

AYUDA DE JUEGO DE HEROQUEST AL ROL

Por Luis d'Estrées

Esta ayuda de juego es en realidad un pequeño dossier de sugerencias para poder utilizar el juego **HeroQuest** como principal elemento promocionador del juego del rol. Está principalmente destinado a todos aquellos Másters o jugadores con experiencia que deseen iniciar a las amistades al rol y hayan tenido el primer rechazo por parte de éstos con argumentos del tipo "esto es muy complicado" o "¿Todo esto hay que leerse antes de jugar? (al ver los manuales)", etc. La sencillez de **HeroQuest** no debería causar rechazo alguno y su originalidad (para los que desconocen los juegos de simulación) debería facilitar una predisposición a realizar más partidas en las cuales el DJ podría ir incrementando la complejidad de las reglas paralelamente al entusiasmo que tuvieran sus jugadores. En este artículo vamos a desarrollar los pasos sucesivos que permitirán franquear la delicada frontera que existe entre este juego de tablero y el juego de rol. Aunque en un principio pensamos en adaptar progresivamente **HQ** a alguno de los juegos medievales-fantásticos existentes en el mercado, desestimamos posteriormente la idea al comprobar que incluso el de más fácil adaptación (nos referimos a **D&D**, mucho menos complejo y más cercano al estilo **HQ** que **Runequest** o **El Señor de los Anillos** por ejemplo) requería muchas variaciones a las reglas originales de **HQ**, además de la aclaración de numerosos conceptos nuevos que no son forzosamente esenciales para iniciarse al juego de rol. Por esta razón os proponemos una simplificación de los juegos de rol diferente a los que habitualmente podáis practicar, una alternativa para iniciar a los jugadores totalmente neófitos, pensando que "el salto" posterior que se pueda hacer hacia vuestro rolgame preferido no planteará el menor problema si la esencia del juego de rol ha sido captada.

DE HEROQUEST AL ROL: 1er GRADO

Una vez los jugadores han acabado todos los escenarios del libro de retos (o incluso antes, si consideras que ya tienen el mecanismo muy por la mano y "piden más"), el DJ puede anunciar a sus jugadores que el juego va a evolucionar y que por lo tanto se van a sacrificar algunas reglas en favor de una mayor



coherencia de las acciones y una mejora en el efectismo del juego, proponiendo los siguientes puntos:

Más ambiente y realismo. Primeras reglas elementales de simulación

Ficha de Personaje. Todo sigue igual con las siguientes aclaraciones:

El personaje ya no moverá un número de espacios aleatorios que le indique el resultado de unos dados, sino una cantidad de espacios fijos. En términos de reglamento, esto equivale a decir que un personaje moverá 8 espacios en un turno de juego normal y sólo 4 (o menos si encuentra un adversario en su camino) si se trata de una acción de asalto. No estaría de más aclarar estos nuevos conceptos para el jugador novato.

Turno: secuencia de juego en la que tu personaje puede actuar sin ninguna presión por parte de terceros. Es decir, cuando entra en

una habitación, la registra cómodamente, camina por un pasillo o atraviesa una sala, etc. sin ningún tipo de amenaza. El número máximo de espacios que puede por lo tanto desplazarse es de 8 casillas.

Asalto: secuencia de juego en la cual el personaje actúa en una situación de peligro o tensión, como por ejemplo un combate. En esos instantes de juego, el personaje actúa mucho más rápidamente (por la tensión que se genera en esa situación) y por lo tanto es preferible "ralentizar" las acciones para poder discernir mejor que acciones hace cada personaje o monstruo involucrado. Esta regla sería comparable a la "cámara lenta" de las películas de acción (las de **Pekimpah** son un perfecto ejemplo) que permiten ver mejor qué hace cada personaje. Cuando los personajes entran en fase de combate las secuencias de juego se denominan asaltos, en los demás casos se aplican turnos normales.

El DJ puede igualmente explicar a los jugadores una nueva noción de juego que se utilizará a posteriori en futuras partidas.

