

## Psicología en La Llamada de Cthulhu (I)

*En nuestro afán por hacer más y más realista el mundo de nuestros juegos favoritos, no podemos dejar pasar por alto una faceta de vital importancia en La Llamada y que no suele tener el peso específico que debe: la Psicología. En un juego con una densidad de locos y tarados tan elevada, hace falta una detallada descripción de esta habilidad, muchas veces convertida en un comodín que permite regalar alguna pista o advertir de algo a los personajes poco suspicaces.*

por David Revetllat i Barba

Psicología es esa palabra que todo el mundo utiliza pero que sin embargo nadie puede luego definir correctamente. El tema de la Psicología está muy deficientemente tratado en La Llamada de Cthulhu, y este hecho es agravado por algunos creadores de módulos o escritores al respecto que demuestran, como es lógico, tener problemas cuando se enfrentan a este tema (y a otros) de cara a la afición. Sería estúpido pedir que los aficionados perdieran el tiempo buscando entre el polvo de las bibliotecas referencias que les ayudaran a no cometer errores a la hora de dirigir una partida cuando lo más inmediato es divertirse con el menor esfuerzo posible; sin embargo la misma circunstancia se convierte en una obligación (o al menos moralmente deberían sentirlo así) para los especialistas. Por otro lado habría que frenar la excesiva utilización de términos mentalistas que se hace, malinterpretados por regla general.

En este artículo aparte de hacer algunas rectificaciones respecto al tema, daremos ciertas directrices y características suficientes para que, queriendo evitar soporíferas listas de autores y tendencias, los directores de juego puedan disponer de una guía sobre las escuelas con que podríamos habernos encontrado en los años veinte (unas ya en decadencia y otras en pura gestación) tanto en América como en Europa. Los directores de juego podrán así extraer no solamente una visión global de la situación de por aquel entonces, sino vocabulario, temas de interés y métodos de estudio tanto para sus PNJ Psicólogos (y afines) como para la interpretación de los PJ que elijan tal profesión y no tengan ni idea de por donde van los tiros.

Personalmente, el autor cree que vale la pena ampliar este tema en un juego de rol en el que la Cordura

y la posibilidad de volverse loco es el eje principal y la causa de numerosas bajas entre los PJ. La Psicología sirve para mucho más que para "saber si alguien está mintiendo", al contrario de lo que la gente puede acabar por creer leyendo escritos al respecto (el mismo libro de reglas, por ejemplo). Muchos hemos oído hablar de los más que probables orígenes de la Psicología en un tipo de terapia de grupo, hace más de 45 años, allá por Estados Unidos (lo que no salga de los Estados Unidos...). De hecho, actualmente algunos psicólogos utilizan el juego de rol como terapia de grupo.

Antes de nada, se impone hacer la primera crítica dura al juego: el Psicoanálisis. Nunca ha dejado de parecerme curioso que una escuela como el Psicoanálisis, que en los años veinte ni tan sólo había conseguido ser aceptada en Europa, fuera tenida en La Llamada de Cthulhu con tanta consideración que se llegara incluso a dedicarle un espacio en la ficha de personaje como una habilidad por sí sola. Es una idea sin duda interesante, que podría abrir el camino a otras nuevas habilidades, como por ejemplo la de Tocarse Las Narices, o Conducción de Monopatines. Las posibilidades son ilimitadas. La mera existencia de dicha habilidad sin duda habrá tenido como consecuencia la aparición en un incontable número de aventurillas tanto de revista como de círculos de amigos, de más PJ y PNJ psicoanalistas sólo en EE.UU que en toda la historia del Psicoanálisis mundial hasta nuestros tiempos. En la época en que Lovecraft escribía, el Psicoanálisis ya había adquirido cierta fama (buena o mala) y se habían realizado los primeros congresos serios en Europa, pero quedaba bajo la sombra de las disciplinas prevalecientes en aquellos tiempos, en concreto en los EE.UU. el Conductismo iniciado por Watson. Son evidentes sin embargo sus conocimientos al respecto, especialmente patentes si hemos leído *En la noche de los tiempos*, del mismo autor. En él, el hijo del protagonista, y el protagonista mismo, acaban siendo psicólogos. Es más, el protagonista hace referencia en un momento del libro a un "proceso de racionalización", expresión típicamente psicoanalista. Francia era un caso aparte, pero ya hablaremos de ella más adelante.

### *Intuición, no psicología*

Y una cosa nos lleva a la otra. Aparte de la incongruencia de la habilidad de Psicoanálisis, dicha habilidad no queda bien definida en el libro de reglas, y lo mismo pasa con la habilidad de Psicología, que puede prestarse muy fácilmente a confusiones. La falta de espacio no es excusa suficiente para justificarlo. Para empezar podríamos dar unas redefiniciones de cada término más aproximadas a la realidad de aquellos tiempos, quedando ambas como sigue.

Psicología: aquí nos encontramos ante una dicotomía. Se considera que hay dos tipos de Psicología, una "de calle", la que todos poseemos en mayor o menor grado, y la otra más "oficial". La definición del juego se aproxima más a la primera, pero no se la puede considerar como auténtica Psicología. La Psicología se define por lo general como el "estudio científico de la conducta",<sup>1</sup> entendiendo conducta en su sentido de "comportamiento", para evitar caer en connotaciones conductistas. Otros



autores dan definiciones similares, por lo que con ésta será suficiente. En la misma obra, se incluye dentro del término "tanto las acciones motoras y las respuestas fisiológicas, como los hechos mentales (...) los hechos externos y fácilmente observables y los sucesos que pueden ser solamente deducidos indirectamente de informaciones verbales o de indicadores fisiológicos..."<sup>1</sup> Otra definición que podríamos citar sería la de Psicología como "ciencia cuyo objeto es estudiar los fenómenos conductuales de los organismos y determinar las condiciones materiales de su aparición",<sup>2</sup> definición algo moderna para el juego, pero igualmente aceptable. Nos encontramos pues con un problema, que a mi entender podría solventarse fácilmente quedando la habilidad de Psicología en lo expuesto anteriormente, y definiendo a la anterior característica y su antiguo objetivo en el juego un nuevo nombre más adecuado: Intuición. Consiguiendo una tirada de la nueva habilidad de Psicología conseguiremos recordar conocimientos al respecto (como si se tratara de Zoología por ejemplo).

Psicoanálisis: al psicoanálisis acuden estudiosos en desacuerdo con otras tendencias del momento, por ejemplo los que buscan una interpretación descriptiva de los elementos de la conciencia (como el Funcionalismo, que ya trataremos más adelante) o de las Psicologías objetivas (Conductismo principalmente). Su objeto de estudio es el inconsciente. Los temas estudiados girarán entorno a la Psicopatología (es decir, no se dedica a casos normales) y la sexualidad como origen de la mayoría (por no decir todos) de los problemas. Por otro lado tenemos su vertiente aplicada. Se hurga en el pasado del paciente, especialmente en las experiencias infantiles (que pueden estar reprimidas) buscando la causa de los desajustes (típico de las psicoterapias). Tres son los métodos utilizados. El primero: la hipnosis catártica, derivada de los estudios de Freud de la hipnosis de Charcot en Francia. Sin embargo en la catarsis se hace hablar al paciente en sugestión hipnótica, haciéndole revivir de forma muy intensa experiencias pasadas conflictivas, mientras que en la de Charcot el sujeto tenía un papel más pasivo. No todos los pacientes podían ser hipnotizados (en el juego podemos hacer tiradas de resistencia entre el Poder de cada personaje, con una bonificación del poder del hipnotizador dividido por tres para él mismo si el sujeto lo hace voluntariamente). El segundo método es la asociación libre. Se hace ir diciendo todo lo que pase por la cabeza en un ambiente relajado (recordemos el típico diván,

aunque puede ser de muchas otras formas), y el psicoanalista escoge la información que le parece más importante. Se considera que con esta técnica aparecerán referencias espontáneas e inconscientes a acontecimientos de importancia decisiva en la vida del sujeto, que se hallaban olvidadas y/o reprimidas. Por último, la famosa interpretación de los sueños, que posteriormente ha dado lugar a tantas fantasmadas para "Psicólogos" con estudios de dudosa procedencia, en detrimento de la credibilidad de los iniciales estudios de Freud. Freud se basa siempre en teorías deterministas (toda consecuencia tiene una causa) punto común a todos los Psicólogos, y de hecho a todas las ciencias.

Los sueños son el efecto, por lo que sólo nos queda buscar las causas, que se encuentran en el inconsciente. Para intentar interpretar los sueños es necesario conocer de forma muy exhaustiva el pasado del sujeto. Luego, se puede acudir como ayuda a una tabla con ciertos elementos más o menos invariables y comunes a todos. En el juego, consiguiendo una tirada de psicoanálisis podremos averiguar el origen de los problemas del paciente habiendo escogido primero el método, quitándole un peso de encima y ganando así los puntos de cordura pertinentes.

