

CONSEJOS PARA LOS GUARDIANES

Esta a modo de guía alfabética del buen hacer cthulhoideo tiene como objetivo centrar a los guardianes debutantes (y a algunos que aunque no lo son lo parecen) en la ortodoxia del juego. Nótese que ello no quiere representar ningún tipo de cortapisa ni de reglamentación férrea, sino que más bien se trata de reflexiones en letra impresa para que quien lo desee pueda utilizar lo que mejor le convenga a fin de dar más profundidad a las partidas y que ello redunde en una mayor satisfacción lúdica. Comenzamos por la A.

Ambiente

Todos están de acuerdo en ello: *La llamada de Cthulhu* es sobre todo un juego de ambiente. La riqueza y las sutilidades que encierra no pueden revelarse a menos que alrededor de la mesa de juego reine una cierta 'tensión'. En las mejores partidas, esta tensión puede adoptar la forma de una angustia latente que desemboca a veces en auténtico pavor, profundo e irrazonable. Algunos especialistas pretenden que Lovecraft creía en realidad en las historias que escribía. En el juego, el guardián debe persuadir a los jugadores de que lo que hacen no es solamente 'jugar'.

El cuadro en el que se desarrolla la partida es un factor esencial. Las aventuras que se juegan en salas ruidosas, con la calefacción a tope y demasiada luz tienen todos los números para ser decepcionantes o, en el peor de los casos, ¡aburridas! *La llamada de Cthulhu* aprecia las sombras, el polvo y el silencio. Por tanto, ¿por qué no dejarse llevar de vez en cuando por la fantasía?: Probado de jugar a la luz de las velas, en un sótano que huele a moho, lejos de todo lo que os pudiera recordar los aspectos más tranquiliza-

dores de la civilización (TV, equipo de música, etc.). Pronto veréis que incluso los guardianes pueden tener miedo, eso sin contar con el hecho de que las velas tienden a provocar sombras siniestras que están en perfecta concordancia con la atmósfera de misterio macabro que debería reinar durante la partida.

Bibliografía

Para jugar y dirigir bien *La llamada de Cthulhu* es indispensable conocer sus clásicos.

Alianza Libro de Bolsillo

- Los Mitos de Cthulhu, nº 194
- Viajes al Otro Mundo (ciclo de Randolph Carter), nº 306
- La Habitación Cerrada, nº 609
- El Caso de Charles Dexter Ward, nº 721
- El Horror de Dunwich, nº 772
- En la Cripta, nº 786
- Los que vigilan desde el Tiempo, nº 807
- En las Montañas de la Locura, nº 843
- Dagón, nº 891
- El Clérigo Malvado, nº 963
- El Rastro de Cthulhu (August Derleth), nº 1312
- La Máscara de Cthulhu (Id.), nº 1336
- Valdemar Eds., Los Hongos de Yuggoth
- Ed. Acervo, El Horror que nos acecha (Robert Bloch)

(Mi agradecimiento a Lluís Salvador por confeccionar esta lista)

Comunicaciones

Más que ningún otro juego de rol, *La llamada de Cthulhu* está dirigido

hacia la comunicación. Gracias a tres habilidades bien diseñadas (Charlatanería, Discusión y Elocuencia) permite a los jugadores una multitud de interacciones con el universo del juego. Pero lo que hace falta es utilizar correctamente estas habilidades.

Contrariamente a lo que creen demasiados novatos, comunicarse en LLC (abreviatura de *La llamada de Cthulhu* que me acabo de sacar de la manga y que brindo a los lectores para su uso) no es una cuestión de tiradas de dados. Un jugador no debería decir nunca una aberración como: "tiro Elocuencia" o "hago una tirada de Charlatanería". Debe primero hablar con el guardián como si éste fuera el interlocutor de su personaje, y en función de sus declaraciones y de los argumentos empleados se le permitirá (o no) hacer una tirada de la habilidad que el guardián estime más apropiada para la situación, pudiendo éste bonificar o penalizar dicha tirada (p. ej. con un + o un -20), o incluso considerar que el intento ha tenido éxito automáticamente. ¡El juego de rol es así!

Combates

Es desolador el constatar cuántos investigadores se pasean por Boston llevando un cañón del 75 a remolque de su Ford modelo T. Resulta que los jugadores se dan cuenta enseguida de que los combates en LLC están a menudo desequilibrados, y con la poca avisada complicidad del guardián intentan paliar como pueden semejante 'injusticia'.

Este tipo de actuaciones no puede aceptarse en ningún caso. Aparte ser absolutamente irreales (¿cómo creéis que reaccionaría la policía si viera a alguien paseándose por ahí con armas de guerra de grueso calibre?) son también contrarias al espíritu del juego, el encanto del cual radica en el carácter 'desesperado' de sus aventuras.

La supervivencia en LLC es todo un problema, y debe seguir siéndolo. En contrapartida, y como bien dicen las reglas, el guardián no debe nunca comportarse como un enemigo de los investigadores, quienes ya van servidos con sus problemas sin que haga falta que el guardián aporte su granito de arena.