La experiencia: Cada personaje que consiga sobrevivir a un nuevo reto no sólo tendrá más armas y riquezas sino que también se hará sensiblemente más poderoso, ágil o inteligente por las experiencias vividas en el transcurso de los propios retos. Eso se traducirá seguramente en una serie de ventajas que afectarán a tus cualidades físicas y mentales.

Las reglas. El DJ puede anunciar a los jugadores los siguientes cambios.

El sistema de turnos ya no será rotativo sino simultáneo. Si se teme que esta propuesta pueda presuntar caótica en su aplicación, el DJ propondrá un orden de juego marcado por el físico de cada personaje. Moverá por lo tanto el personaje con mayor puntuación de Cuerpo y así sucesivamente hasta el de puntuación más baja. La razón radica en una nueva interpretación del término de juego Cuerpo. A partir de ahora no sólo es la medida de la fuerza, sino también todo lo relacionado con el físico del personaje, incluyendo la potencia o la rapidez, por ejemplo.

La regla que permite pasar por encima de una figura si ésta te lo permite queda anulada. A partir de ahora los jugadores deberán prever las posibles situaciones derivadas de un orden de marcha desafortunado y pensar en las consecuencias de una posición que estorbe a su compañero.

El combate sigue igual salvo con una pequeña modificación en los ataques: se tendrá en cuenta la posición del personaje y su figura en el tablero. Si ésta se encuentra detrás de un monstruo (es decir que le ataque por la espalda), el personaje (o monstruo si se diera el caso contrario) se beneficiará de un dado más de ataque. La Defensa no se modifica... por ahora.

El DJ puede informar a los personajes que el equipo de batalla se utilizará de ahora en adelante de una manera coherente, lo cual implica ciertas aclaraciones en lo referente a las cartas del Equipo de Batalla:

Protecciones: Armadura de Malla o Armadura Acorazada se tienen que llevar separadas y no se pueden acumular. El Escudo no se puede utilizar -además de con el hacha de batalla- con lanza y ballesta. El Casco sigue igual.

Armas: Todas se pueden utilizar teniendo en cuenta que todo cambio de arma representa una pérdida de asalto de combate, por el tiempo que se tarda en desembarazarse de una para pillar la otra. Por esta razón, todo jugador deberá indicar en todo momento cual es el arma que lleva poniendo la carta oportuna cara arriba sobre la ficha de personaje. En el caso de que no haya carta sobre la ficha, el personaje llevará la de la ficha.

La magia cambia radicalmente. El mago o el elfo, adeptos a una escuela de magia (o energía) tendrán que escoger sólo un tipo de energía y por lo tanto tendrán únicamente 3 cartas de hechizos. En el caso que el personaje muriese, el nuevo personaje creado podría ser de otra escuela de magia, pero si éste sobrevive a lo largo de las partidas, los hechizos de otra energía no le son permitidos (por cualquier razón mística y mágica que el DJ se quiera sacar de la manga). La razón que dará

el DJ a los jugadores radica en el concepto de Mente de los personajes que, además de ser la sabiduría del personaje, también será un término genérico que representará todas las aptitudes psíquicas de dicho personaje, como la inteligencia o el poder mental. Este poder es el que se utiliza cuando se lanzan los hechizos, por lo que el mago o el elfo pierden puntos de poder después de hacer un conjuro. El jugador tendrá que vigilar que su personaje no se agote en exceso y pueda morir tras una "sobrecarga mental". Se podría sugerir por lo tanto que el mago lance un máximo de 3 hechizos de su energía en el transcurso de un reto mientras que el elfo sólo tendría que limitarse a 2 de los 3 hechizos que posee, a menos que quieran correr el riesgo de morir después de forzar demasiado su Mente.

A todo esto será necesario que el DJ defina los puntos de poder perdidos por lanzar un hechizo. Esta es una lista orientativa:

Tierra: Piel de Piedra, 1 punto de Mente. Cura Corporal, 2 puntos de Mente. Pasar a través de la Roca, 1 punto de Mente.