Siguiendo con las aclaraciones sobre el Psicoanálisis, hay que recordar que lo que intenta la Psicología como ciencia es seguir una metodología científica y alejarse de dualismos y términos mentalistas que sólo conducen a problemas de ambigüedad en su definición. Mientras que ya desde el siglo pasado se está intentando esto en serio, el Psicoanálisis hace todo lo contrario. En él cualquier término se considera válido. Debido precisamente a la falta de rigor científico del Psicoanálisis, cualquiera puede hablar sobre él sin tener casi ningún conocimiento al respecto ni sobre qué intenta ser la Psicología como ciencia, ni tan sólo son necesarios conocimientos sobre Psicología misma (no estamos hablando de la de calle) ya que todo queda a la libre interpretación. Vendría a ser como la diferencia entre un bláster y una espada de luz en Star Wars; para manejar ésta última correctamente son necesarios ciertos conocimientos previos. El Psicoanálisis se ha mostrado eficaz en casos clínicos, pero no en todos. Además, se basa bastante en la intuición del Psicoanalista. La habilidad de Psicoanálisis es sólo una de las que trataremos. Siguiendo un orden más o menos cronológico iremos citando las demás escuelas junto a sus tendencias, y su correspondiente habilidad si se considera importante. El

hablar primero sobre la escuela creada por Freud responde a la necesidad de dejar corregida una habilidad que ya se había dado por correcta. Aunque el hecho de querer crear nuevas habilidades que se correspondan con importantes escuelas en lugar de dar por buena una sola, como haríamos por ejemplo con Química, responde al hecho de que en Psicología se viene arastrando un problema desde hace tiempo, a diferencia de otras ciencias ya consolidadas: en ella coexisten un diferente número de escuelas sin haber cohesión entre ellas, y así perdura en la actualidad.

## Nuevas Escuelas

Más de una vez se ha criticado que la Psicología no es una ciencia como lo son disciplinas fuertemente consolidadas como Física, Matemáticas, Biología... Personalmente creo que por regla general quienes afirman tal cosa desconocen el auténtico significado, objetos de estudio y metodología de la Psicología actual, aunque se encuentre en sus comienzos y rodeada de otras escuelas que reniegan de tal enfoque. Si todo lo estudiado hasta el momento lo han estudiado humanos, y en cambio hay unas disciplinas mucho más avanzadas que otras (como son las tradicionales ciencias ante la Psicología), lo más lógico que cabría preguntarse sería cual es la causa. Una posible respuesta sería la enorme complejidad con que nos enfrentamos. Una salida quizá un tanto filosófica muy corriente sería pensar que mientras nos es relativamente fácil observar, estudiar e intentar comprender lo que nos rodea, nos es mucho más difícil, y se ha empezado desde hace mucho menos tiempo, el estudiar a nosotros mismos. Todas las ciencias han tenido un comienzo, sin duda más o menos aparatoso y con sus tropiezos. El método científico en Psicología no hace mucho que empezó a utilizarse, y constantemente llegan nuevas aportaciones del campo de la Biología.

Centrándonos en el juego y volviendo al tema de las escuelas, puede que para algunos sea discutible el hecho de crear nuevas habilidades sobre las diferentes escuelas, existiendo ya una general que es Psicología, pero hay que recordar que fue el autor del juego quien inició esto, separando (e hizo bien) Psicoanálisis de Psicología, aunque daba unas definiciones diferentes a las que han surgido en este artículo. Hay que tener en cuenta también que si bien existe la habilidad de Química, hay otra como Farmacología con la que está más que relacionada.

En las escuelas que trataremos dejare-

mos de lado algunas para no cargar demasiado el juego, dando sólo algunos datos al respecto, y de entre aquellas seleccionadas sólo en lo que concierne a los años veinte o haya tenido influencia en lo que se daba en ellos. Tal vez algún día hablemos de lo referente a sus evoluciones posteriores en un suplemento para Cthulhu Now

Fisiología. Fuera del campo de lo que en el siglo pasado se consideraba Psicología. Se habían conseguido importantes logros en el campo de la Fisiología que acabarían por afectar a la Psicología más adelante. Incluso fuera de ésta, era tema de estudio para la Medicina (por lo que un personaje médico puede y debe tener también ésta habilidad, a parte de los Psicólogos que pueden tenerla o no). Fue a principios del siglo XIX cuando se descubrieron la naturaleza eléctrica del impulso nervioso (Du Boys-Reymond), la distinción entre nervios motores y sensoriales (Bell-Magendie), y la especificidad de estos según el sentido de que se trate (Johan Müller). Apareció a partir de estos importantes descubrimientos un gran interés por profundizar en ellos. Destacaban asimismo los trabajos de Von Helmholtz en percepción, especialmente en visión y audición. Según su teoría de la percepción, todo aquello que percibimos no depende sólo del tipo de estímulo, sino además de nuestra experiencia pasada. Lo que finalmente percibimos es el resultado de ambos factores. Esto explicaría a ojos de un fisiólogo que un PJ o PNJ viera por ejemplo un monstruo acuático en lo que podría haber sido simplemente un amasijo de algas, más aún si descubre que el sujeto en cuestión se dedica a leer extraños libros y novelas de terror, todo ello le condicionaría finalmente, con algo de ayuda de su imaginación. Una parte de la fisiología sería la Psicofísica, definida por Theodor Fechner como "la ciencia exacta de las relaciones funcionales o relaciones de dependencia entre el cuerpo y la mente". Aunque a ojos de algunos esto podría parecer demasiado dualista. Los fisiólogos J. Müller y Du Boys-Reymond influirían en Wilhelm Wundt, quien además colaboró más tarde con Von Helmholtz en la Universidad de Heilderberg. Aquí hemos comentado únicamente breves menciones sobre la parte de la Fisiología que afectaría a la Psicología. La parte más cercana a la medicina no corresponde a este artículo, pero puede encontrarse fácilmente en una buena biblioteca (ya sabéis, id a tirar los dados a la biblioteca de vuestras ciudades).

### La Psicología Experimental

Se considera de común acuerdo entre todos los Psicólogos y estudiosos del

tema como fecha de nacimiento de la Psicología Experimental y por extensión de la Psicología como ciencia el año 1879. En dicha fecha Wilhelm Wundt (1832-1920) consiguió que se le proporcionara un laboratorio para hacer sus experimentos. Esto significaba un apoyo institucional directo de la Universidad en que se le concedió (Leipzig). Con algo de anterioridad habían aparecido otros laboratorios similares, pero eran de carácter privado y personal, por lo que se escogió como primer laboratorio el de Wundt, quien de hecho poseía la Cátedra de Filosofía. Aunque su metodología fue fuertemente criticada, lo cierto es que ya fuera a favor o en contra, era marco obligado de referencia a toda la Psicología posterior. Wundt, en busca de algo concreto que estudiar, definió la Psicología como la ciencia de la experiencia inmediata. Dentro de esa experiencia iban incluidas la sensación, la percepción y los sentimientos. Era necesario analizar la conciencia (podemos entender por conciencia la reunión de los procesos superiores que encontramos en el hombre) para conseguir reducirla a sus elementos básicos, descubrir qué tipo de interconexiones hay entre ellos, y formular leyes al respecto. El método utilizado para ello fue principalmente el de la Introspección. Básicamente consistía en coger a un sujeto experimental, llevarlo al laboratorio, y hacerle describir los sentimientos que le iban viniendo a la cabeza. El experimentador iba apuntando esas "experiencias inmediatas" de su conciencia para poder analizarlas. Los defectos que se le atribuyeron fueron que los sujetos tenían que ser humanos algo adultos, y necesitaban haber sido entrenados previamente para pasar por la experiencia, aunque nadie dijo nunca que no se pudiera intentar con un Profundo... Wundt dividía los elementos de la mente (como vemos aún usaba términos ambiguos y confusos que en adelante serían eliminados de la Psicología más científica) en ideas, provenientes del exterior, base de las sensaciones, y sentimientos, procedentes del propio organismo. Términos importantes en Wundt son la Apercepción, consistente en la adquisición y asimilación de nuevas sensaciones, sumándolas al resto de la conciencia, y Voluntad, consistente en un sentimiento (y por tanto de origen interno) que nos lleva a realizar algún acto. Dejaremos a Wundt aquí para seguir con su discípulo más acérrimo, Titchener. Aunque Wundt tuvo una gran cantidad de discípulos que seguirían su doctrina, tanto europeos como americanos, todos tuvieron en común que en una época posterior lo rechazarían casi totalmente, excepto Edward Bradford Titchener (1867-1927).

La Psicología, nos dice, es la ciencia de la mente, pero es necesario entenderla como algo que pueda describirse en términos observables. El objeto de la Psicología es la experiencia en cuanto esté relacionada con el organismo. Es necesario asimismo descubrir los diferentes elementos que forman la mente y sus interconexiones, y estudiándola de forma paralela al sistema nervioso. Su método, la observación de un sujeto a sí mismo (o sea, introspección). Los elementos de la mente son las sensaciones y los afectos (o emociones), y unos terceros, las imágenes, entendidas como las ideas, podríamos decir recuerdos que vienen a la memoria. Podríamos seguir más aún, pero lo dicho es ya suficiente para ver claramente que el Estructuralismo de Titchener, como se llamó a su corriente, tiene claras raíces en las enseñanzas de Wundt, con algunas pequeñas variaciones. Titchener se mantuvo firme en su corriente hasta su muerte, quedándose totalmente aislado en su Universidad, frente a la subida de otras corrientes más modernas (como el Funcionalismo y el conductismo). La Universidad de Cornell (USA) fue un auténtico reducito de la Psicología Experimental, impertérrita a los demás movimientos. Hay rumores que hablan sobre extrañas investigaciones de los discípulos más allegados de Titchener. Durante cierto tiempo, se asignó a un grupo de tres aplicados estudiantes un pequeño laboratorio aparte, donde pudieran hacer sus investigaciones privadas. Como los tres habían obtenido sendas matrículas de honor en sus estudios, el Decano de la facultad decidió concederles dicho local, emplazado exactamente en la terraza de uno de los edificios. Sin embargo, se expulsó a los estudiantes por conductas irresponsables y consideradas perjudiciales para el buen nombre de la Universidad. Parece ser que durante una semana entera, se reunieron por las noches en dicho terrado, y en él empezaban a entonar extraños cantos. El cénit se alcanzó cuando un día, a primera hora de la mañana, se los encontró a los tres inconscientes, y con todo el local y despachos cercanos destrozados. Era obvio que se habían emborrachado o drogado y habían provocado todo aquello. Los alumnos fueron expulsados, pero todas sus investigaciones y descubrimientos quedaron guardados en el libro "La Psicología Experimental en los No Humanos", del cual existen por lo menos tres copias en Inglés. Posee un 10% de Mitos, un multiplicador de x3, junto con los hechizos Convocar a una Alimaña Descarnada de la Noche, y Atar a una Descarnada Alimaña de la Noche.



