m	9	5	25
Fusil	Fusil .30-06 de cerrojo	1 en 2	2d6+3	10	100 m	12	5	50
Escopeta*	Escopeta calibre 20	2	2d6 1d6 1d3	30	10 m 20 m 50 m	8	2	50
Escopeta*	Escopeta calibre 12	1	4d6 2d6 1d6	30	10 m 20 m 50 m	10	2	50
Escopeta*	Recortada**				10 m máx.	100	2	

\* El daño de la escopeta depende de la distancia a la que se encuentra el blanco. Puede disparar una bala o dos en el mismo asalto contra el mismo blanco, realizando dos tiradas de ataque.

\*\* La recortada puede ser de calibre 20 o 12. Hasta 5 metros hacen el mismo daño que la escopeta de su calibre, pero de 5 a 10 metros las de calibre 20 hacen 1d3, y las de 12 hacen 1d3.

## TABLA DE PRECIOS

### TRANSPORTE

#### Vehículos

Bicicleta	28
Coche usado	250
Coche nuevo	1000
Coche de lujo	7000
Camión usado	350
Camión pequeño	1400
Camión grande	3500
Neumático de coche	12
Cadenas para nieve	5
Juego de reparación de neumáticos	2'50
Gato hidráulico	1
Faro de coche	3
Batería de coche	15
Gasolina (1 litro)	0'50
(consumo medio: 8'8 l/100 km)	
Libro de mecánica	1'50

#### Animales

Caballo de monta bueno	400
Caballo de monta viejo	200
Mula	100
Burro	50
Perro de trineo	50
Calesa	85
Carro	65
Arnés para dos caballos	45
Silla de montar	20

#### Barcos

Barca de remos	35
Canoa	75
Motor fuera borda	80

### EQUIPO DE CAMPING

Baúl barato (20 kg)	4
Baúl caro (27 kg)	10
Cantimplora (4 l)	1
Odre (20 l)	2
Hornillo	6
Cacharros de cocinar	9
Catre	6
Termo 1 l	5
Sedal, anzuelos, etc.	10
Tienda para dos personas (39 kg)	12
Tienda para cuatro pers. (31 kg)	22
Tienda para ocho personas (46 kg)	35
Tienda 25 personas (117 kg)	95
Hule 40x50 cm	15
Cuchillo de caza	3

### ROPA

Abrigo de hombre	14
Impermeable con capucha	5
Traje de montar o de excursión	12
Vestido femenino de calidad	15
Abrigo de algodón de mujer	14
Abrigo de cazador	5
Botas altas	6
Mono de trabajo	1
Camisa de hombre	1
Blusa de mujer	5

### EQUIPO PARA AVENTUREROS

Pistolera	1'25
Cinturón portamonedas	2'25
Lámpara de gasolina (dura 2d3+10 h)	6'50
Microscopio 100 aumentos	17'50
Cepo lobero	0'50
Lápiz	0'01

Novela barata	1'50
Pila de linterna	0'10
Lámpara de carburo (dura 1d3+7 h)	5
Tablilla	0'05
Cruz chapada de 25 cm	2
Despertador a cuerda	3
Prismáticos 6 aumentos	24
500 cartuchos de escopeta	20
200 cartuchos calibre 22	1
100 cartuchos calibre 45	3
100 cartuchos carabina cal. 30	9
Cámara de fotos de bolsillo	6
Linterna a 3 pilas	2
Biblia	4
144 hojas de papel foto	5
Equipo de revelado	5
Pistolera con tapa	1

### EQUIPO DIVERSO

Reloj de pulsera	25
Reloj de bolsillo	15
Sello de caballero	4
Pluma estilográfica	3
Equipo de joyero de 48 piezas	16
Seis limas de aguja	1
Guantes de goma	0'75
Silla de ruedas (38 kg)	40
Violín	35
33 m. de cuerda	3
Pala	1
Hacha	2
Cadena	0'25 cada 30 cm
Herramientas de carpintero	50
Herramientas de herrero	80
Corneta de caballería	7
Máquina de escribir	65
Ukelele	8