

## Otro método de creación de personajes

El método que se apunta en las reglas no va mal, pero suele generar personajes bastante mediocres en cuanto a características se refiere, lo cual redundará en graves perjuicios a la hora de enfrentarse a los horrores arcanos. Sin pretender que los personajes entren en la categoría superhumana, y teniendo en cuenta lo poco que duran, siempre he creído que no está de más potenciarles un poco, por lo cual me permití sugerir en la traducción que se tirara un dado de más al crear personaje, despreciando la tirada más baja. Para éste especial me he permitido reproducir un método alternativo de creación de personajes (ignominiosamente pirateado de la revista francesa *Casus Belli*), que es el que utilizo yo en mis campañas de *La llamada de Cthulhu*, y que además de proporcionar mejores tiradas, permite distribuir los puntos de habilidades con más discernimiento. Este método se mencionaba en el *LIDER* nº 3, en el especial *Cthulhu* que publicábamos en aquel número, pero debido a dificultades de espacio no se pudo hacer más que una referencia muy somera. Aquí está el tema desarrollado en su totalidad.

Para ello, se dividen las distintas habilidades no armamentísticas en seis grupos, a los que se denomina: **Conocimientos, Percepción, Manipulación, Discreción, Relación y Agilidad**. Parece obvio qué habilidades entran en cada grupo, pero por si acaso, las relaciono a continuación, y en la (nueva) hoja de personaje que también propongo, he puesto entre paréntesis delante del nombre de cada habilidad, la inicial del grupo al que pertenece.

**Conocimientos (C):** Antropología, Arqueología, Astronomía, Botánica, Buscar libros, Ciencias Ocultas, Contabilidad, Derecho, Dibujar mapas, Farmacología, Fotografía, Geología, Hablar un idioma, Historia, Leer/Escribir un idioma, Lingüística, Mitos de Cthulhu (no aumentable), Primeros auxilios, Química, Tratar enferme-

dades, Tratar envenenamientos, Zoología.

**Percepción (P):** Descubrir, Diagnosticar enfermedades, Escuchar, Psicología, Seguir rastros.

**Manipulación (M):** Abrir cerraduras (no está en las reglas originales) Conducir automóvil, Conducir maquinaria, Electricidad, Mecánica, Pilotar avión.

**Discreción (D):** Camuflaje, Discreción, Ocultarse, Vaciar bolsillos.

**Relación (R):** Cantar, Crédito, Charlatanería, Discusión, Elocuencia, Psicoanálisis, Regatear.

**Agilidad (A):** Equitación, Esquivar, Lanzar, Nadar, Saltar, Trepar.

Después de la descripción del método va una nueva tabla de habilidades de profesión que reúne las que aparecen en las reglas propiamente dichas y el libro de referencia de los años 20, con alguna modificación, y en la que las habilidades nuevas llevan al lado, y entre paréntesis, el % base.

Vamos con ello:

1. Se tiran las características

FUE, CON, POD, DES y APA	4D6
(las 3 mejores)	
TAM e INT	3D6
(las 2 mejores) + 6	
EDU	4D6
(las 3 mejores) + 3	

2. Se determinan los parámetros que dependen de las características: Idea, Conocimientos y Suerte, puntos de vida y de magia, COR inicial, bonificación o penalización al daño, Esquivar, y Leer/Escribir inglés.

3. Se elige profesión, nombre, sexo, nacionalidad y residencia, y se indica el lugar o lugares donde se han realizado estudios y los títulos obtenidos.

4. Se escoge edad. En función de la edad que se escoja se puede aumentar la EDU, de la siguiente manera: 16-25 años, +1, 26-35, +2, etc. Se determina también la habilidad nueva

denominada Correr, que pertenece al grupo de la Agilidad, y que depende básicamente de la edad. Los parámetros básicos son: 16-25 años, 10; 26-35, 8; 36-45, 6, etc. Se multiplica ese parámetro básico por 5 y ese es el porcentaje inicial de Correr (en el que se pueden luego invertir puntos para mejorarlo). A continuación se anota en algún lugar libre de la hoja.

5. El jugador, según la profesión del personaje, y consultando la tabla que viene a continuación escoge una habilidad profesional por cada año de edad por encima de 20 (Es decir: 26 años, 6 habilidades) y reparte tantos puntos como su EDUx10 entre esas habilidades.

6. Después reparte los siguientes puntos entre los diferentes grupos de habilidades.

INTx3 en Conocimientos  
PODx3 en Percepción  
DESx3 en Manipulación  
(21-TAM)x3 en Discreción  
APAx3 en Relación  
FUEx3 en Agilidad

7. Por último distribuye tantos puntos como su INTx5 en cualesquiera habilidad o habilidades de su libre elección, personalizando también a los personajes mediante nombre, sexo, equipo, etc.





## Tabla de habilidades por profesión

(Entre las que se reparten los EDUx10 puntos del apartado 5)

