

## RUNEQUEST:

HOJA COMPLEMENTARIA  
DE PERSONAJE

*Una ayuda de juego destinada a aquellos jugadores que prefieren recordar los rasgos de personalidad de su personaje en vez de unos datos numéricos. Una propuesta para recuperar el gusto por la interpretación en los juegos de rol...*

Por Juan Ignacio Burriel Lobo



Releyendo un artículo publicado en vuestra revista, sobre **Jonathan Tweet** (autor del **Ars Mágica**) con el que tuve la suerte de poder hablar durante las jornadas de **JESIR**, encontré el motivo que me ha llevado a realizar esta hoja de **Rune Quest**. **Jonathan** clasifica, con todo el buen criterio que puede tener una clasificación, los juegos de rol en tres generaciones.

Los juegos de rol de la primera generación "basaban todo su sistema de juego en cientos de miles de tablas, resolviendo cualquier problema con una tabla", en los que queda incluido el **Dungeons & Dragons** que utiliza un montón de dados diferentes.

Los juegos de la segunda generación "se distinguen por una mayor racionalización del sistema de juego. Se introduce el mismo tipo de dados D10, D6; el énfasis está en el realismo." Entre ellos pone al **Rune Quest**, **Traveller** y **Rolemaster**.

Los de la tercera generación "se caracterizan por la importancia que se dedica a la información sobre el universo de juego, a la trama de cada aventura y a la personalidad de los personajes." Nombra al **MERP** (?) y al **Shadowrun**.

Pues bien, acaba de aparecer un nuevo grupo de juegos de rol que no me atrevo a incluir entre los de la tercera generación. Me refiero a esos juegos, donde los dados se ven de uvas a peras y lo verdaderamente importante es el ambiente y la personalidad del personaje. Entre ellos se encuentra el **Príncipe Valiente** y otros más, desconocidos para casi todo el mundo.

¿A qué viene todo esto? Pues es muy sencillo. Casi todos los esfuerzos que he realizado para mejorar el **Rune Quest**, van en dos direcciones. Una, es en el sentido de que el **RQ** no es todo lo

que debiera de la segunda generación. Me explicó: nadie me negará que aunque es uno de los juegos más realistas que hay, tiene muchos cabos sueltos y si quieres jugar seriamente, faltan un montón de habilidades. La otra dirección en la que me he dirigido es en dar cada vez más importancia a la personalidad de los jugadores, a sus ambiciones y objetivos. Esto queda patente en la hoja que he hecho, que paso a explicar inmediatamente.

Esta hoja se ha diseñado pensando en un problema que encuentran los másters al reanudar una partida que tenían abandonada desde hace algún tiempo, o para aquellos que tengan jugadores veletas a la hora de trabajar la personalidad del personaje. Pues bien, esta hoja servirá como "recordatorio" para los jugadores algo olvidadizos, para delimitar más a los personajes y darles más vida.

Los **datos personales** son autoexplicativos. Cuando pongo cabeza, pecho, cintura, etc., en principio es para dejarlos en blanco e irlos rellenando a lo largo de la vida del personaje con datos como: Cabeza: cicatriz de oreja a oreja, o Manos: falta un dedo en la mano der. y datos de ese tipo. Si juegas con mutantes, te servirá de referencia rápida: Manos: tres. Los másters muy exigentes, pueden utilizarlo para anotar la talla de esa parte del cuerpo. Así, un enano quizá no pueda ponerse la armadura de un humano, pero si la talla se lo permite, puede aprovechar el casco o los guanteletes.