## El libro secreto de Darwin

El Darwinismo. Debemos a Charles Darwin el habernos librado de las erróneas distinciones entre animales y humanos en aquella famosa afirmación suya de que "no hay diferencias fundamentales entre el hombre y los mamíferos superiores respecto a sus facultades mentales. La única diferencia que puede existir es de grado y no de clase" (1859). Esto, junto a toda la teoría darwinista de la evolución, tuvo sus importantes repercusiones en Psicología. Se había colocado al hombre al mismo nivel que los animales, reconociendo que la superioridad de aquel se basaba únicamente en diferencias de "cantidad", y no de "calidad"; por decirlo de algún modo, los componentes biológicos de ambos son los mismos, y todo vendría a ser como la diferencia entre una simple calculadora y un moderno ordenador. En consecuencia, nacieron la Psicología comparada o animal, encargada de estudiar a los animales, formas más primitivas que nosotros, como camino para llegar a la comprensión de los humanos mismos. La Psicología diferencial y la Psicología de la adaptación, basándose en los distintos modos de adaptación de las especies al medio, y de las diferencias consecuentes. Como resultado cabe destacar en Psicología Animal los trabajos de George John Romanes, quien dividía entre ideas simples, aquellas impresiones sensoriales y recuerdos más básicos, comunes a todos los animales, las ideas complejas, que poseen sólo algunos animales, e ideas nocionales, las abstracciones más complicadas sólo presentes en el hombre (quien naturalmente posee todas las anteriores). Edward Lee Thorndike nos hablaba de la búsqueda del alimento por el animal (ampliable a los humanos en otros procesos superiores como podría ser el intentar resolver un examen de estadística) como una actividad errática ocasionada por una necesidad (el hambre) que tras un tanteo y una selección, acaba, de una forma progresiva y lenta, por establecer la conexión que le permite hallar la respuesta adecuada al problema, por ejemplo si la comida se encuentra encima de una mesa, cómo conseguir llegar hasta ahí arriba si está demasiado alta como para llegar de un salto. El aprendizaje consistiría en una progresiva eliminación de respuestas (intentos) inútiles. Sin duda Darwin no llegó a descubrir nunca nada relacionado con los mitos, o sin duda sus teorías llegarían mucho más allá...¿o tal vez sí?. Porque hay algo que nadie supo nunca, excepto unos pocos escogidos. Darwin escribió otro libro que nunca se llegó a publicar, aunque se hicieron algu-

nas copias a puro manuscrito: "Los Orígenes de los Innominados". Darwin descubrió muchas otras cosas en las Islas Galápagos durante su largo viaje por mar. Allí pudo ver con sus propios ojos cosas que pocos humanos han visto, y habló con seres de quienes más valdría no hablar. Gracias a una extraña amistad que le unió a ellos, pudo conocer los orígenes de su joven especie humana... y otros aún más terroríficos. Todo ello lo relató en su libro secreto. Posee un +12% a mitos, un multiplicador de x4. Está escrito en Inglés.

## La torre de Pawlow

La Reflexología Rusa. "La Psicología Soviética sólo puede entenderse como un constante esfuerzo por ajustarse a las ideas del partido".<sup>3</sup> La Reflexología Rusa nació influenciada por una parte de los Demócratas revolucionarios, de tendencias socialistas radicales, y con un puro materialismo, y de otra por la fisiología, de quien tomó una forma de análisis mecanicista ante los procesos fisiológicos. Además, con cada nuevo enfoque de la ideología del partido, aparecía el correspondiente nuevo enfoque de la Psicología. En efecto, los psicólogos soviéticos transgredían aquella norma que Bayés ya citaba<sup>2</sup> según la cual un psicólogo, como cualquier científico, no puede tomar partido por ninguna ideología para evitar ver sesgada su objetividad (pero que a la hora de la verdad casi todos rompemos). Esta Psicología presenta tres períodos

importantes hasta la fecha, sin embargo el que nos interesa es el primero, el "período de ensayo y error", que abarca desde la revolución de Octubre de 1917 hasta el final de la década de los años 20 (¿ideal para el juego, no?). Su fundador, Vladimir M. Bechterev (1857-1927) la denominó en un principio "Psicología objetiva" y más tarde "Psicorreflexología". Hubo otra tendencia llamada también Psicología objetiva, y fue el conductismo americano, que los soviéticos rehuyeron (como de todo lo americano) por lo que no es de extrañar que decidieran cambiar el nombre. Ambas son denominadas en la actualidad "Psicologías objetivas" debido a su obsesión por la objetividad. Los reflexólogos no se consideraban a sí mismos como "psicólogos", término que no podían evitar relacionar con tendencias dualistas y espiritualistas como consecuencia de la Psicología pre-científica europea. La Reflexología empezó a interesarse por diversos campos de investigación, y a cada uno se le ponía su nombre de pila. Nacieron pues la "Reflexología pedagógica", la "Reflexología de las masas", etc. Sechenov implanta la concepción de los reflejos como manifestación de los procesos mentales. Se estudia no sólo la conducta, sino también los estímulos que la producen (en definitiva, todo lo observable). De hecho, J.B. Watson tomó prestada la metodología de Bechterev al iniciar el Conductismo. El hecho de evitar el estudio de la conciencia provocó problemas cuando se trataba de explicar

llibreria

st. jordi

papereria

lorenzana, 44 - tel. 21 43 15 - girona

ESPECIALISTES EN  
JOCS DE SIMULACIÓ

wargames, temàtics i rol

los procesos superiores del hombre, lo que llevó a abandonarla definitivamente en 1929 en una reunión en el Instituto Psiconeurológico de Bechterev, en Leningrado. Pero sin duda, el reflexólogo más conocido es I.P. Pavlov. Perteneciente a esa primera época que es la que nos interesa, los trabajos de Pavlov inicialmente giraron entorno a nervios cardíacos, funciones de los centros superiores del cerebro, y glándulas digestivas. Pero fueron éstas últimas las que le lanzaron a la fama, gracias a sus descubrimientos al respecto. Básicamente los experimentos al respecto eran del tipo de introducir comida directamente al estómago (mediante conductos introducidos en delicadas operaciones) y alimentaciones simuladas, con objeto de medir las secreciones de jugos gástricos (y saliva) y sus aportaciones en la digestión de los alimentos. Pero el descubrimiento casual vino al observar que los animales experimentales (perros) salivaban antes de ingerir los alimentos, en cuanto veían de lejos el plato con la comida, e incluso simplemente viendo al ayudante encargado de proporcionársela, aún cuando no llevara comida en esos momentos. A partir de todo esto, Pavlov pudo establecer su ley del Reflejo Condicionado. Según ésta, un Estímulo Incondicionado (como la comida) produce una Respuesta Incondicionada (salivación). Hay que dejar aparte aquí cómo se adquirió esta respuesta incondicionada, ya que entraríamos entonces en largas discusiones innatas vs ambientalistas que no vienen a cuento. Siguiendo con lo nuestro, si asociamos un Estímulo Neutro, que en principio no produce respuestas importantes, salvo del estilo de movimientos o orientaciones hacia su fuente (Pavlov utilizó el sonido de una campana) al Estímulo Incondicionado varias veces y más o menos al mismo tiempo (se puede variar el momento de presentación de ambos, no siendo necesario el mostrarlos ambos a la vez), llegará un momento en que el animal habrá asociado ambos estímulos. En esos momentos, con la simple presentación del antiguo Estímulo Neutro (la campana) habrá suficiente para que se produzca la respuesta de salivación. El Estímulo Neutro se habrá convertido en un Estímulo Condicionado, que producirá la correspondiente Respuesta Condicionada (la salivación). El conjunto de ambos es lo que llamamos Reflejo Condicionado.

La Unión Soviética apoyó estas investigaciones, e incluso se hizo construir una torre experimental para Pavlov y sus ayudantes. De hecho, durante la Segunda Guerra Mundial, los soviéticos utilizaron perros a los que se les había amaestrado

para buscar comida debajo de los tanques (como los expertos en Advanced Squad Leader sabrán). Así, soldados en medio del campo de batalla y con explosivos atados a sus cuerpos, se dirigían directamente hacia la barriga de los tanques alemanes, haciéndolos estallar (pero Pavlov en principio no tuvo nada que ver con esto, como Einstein con la bomba atómica; además, sabemos que fue Nyarlathotep). En principio el adoctrinamiento en la habilidad de reflexología en los personajes de la LL.C. está dedicada a los personajes Psicólogos de origen soviético. ¿Pero existieron otras torres como la de Pavlov en la naciente Unión Soviética? hay quien dice que sí. Es más, hay quien afirma que en ellas se llevaron a cabo terribles experimentos, y sucedieron cosas que nunca llegaron a conocerse. Un ayudante de laboratorio que huyó del país, afirmó hace tiempo haber trabajado en uno de esos laboratorios secretos. El ayudante desapareció misteriosamente pocos días después, al parecer mientras pescaba cerca de Insmouth, a finales de 1919. Pero en sus declaraciones a un periódico sensacionalista (el único que aceptó publicarlas) hablaba de repugnantes investigaciones con humanos que presentaban graves signos de deformidad. Además, tales torres poseerían unos subterráneos el acceso a los cuales estaría prohibido. El ayudante, contraviniendo las normas, decidió bajar un día a curiosar,... Fue entonces cuando decidió exiliarse, tras una fascinante persecución. "...aquellos macabros seres, mitad hombres mitad peces, eran sin duda la degeneración biológica final de los hombres y mujeres que estudiábamos en los pisos superiores. Nunca nos dejaron investigar a fondo a los ayudantes al respecto, sólo el Doctor podía tratar con ellos, y era el único que podía bajar a los subterráneos. No querían ni oír hablar de operaciones correctoras, lo único que se nos contestaba era un 'están siguiendo el curso normal de la naturaleza, y no debemos intervenir'. Todos los ayudantes sabíamos que eran los protegidos de alguien de muy arriba, aunque no supimos nunca exactamente de quien se trataba. El horror que sentí el desgraciado día que mi curiosidad no pudo resistir más, me hizo huir de allí sin pensar en nada más..." ("The Revelator", de Boston, Edición especial del 25 de Junio de 1919). Como es natural, todo el mundo se lo tomó como la nueva novelucha sensacionalista del citado periódico. La torre descrita por el ayudante se encontraría en las costas del Mar Negro. En los sótanos, parecían haber también una serie de túneles que se dirigían exactamente en dirección al mar, y en los que reinaba una humedad y una pestilencia a

pescado tal que era casi imposible respirar.

