
Full Auto

Original: Eamon Honan <Spire@Indigo.ie> Traducción: Killer Dog.
--

Este artículo es de hecho, un apéndice a las reglas de "La Llamada de Cthulhu", para permitir su utilización en juegos rápidos, tipo película de acción, no de los Mitos. Estas reglas no son completas en ningún sentido y no ofrecen ámbito para el desarrollo de personajes. Estas reglas están orientadas hacia aventuras de ritmo rápido y corta duración (una sesión), con acción del tipo "Arma Letal", cubriendo aspectos como huidas por los pelos, grandes cantidades de potencia de fuego, humor y melodramáticas heroicidades. No digáis que no os avise...

Nota: Cualquier aspecto de las reglas no modificado por este artículo se llevara según las reglas normales de "La Llamada de Cthulhu".

FULL AUTO

Películas de Acción a la Cthulhu

Generación de Personajes.

Los personajes se generaran como siempre, no obstante se harán los siguientes cambios:

1. Tirar los Atributos mediante 4D6, descartando el dado que tenga el valor mas bajo. Esto dará como resultado un promedio mayor, pero seguirá permitiendo la obtención de resultados bajos.
2. El Guardián decide los ingresos en función de una base general, dandoos una suma general y una idea general de lo que poseéis, en vez de tener que calcular todo.
3. Decidirse por el trasfondo. Alrededor de diez líneas sobre la personalidad y el trasfondo es suficiente; no se trata de crear atmósfera y una caracterización profunda, es solo acerca de hazañas y gloria.
4. Determinar los *Puntos de coraje* (esto se explicara mas adelante): Se dividirá **Poder** entre cuatro redondeando hacia arriba.

Acciones.

Todas las acciones se ejecutaran como de costumbre. No obstante, las acciones **Climáticas** (es tarea del Guardián determinar que son y que no son acciones **Climáticas**) se debe usar la tabla de resistencia. Esto puede omitirse donde no pueda contribuir a crear tensión. Debería usarse siempre para dar a los personajes una posibilidad de lucha.

Además, dada la naturaleza de comic del juego Full Auto, las acciones que normalmente tomarían horas deben ser efectuadas en minutos. Permite a tus personajes reducir el tiempo empleado mediante fracciones de la habilidad usada en cada caso. Por ejemplo, para hacer una tarea en la mitad de tiempo el personaje deberá obtener en su tirada un valor mas bajo que la mitad del valor de su habilidad.

Combate.

El combate es lo principal de todos los escenarios de estilo “película de acción”. La estructura básica de combate de “La Llamada de Cthulhu” permanece en general sin cambios, solo hay unos pocos y simples cambios.

1. Los oponentes que tengan el mismo valor en **Destreza** tiraran en la tabla de resistencia para averiguar quien actúa primero.
2. Un personaje jugador (PJ) que tenga una **Destreza** menor que la de un villano puede (si el Guardián lo permite) declarar que “va a por todas”. Esto significa que los dos comparan su **Destreza** en la tabla de resistencia. De este modo el jugador podría tener éxito, actuando primero. No obstante, independientemente de si tiene éxito o falla, todos aquellos que se opongan a el tienen sus habilidades multiplicadas por 1,5% (de 50% a 75% , de 40% a 60%, etc.) .
3. Los personajes jugadores y los villanos mas importantes pueden esquivar las balas. No obstante solo pueden esquivar una vez por asalto. Los personajes esquivando ráfagas harán un intento por ráfaga, no por proyectil. No obstante, cuando se esquite una ráfaga, la habilidad del personaje se vera reducida en un 5% por cada proyectil que “impacte” (Ej. si se disparan 10 proyectiles, se lanza un dado de 10 para averiguar cuantos tienen posibilidad de impactar, el resultado obtenido es el empleado para la deducción de la habilidad).
4. En muchas partidas de Full Auto, habrá grandes grupos de malos (como los gánsters en “Dick Tracy” o los terroristas en “La Jungla de Cristal”) cuya única misión en la vida es disparar o morir de tres en tres cuando el héroe dispara su arma. No son conocidos por sus habilidades de disparo, así que se coge el tipo de dado que sea mas numeroso en vuestra colección (dados de 6 en mi caso) y se asume que solo pueden impactar cuando sacan un uno. Esto hace la tarea de tirar dados para 30 o 40 malos mucho mas fácil. Asimismo estos malos mueren muy fácilmente. Si un personaje le da a un malo, a no ser que sea de importancia (si el malo esta bloqueando el camino a una muerte cierta, por ejemplo) se asume que un malo herido es un malo muerto.

Puntos de coraje.

Los Puntos de coraje son el eje de Full Auto. Es lo que separa a los hombres de los niños, a los héroes de los hombres, al Tabasco del resto de los demás condimentos, al toffee del pastel de té, al kebab de... bueno, cogéis la idea, no?

Los Puntos de coraje son lo que permite a los héroes hacer sus heroicidades, engañar a la muerte y demás. Cada personaje empieza con un numero de Puntos de coraje igual a su **Poder** partido por cuatro (redondeando hacia arriba). Cada Punto de coraje permite al personaje decidir el resultado de una tirada de dados. Una vez gastado desaparece para siempre, o hasta la próxima aventura, si el Guardián decide hacer una secuela. El meollo del asunto es que un personaje solo puede gastar un punto por asalto y solo afecta a una tirada.

Los puntos de coraje pueden utilizarse para otros dos propósitos: curación y actos heroicos. En el primer caso los puntos de coraje pueden ser intercambiados por puntos de vida a razón de un punto de coraje por cada tres puntos de vida. En el segundo caso, en situaciones en las que el desenlace esta claro (un villano tiene una **Destreza** mayor y por consiguiente dispara primero, por ejemplo, y el héroe no quiere “ir a por todas”) el héroe podrá invertir un punto de coraje. Esto le permitirá usar la tabla de resistencia contra cualquiera que le hubiera golpeado automáticamente. No obstante, el héroe no puede utilizar un punto de coraje para asegurar el buen resultado de la tirada (puesto que ya lo ha utilizado anteriormente en el mismo asalto).

Comentarios.

Eso es todo, el único consejo que puedo daros a la hora de usar las reglas de Full Auto es:

1. Hacer el combate rápido y furioso, mantener la acción sostenida, no dejar a los jugadores pensar nunca, para que solo reaccionen.
2. Planea tus escenas de acción como si dirigieras una película, hazlas lo mas cinematicas posible. Escribe una breve descripción de cada escena, a fin de no tener que realizar pausas para pensar en cada punto de la acción.
3. Mantén la partida en movimiento, nunca dejes a tus jugadores mas de cinco minutos para pensar o hacer planes.
4. Cuida de tus villanos individualmente, haciéndolos lo mas malvados posible. Piensa en los villanos de "Batman": cada uno tiene su pequeño esquema de maldad propio. Hazlos malvados, realmente malvados, pero principalmente hazlos malvados con estilo.
5. Como con los villanos, haz a tus PNJs (especialmente a compañeros y ligues) coloristas y excitantes.
6. Muy importante, acabar siempre la aventura con un gran final: una escena particularmente heroica o memorable.
7. Planea también un mal final, para el caso de que los héroes se aparten del buen camino. Hazla lo mas escabrosa, incomoda, horrible y humillante posible. Estas reglas permiten a los personajes ser héroes muy fácilmente (y vivir para contarlo), así que no vaciles en hacerles sentir terriblemente y muy avergonzados si no viven con ese ideal.