Por su parte, los jugadores deben saber que, si bien las armas pueden ser útiles, no permiten resolverlo todo. Un poquito de reflexión vale a veces más que un bombardeo artillero.

Cordura

Elemento extremadamente innovador de las reglas, la COR no debe olvidarse en ningún momento, dado que constituye un auxiliar precioso para el guardián. En efecto, a medida que ésta se funde, los jugadores notan que poco a poco e insensiblemente van perdiendo el control de sus personajes, algo a veces más difícil de aceptar que una muerte honrosa.

No hay que abusar tampoco de las tiradas de COR. Si un personaje ve un gato negro, ello no tiene por qué desequilibrarle psicológicamente. Algunos escenarios oficiales son a veces demasiado duros, imponiendo tiradas poco justificables, por lo cual hay que estar al tanto e ignorarlas olímpicamente. Al fin y al cabo, el guardián eres tú, ¿no?

En la medida de lo posible, habría que procurar que los jugadores interpretaran los desarreglos psicológicos de que son víctimas sus personajes. No siempre es fácil, pero una bonita paranoia o una agorafobia exacerbada pueden dar ocasión a más de uno de revelar un temperamento artístico insospechado. ¿Por qué privarse de ello?

Disimulación

Un gran defecto compartido por muchos guardianes es permitir que los jugadores hagan todas las tiradas de dado. Grave error, puesto que por razones de realismo evidentes el guardián debe considerar que algunas tiradas forman parte de su 'dominio reservado'. Así por ejemplo, las tiradas de Descubrir no pueden ser efectuadas por los jugadores puesto que si no encuentran nada en el curso de un registro no tienen por qué saber si realmente no había nada que encontrar o si sencillamente han fallado la tirada. Esto puede ser válido para la mayoría de las tiradas de habilidades (una tirada de Mecánica no puede arreglar algo que no tiene arreglo) pero tampoco es aconsejable abusar. Si el guardián realiza todas las tiradas de dado

los jugadores pueden tener la impresión de no ser más que espectadores. Todo es cuestión de mesura.

Humor

¿Os habéis dado cuenta de que en los cines, cuando se proyecta una película de terror, parte de los espectadores tiene una molesta tendencia a reírse estúpidamente en los momentos más intensos de la trama? Esta actitud esconde una debilidad muy extendida: El miedo a tener miedo. Incluso los jugadores de LLC pueden ser a veces víctimas de ella, y no es raro ver partidas que se convierten en astracanadas cuando los investigadores llevan las de perder. Sin embargo, existen algunos recursos sencillos para que el guardián mantenga un espíritu de juego correcto alrededor de la mesa.

Paradójicamente, la manera de asustar por completo a los jugadores a lo largo de la partida es permitirles que se rían un poco al principio. Todas las aventuras cthulhoideas están construidas según el principio del 'crescendo': Se empieza en poca cosa y se termina con un final apoteósico. Durante la primera fase del módulo, generalmente consagrada a las investigaciones documentales, no es difícil hacer broma. Un PNJ excéntrico o una situación rocambolesca permitirán que todos se relajen un poco pero ¡atención! ¡Cuando el horror empieza a instalarse, poca broma! En esos momentos el guardián debe saber utilizar una cierta 'crueldad', no dejando ni un instante de respiro a los personajes.

Magia

¿Para qué puede servir la magia en LLC? ¿Para invocar (entre otras) a criaturas espantosas que se complacerán devorando a los que las han convocado? ¡Pues vaya!

De hecho, no hay que perder de vista que la magia es un arma reservada esencialmente a los 'malos'. El universo de Lovecraft no tiene nada que ver con el de Tolkien, y LLC no es sino un nombre de AD&D. Si vuestros jugadores quieren aprender los hechizos que contiene un grimorio, dejadles. De todos modos no tendrán demasiada ocasión de utilizarlos. Mientras tanto, vosotros podéis desinteraros de ese aspecto de las cosas.

Por contra, y si queréis, nada os impide diseñar vuestros propios hechizos de defensa, pero en este caso procurad no desequilibrar el juego transformando a los investigadores en pálidas copias de magos de 15º nivel de siniestra memoria ...

Miedo

El miedo es una sensación generalmente esencialmente por lo desconocido. Así como es posible tener miedo a muchas cosas (p. ej., un gamberro bien armado), el verdadero pánico, esa sensación abisal de la que Lovecraft era el gran especialista, nace siempre de la ignorancia. Como muchas otras, esta sencilla regla psicológica se aplica perfectamente al juego de rol. Esta es la razón por la cual en LLC es siempre indispensable potenciar las dudas y las preguntas que se hacen los jugadores. Durante la partida, hay que hacerles sentir que no son más que peones en el gran tablero cósmico, manteniendo cuidadosamente el 'suspense'. E incluso cuando el escenario ha terminado no hay por qué revelar la última palabra de la historia, con lo cual siempre podrán imaginarse lo peor.

Narración

Algunas técnicas cuasi cinematográficas pueden acentuar el clímax angustioso de una aventura si se emplean convenientemente.