Agua: Dormir, 1 punto de Mente. El Agua que cura, 2 puntos de Mente. Dormir, 1 punto de Mente.

Fuego: Valentía, 1 punto de Mente. Bola de Fuego, 2 puntos de Mente. Fuego de Ira, 1 punto de Mente.

Aire: Tempestad, 1 punto de Mente. Genio, 2 puntos de Mente. Ráfaga, 1 punto de Mente.

Si el DJ percibe ciertas miradas de odio hacia su persona (que provengan principalmente de los Magos y Elfos jugadores) los podrá calmar anticipándoles que el efecto de la experiencia en los personajes más "Mentales" les permitirá en un futuro lanzar más hechizos, hechizos que se encontrarán en sucesivos retos y que éstos podrán memorizar o utilizar. Por lo tanto, paciencia...

Las cartas de Tesoro, pese a poderse jugar de un modo más realista (es decir, que el DJ describa a los jugadores lo que ven pero no informe de los efectos o que el monstruo errante sea tan "espontáneo") se pueden dejar por el momento como están.

Las cartas de Monstruos no sufren grandes variaciones: el DJ divide por 2 el movimiento cuando el monstruo está en combate y aunque no sea correcto que cualquier monstruo tenga sólo 1 punto de Cuerpo (sobre todo que un Goblin aguantando lo mismo que una Gárgola es asombroso) se puede dejar como está... por ahora. Sin embargo, el DJ puede anunciar a sus jugadores con toda tranquilidad que los monstruos, a base de recibir los continuos apabullamientos de sus personajes, han empezado a espabilar. Esta razón es más que suficiente para acabar con las reglas sobre monstruos que no pueden abrir puertas (pag. 12) y a partir de ahora éstos tendrán reacciones del todo lógicas como: abrir la puerta sin oír ruido, huir si lo creen conveniente, atrancar la puerta, etc. A criterio del DJ que controlar estas reacciones en los monstruos indicándolo si lo desea en su escenario previamente.

DE HEROQUEST AL ROL: 2º GRADO

Estas son las propuestas para enriquecer sucesivamente las futuras partidas.

Incluir el background

El DJ puede intentar dar más coherencia a los retos, precediendo el "dungeon" de una

introducción previa al tablero propiamente dicho (por ejemplo, el siempre original comienzo en una taberna), situando a los jugadores en algún contexto más concreto, sin escatimar detalles descriptivos sobre el lugar en el que se encuentran (incluso no estaría de más definir más detalladamente el mundo, las regiones y las ciudades en las que viven los personajes de los jugadores) y posibilitando el que éstos se hagan un pequeño historial de su personaje. Para ello el DJ puede sugerir que los jugadores concreten más los rasgos mentales y físicos de sus personajes e indiquen si éstos tienen manías, fobias o alguna recuerdo especialmente destacable que haya marcado su comportamiento y reacciones. Finalizado el reto, aconsejamos al DJ que continúe durante unos momentos la partida fuera del tablero, describiendo brevemente una conclusión rápida fuera de la propia partida en sí (por ejemplo, la moraleja que se desprende de la aventura, escenificando la situación de los personajes compareciendo ante el rey que les encomendó la misión, o cobrando por los servicios en casa del rico mercader, etc.).

Ha llegado el momento que los jugadores descubran una de las delicias de los juegos de simulación: los dados poliédricos. El DJ puede, antes de iniciar una nueva partida, mostrar a los jugadores las dos grandes novedades de esta segunda etapa: los dados y la hoja de personaje.

1- Nuevos dados, nuevas tiradas

El DJ mostrará los dados poliédricos (ante el asombro de los que jamás los hayan visto) y advertirá sobre su uso a lo largo de posteriores explicaciones sobre las nuevas reglas de juego.

