

POR JORDI ZAMARREÑO.

¡Bienvenidos al follón preveraniego, amigos de lo sobrenatural! Pasad, pasad. Procurad no tropezar con el proto-Shoggoth que utilizo como pape-lera, porque no distingue entre materia orgánica e inorgánica; pero me salió muy barato en unas rebajas y además de los múltiples 'mailings' que recibo, de vez en cuando le echo las cartas de los que escriben en tono insultante o grosero, lamentando no poder hacer lo propio con los autores de las mismas.

La sección de noticias de este número está dominada por el hecho, conocido ya por vosotros, de la aparición de la campaña *Las sombras de Yog-Sothoth*, con una magnífica presentación en tapa dura, que enorgullece al equipo de Joc Internacional. ¡Qué lástima que las erratas de rigor, atribuíbles como siempre a las prisas de Editor e Impresor, hicieran pasar las páginas centrales al final del libro, sin que la corrección que hice yo para remediarlo llegara a entrar en el texto! Asimismo las malditas prisas hicieron que dichas páginas centrales/finales fueran sin numerar. Para los que tengan el libro, podéis marcarlas A, B, C, D y E, y perdonad las molestias.

Por otra parte, ya está en la recá-

mara el siguiente título, *El rastro de Tsathogghua*, del que acabo de corregir segundas pruebas, habiendo pedido terceras porque me he jurado a mí mismo que no me la vuelven a pegar con las [*@#!] prisas y con las [*@(&*!)] erratas. Esta minicampaña nórdica también saldrá en tapa dura, como prácticamente todo el material que editemos a partir de ahora y que tenga más de 70 páginas.

No así *Solo contra la oscuridad*, el segundo módulo en solitario, que saldrá con grapa puesto que su poca extensión hace inviable la tapa dura, y del que acabo de corregir las primeras pruebas. Aprovecho para recordaros que los módulos en solitario suelen ser una excelente introducción al juego para jugadores y guardianes noveles, que pueden practicar en la tranquilidad de su casa, sin miedo al ridículo. La aventura es de lo más viajero, recorriéndose medio mundo y, al contrario que *Solo contra el Wendigo*, en donde me fié de que el Amable Editor diera un último repaso antes de enviar a imprenta (evidentemente, no lo hizo), le he dado tres repasos, corrigiendo además algunas erratas de la edición inglesa.

Como véis, el ritmo es muy fuerte, y acabo de empezar *Las tierras del*

sueño, que inicia la serie de pesos pesados de este año, y que entregaré a maquetar antes de irme de vacaciones, para que podáis disfrutar de él pasado el verano.

En esta ocasión la cosecha de cartas ha sido bastante corta, lo cual no sé si atribuir a que todo el mundo entiende las reglas a la perfección, o a que se concentraron en los números anteriores de LÍDER, en los que tuvimos que habilitar espacio extra, y además repartirlas entre los números 16 y 17. De una u otra forma, sólo me ha llegado una consulta, la de Virgilio Gómez, de Albacete, quien hace poco que se ha comprado *La llamada de Cthulhu* y no entiende demasiado bien la creación de personaje.

Debo decir que la consulta me sorprende bastante, puesto que ésta es una parte muy bien explicada, que está en las páginas 11 a 15 de las reglas, con todo y una hoja de personajes rellena, que corresponde a Harvey Walters. Sin embargo, ¡que no se diga! Vamos a crear un personaje paso a paso, y explicando cómo. (De paso aprovechar para disertar insoportablemente sobre cómo creo yo que habría que invertir los puntos de generación).

Recomiendo ir siguiendo esta ex-



del sexo masculino, norteamericano y con residencia en Nueva York. Supondremos que ha estudiado en la Universidad de Nueva York y tiene los estudios (3 años) de Periodismo. Para rematar la primera parte de la hoja, le vamos a llamar Robert (Bob) Woodward (Los 5 primeros lectores de LIDER que entiendan el juego de palabras y me escriban a LIDER serán mencionados honoríficamente en el próximo número).