En la Unión Soviética no sería nada lógico encontrar a un Psicoanalista, por muchos habitantes que hubieran en la ciudad, pero si el Guardián decidiera que era así, habría que tener en cuenta entonces que tal Psicoanalista no sólo iría en contra de la Reflexología, sino también en contra del Partido, que en aquel entonces se encontraba bajo la presidencia de Tío José.

Para finalizar esta primera parte de este artículo haremos un recuento de las habilidades que a juicio del autor son relevantes y denominables y por tanto incluíbles en la hoja de un personaje. Estas son Psicología (alterada), Intuición (la antigua Psicología), Psicoanálisis (algo modificado y del que hablaremos más ampliamente en la próxima parte), Fisiología (en concepto de especialización dentro de la biología) y Reflexología.

Respecto a la Psicología Experimental, queda a juicio del árbitro, aunque sin duda constará como habilidad para un discípulo de Wundt, o de Titchener en Cornell. El Darwinismo es más bien una corriente de pensamiento incluíble en otras habilidades ya existentes como Biología o Zoología. El uso de las nuevas habilidades de las correspondientes escuelas será muy sencillo, simplemente habrá que hacer la tirada como si se tratara del Psicoanálisis, con los mismos resultados positivos si se consigue (o negativos en caso de pifia). Respecto a la posibilidad de que un mismo psicólogo posea las habilidades de diferentes escuelas, incluso si son rivales entre sí, hay que tener en cuenta que esto no es imposible. Un mismo psicólogo puede pertenecer a una escuela y al mismo tiempo poseer amplios conocimientos sobre otras, aunque sólo las haya estudiado para criticarlas más profundamente. Así por ejemplo, un Conductista puede tener un 70% en esta característica (de la que ya hablaremos en la siguiente parte) y un 50% en Psicoanálisis, lo que le permitirá conocer más a fondo sus métodos y poder encontrar así sus errores más ocultos.

1. Lindzey, G. et al. *Psicología*. Barcelona: Omega, 1985.

2. Bayés, R. *Una introducción al método científico en Psicología*. Barcelona: Fontanella, 1974.

3. García Vega, L. *Historia de la Psicología*. Madrid: Eudeba, 1989. ●

#### Bibliografía

Bayés, R. *Iniciación a la farmacología del comportamiento*. Barcelona: Fontanella, 1977.

Keller, F.S. *La definición de Psicología*. México: Trillas, 1984.

# LA VOZ DE SU MÁSTER

## Psicología en La Llamada de Cthulhu (II)

*Ya tienes ante tus ojos la segunda y última parte de esta reflexión sobre la Psicología en la Llamada de Cthulhu. Más escuelas, ampliaciones de reglas sobre la locura y un PJ nuevo, el Psicólogo, completan este interesante artículo que te empezamos a ofrecer en el número anterior.*

por David Revetllat i Barba

Hojeando la primera parte de este artículo, me he preguntado cuánta gente se lo habría leído... ¡Qué espeso! ¿no? Realmente se me fue la mano... Intentaré amenizarlo más esta vez, con más anécdotas y reglas concretas que parrafadas, aunque seguirán presentándose, eso es inevitable (no os escaparéis tan fácilmente). Además, para más inri, hubieron algunos errores de los cuales soy el único culpable. Sólo citaré los tres más importantes para no perder excesivo tiempo. Al principio de la segunda columna de la primera página, se hacía referencia al “posible origen del juego de rol hace más de 45 años”, ¡no al de la Psicología obviamente!. El segundo tiene menos importancia: en la última columna del artículo se hace referencia a la Presidencia de Stalin en el partido comunista, quien no llegaría a ocupar la secretaría general hasta 1922. Tercero y último, en el módulo que acompañaba al artículo, aparece una carta de la víctima. En ella debería mencionarse a un Psicólogo llamado Jules George, y no “Thomas Blasc”. Trilapsus del autor, lo siento.

### El estigma de la locura

Bien, antes de seguir con las explicaciones sobre las diversas escuelas, nos ocuparemos de uno de los temas más importantes, o por lo menos más investigados en esta disciplina: las fobias. Efectivamente, una fobia se puede adquirir, tal como queda suficientemente reflejado en el libro de reglas a efectos de juego, sólo que la Psicología se ha preocupado no sólo de cómo se adquieren y en qué consisten, sino también de cómo conseguir eliminarlas. Es lógico suponer que si nuestro cerebro es como un cajón en el que podemos introducir algo, también podamos luego extraerlo si poseemos la llave adecuada del cajón. Esto ya quedaba perfectamente planteado en el tema de los puntos de Cordura; un PJ podía perderlos a base de sustos, pero también podía recuperarlos por los caminos adecuados (autorrealización, psicólogos,...). Parece irracional pues que si el autor del juego admite esto, decida dividir entre “puntos de cordura” y “fobias” como dos cosas distintas, de hecho dos manifestaciones distintas del mismo problema con el mismo origen (al menos en el juego), y sin embargo sólo una de ellas curable. Han aparecido posteriormente nuevas listas de fobias, pero nadie se ha preocupado de algo más importante, eliminarlas. En teoría cabe la posibilidad de conseguir llevar a un desgraciado PJ a la normalidad. Incluso tenemos en los años 20 a Watson, quien se preocupó mucho por el tema. En el libro de reglas nos encontramos en la sección de “cómo curar la locura” con dos párrafos encabezados por el título “Psicoanálisis”. Previamente se nos había definido la

“locura temporal” como un ataque pasajero (de histeria, desmayos,...) que sólo puede durar como mucho algunos días, es decir, que se puede curar solo como si se tratara de un simple arañazo de gato. En el primer párrafo se nos explica cómo recuperar puntos de cordura en pocas semanas, mientras que en el segundo se nos describe la forma de curar en 1D6 meses la locura temporal, pero nada sin embargo en lo referente a locura indefinida. ¿La Locura Temporal como mucho dura 1D10 días y se le aplica una terapia de 1D6 meses? La traducción de nuestro amigo Jordi Zamarreño es completamente correcta, el fallo no viene por aquí. La solución es muy sencilla, en el segundo párrafo se sustituye “locura temporal” por “locura indefinida”. De esta manera al sacar la tirada en la habilidad psicológica correspondiente, tras los 1D6 meses, se puede curar la locura indefinida. Si hay varias, se cura la que aparezca en primera posición en la tabla. En el caso de que hayan varias fobias (aunque hayan sido contraídas por la misma experiencia) sólo se curará una al azar. Un personaje que en un ataque de locura indefinida sólo adquiera fobias, podrá seguir como investigador tras la fase crítica (de 1D10 días) durante la cual necesitará reposo y no podrá hacer nada relacionado con los Mitos, aunque actuando en consecuencia con sus fobias. Una situación típica con la que me he encontrado muchas veces como Guardián consiste en la decisión de un PJ de abofetear a otro PJ histórico. Sin duda Raymond Chandler estaría de acuerdo con dicho sistema, pero el problema viene a la hora de aplicarlo al juego. Pongamos que si el abofeteador saca su POD contra el POD de la víctima en la Tabla de Resistencia, podrá eliminarse el ataque de histerismo de Locura Temporal; eso sí, haciendo 1D2 puntos de daño (sin ser obligatorio aplicar el bonus de fuerza).