Los jugadores van a descubrir más a fondo las características físicas y mentales de sus personajes. El DJ les informará que no todos los bárbaros tienen la misma fuerza y no todos los magos son igual de poderosos. Esta pequeña sugerencia de tiraje de características mantiene la idea de que los personajes destacan por las ventajas inherentes a su "tipo" (para evitar replantear la creación de personajes y de clases a partir de la generación de características), pero el DJ puede utilizar el método que considere más conveniente.

Del mismo modo hemos pensado definir el personaje con 4 características: Fuerza, Inteligencia, Destreza y Constitución (Sabiduría y Carisma del personaje pueden dejarse a la interpretación de cada jugador). Según el tipo de personaje escogido, el jugador podrá efectuar las siguientes tiradas:

Bárbaro:

F (1D6+12), I (3D6), D (2D6+6), C (1D6+14)

Mago:

F (3D6), I (1D6 + 14), D (3D6), C (2D6+6)

Elfo:

F (2D6 + 6), I (2D6 + 7), D (2D6 + 7), C (2D6+6)

Enano: F (1D6 + 13), I (3D6), D (2D6 + 6), C (1D6 + 13)

Con este método se siguen manteniendo los arquetipos de personaje y se pueden evitar confusiones ¿Porque mi mago es menos inteligente que tu bárbaro y sin embargo más cachas? Preferimos entrar en estos matices cuando el jugador ya domina la mecánica del juego de rol; aunque la última palabra es del DJ.

Nuevos conceptos

Iniciativa. Puntuación que permite definir que personaje actúa primero. La característica relacionada con la Iniciativa es la Destreza y el personaje con mayor Destreza mueve primero.

Puntos de Vida. Puntuación que determina los puntos físicos que aguanta el personaje antes de morir (igual que el Cuerpo en las reglas del HQ). Los Puntos de Vida son los Puntos de Constitución.

Impactar. De ahora en adelante el DJ advertirá que los impactos no son automáticos y que los personajes (y los monstruos) pueden fallar cuando intenten golpear. La característica relacionada con la capacidad de impactar es la Destreza y se utiliza del siguiente modo:

Comparando los puntos de Destreza de ambos contendientes y añadiendo la diferencia al que tenga mayor Destreza. Posteriormente se tira un dado de 20 caras, sumándole el modificador de Destreza obtenido. El que consiga mayor puntuación consigue su objetivo.

Ejemplo: el Bárbaro Groar con Destreza 17 intenta atizarle a un miserable Goblin con Destreza 7. El Bárbaro tira 1D20 sumándole 10 (por la diferencia de Destreza a su favor) y obtiene 19 (9+10). El Goblin obtiene un 15 pero resulta insuficiente, por lo que va a recibir (si el Goblin hubiese sacado un 20, el DJ hubiera anunciado que el Goblin ha reaccionado velozmente esquivando el ataque del Bárbaro. Si el Bárbaro saca un 2 en el dado, el DJ describe la gran torpeza del Bárbaro y como éste falla).

Excepción: un 1 en 1D20 implica un fallo rotundo de quien lo haya sacado, independientemente de sus modificadores.

Dañar. Consecuencia natural de haber conseguido un impacto. Se proceden a lanzar los dados correspondientes a los daños de cada arma teniendo en cuenta la diferencia de fuerza entre los contendientes.

Otro ejemplo: Groar ha golpeado al pobre Goblin. La Fuerza de Groar es de 14, la del Goblin 8. Groar sumará por lo tanto 6 al dado de daño del arma que utilice (¡Que masacre! Ya, ya, pero es un bárbaro...).

Hechizar. Del mismo modo que el combate se basa en las características físicas (Fuerza, Destreza y Constitución), la magia desgasta la Inteligencia del personaje. Los únicos personajes que pueden acceder a la magia (por don, raza o religión) son los magos y los elfos (además de clérigos, druidas, etc. que tu quieras incluir en el juego). Cada hechizo requiere un gasto de puntos de Inteligencia del conjurador (asociados a la idea de puntos de Poder). Los hechizos funcionan del mismo modo que se explica anteriormente con las siguientes modificaciones: cada punto de Inteligencia equivale a tres de Mente (como indican las cartas), pudiéndose perder más puntos según los hechizos inventados.