Ahora es cuando nos hemos de lucir, y repartir EDUx15 puntos (225) en habilidades relacionadas con la profesión elegida e INTx5 puntos (80) en lo que queramos. Los lectores habituales de LIDER notarán que estoy utilizando el todo que viene en las reglas, en lugar del método alternativo que propone en LIDER 11, pero así es más corto e igualmente ilustrativo. Elegiremos una sola de las tres habilidades de comunicación (más vale una sola, pero con un buen porcentaje) y en este caso he elegido la **Charlatanería**, colocándole 65 puntos para obtener un total de 70. La **Psicología** puede ser muy útil (para saber si alguien miente, o peor), y adjudico 65 puntos para un total de 70. No me interesan las otras habilidades que menciona la tabla, y escojo como especialidad personal las **Ciencias ocultas**, donde adjudico 45 puntos para un total de 50. Aunque no lo diga en la tabla, todo periodista debe tener un buen porcentaje en **Buscar libros**, por las horas pasadas en las bibliotecas a la caza y captura de informaciones de interés, al menos durante sus estudios, por lo que adjudico los 50 puntos restantes a esa habilidad, para un total de 75. Repasemos, $65+65+45+50=225$. Correcto. Ahora, para los puntos de libre disposición, y como quiera que la de periodista es una de las profesiones más arriesgadas del mundo, vamos a gastarnos 60 puntos en hacer que Bob sepa manejar un **Revólver** .45 con un total de 80. Los 20 puntos que nos quedan los invertiremos en subir su **Descubrir** (muy importante en su profesión) hasta 45. Repasamos de nuevo, $60+20=80$. Correcto.

Ahora llevamos estos datos a la hoja de personaje y lo anotamos todo (Debería haber una hoja de personaje impresa en la siguiente página, en la que se reprodujeran los datos del ejemplo. Si no está reclámese, a ser posible violentamente, a LIDER. Yo la he entregado junto con el diskette de este texto).

Por último, la financiación: en este caso se tira 1D4, se multiplica el resultado por 1000 y se le suman 2000. El total es lo que gana al año nuestro

LA LLAMADA de CUTHULHU

Nombre del Investigador
 Profesión PERIODISTA Sexo J Edad 21
 Nacionalidad USA Residencia N.Y.

— PUNTOS DE MAGIA —

CARACTERISTICAS

FUE 16 DES 11 INT. 16 Iden. 80..
 CON 15 APA 16 POD 13 Suerte 6.5
 TAMA 7 COR 180 EDU 15 Conocimientos 71
 Estudios en NY UNIV. N. Y.
 Títulos LIC. PERIODISMO
 Bonificación o Penalización al Daño 40%...

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	16	17	18	19	20	21

PUNTOS DE VIDA

1	2	3	4	5	6	7
8	9	10	11	12	13	14
15	<u>16</u>	17	18	19	20	21

— PUNTOS DE CORDURA —

(Locura	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18
19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32	33	34	35	36	37
38	39	40	41	42	43	44	45	46	47	48	49	50	51	52	53	54	55	56
57	58	59	60	61	62	63	64	<u>65</u>	66	67	68	69	70	71	72	73	74	75
76	77	78	79	80	81	82	83	84	85	86	87	88	89	90	91	92	93	94
95	96	97	98	99														