### Bajo cero

En el sistema de juego creado se presupone que cuando un personaje llega a 0 puntos de Cordura acaba de volverse completamente majara. Sin embargo hay varios significados para el término “loco”, y el autor hace uso indiscriminado de él sin diferenciarlos nunca. El autor hizo una separación entre “locura indefinida” y “personaje que llega a 0 puntos”. La explicación más razonable (¡y espero que no sea una racionalización!) sería atribuir a la locura de puntos de Cordura negativos el calificativo de “locura social”, es decir, el personaje con puntos de Cordura negativos se ha metido tanto en los Mitos, sin perder en absoluto ni su Inteligencia ni su Sabiduría, y sin cargar con ninguna “locura indefinida” (que podríamos catalogar de “psicopatología”) que ha acabado por adoptar una conducta socialmente inaceptable.



table, aceptando una nueva filosofía de vida totalmente basada en los Mitos (dando por supuesto que la causa de su enorme pérdida de Cordura se encuentra en los mitos). En ese momento un PJ debe ser retirado y convertido en PNJ, que no tiene por qué ser malvado ni en absoluto estúpido, aunque sí es muy posible que lo encierren en los años 20. Sería la aplicación a los Mitos del (y perdón por la redundancia) Mito de Edipo, no referente al freudiano, sino al tipo de conocimiento que hace desgraciado al hombre, como también pasa en la mitología bíblica respecto a Adán y Eva en el árbol de la Sabiduría. Esta explicación daría algo de sentido al sistema de juego, si queremos evitar el tener que hacer una remodelación total. En términos de juego más concretos y esquemáticos, podríamos seguir la siguiente regla: Las patologías tienen un origen en los Mitos y otras en circunstancias más "normales" (ver como muere tu mejor amigo,...). Las referentes a los Mitos tendrían dos variedades. Las primeras incapacitan al sujeto (estupefacción,...) o le crean problemas para desarrollarse normalmente en su ambiente (fobias). Las segundas, que pueden coexistir con algunas de las primeras, son de carácter más bien social: la inteligencia y la sabiduría (Educación) siguen funcionando correctamente, pero la cordura ha llegado a 0. Son sujetos que no paran de hablar de monstruos y llegan a adoptar unos nuevos comportamientos adecuados a la existencia de tales seres. Son unos inadaptados a la sociedad (por lo menos a la Occidental). Que un Personaje (jugador o no) llegue a 0 no puede relacionarse completamente con una pérdida total de equilibrio y capacidad de decisión, pues nos encontramos con que los "malvados" tienen la Cordura a tal nivel, pudiendo aparecer perfectamente equilibrados, y los Pj que llegan a 0 no acaban necesariamente siendo "malos"; los "malvados" en todo caso podrán disimular, aunque bajo el examen de un Psiquiatra serían internados inmediatamente. La solución final que propongo es la siguiente: un PJ/PNJ que ha llegado a 0 puntos (siempre hablando de pérdidas por causa de los Mitos) ha llegado a acumular más conocimientos y/o experiencias al respecto de lo que podría haber soportado (nótese que no es necesario tener una habilidad de Mitos alta). Frente a esta situación sólo le quedan dos salidas:

a) Decide que la única forma de sobrevivir es unirse a los seres de los Mitos y trabajar para/con ellos o decide utilizarlos para sus propósitos invocándolos, con lo que en el fondo los está favoreciendo. Esto permite recuperar cierta estabilidad, que es la que observamos en los "malvados".

b) El saber le ha hecho desgraciado. La vida se convierte en una congoja constante.

No hay nada que pueda hacerse contra ellos, son innumerables e inmortales, y algún día lo destruirán todo para hacerse con el mundo. Incluso es posible que el personaje se suicide.

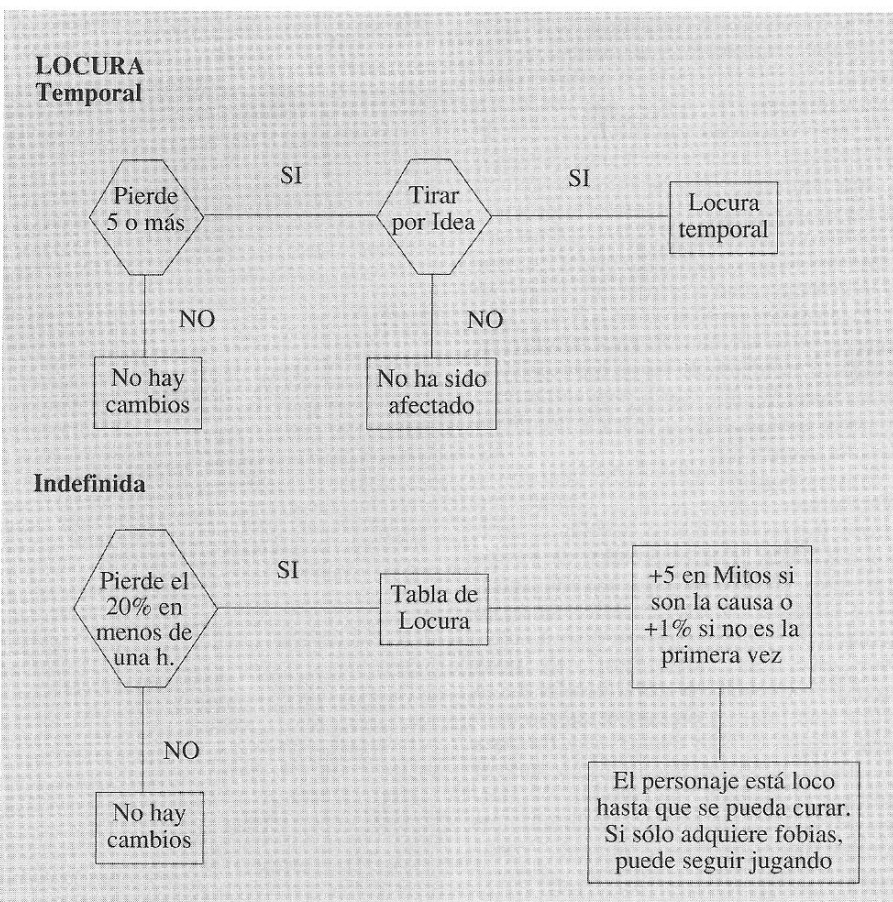
Cuando un personaje llegue a 0, el más-ter puede tirar los dados para saber a qué salida se acoge. Puede dar un 50% a cada una o aplicar modificadores, a su gusto. Además, en la solución b, habría que tirar 1D10. Con un resultado de 1 o 2, el personaje se suicida; de lo contrario lo más probable es que pase el resto de sus días en un manicomio. En éste último caso, el Personaje tendrá derecho a tirar 1D100 cada medio año. Si consigue sacar un 01, habrá recuperado cierta estabilidad (y perdido 1D20+10 puntos de Conocimiento en la habilidad de Mitos de Cthulhu). Saldrá con una Cordura de 1, por lo que necesitará tratamiento inmediato. Se lo podrán administrar en el mismo manicomio si es de calidad, aunque sería preferible acudir a un psicólogo privado. Respecto a los sanatorios de la época, cabe citar la anécdota de que muchos de sus internos hospitalizados presentaban síntomas de delirio, confusión, desorientación, períodos depresivos, y parateos descontrolados. Todo esto era debido a la enfermedad denominada Pelagra, que

más tarde se descubrió que tenía su origen en la carencia de vitamina B.

El autor del presente artículo ha hecho todo lo posible para alterar en lo mínimo el reglamento original. Ideas como la posibilidad de poder llevar a un PJ con Cordura bajo cero propuestas por otros colaboradores de Líder (en concreto por uno cuyas iniciales son LL.S.) se han tenido en cuenta y podrían ser aceptadas por algunos Guardianes aunque sin embargo el autor ha preferido no incluirlas, ya que el cambio de reglamento sería demasiado brutal. Los jugadores ya no tendrían que preocuparse de perder sus puntos de Cordura, sólo tendrían que vigilar sus puntos de vida. Esto cambiaría más que considerablemente el significado dado originalmente a los puntos de Cordura, y en consecuencia habría que revisarlo todo nuevamente. Es más sencillo pues seguir con el reglamento original, añadiendo las pequeñas modificaciones del artículo.

## Más escuelas

A continuación seguimos dando referencias de las escuelas de mayor fama durante los años 20:



**Gestalt.** Esta escuela tuvo su asentamiento en la Europa Central. Para los gestaltistas la conducta debe analizarse en su totalidad y su interrelacionalidad, nunca dividiéndola en partes, ya que el todo no es igual a la suma de sus partes. Los estímulos son además relativos, dependiendo en la estructura de los hechos que se encuentran contiguos a éste. Como se nos dice en el Lindzey, "Una persona de estatura normal parece baja cuando juega a baloncesto con un equipo de primera división, pero parece un gigante si está entre Pígmegos". Como el Estructuralismo, escogió la experiencia subjetiva y la indagación en lo profundo de la conciencia, pero no mediante sujetos entrenados, y con experiencias que ocurrieran fuera del laboratorio (consideradas más reales). A esto se le llamó el método fenomenológico.

De hecho, se dice que la metodología usada no era ni inductiva ni deductiva, sino "fenomenológico-descriptiva". Un ejemplo de esta diferencia entre el todo y sus partes lo encontramos en el fenómeno Phi descrito por Max Wertheimer, o "movimiento aparente" que vendría a ser la percepción por parte de un sujeto de un movimiento que realmente no existe. Estos trabajos experimentales fueron posibles gracias a los adelantos tecnológicos del momento, y la aparición del cinematógrafo. Un objeto real al moverse va ocupando diferentes posiciones continuadas y en cambio en una película las imágenes son en realidad diferentes imágenes "a saltos", que pasadas a suficiente velocidad dan una impresión de movimiento. Esta imagen deja de existir en cuanto analizamos separadamente cada uno de los elementos que componen la película.

La Gestalt se levantó contra el Conductismo americano, afirmando que el escoger la conciencia como objeto de estudio no era el origen de los problemas de la Psicología, como argüían aquellos. El error habría consistido en estudiarla de forma introspectiva, como haría Wundt. Sería pues en la concepción metodológica-teórica donde se hallaría la cuestión.

Entre los gestaltistas cabe destacar a Wertheimer, Köhler, Koffka, Goldstein y Lewin. Respecto al último, podríamos decir muchas cosas. Fue el creador de varios conceptos, como el de espacio vital, causalidad sistemática, etc. Es interesante su división de líderes según su distinta conducta, en el líder "laissez faire", cuya poca iniciativa provoca poca cohesión en el grupo que lidera y en consecuencia bajo rendimiento, el líder autocrático, de cariz dictatorial, agresivo, que lo decide todo él solito, y el llamado "democrático" (aunque personalmente hubiera preferido otro nombre menos politizado tal como "participativo") con quien el nivel de colaboración de los subordinados encontraría nive-

les óptimos. Es de hecho el más idealizado. Todo esto podría servir para diferentes tipos de líderes PNJ en el juego.