En las **características personales** veréis que he cambiado **personalidad** por **poder** (odio el término **PER**. Aunque si os gusta cambiad la hoja), y he incluido dos nuevas "características":

**Honor**: representa el honor y la fama de un

personaje en función de sus actos. Esta característica varía entre -100 y 100 siendo el -100 lo más H... P... y C... que se puede ser y viceversa. Inicialmente esta característica siempre empieza en 0 salvo excepciones que comentaré en otras entregas. Cuando un personaje realiza una acción de extraordinario valor y arrojo: salvar a un compañero arriesgando la propia existencia, donar a alguna institución de confianza algo **realmente valioso** para el personaje, etc., aunque no haya ningún testigo. Una vez realizada una acción de este tipo se tirará un D100, si el resultado es mayor que el honor actual se subirá (o bajará, según el caso) de 1D6-1.

Con esta característica el personaje puede influenciar en los PNJs, conseguir información, alojamiento o trato deferente. Se aplican unos modificadores por la distancia entre el lugar donde se hace la tirada y el lugar más cercano donde se haya realizado una "hazaña", más el modificador por el tiempo transcurrido: a más tiempo entre la hazaña y la utilización del honor más malus.

Distancia entre el lugar del hecho y la tirada de dados en Km:

10 Km: -5; 30: -10; 60: -15; 100: -20; 150: -25; 300: -30; 600: -40; 1000: -50; 2000: -60; +: -70 de malus.

Tiempo transcurrido en días:

1 día: 0; 7: -2; 14: -5; 30: -10; 2º mes: -15; 6º: -20; 1 año: -25; 5: -30; 25: -40; 100 años: -50 de malus.

La otra característica que he introducido, es la **Voluntad**, y es que estaba harto de ver como para hacer esfuerzos heróicos, los personajes dependen una y otra vez de la constitución, independientemente de su personalidad. ¿Os imagináis a

Elric haciendo un esfuerzo según las reglas de RQ? ¡Jamás! Por esta razón sugiero esta característica.

La voluntad se calcula tirando 3D6. Por lo tanto tiene un mínimo de 3, pero su máximo es 21.

El uso de la voluntad no se limita a los esfuerzos heroicos, tiene más utilidades. Por ejemplo: cuando se hacen guardias de noche, resulta que los personajes nunca se quedan dormidos. ¿Que pasa? ¿Acaso no son humanos? En estos casos y según lo cansados que estén se puede aplicar un modificador de \*3, \*4 6 \*5, tirar un D100 y si la tirada es superior: K.O. También se puede usar para resistir torturas, aunque lo recomiendo más para los PNJs que para los jugadores. Si alguien piensa que, de todas formas, la constitución es importante, lo que puede hacer es la media entre CON y VOL y utilizar ese valor para las tiradas.

Subir la VOL se da en contadas ocasiones. Un personaje no subirá la voluntad más de 3 ó 4 puntos en toda su vida suponiendo que se dedicará exclusivamente a ello. El que se tenga una oportunidad para subir la voluntad, es algo que concede el máster cuando el jugador ha realizado con éxito una tirada de voluntad realmente importante y que sea motivo de un cambio de personalidad en el jugador.

En esos casos el personaje mejorará su voluntad en 1D2-1.