El exorcista fue una película que provocó una verdadera revolución en el campo del terror allá por los 70. Su eficacia radicaba en parte en la banda sonora, en la que se alternaban ruidos casi inaudibles con sonidos sobreamplificados. Ello creaba rápidamente una excitación al límite de lo soportable, lo cual desconcertaba plenamente a los espectadores. Esta técnica puede emplearse perfectamente en LLC, y para ello basta con que el guardián adopte la costumbre de 'modular' sus frases. Cuando el escenario llega a una fase en la que el misterio se espesa, conviene hablar lenta y suavemente, como si el mismo hecho de explicar la situación constituyera una amenaza. Por el contrario, cuando ésta última se revela (descubrimiento macabro, aparición, etc.) hay que hablar con un tono más fuerte y espasmódico. Está claro que hace falta un poco de práctica para que los jugadores no noten de inmediato el truco pero, bien aplicada, es una táctica que arroja unos resultados a menudo sorprendentes.

Las descripciones tienen también una importancia primordial en LLC. Deben ser ricas, coloristas y ... un tanto pedantes. Los psicoanalistas saben que las palabras por sí solas poseen un poder nada desdeñable. Algunas pueden aterrorizar y otras suscitan placer. Unas y otras actúan profundamente sobre el subconsciente. Lovecraft recurrió en muchas ocasiones al poder de las palabras, y por ello utilizaba giros idiomáticos alambicados y un vocabulario deliberadamente ar-

caico que tenían como objetivo provocar la inquietud del lector. La traducción al castellano de sus obras ha conservado en gran medida esta idea preconcebida que es la que proporciona encanto a su estilo, volviendo a poner de moda palabras como 'miasma', 'indecible', 'mefítico', etc. Si queréis jugar a LLC respetando la tradición no dejéis a un lado el recurso que representa este vocabulario lovecraftiano. En las páginas 181 y 182 de las reglas figura un glosario casi exhaustivo que puede contribuir abundantemente a la atmósfera de vuestros escenarios.

Sabed también ser imprecisos cuando se trate de describir lo inimaginable. Evidentemente, un Profundo puede describirse como "un pescado gordo con brazos y piernas" pero ganará en potencia evocadora si habláis de una "criatura viscosa y escamosa, de ojos glaucos y de cuya boca gotea la baba". Existe una profunda diferencia entre una descripción 'clínica' y una 'psicológica'. No olvidéis que estáis para impresionar a los jugadores, y no sólo para divertirlos.

Personajes

La ventaja del universo lovecraftiano es que está muy próximo al nuestro, y es mucho más fácil identificarse con un médico o un detective que con un gnomo-ranger o un elfo-mago. Entonces, ¿por qué no dar un poco más de profundidad a los investigadores?

Antes de iniciar una partida pedid a los jugadores que reflexionen sobre la situación familiar y profesional de sus personajes. ¿Cuáles son sus defectos? ¿Cómo visten? ¿Cuáles son sus opiniones políticas? Estos detalles pueden añadir color a la aventura y, si bien es verdad que los investigadores suelen tener una existencia efímera, ello no es excusa para ahorrarse tan mínimo esfuerzo.

Variantes

Las reglas han sido concebidas para simular eficazmente la mayoría de las situaciones que pueden presentarse en un juego de rol moderno. Incluso si parecen muy adaptadas al universo lovecraftiano, todo lo que se refiere a los detalles materiales puede modificarse por completo sin que afecte al interés del juego.

Entre las más extendidas está la variante "La llamada de la aventura" que consiste en dejar algo de lado los Mitos de Cthulhu para concentrarse en la acción pura al estilo Indiana Jones o Doc Savage. Pero también puede uno imaginarse una campaña que transcurra en medio de los gángsters

de Chicago o en el ambiente del terrorismo internacional.

Chaosium ha sabido comprender las posibilidades del juego y propone ya *Dreamlands* (Cast.= Las tierras del sueño), aventuras en el mundo onírico, *Cthulhu by Gaslight* (Cast.= Cthulhu a la luz del gas), en la Inglaterra victoriana de Sherlock Holmes, y *Cthulhu now!* (Cast.= Cthulhu ahora) dedicado a nuestra época, y que permite enfrentarse con el Gran Cthulhu en un campo de batalla que conocemos bien: La realidad actual (Existen planes para editar en castellano algunos de estos títulos, de lo cual ya hemos hablado en números anteriores de LIDER).

Pero todo ello no son sino ejemplos, y aún existen montones de campos a explorar, como la ciencia-ficción (Al estilo de "Alien" o "Pesadilla en Elm Street") o la guerra (14-18 ó 39-45), que pueden dar lugar a aventuras más que espantosas.

Z ... Conclusión

Lo más importante para dominar una partida de *La llamada de Cthulhu* es poseer el 'fuego sagrado': Una fuerza de convicción suficientemente grande como para anular las defensas psicológicas de todos los demás participantes. Llevando la situación al límite, un buen guardián debe padecer tanto miedo como sus jugadores cuando dirige una aventura. Cuando las primeras chispas aparecen, ya no hay quien se aburra, sólo se puede temblar y empezar a hacerse preguntas angustiosas.

¿Y si todo esto fuera verdad?

(De un artículo de Jean Balczesak aparecido en *Casus Belli*)