La caída de la Gestalt llegó fundamentalmente debido al cada vez más reducido apoyo que le prestaban las universidades, especialmente a partir de la segunda década del presente siglo, y a la llegada del Nacional-socialismo.

La falta de rigor científico y de experimentación controlada de los psicólogos de la Gestalt hacía ver a estos desde el punto de vista de los psicólogos americanos, obstinados en lo práctico y en lo experimentalmente demostrable, como una especie de filósofos. Para ellos los europeos estaban demasiado arraigados en antiguas tradiciones filosóficas, de las que no lograban nunca desprenderse, aunque en realidad no era tan exagerado. Esta habilidad aparecerá en cualquier gestaltista, pero no servirá como terapia para la curación de personajes. El primer libro sobre Terapia Gestalt no se publicaría hasta los años 40.

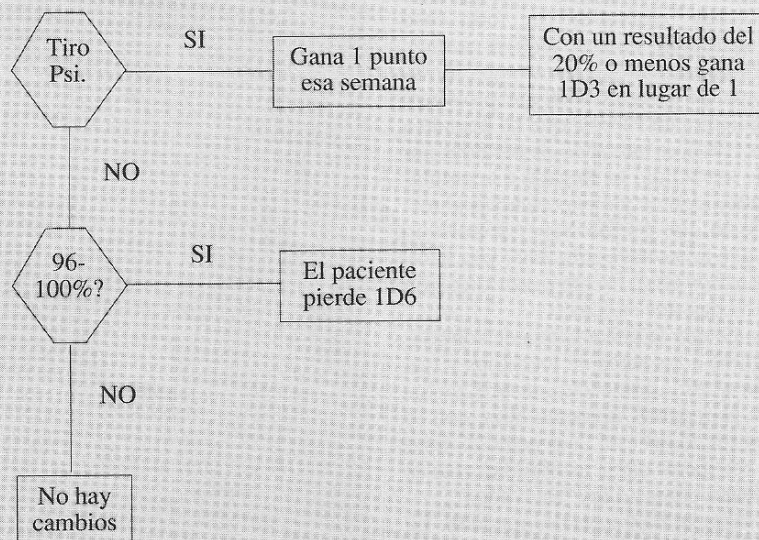
**Francia.** No nos extenderemos demasiado al respecto de esta escuela, nos centraremos en lo más básico y relacionado con el juego. A principios de siglo, en Francia teníamos lo que se llamaba la Escuela Ecléctica, fundada sobre los cimientos del racionalismo espiritualista y el materialismo ilustrado. Francia y el resto de

países de habla francesa fueron pioneros en lo referente a psicopatología, psicología evolutiva, educacional y social. Theodore Ribot (1839-1916), fue uno de los Psicólogos más influyentes de la época. En su punto de mira estaba el separar la Psicología de la Filosofía y de la Fisiología. Se interesó bastante por la afectividad, y fue un detractor de la Psicología Experimental alemana. Consideraba que un Psicólogo debía de estar formado tanto en Medicina como en Filosofía. Fue el introductor del método patológico, también llamado científico o mórbido, consistente básicamente en una observación prolongada de los procesos mentales de cada sujeto, para llegar a conocer así el funcionamiento normal. Jean Martin Charcot (1825-1893) fue el otro gran personaje francés de estos tiempos. Médico neuropatólogo, utilizó el método hipnótico (Freud aprendió de él), en el cual el sujeto era más bien pasivo y era el hipnotizador quien adquiría el papel activo (con Freud el paciente ganaría más participación). Trató histéricos, amnésicos y enfermedades de comportamiento en general y sin base orgánica aparente. Muchos de sus pacientes demostraron tener problemas sexuales en el fondo. Ambos personajes tendrían una gran influencia en la formación de la Escuela de París, la corriente francesa con que realmente nos hubiéramos topado en los

### RECUPERACIÓN DE CORDURA

- El tope lo marcan sus Mitos de Cthulhu.
- El personaje llega al 90% en una habilidad: +2D6.
- El personaje derrota a sus enemigos.
- Psicoterapia. Nunca pasará de su PODx5 con ESTE método.

Al cabo de cada semana su terapeuta tirará por su habilidad (según su escuela):





años 20. Su máximo representante sería A. Binet, profundamente antiwundtiano, ya que consideraba que los trabajos de la psicología Experimental eran artificiales, y no estudiaban los procesos superiores, base de la inteligencia, que tendrían que ser el máximo interés de un Psicólogo. Binet y Theodore Simon crearon la primera escala de inteligencia. El principal objeto de estudio serían las psicopatologías (así que los PJ ricos y con problemas ya saben donde pueden ir de viaje). Uno de los discípulos de Charcot fue un tal Ignacio Morgano, de oscuros orígenes españoles. Fue un personaje curioso, de cuerpo casi esquelético, una grande y espesa barba y costumbres de tímido ratoncillo de biblioteca. Morgano nunca quiso que su nombre constara en ningún informe, entre los que figuraban Freud y otros durante su aprendizaje junto al gran maestro, pero es localizable mediante las listas de alumnos de aquel entonces.

Lo que nadie sabía era que el tal Morgano era en realidad un sacerdote del antiguo Egipto que fue expulsado hace cerca de 4000 años. Morgano era el principal responsable del embalsamamiento de los cuerpos de los faraones, y su prestigio era inmenso. Sin embargo, se descubrieron terribles experimentos que había llevado a cabo con los cuerpos de esclavos para transformarlos en muy diversos animales. Su

hechicería fue repudiada, y se le condenó al destierro. Supuso un mínimo inconveniente para él. Morgano había descubierto en las antiguas escrituras de sus predecesores el don de la inmortalidad ocupando un mismo cuerpo, portando un collar mágico del que no podría desprenderse más de tres horas so pena de que su cuerpo se convirtiera en polvo. Se perdió su pista durante siglos y sólo se halló una pequeña referencia a un tal Ignatius de Morganus, abad de un perdido monasterio en Castilla durante la Edad Media. En su estancia en dicho templo, escribió un libro, *El regreso de los Malditos* (+8% a Mitos, en Latín, multiplicador de hechizos x3, pérdida de 2D2 puntos de Cordura, y el hechizo Resurrección), donde tras una profecía de su venganza a toda la estirpe de Egipto en siglos venideros, relata diversos experimentos con humanos y animales y combinaciones entre estos, aparte de algunos datos generales sobre los Mitos. En algunas notas del maestro Charcot pudo hallarse alguna referencia a lo que denominó su "interesante pero extraño alumno", en las que afirmaba que poseía fascinantes conocimientos sobre biología humana de los que ni tan sólo conocía de su descubrimiento. Desgraciadamente, se le perdió la pista, y en la actualidad nadie sabe dónde puede parar este curioso personaje. Se sospecha que actualmente se encontrará en algún centro de estudios sobre biología o

Psicología. Puede que en Estados Unidos, junto a Watson y el Conductismo, o tal vez en la misma Barcelona, ¡quien sabe!

**Psicoanálisis.** Buena parte de lo referente al Psicoanálisis ya lo explicamos en la parte anterior. El Psicoanálisis pasaba a ser sólo una de las posibles psicoterapias utilizables para el saneamiento de las cabezas de los personajes. Nos centraremos más aquí en la figura de Sigmund Freud.

Las principales influencias que recibió el padre del Psicoanálisis le vinieron de la escuela fisiológica por una parte, apoyada por sus estudios en neurología, y de la teoría de la herencia Darwiniana por otra. Sus tesis principales las desarrolló entre 1900 y 1920, preocupándose a partir de esta fecha de problemas más generales. Son preocupaciones típicas de sus estudios el origen sexual de las patologías, el desarrollo de la infancia, las represiones sociales y los "instintos" humanos. Como ya dijimos los métodos que utiliza son la hipnosis catártica (derivada de la Escuela de París), la interpretación de los sueños y el método de asociación libre. Se distinguen varias fases en el desarrollo sexual humano (por lo demás autoexplicativas), la etapa oral durante el primer año, la anal de los 2 a los 3 años, la fálica hasta los 5, la de latencia (durante la cual la zona erógena pasa desapercibida, entre los 5 y los 13 años) y la de pubertad, tras la cual vendrá la madurez. Freud crea también algunos conceptos en relación con su doctrina, que llegarían a tener una gran difusión:

**Formación reactiva:** el sujeto acaba sintiendo un deseo completamente opuesto al original, que ha resultado irrealizable.

**Racionalización:** se busca una explicación racional a algo completamente irracional. Hay que tener en cuenta que en el Psicoanálisis cabe lo irracional, al contrario de otras escuelas como el Conductismo.

**Proyección:** se ve en otras personas lo que uno mismo posee o sufre sin querer aceptarlo.

**Sustitución:** a falta del elemento necesario, se busca un sucedáneo.

**Represión:** aquello que es desagradable o que por alguna razón no queremos recordar es reprimido hacia el inconsciente.

