

Framework plus

Framework+ es un compendio de reglas no oficiales modificadas para el juego de rol de **Cthulhutech** que tienen como objetivo agilizar el reglamento para enfocarlo más a la narrativa y la épica, reducir la tendencia al tedio de los turnos de combate y corregir los errores de diseño del sistema.

Puedes aplicar todas las reglas alternativas o sólo las que mejor se adapten a tu estilo de juego pues cada una es independiente de las demás.

Las páginas se refieren a la edición en inglés de **Catalyst Game Labs**.

PUNTOS DE DRAMA

Recomendada

Regla afectada: Puntos de drama (pág. 55)

Los puntos de drama sólo se podrán usar sobre las acciones de uno mismo y no sobre la de los demás.

Los dados de drama no añadirán dados a la tirada, pero permitirán volver a tirar un dado elegido por el jugador por cada punto de drama gastado, o cambiar un “medio dado” (ver reglas de tiradas desesperadas) por un dado “completo”.

Ya no sé podrán usar para quitar dados a las tiradas del director de juego.

FALLO CRÍTICO

Regla afectada: Fallo crítico (pág. 51)

Sólo ocurrirá un fallo crítico, una pifia, cuando en una tirada todos los dados lanzados marquen un “1”. No se pueden usar Puntos de drama para evitar una pifia.

APUNTAR

Regla afectada: Apuntar (pág. 120)

Si el personaje aguarda un turno completo (no acción) apuntando un arma de proyectiles, ni siquiera para defenderse, gana un bono de +4 al total de la tirada. Si apunta durante dos turnos gana un bono de +6. No hay más bonos por apuntar durante más tiempo.

ARMADURA

Recomendada

Regla afectada: Armadura (pág. 118)

Las armaduras reducirán el valor marcado directamente al resultado de daño de la tirada del agresor sin hacer una tirada de dados.

Ejemplo: un sujeto con una armadura de 1 contra proyectiles recibe un disparo que le hace 9 puntos de daño. Su armadura le reduce el daño en 1 y por tanto se marca 8 puntos de daño.

DEFENSA PASIVA

Regla afectada: Tiradas enfrentadas de combate (pág. 117)

La defensa es un valor fijo en función de la habilidad usada que el atacante debe superar. Para calcular éste valor suma la Agilidad + (Habilidad de defensa + Es-

pecialidad) x 3. Se puede gastar un punto de Drama, y sólo uno, para aumentar en 1 punto la habilidad de defensa por un ataque.

Ejemplo: Un personaje en un mecha con Esquivar a 2, Agilidad 6 y Especialidad “Esquivar en Mecha” 1, tendría una Defensa base de 15 (6 + [2 + 1] x 3 = 15).

REGENERACIÓN Y SISTEMAS DE CONTROL DE DAÑOS

Recomendada

Reglas afectadas: Recuperación de mecha (pág. 134) y Regeneración (pág. 122)

Tanto los mechas, como los tagers, pasando por los engels y los monstruos de los Mitos de Cthulhu no podrán regenerar sus heridas (o autoreparar sus daños) a menos que dediquen un turno completo a tal objetivo, sin combatir, moverse o defenderse. Si emprenden cualquier actividad no se beneficiarán de ésta ventaja que se otorgará al final de todos los turnos.

En todo caso no podrán eliminar daño cuando éste sea un paso entre niveles de tipo de “daño/herida”, que necesitará de curación convencional (o reparación de “taller” en el caso de los mechs).

ESCALA VITALIDAD CONTRA INTEGRIDAD

Recomendada

Regla afectada: Escala integridad (pág. 128).

Cuando se usan armas de daño no híbrido (página 122) la escala de daño y resistencia es de 1 a 5, y se ve afectado tanto la protección por armadura, como los puntos de integridad/vitalidad y el daño que causen.

Ejemplo: Si un humano con una pistola de 9 mm dispara e impacta a un exoesqueleto de combate con 1 punto de armadura contra proyectiles y 5 puntos de integridad, y consigue en su tirada de daño 16 puntos, reducirá en 5 puntos el daño causado por la armadura (1 de la armadura x 5 = 5), quedándose en 11, y ahora el exoesqueleto recibirá 1 punto de daño de integridad por cada 5 puntos de daño de escala vitalidad que tiene la pistola, osea 2 puntos (11 ÷ 5 = 2 y sobra 1 que se pierde). Después el exoesqueleto usa su espada hiperafilada y da en el blanco, con 1 de armadura contra armas cuerpo a cuerpo y 10 puntos de vitalidad, haciéndole 3 puntos de daño de escala integridad; los puntos de daño de integridad se transforman en puntos de daño de vitalidad multiplicándolos por cinco (3 x 5 = 15), luego se reduce el valor de la armadura (15 - 1 = 14) y éste valor de daño será el que se anote el humano en su ficha, en éste caso, catorce puntos de daño de vitalidad.