Experiencia. A medida que se vayan acumulando las partidas, los personajes que sobrevivan habrán adquirido una experiencia que se reflejará en una mejora de sus características. Las únicas características que pueden aumentar son sólo la de Destreza, Fuerza y la Inteligencia. El máximo que éstas pueden alcanzar son de 5 puntos por encima de la característica inicial de creación.

La nueva Hoja

Para que toda esta nueva información se pueda llevar cómodamente te sugerimos esta nueva hoja con los siguientes datos:

Nombre del Jugador, del Personaje y del DJ
Tipo y Puntos de Vida del Personaje
Características básicas: F, I, D y C
Casillas para Objetos Transportados, Tesoro, Hechizos y Notas

Más sugerencias

Estas son ideas para enriquecer futuros escenarios.

Nuevos hechizos: bajo forma de pergaminos, el DJ puede incluir nuevos hechizos que el personaje adecuado podrá utilizar en la misma partida (si así lo especifica el escenario) o incluso posibilitar el "almacenarlo", en el caso de que éste sea de la misma energía que la suya. Esta nueva propuesta hace incapie en el hecho que el Mago y el Elfo tengan un libro de Conjuros.

Las cartas de Tesoro (así como los objetos mágicos) se descartan de ahora en adelante: El Monstruo Errante es controlado por el DJ (con el criterio que el considere más oportuno), la carta de Nada no existirá (si no hay nada, no hace falta una carta que lo confirme), las cartas de Trampa tampoco son necesarias desde el momento que el DJ haya decidido dónde y como son y, finalmente, las cartas de Oro, Pociones o demás tesoros se retiran y quedan emplazadas de un modo fijo en el lugar que el DJ considere más conveniente. Se recomienda además que el DJ se invente más Pócimas (algunas de ellas de efectos fatales) y no mencione a los personajes de que tipo de pociones se trata cuando éstos encuentran una. Lo mismo en cuanto a trampas, tesoros, etc.

DE HEROQUEST AL ROL: 3º GRADO

Llegados a este punto, el DJ está en condiciones de sugerir a los personajes el adentrarse de lleno en el juego de rol medieval-fantástico que considere más adecuado para dar el "salto definitivo". Personalmente, sugeriría el D&D (si no se decide por ninguno en especial) por sus elementos comunes con HQ, pero lo mejor es que el DJ introduzca a sus jugadores con el que él mismo prefiera.

En el caso de querer continuar practicando partidas de HQ con elementos de rol, todavía son muchas las nuevas aportaciones de reglas y sugerencias que pueden enriquecerlo. A continuación te ofrecemos algunas posibilidades más, teniendo en cuenta que éstas son infinitas y que cualquier DJ con imaginación encontrará muchos más elementos que puedan enriquecer el juego.

Introducir nuevos personajes. Los más evidentes e inmediatos son el Ladrón, el Hobbit y el Clérigo (aunque puedes incluir muchos más). Existen las figuras en plomo y no cuesta nada adaptarlas al sistema HQ-Rol:

Ladrón:

F (3D6), I (2D6+6), D (1D6+14), C (2D6+6)

Hobbit:

F (2D6+6), I (2D6+6), D (1D6+13), C (2D6+7)

Clérigo:

F (2D6+6), I (1D6+13), D (3D6+1), C (2D6+6)

A cada personaje, así como a los ya existentes, resultaría interesante incluir una lista de habilidades (expresadas en porcentajes para que los jugadores se familiaricen con este tipo de tiradas -al estilo de las tablas del Ladrón de D&D-). Esto implica que a partir de ahora las acciones de descubrir y desactivar trampas ya no serán automáticas.

El siguiente paso es el de complicar gradualmente las aventuras. Bajo la responsabilidad del DJ, los personajes pueden empezar a tener aventuras al aire libre, con más interacción entre personajes y PNJ que los simples combates, etc.