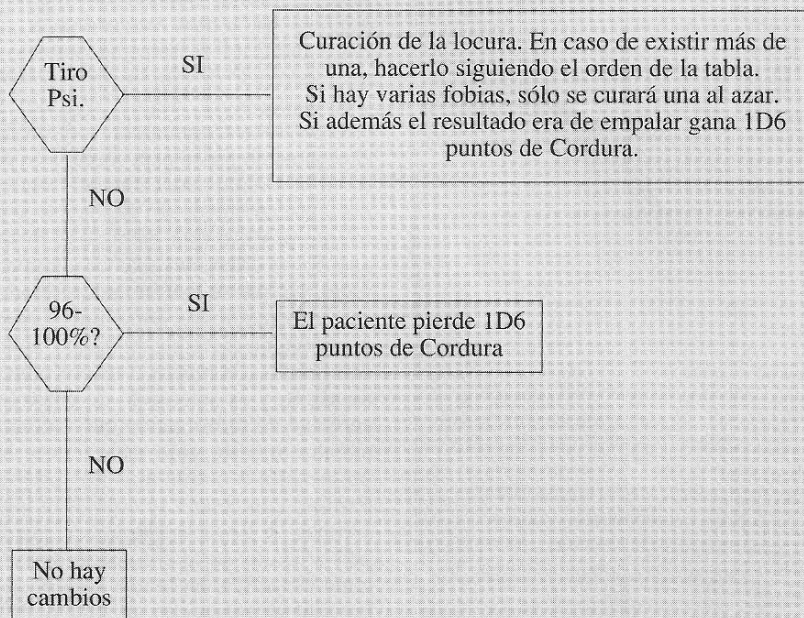
**Negación:** se rehuye de una verdad desagradable.

De entre las diversas críticas hechas al Psicoanálisis, podemos extraer principalmente las dudas sobre su efectividad en psicoterapia, errores metodológicos, dificultad en la verificación empírica, etc.

Hay que recordar que aunque a nivel popular el Psicoanálisis estaba muy extendido (como sucede actualmente) el predominio en la Psicología oficial era del Conductismo en los USA, o de otras escuelas en otros continentes. Además, la Psicología en

## ELIMINACIÓN DE LOCURA INDEFINIDA/FOBIAS

— 1D6 meses de contacto permanente con el Psicoterapeuta.



sí se ocupa del estudio del comportamiento normal y de sus claves, no de sus trastornos. De ellos se ocupa sólo una parte de la Psicología, y dentro de esa parte una de las tendencias es el Psicoanálisis (confundido comúnmente con Psicoterapia, cuando es sólo una de las psicoterapias existentes).

¡Ahá! muy interesante, sí, claro...Pero no nos engañemos, lo que a vosotros os gustaría conocer realmente es la historia negra del Psicoanálisis, ¿verdad? Sí, es cierto, en la época Freud era considerado un perverso sexual y tal,...¡Pero era algo mucho peor! ¿Nunca os habéis preguntado cómo pudo desarrollar todas esas teorías sobre el inconsciente? ¿De qué forma llegó a acumular y describir todos esos conocimientos sobre los seres humanos? ¡Queréis conocer sin duda todo aquello que nunca salió en ningún libro, cosas de las cuales ni tan sólo los Psicoanalistas más famosos llegaron a tener noticia! ¡Aaaaaah, demasiado poco me pagan por esto..! En fin, os las relataré tal y como llegaron a mis oídos en un oscuro cementerio hace ya varios años. Segis topó allá por los años 10 con un extraño manuscrito en alemán, en un pueblecito austriaco cercano a la frontera con Hungría. Se dice que en dicho libro, a parte de muy detalladas explicaciones sobre casi todos los seres de los Mitos, habían ciertos conjuros con los cuales un ser vivo inteligente (es decir: ¡no tenía por

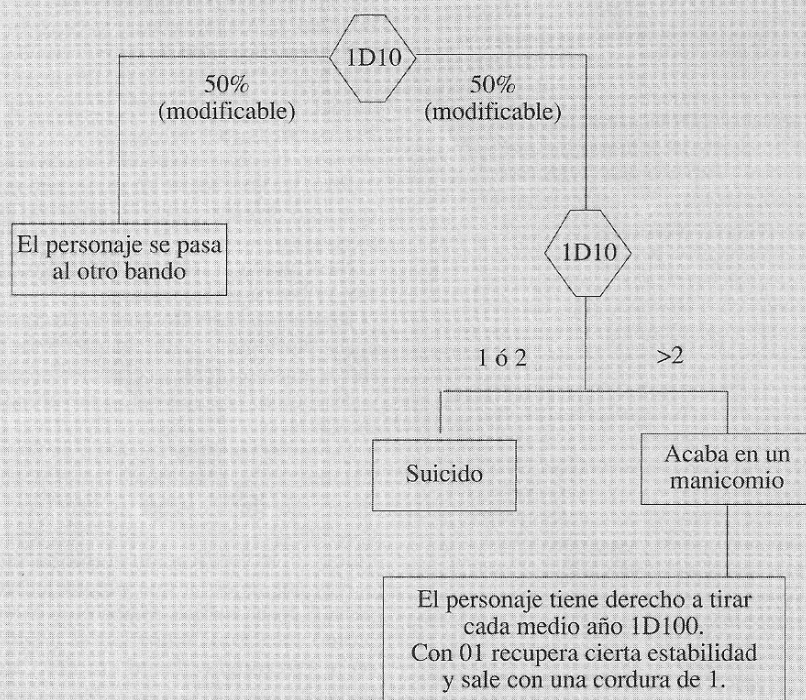
qué ser humano!) podría hacer una introspección tal que llegaría a lo más profundo de sí mismo. Una a una iría atravesando en sentido inverso cada una de las etapas filogenéticas de su especie. Si no se detenía, podría llegar incluso al principio de la vida, en el momento en que aparecería la primera célula viva. Se decía en el conjuro que este era un momento sumamente peligroso para el sujeto, ya que el más allá consiste únicamente de materia sin vida. El viajante casi con seguridad no podría volver de una situación así. Otro de los conjuros del libro era algo similar, y consistía en viajar hacia el pasado, aunque no filogenéticamente, sino históricamente, a través de los diversos evos. Hubiera sido un viaje muy interesante para un historiador o un arqueólogo, pero no tanto para un Psicólogo como lo era el anterior, así que Freud optó por el primero. De modo que, encerrado en una sala de su casa, inició el conjuro. Empezó a atravesar las primeras etapas, en que la corteza cerebral se había ido formando. Después, fue retrocediendo más y más. Las sensaciones y las visiones que tuvo sólo las podría narrar alguien que hubiera pasado por la experiencia, y lo único que se sabe es que escapan a la imaginación del más ingenioso. Sin embargo, lo que sí se sabe es que en su entusiasmo Sigmund no se dio cuenta de que estaba demasiado cerca ya del proceso durante el cual nació la primera

célula, y lo atravesó...La leyenda cuenta que en aquellos momentos se oyeron fuertes gritos inhumanos que provenían de la sala en que se había encerrado. Tuvieron que forzar la puerta, para encontrarse con un Freud desmayado, con terribles muecas de terror y espasmos. El famoso Psicólogo sólo contó lo relatado a uno de sus más íntimos amigos, y tanto su identidad como los hechos fueron ocultados todo lo posible. De hecho, se dice que hubiera sido necesario hablar con el cadáver de uno de los dos para conocerlo...Pero siguiendo con lo que nos ocupaba, aunque Freud juró y perjuró que no recordaba absolutamente nada de lo que le había pasado en la habitación, fue a partir de entonces cuando comenzó a formular sus primeras teorías sobre el inconsciente...

**Funcionalismo.** Bajo la influencia de la Psicología Experimental alemana de Wilhem Wundt de una parte, y del evolucionismo británico de la mano de Sir Francis Galton de otra, se experimentará un cambio importante en las tendencias psicológicas en América del Norte. Este nuevo enfoque será mucho más práctico y experimentalista, dejando de lado los antiguos trabajos especulativos y teóricos, de cariz simplemente intuitivo.

