

(NUEVA) TABLA DE FOBIAS PARA (JUGADORES DE) LA LLAMADA DE CTHULHU

por Ricard Ibáñez

In Memoriam de Crystine Falcon, alias Kiler, de profesión parapsicóloga. En su corta carrera como Salvadora de la Humanidad, y con la única ayuda de su Colt "Magnum", envió al descanso eterno a 127 Profundos, 56 Guls, 5 Shoggoths, 3 Vampiros Estelares, 1 Bestia Descarnada de la Noche... y a 721 adoradores humanos, 425 víctimas inocentes, 342 agentes de policía, 55 bomberos y a una vieja sin dentadura. Fueron necesarios los esfuerzos conjuntos del Cuerpo policial de Boston, la Guardia Nacional, el K.K.K., los seguidores de la Iglesia de los Grandes Ancianos y la Guardia Civil de Rebollar de Abajo para abatirla. En el transcurso de la refriega fueron destruidos hasta los cimientos el Instituto Psiquiátrico de Arkham y las cinco manzanas de edificios adyacentes. (I am sorry, Cris).

...Estos son los únicos fragmentos de la obra del profesor Frederic Marsh, de la Universidad de Miskatonic. El prof. Marsh encontró la muerte en un extraño accidente, sepultado bajo 7 toneladas de dados de 6 caras. Su ayudante, William Wateley, que siguió sus pasos, enloqueció una terrible noche, prendiendo fuego al despacho del profesor y precipitándose a las cloacas de nuestra ciudad ataviado con la armadura que adornaba el salón y murmurando algo así como "Pequis, pequis". Yo mismo, que reconstruí pedazo a pedazo los fragmentos quemados, me encuentro encerrado en una Mazmorra de 5 Nivel, por un terrible error burocrático. Esta es, pues, la obra del profesor:

"Ya sea por influencias de un juego anterior, ya sea por un mal enfoque de la filosofía misma del juego (...) son realmente curiosas las actitudes que toman los participantes del mencionado juego. Estas actitudes, a mi gusto fobias adquiridas y por tanto transmitibles a otras actividades lúdicas, pueden clasificarse en:

BIBLIOFOBIA, o terror hacia los libros. El Pj del jugador que sufre esta manía persecutoria nunca abrirá de buen grado ningún libro que encuentre, y mucho menos leerá su contenido. Esta fobia se manifiesta con especial violencia ante libros antiguos, aunque se titulen "Mi primera cartilla".

RAMBOMANIA, o "killer machine". El Pj que se vea afectado por esta dolencia (que se suele manifestar cuando al jugador ya le han escahumizado 4-5 Pj de la manera más imbécil); se verá abocado hacia una espiral de violencia y armamento que riase usted el Bush ese. Esta dolencia se da independientemente de la profesión y edad del Pj, con lo cual no es difícil ver al otrora gentil decano de la universidad con 5 pistolas, un alfanje malayo, una metralleta Thompson, tres rstras de granadas de mano alrededor del cuello y un sable de caballería entre los dientes.

EXTREMIS SAPIENTIA SUMA, o "Revelaciones Divinas". El Pj parece saber en todo momento que hay algo extraño detrás de todo, qué tipo de bicho se ha comido a su último amigo y cual es la mejor manera de eliminarlo. Suele ocurrirle al Pj novato en manos de un jugador experto, el cual se presenta además a jugar con el Manual del Juego (convenientemente memorizado), las obras completas de H.P. Lovecraft, August Derleth, Clark Ashton Smith, J. Ramsey Campbell y a veces con un viejísimo volumen cuyo título no enseña... Suele importunar tanto al Director de Juego, que normalmente termina aplastado debajo de algún guijarro de 800 Tn. (Nota del transcriptor: Marsh no especifica si habla del jugador o del Pj).

BIBLOTECOFILIA, o amor hacia las Bibliotecas, ya sea públicas o privadas. Los jugadores afectados por esta dolencia hacen que sus Pj sigan siempre una pequeña máxima: "si no sabes qué hacer, busca en una biblioteca". Suelen, sin embargo, terminar sus días expulsados de ellas, ya que siempre pretenden quedarse más allá de la hora de cierre.

PENEJOTAFOBIA, u odio recalcitrante (nacido del miedo) hacia los que no son del grupo de jugadores (es decir, el resto de los seres vivos de la Creación, desde bichos raros hasta la abuela de la esquina, pasando por una lagartija). Esta extraña fobia suele ir pareja a la Rambomania. Es especialmente virulenta hacia tipos con ojos saltones, pescaderos, tipos con las manos frías o que hablen con acento raro.

KEEPERMANIA, o fastidio progresivo hacia el árbitro del susodicho juego. El Pj del jugador empieza a creer que el Destino Todopoderoso va tras su piel, por oscuras razones. Es un signo evidente de esta dolencia el que discuta con un ser que sólo él ve cuando algo sale como no esperaba, ante la mirada asombrada de sus compañeros.

YUYUFOBIA, o terror visceral hacia la magia y demás fenómenos "paranormales". El Pj se alejará a una distancia prudente (que suelen ser 800 Km. y pico) ante la visión o mención de algo que no caiga dentro de los límites de la Razón (en el más puro estilo Kantiano), y mucho menos se atreverá a practicarla. Se les suele oír murmurar algo así como "...huy, no, no, que quita Cordura..."

CHULUFOBIA. Terror a las Sepias Gansas. Se ignora el origen de esta fobia, al parecer debida a una asociación de ideas, pero existir, existe. La reacción de los Pj afectados será especialmente virulenta en pescaderías y marisquerías.

VISIOFOBIA. Miedo a mirar. Este miedo es especialmente fuerte ante ruinas "de arquitectura extraña", al percibir "sonidos como de algo gelatinosos que se arrastra" a nuestra espalda, o simplemente ante obras de arte como pinturas al fresco, esculturas, o los óleos de un muchacho llamado Pickman, que promete mucho.

ROLLOFOBIA. Miedo a las frases retóricas y pedantes, especialmente cuando provienen del árbitro del juego, del estilo: "...yyy freecente a vossotroos veiss commo se agluutiina una masa blaaasfeecema y deefoormee, foormaaadaaa pooor..." Los Pj de los jugadores suelen salir corriendo mucho antes.

COMPLEJO LITTLE BIG HORN. Suele ir parejo a la Rambomanía. El Pj del jugador adopta una actitud fatalista del estilo de "no me cojerán vivo", dispuesto en todo momento a plantar en el suelo su flamante ametralladora de posición y no retroceder un sólo palmo, aunque lo que se le heche encima sea (y suele ser) el 6º ejército de Shoggoths de Shub-Niggurath.

COMPLEJO CORRECAMINOS. es la antítesis del complejo "little big horn" mencionado anteriormente. El Pj del jugador tiene la sana costumbre de practicar los 100 m. lisos, en el más puro estilo Ben Jhonson, justo cuando el resto del grupo empieza a tener problemas con alguien o algo. El grito de guerra de estos Pj suele ser: !!AUXILIO!!

Si ya estás familiarizado con otros juegos de rol, cuidado. La Llamada de Cthulhu es un fenómeno distinto a la mayoría de juegos en los que el combate es lo principal. La Llamada de Cthulhu es un juego de investigación, en el que prima la inteligencia sobre la fuerza bruta. El saber leer en latín puede ser mucho más beneficioso que la puntería con un revolver del 45,...

Sandy Petersen.