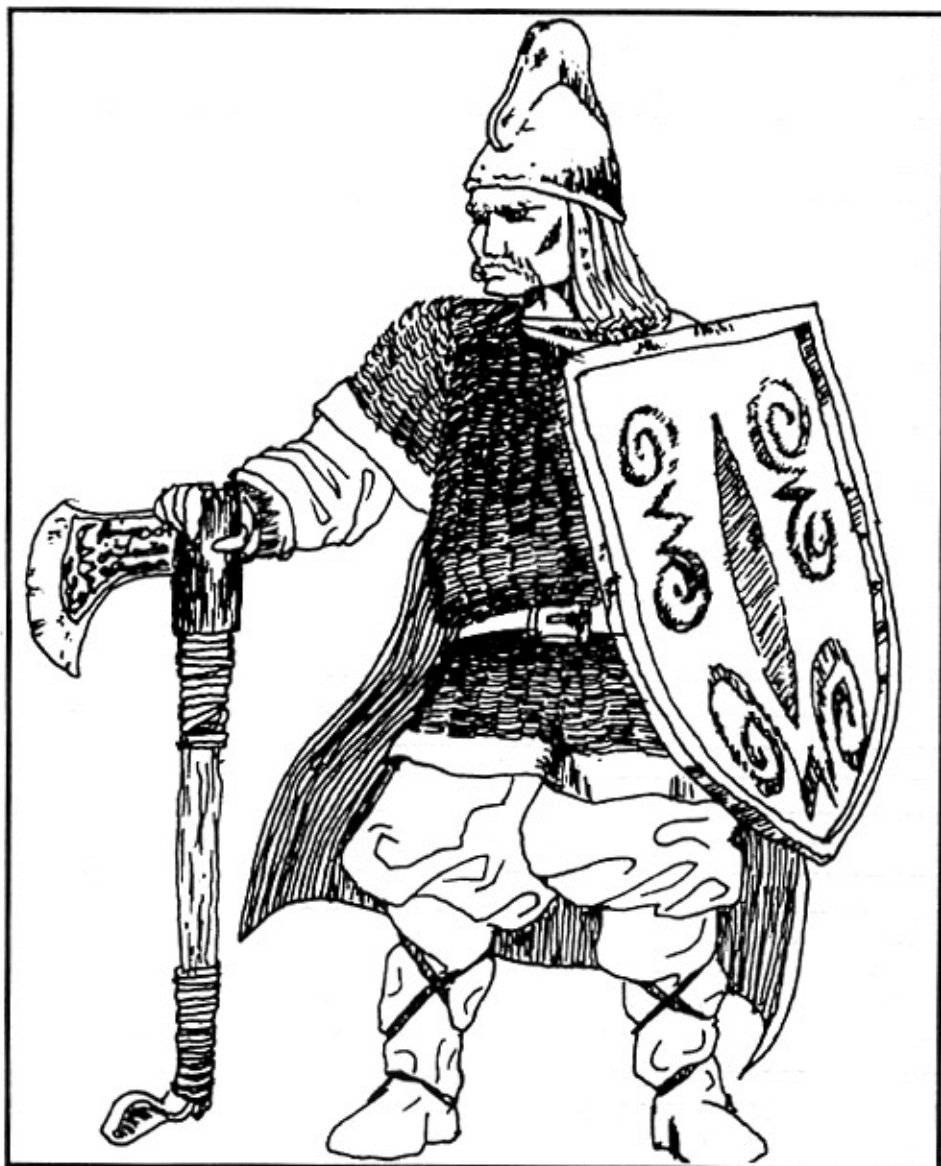
La personalidad requiere pocas explicacio-

nes: hay que poner un número que ha de estar entre el 1 y el 10. Por ejemplo: Trabajador/Vago...10 significa que es más vago que un Hobbit después de comer.

El resto está claro ¿No?

Como reseña final, quiero comentar que una forma de jugar al RQ es sólo con esta hoja. Eso si, el máster tiene que tener una cierta experiencia para poder tener en mente (o en chuleta) las habilidades más importantes de cada jugador. Es el juego de rol puro. Los jugadores no tienen que tirar ningún dado en absoluto, ni tendrán conocimiento exacto de los porcentajes de sus habilidades. Se meterán en la piel del personaje y narrarán sus acciones, mientras el máster hace a escondidas las tiradas pertinentes y les describe el resultado de las mismas. Esta forma de jugar enfatiza el rol y la personalidad del personaje, a la vez que (si el máster lo hace bien) agiliza el juego y le da más colorido. En lugar del típico: le pego -¡un 03!- creo que es un crítico, ¡mira en la tabla! ¡sí! ¡le pegué!, le he hecho 9 puntos de daño más un dado de cuatro... un 2, ¡fenómeno! ¡11 puntos! Se puede jugar con un: le atizo con golpe de todas mis fuerzas -y el máster- ¡vaya golpe! le clavó la espada justo por la ranura del hombro, cortándole el brazo con un tajo salvaje, la arteria sajada te salpica sangre como un grifo...