— HABILIDADES —

(C) Antropología (00) <input type="checkbox"/>	(R) Discusión (10) <input type="checkbox"/>	(M) Mecánica (20) <input type="checkbox"/>
(C) Arqueología (00) <input type="checkbox"/>	(M) Electricidad (10) <input type="checkbox"/>	(A) Mitos de Cthulhu (00) <input type="checkbox"/>
(C) Astronomía (00) <input type="checkbox"/>	(R) Elocuencia (05) <input type="checkbox"/>	(A) Nadar (25) <input type="checkbox"/>
(C) Botánica (00) <input type="checkbox"/>	(A) Equitación (05) <input type="checkbox"/>	(D) Ocultarse (10) <input type="checkbox"/>
(C) Buscar Libros (25) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	(P) Escuchar (25) <input type="checkbox"/>	(M) Pilotar Avión (00) <input type="checkbox"/>
(D) Camuflaje (25) <input type="checkbox"/>	(A) Esquivar (2xDES) <input type="checkbox"/>	(C) Primeros Auxilios (30) <input type="checkbox"/>
(R) Cantar (05) <input type="checkbox"/>	(C) Farmacología (00) <input type="checkbox"/>	(F) Psiconáulias (00) <input type="checkbox"/>
(C) Ciencias Ocultas (05) <u>10</u> <input type="checkbox"/>	(C) Fotografía (10) <input type="checkbox"/>	(F) Psicología (05) <u>20</u> <input type="checkbox"/>
(M) Conducir Automóvil (20) <input type="checkbox"/>	(C) Geología (00) <input type="checkbox"/>	(C) Química (00) <input type="checkbox"/>
(M) Conducir Maquinaria (00) <input type="checkbox"/>	(C) Habilidad (00) <input type="checkbox"/>	(R) Regatear (05) <input type="checkbox"/>
(C) Contabilidad (10) <input type="checkbox"/>	(C) Habilidad (00) <input type="checkbox"/>	(A) Saltar (25) <input type="checkbox"/>
(R) Crédito (15) <input type="checkbox"/>	(C) Historia (20) <input type="checkbox"/>	(F) Seguir Rastros (10) <input type="checkbox"/>
(R) Charlatanería (05) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	(A) Lanzar (25) <input type="checkbox"/>	(C) Tamar <input type="checkbox"/>
(P) Descubrir (25) <u>20</u> <input type="checkbox"/>	(C) Leer-Escribir Inglés (5xEDU) <input type="checkbox"/>	Enfermedades (05) <input type="checkbox"/>
Diagnóstico <input type="checkbox"/>	(C) Leer-Escr. (00) <input type="checkbox"/>	(C) Tratar <input type="checkbox"/>
(P) Enfermedades (05) <input type="checkbox"/>	(C) Leer-Escr. (00) <input type="checkbox"/>	Envenenamientos (05) <input type="checkbox"/>
(C) Dibujar mapas (10) <input type="checkbox"/>	(C) Leer-Escr. (00) <input type="checkbox"/>	(A) Trepar (40) <input type="checkbox"/>
(D) Discreción (10) <input type="checkbox"/>	(C) Lingüística (00) <input type="checkbox"/>	(D) Volar Bolisilos <input type="checkbox"/>
		(C) Zoología (00) <input type="checkbox"/>

— ARMAS —

Nombre	%Ataque	%Def.	%Empalar	%Parada	P.A.
<u>80</u>	<u>100</u>	<u>16</u>	<u>10</u>

— HECHIZOS, NOTAS, ETC. —

periodista. La tirada ha sido un 2, por lo que Bob gana **4000 \$ al año**. Sus **ahorros** son el resultado de multiplicar su INT (16) por el 10% de su sueldo (400), es decir **6400 \$**.

Este ejemplo no pretende sentar cátedra, pero indica más o menos el camino a seguir, que no es otro que el de la especialización. Se trata de que los personajes inviertan sus puntos de habilidad en máximo media docena de éstas, para obtener porcentajes en torno al 70%, que aseguren después buenos resultados. Estoy harto de ver profesores de universidad con un 20% en su especialidad, que son incapaces de responder a la pregunta más banal, o resolver el más insignificante de los problemas académicos que se les presentan. Igualmente es impresentable que un personaje vaya por el juego con el 5% o el 10% básico en las habilidades de comunicación, y no sea capaz de convencer a nadie de que le deje saltarse la cola del museo, porque tiene

ganas de ir al lavabo. Lo mismo con las habilidades armamentísticas: ya sabéis que a mí no me gusta que la gente vaya por el juego como Rambo o Robocop, pero de eso a ir con el 20% básico media un abismo. Pocas habilidades y bien desarrolladas, esa es la manera de que el personaje cumpla bien su cometido.

Por otra parte, y así como en los juegos tipo D&D todo el mundo tiene claro el concepto de armas combinadas, en LLC parece que hay quien lo ignore. Para llevar a buen puerto una aventura de LLC hacen falta por un igual eruditos y musculitos. Ninguna de las dos cosas funciona bien por separado, puesto que los primeros suelen tener una COR que aguanta muy pocos trotes, y los segundos no sabrían distinguir un texto en hebreo de uno en arameo ni aunque les ladrara en la cara.

Así pues, no olvidéis estos consejos y hasta la próxima. ■