ULTIMAS SUGERENCIAS

Pese a que cualquier DJ mínimamente experimentado podrá desarrollar a su conveniencia las posibilidades de esta ayuda de juego incluyendo una lista de equipo opcional (para los jugadores tuvieran más en cuenta las necesidades básicas de sus personajes -alimentación, vestimenta y objetos de uso común-) o una ampliación del listado monstruos, etc. Nosotros os hemos indicado a continuación algunas sugerencias de hechizos y una propuesta para otorgar los puntos de experiencia. Podéis modificarlas o ampliarlas a vuestra conveniencia.

Hechizos

Energía	Hechizo	Efecto	Puntos gastados
Agua	Agua bendita	Disolución de esqueletos Se lanza como un proyectil	1 (tras preparar la pócima)
Agua	Oxidar armas	Invocación que oxida el metal Destruye armas no mágicas	1 (por invocación)
Aire	Ventrioloquía	Crea sonidos alejados Pérdida de 1 asalto del oponente	1
Aire	Mueve Objetos	Caída de objetos Cerrar puertas, etc.	1 (pequeños como daga) 2 (si son más grandes)
Fuego	Luz	Ilumina (casillas)/ Ciega Se lanza como proyectil	1 (ilumina 2x2 casillas max.) 2 (cada 2 casillas supl.)
Fuego	Llamas	Alucinación. Crear falsas llamas Permite escapar	1 por cada casilla con "llamas"
Tierra	Raíces	Invoca raíces -bloquea casillas	1 por cada casilla bloqueada
Tierra	Solidificar	Convierte en estatua Inactivo sobre muertos vivientes y gárgolas	1 (contra monstruos tipo orco) 2 (contra monstruos grandes)

Experiencia

Por cada aventura realizada con éxito (en la cual hayan habido un mínimo de 5 combates resueltos con éxito) el personaje podrá aumentar en 1 punto su Fuerza o su Destreza.

Por cada 5 hechizos lanzados por el Mago o el Elfo con resultado favorable, el personaje podrá aumentar en 1 su Inteligencia o su Destreza.

Observación: para equilibrar las fuerzas del Mal a los experimentados personajes, pueden existir "orcos líderes" más equipados o crear nuevos monstruos más poderosos.

Tabla de Monstruos (Características)

Tipo	F/C	D	I
Goblin	1D6+1	1D6+2	1D8+1
Orc	1D6+5	2D6+6	2D6+2
Esqueleto	1D4+1	1D4+2	1D6+1
Zombi	1D4+3	1D6+1	1D4+1
Fimir	1D8+5	2D8+5	2D6+2
Guerrero C.	1D8+4	2D8+5	2D6+3
Momia	1D8+6	1D8+5	2D8+3
Gárgola	1D8+7	2D8+6	2D8+4

Hero

QUEST

Equipo de Batalla

Tipo	Daño	Observaciones
Bastón	1D2	Con un 1 en impactar se rompe
Espada Corta	1D4	
Hacha de Mano	1D3	Puede lanzarse
Lanza	1D6	Puede lanzarse. Se maneja a 2 manos
Ballesta	1D4+1	Tiene 20 saetas. Se maneja a 2 manos
Espada Doble Filo	1D6	
Hacha de Batalla	1D6+1	Se maneja a 2 manos
Daga	1D2	Puede lanzarse
Honda	1D3	Se utilizan piedras. Tiene 20 piedras
Mandoble	1D8	Se maneja a 2 manos
Martillo de Guerra	1D4+1	
Arco	1D4+1	Tiene 20 flechas. Se maneja a 2 manos.

*Se maneja a 2 manos = No se puede utilizar escudo.
El DJ puede mantener o modificar a su criterio las indicaciones de las cartas originales.

Hoja de Personaje

Nombre Jugador

Nombre Personaje

Tipo

DJ

Características

Puntos de Vida

F

I

D

C

Objetos/Tesoros

Tareas Realizadas

Hechizos y/o Notas