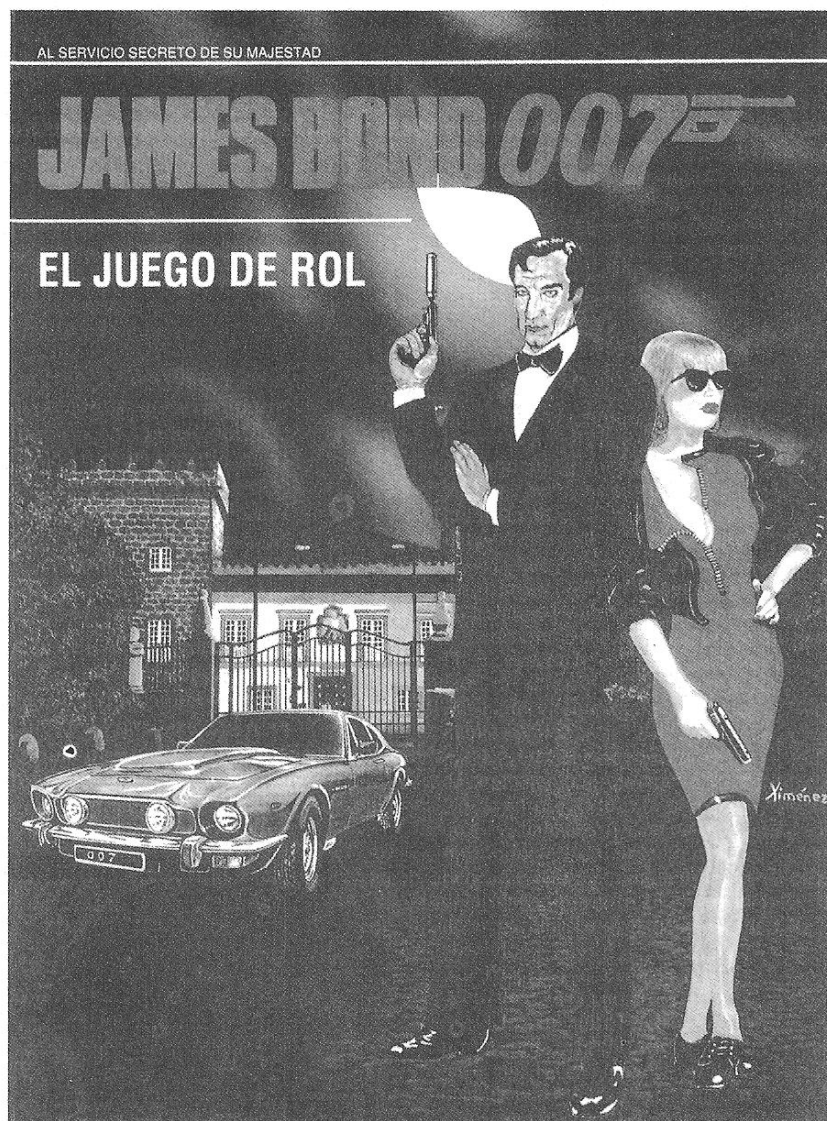
El Funcionalismo será la primera corriente psicológica puramente americana. Se opondrá totalmente a los reducidos métodos y temas propuestos por el Estructuralismo. Intenta ir más allá de la simple descripción de los hechos, buscando en todos ellos una causa y una finalidad. Se preocupa asimismo de descubrir la forma en que la mente guía los procesos de adaptación del organismo al ambiente. En definitiva, se intenta elaborar una Psicología útil, aplicada, donde puedan investigarse gran número de temas (recordemos que el Estructuralismo se reducía a humanos adultos). Su objeto de estudio serán la conducta y la conciencia. Según William James (1842-1910), Conciencia es el medio que el organismo posee para sobrevivir. Es personal (diferente para cada individuo), cambia constantemente sin duplicarse jamás un mismo proceso (por ejemplo el mismo recuerdo en diferentes días es siempre diferente, ya que se han ido adquiriendo nuevas informaciones entre uno y otro). Es continua, no divisible en partes, aunque se dan grados (de mayor o menor conciencia de algo), y es selectiva: de entre la gran cantidad de información que recibimos de nuestro medio, sólo escogemos la más importante o la que más nos interesa. El término conciencia se considera ambiguo y capaz de llevar a equívocos, por lo que más adelante sería eliminado de la Psicología científica, en la que sólo pueden sobrevivir términos con un sólo significado, no interpretables de diversas maneras.

#### PJ/PNJ QUE LLEGAN A CORDURA 0



# JAMES BOND 007

## EL JUEGO DE ROL



007 tiene la peligrosa misión  
"Operación rol"  
consiste en introducirse en un  
nuevo mundo lúdico.  
La reunión con M, es en...

**Conductismo.** El Funcionalismo y sus miras pragmáticas típicamente americanas de una parte, y los estudios de Psicología Comparada, son las dos tendencias que más influyen durante el nacimiento del Conductismo. Se desprecia el uso de términos como "conciencia" y el método introspectivo. El primero, y todos sus derivados mentalistas (como "mente", "psiquismo", etc.), sólo puede conducir a confusiones en las investigaciones dada su ambigüedad. El segundo, es un método subjetivo que no lleva a ningún lugar, mientras que la Psicología debe basarse en fenómenos observables como en cualquier otra ciencia, por medio de instrumentos como en ellas. Su fundador, John Broadus Watson, recibió también influencias de la Reflexología Rusa al modelarlo, especialmente en la creencia de la necesidad de métodos científicos y rechazo de terminologías ambivalentes, y en su metodología. De hecho, el Conductismo y la Reflexología Rusa son llamadas ambas como las Psicologías Objetivas o de la Conducta. Las bases del Conductismo son el Determinismo, en el que todo efecto tiene su causa. El Empirismo, según el cual a partir de cierta cantidad de datos recopilados se llega a una conclusión de forma inductiva. El reduccionismo, pues Watson escogió como objeto de estudio todo lo observable y cuantificable de alguna forma (la salivación de un perro ante un estímulo puede cuantificarse en gotas, milímetros cúbicos, etc.) y el Ambientalismo, se tienen en consideración las variables ambientales que pueden producir diferentes tipos de conductas. Hay una anécdota sobre Watson que no se por qué por regla general hay un cierto recelo a hablar de ella, sin embargo, yo, ruin y vil renegado, os la contaré, aunque esto va a parecer la prensa del "corazón". Watson tuvo que dejar la Psicología y pasó a dedicarse al mundo de la propaganda (donde le fue muy bien por cierto). La causa fue muy sencilla, se separó de su mujer y se lió con la hermana de ésta. La cosa no fue muy bien vista, y por allá 1930 se invitó a Watson a que presentara su dimisión (curioso, ¿no?).

Muy famosos son los trabajos de Watson en creación y eliminación de fobias, pero menos otros experimentos similares llevados a cabo por un grupo de conductistas de la época, que se autodenominaron los "neo-experimentalistas". Formaban una escuela invisible, sólo localizable observando cierto número de trabajos en los cuales los nombres de cinco personajes aparecían constantemente relacionados: John Feynman, de origen australiano, Xavier Asonef, ucraniano, Sílvia Azogaraz, de origen hispano, y Charles Abyssand y Sebastian Blacksmith, ambos estadounidenses. Como decíamos, estos cinco individuos montaron su

propio laboratorio en Boston, a orillas del mar. Sus trabajos se basaron también en la creación y eliminación de fobias y su relación con el alcoholismo usando un método totalmente científico. Sin embargo, los resultados obtenidos no fueron tan buenos como hubieran deseado. Básicamente los experimentos consistían en seleccionar voluntarios para la investigación, es decir, uno cogía y se dirigía hacia barrios pobres de la ciudad, buscaba unos cuantos borrachos y se los llevaba al laboratorio con la promesa de un buen trago de vino. Una vez allí, se les encerraba en celdas aisladas, y se procedía a convocar a un ser de los mitos en dicha habitación, usando asimismo el hechizo de atar para que no le infringiera ningún daño físico (tal hecho hubiera supuesto una variable extraña y era necesario controlarla). Una vez el ser era desconvocado, se entraba en la habitación y comenzaba el proceso de eliminación de las posibles patologías derivadas en el encuentro. Los resultados no fueron exactamente los deseados decíamos, ya que si bien en el 80% de los casos los pacientes abandonaron por completo el alcohol, nunca llegaron a curar ninguna de las fobias ni psicopatologías que aparecieron en su lugar. Xavier Asonef, el líder del grupo, afirmó que los resultados fueron enormemente satisfactorios, y que el problema de las psicopatologías era una menudencia para la cual ya existían las soluciones adecuadas de electroshock.

### *El Psicólogo como PJ*

Dicho esto, el artículo nos daría la impresión de inacabado si no os efreciéramos la descripción del Psicólogo para ser jugado como PJ. Aquí la tenéis.

Una habilidad que el autor ha creído interesante incluir es la de Grafología. Comenzando con un porcentaje a 00, serviría como todos sabemos para apreciar diferencias en los diversos tipos de escritura, para saber si pertenecen a alguien o no, e incluso para conocer algo precariamente su estado de ánimo al escribir.

Asimismo añadimos una nueva regla de obtención de conocimientos. Es una buena idea que al leer un libro relacionado con los Mitos, al acabar ganemos unos cuantos dados de conocimiento en porcentaje al respecto. Sin embargo, esta regla no vemos por qué no puede generalizarse a todos los libros, es decir, suponiendo que un personaje se compre un vulgar libro de Historia y se lo lea (en los meses que hagan falta, al igual que con los libros de los mitos), tire finalmente su porcentaje de leer en el idioma del libro, y, si lo consigue, gane algunos conocimientos en Historia. El árbitro debe establecer la cantidad de conoci-

mientos mínimo y máximo en porcentaje que se puede ganar, y en principio cada libro pertenecerá a un campo (o sea habilidad) único.

En lo concerniente a las diversas escuelas, este es un problema que afecta a otras áreas a parte de la que nos ocupaba en el artículo, y queda abierto así un camino para que personajes con otras profesiones puedan presentar diferentes tendencias, e incluso estar peleadas entre sí. Por ello, podría crearse la habilidad "Escuela", con un 00% inicial, pudiendo concretar luego de qué escuela se trata (ya en Psicología u otros campos de estudio) de forma similar a como sucede con los "Leer-Escribir" o "Hablar" (y esto sí que es de LL.S.).

Como nota final, recordaremos que sólo podrán utilizarse para intentar curar a un paciente las habilidades de escuelas (quedan excluidas las habilidades de Psicología e Intuición, que tienen otras aplicaciones) y que en total son: Psicoanálisis, Reflexología, Conductismo, Escuela de París, y dado su interés por crear una Psicología aplicada, podemos incluir también al Funcionalismo.

Puede que a más de uno el tema tratado le haya parecido largo y tedioso, lo cual es perfectamente comprensible. Este artículo ha sido dedicado a aquellos Guardianes (más que a los jugadores) que deseen ampliar y dar más color al mundo de sus partidas. Las partes más duras en lo concerniente a Psicología en sí han sido suavizadas tanto como se ha podido, eliminando tecnicismos y complicaciones, sin embargo a partir de cierto nivel no se puede rebajar más o dejaría de ser Psicología. Aunque en opinión de algunos, debería bajarse el nivel para acceder a todos los públicos, en opinión de otros (entre quiénes figura Emery Revetzky, una afamada exploradora del Exterior Solomani) es al público a quien hay que procurar aumentar de nivel, opinión que comparto. ♦

### **Personaje Psicólogo**

Antropología  
Buscar Libros  
Discusión  
Una Escuela  
Fisiología  
Grafología  
Intuición  
Leer/Escribir 1 idioma  
Psicología  
Cualquier otra habilidad como especialidad personal.

Sueldo: igual al de un profesor de universidad.