En fin es otra manera de jugar, que a mi me ha dado grandes satisfacciones.



## EL AÑO DE STAR WARS

Hasta  
1987

Hubo juegos de rol  
de ciencia ficción

en  
1987

West End Games  
con licencia de Lucasfilm  
creó

STAR WARS el juego de rol

desde  
1987

STAR WARS

es

el juego de rol  
de ciencia ficción

en  
1989

Joc Internacional acuerda  
con West End Games y Lucasfilm  
la publicación en castellano de  
STAR WARS -El juego de rol

1990

es

EL AÑO DEL JUEGO DE ROL  
DE LA GUERRA DE LAS GALAXIAS



## DATOS PERSONALES

## JUEGOS FATUOS

NOMBRE DEL JUGADOR: _____	Edad: _____
Nombre: _____	Ojos: _____
Alias: _____	Piel: _____
Patria: _____	Altura: _____
Raza: _____ Cultura: _____	Peso: _____
Religión: _____	Cabeza: _____
Magia: _____	Pecho: _____
Estado: _____ Nº Hijos: _____	Cintura: _____
Clan: _____	Pies: _____
Prof. pers.: _____	Manos: _____
Prof. padre: _____	Pelo: _____
Prof. madre: _____	Especial: _____

## CARACTERISTICAS PERSONALES

FUERZA	CONST.	DESTREZA	TAMAÑO	INTEL.	PODER	APARIEN.	HONOR	VOLUN.
<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>	<input type="text"/>
PD: ____ PM: ____ PF: ____ MOV: ____ M.DAÑO: ____ M.DES: ____ + M.TAM: ____ = ____								

## PERSONALIDAD

1	10		1	10	
Optimista /	Pesimista	<input type="text"/>	Trabajador /	Vago	<input type="text"/>
Activo /	Pasivo	<input type="text"/>	Sensible /	Bruto	<input type="text"/>
Buenazo /	Cruel	<input type="text"/>	Blando /	Duro	<input type="text"/>
Romántico /	Amargado	<input type="text"/>	Confiado /	Desconfiado	<input type="text"/>
Amable /	Antipático	<input type="text"/>	Tranquilo /	Nervioso	<input type="text"/>
Curioso /	Indiferente	<input type="text"/>	Generoso /	Egoísta	<input type="text"/>
Abierto /	Introvertido	<input type="text"/>	Apasionado /	Frío	<input type="text"/>
Prudente /	Fanfarrón	<input type="text"/>	Valiente /	Cobarde	<input type="text"/>
Educado /	Zafio	<input type="text"/>	Paciente /	Impaciente	<input type="text"/>
Obediente /	Rebelde	<input type="text"/>	Honesto /	Deshonesto	<input type="text"/>
Leal /	Desleal	<input type="text"/>	Sobrio /	Excéntrico	<input type="text"/>
Indulgente /	Vengativo	<input type="text"/>	Alegre /	Melancólico	<input type="text"/>
Violento /	Pacífico	<input type="text"/>	Serio /	Bromista	<input type="text"/>

## MOTIVACION

Objetivos a corto plazo: \_\_\_\_\_

Objetivos a largo plazo: \_\_\_\_\_

Compañero/a ideal: \_\_\_\_\_

Postura religiosa: \_\_\_\_\_

Prejuicios raciales, religiosos, etc.: \_\_\_\_\_

Lo que más teme: \_\_\_\_\_

Lo que nunca haría: \_\_\_\_\_

Color: \_\_\_\_\_ Ropa: \_\_\_\_\_

Comida: \_\_\_\_\_ Bebida: \_\_\_\_\_ Animal: \_\_\_\_\_

TESTAMENTO: \_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_

\_\_\_\_\_