<b>Periodista</b>	<b>Médico</b>	<b>Anarquista</b>	<b>Derecho</b>
Leer/Escribir lengua natal	Diagnosticar enfermedades	Camuflaje	Escuchar
Leer/Escribir otra lengua	Leer/Escribir latín	Charlatanería	Descubrir
Hablar otra lengua (viva)	Contabilidad	Ocultarse	Discreción
Discusión	Primeros auxilios	Buscar libros	Pistola o Revólver
Charlatanería	Tratar enfermedades	Elocuencia	Ataque y defensa con porra
Elocuencia	Farmacología	Psicología	
Derecho	Tratar envenenamientos	Leer/Escribir otra lengua	<b>Militar</b>
Psicología	Conducir automóvil o Equitación	Discreción	Camuflaje
Fotografía	Psicología		Trepar
1 Conocimiento más (a elegir)	Química	<b>Gangster</b>	Conducir automóvil
		Regatear	Electricidad
<b>Aficionado/Dileante/Hijo de papá</b>	<b>Psicoanalista</b>	Charlatanería	Primeros auxilios
Leer/Escribir lengua natal	Psicoanálisis	Trepar	Ocultarse
Ciencias Ocultas	Psicología	Crédito	Escuchar
Conducir automóvil	Grafología (00)	Conducir automóvil	Conducir maquinaria
Pilotar avión	Discusión	Saltar	Descubrir
Equitación	Elocuencia	Derecho	Discreción
Nadar	Charlatanería	Escuchar	Rifle
Cantar	Leer/Escribir lengua natal	Descubrir	
3 habilidades más (a elegir)	Farmacología	Pistola o Revólver	<b>Habilidades nuevas:</b>
	Tratar enfermedades	Cuchillo	
<b>Detective privado</b>	<b>Científico/Profesor de Universidad</b>	<b>Atleta profesional</b>	Abbrir cerraduras es una habilidad, como la de Vaciar bolsillos, decididamente criminal, pero de suma utilidad para el investigador. Precisa para su utilización el disponer de ganzúas y otros objetos pertinentes al caso. Si lo que se desea es descerrajar una puerta la habilidad a emplear es la Mecánica, y hará falta al menos un destornillador o una palanqueta.
Contabilidad	Leer/Escribir lengua natal	Trepar	Correr permite determinar los resultados de una persecución, de la siguiente forma: Se asigna una cifra abstracta a la distancia entre los dos grupos (un 1 por cada 10 m), perseguidor y perseguido. Se realizan a continuación tiradas de porcentaje de unos y otros (los monstruos tienen un porcentaje igual a su movimiento x5) y se aplican los siguientes resultados.
Primeros auxilios	Leer/Escribir otra lengua	Crédito	Si ambos grupos fallan o aciertan sus tiradas, la distancia no varía. En caso de que un grupo acierte y el otro falle, la distancia aumenta o disminuye en 1 unidad. Un acierto o fallo críticos (1/5 de la probabilidad porcentual) aumentan o disminuyen la distancia en 1 unidad adicional.
Derecho	Buscar libros	Esquivar	La persecución puede acabar de tres maneras: Si la distancia se reduce a cero, el perseguidor ha alcanzado al perseguido; Si en función del terreno, la visibilidad, etc., el guardián ha determinado una distancia máxima y ésta se alcanza, el perseguido ha conseguido huir (puede ser localizado posteriormente mediante Seguir rastros, Descubrir, etc.); Se debe delimitar una cifra que corresponde a la distancia a recorrer para alcanzar un lugar seguro. Si se llegan a tirar los dados necesarios para alcanzarlo, se considera que el perseguido ha conseguido llegar hasta dicho lugar seguro. Esta cifra también puede corresponder a la Constitución más baja, tanto de perseguidores como de perseguidos, lo que equivale al hecho de que unos y otros estén demasiado cansados como para seguir corriendo.
Escuchar	Discusión	Saltar	La Grafología es la habilidad de analizar la personalidad de alguien a través de su escritura.
Psicología	Hablar otra lengua	Psicología	Navegación, vela y manejo de botes se explican en las reglas, página 105.
Descubrir	5 Conocimientos más (a elegir)	Nadar	Teología es el estudio de la religión que uno profesa, pero incluye también el conocimiento, aunque somero, del funcionamiento de otras. Cuanto más próximas sean, mayor será el conocimiento (P. ej.: Un sacerdote católico de Nueva York sabrá por lo general bastante más del Protestantismo que del Budismo, pero un misionero Anglicano en Delhi tendrá notables conocimientos sobre la religión Brahmanica).
Discreción		Lanzar	
Camuflaje	<b>Parapsicólogo</b>	<b>Vagabundo</b>	
Abbrir cerraduras	Ciencias Ocultas	Regatear	
	Buscar libros	Trepar	
<b>Eclesiástico</b>	Psicología	Charlatanería	
Leer/Escribir latín	Leer/Escribir otra lengua	Primeros auxilios	
Primeros auxilios	(muerta)	Ocultarse	
Teología (05)	Teología (05)	Escuchar	
Tratar enfermedades	Arqueología	Descubrir	
Cantar	Química	Discreción	
Elocuencia	Descubrir		
Psicología	Fotografía	<b>Político</b>	
Ciencias Ocultas	Grafología (00)	Contabilidad	
Hablar otra lengua		Regatear	
Discusión	<b>Abogado</b>	Crédito	
	Elocuencia	Discusión	
<b>Historiador/Anticuario</b>	Discusión	Charlatanería	
Leer/Escribir otra lengua	Derecho	Historia	
Hablar otra lengua	Leer/Escribir lengua natal	Derecho	
Contabilidad	Contabilidad	Elocuencia	
Historia	Buscar libros	Psicología	
Buscar libros	Psicología		
Dibujar mapas	Historia	<b>Granjero</b>	
Regatear	Lingüística	Regatear	
Antropología	1 Conocimiento más (a elegir)	Botánica	
Arqueología		Primeros auxilios	
Geología	<b>Marino</b>	Escuchar	
	Navegar (00)	Mecánica	
<b>Autor</b>	Vela (00)	Conducir maquinaria	
Leer/Escribir lengua natal	Hablar otra lengua	Descubrir	
Historia	Astronomía	Zoología	
Lingüística	Dibujar mapas		
Buscar libros	Mecánica o Trepar	<b>Policía</b>	
Psicología	Nadar	Conducir automóvil	
Discusión	Manejo de botes	Charlatanería	
Elocuencia	Contabilidad	Primeros auxilios	
Crédito		Ocultarse	
2 Conocimientos más (a elegir)			