

EXTENSIONE



El perfil psicológico

Por Joan Parés.

Uno de los aspectos de los juegos de rol que tienen mayor importancia, es la correcta interacción entre jugador y personaje; después de años de arbitrar y jugar creo que es uno de los factores principales en el éxito o fracaso de una aventura o campaña. Si tenemos en cuenta y aceptamos que un personaje no es só-

lo una máquina de hacer cosas (skills), sino que detrás de sus características físicas y habilidades, existe un complejo mundo de influencias que le diferencian de otros; observamos que desgraciadamente este último aspecto es contemplado de forma casi nula en la mayoría de los juegos de rol.

Un personaje es el compendio de una serie de aspectos: características físicas, experiencia, habilidades, características sociológicas y características psicológicas. Estos aspectos conforman una realidad interrelacionada que da como resultado un personaje único e irrepetible.

Los juegos de rol tratan con mayor o menor profundi-

dad, las características físicas, la experiencia, las habilidades e incluso el perfil sociológico del personaje; pero casi nunca tratan el perfil psicológico.

Podemos decir que los alineamientos intentan de alguna manera definir psicológicamente al personaje, pero creo que todos habréis tenido experiencias poco fructíferas al respecto y personalmente creo que provocan más confusión que otra cosa.

Aunque me he especializado en "Traveller", sigo con interés y participo en otros juegos de rol, adaptando los aspectos que considero más positivos al "Traveller".

El sistema de perfil psi

cológico que utilizamos surgió como modificación del "Pendragón" y es aplicable, con ligeras modificaciones, a cualquier juego de rol.

El sistema consiste en la existencia de 20 características contrapuestas y aparejadas, la suma de cada pareja de características debe siempre sumar 100; es decir, si un personaje tiene 30 de "Avaricia", tiene su contrapuesta "Generosidad" en 70.

El perfil psicológico es conveniente realizarlo antes de generar el personaje, así durante la generación podremos efectuar los cambios que se crean oportunos.

Existen 10 características base que se colocan en una columna a la izquierda, todas las tiradas y modificadores se aplicarán en esta columna; las 10 características contrapuestas se colocan en una columna a la derecha, en esta columna no se realizará ninguna tirada y simplemente cada vez que se determine un valor en la columna izquierda, se colocará el valor correspondiente en la columna derecha.

Ejemplo:

En el ejemplo, el jugador coloca los modificadores en la columna-1 y realiza a continuación las tiradas (columna-2).

En la tirada por Castidad no ha aplicado ningún modificador, saca un 9 y lo multiplica por 5, como resultado obtiene un 45; inmediatamente coloca en la columna derecha la diferencia entre lo obtenido y 100, en este caso $100-45=55$.

En la tirada por sobriedad aplica un modificador de -2, saca una tirada de 8 que después de aplicar el modificador queda en 6, multiplica por 5 y obtiene 30 en Sobriedad, en consecuencia tendrá 70 en Ostentación. En la tirada por Lealtad decide aplicar un +5 y obtiene una tirada de 15 resultando un total de 20, multiplicando por 5 da 100 como resultado, pero como ya hemos dicho ningún valor puede ser mayor que 95, luego se quedará en Lealtad de 95 y en Deslealtad de 5. Seguiremos este proceso con cada característica hasta finalizar el perfil psicológico, entonces podremos iniciar la generación del personaje: durante la generación y dependiendo del juego y la profesión del personaje podremos efectuar ciertos ajustes en el perfil, que depen-

Columna-1 Modifica.	Columna-2 3d6	Columna izquierda	Columna derecha
	9	45 Castidad	55 Lujuria
-2	8	30 Sobriedad	70 Ostentación
+5	15	95 Lealtad	5 Deslealtad
-3	16	65 Compasión	35 Crueldad
+2	15	85 Valor	15 Cobardia
-5	12	35 Generosidad	65 Avaricia
-4	7	15 Idealismo	85 Materialismo
+4	10	70 Cerebral	30 Temperamental
	10	50 Patriota	50 No patriota
+3	5	40 No racista	60 Racista

TABLA

Existen 8 modificadores (+5,+4,+3,+2,-2,-3,-4 y -5); el jugador en primer lugar asigna los ocho modificadores a ocho características base; observad que 2 características quedan sin modificador. Una vez asignados los ocho modificadores, se tiran 3d6, se le aplica el modificador y se multiplica el total por 5.

$(\text{Modificador}+3d6) \times 5$

Si el resultado es mayor que 95 se queda en 95 y si el resultado es menor que 5 se queda en 5.

derán del caso en concreto; por ejemplo, un guerrero debe tener un "Valor" alto y un Elfo puede tener algún modificador hacia el "Racismo".

Los masters pueden también aplicar unos modificadores antes de realizar el perfil psicológico según raza o profesión.

Durante el desarrollo del juego el master deberá determinar en que casos se requiere un chequeo del perfil psicológico, que normalmente se harán cuando el juga-

dor pretenda hacer algo que pueda entrar en conflicto con la psicología de su personaje. Personalmente considero que una característica es determinante cuando es igual o mayor que 75 y en los otros casos doy libertad de acción a los jugadores.

El perfil psicológico debería ser sólo lo conocido en un principio por el master y el propio jugador; con el tiempo, el resto del grupo ya irá detectando las características más destacadas por la simple dinámica del juego.

Durante los módulos y campañas el master deberá organizar un sistema para que puedan ajustarse las características psicológicas; personalmente considero, que el correcto comportamiento de un jugador para con la psicología de su personaje debe permitirle al finalizar la campaña ajustar con 1d6 ciertas características.

Por otro lado deberéis observar que el perfil psicológico ideal se encuentra en el factor 50 y que características muy elevadas no dejan de ser desequilibrios psíquicos más o menos graves, aunque de entrada pueda no parecerlo. También es claro, que, dependiendo de las sociedades y épocas en las que se juega, ciertas características psicológicas pueden ser mejor vistas o peor vistas. Aunque a simple vista pueda parecer que ser generoso,

valeroso o leal es positivo, cuando estos aspectos se radicalizan son tan peligrosos como sus opuestos radicalizados. El único aspecto que como master considero positivo que sea muy alto es el de "Lealtad" y aunque pueda ser contraproducente para el individuo, siempre es beneficioso para el grupo. En última instancia hacemos aventuras para grupos no para individuos.

La definición exacta de cada característica no creo que sea tema para este artículo. Todos tenemos acceso a diccionarios, de todas maneras, son características muy comunes y los masters no deberían tener problemas con los jugadores por cuestiones de interpretación de términos; por algo son masters.

Por último, indicar que las 10 características escogidas no son las únicas posibles; pero he escogido estas, porque había tenido problemas con estos aspectos y la aplicación del perfil psicológico nos ha solucionado muchas dificultades. También debo decir que el perfil psicológico ha sido muy bien acogido por los jugadores, que se han integrado totalmente en sus características y ahora ya no solo comentan su fuerza, destreza o inteligencia, sino que farolean con su sobriedad, patriotismo o lujuria.



RECORTA O FOTOCOPIA ESTE BOLETIN
DE SUSCRIPCION Y ENVIALO A:

CLUB DE ROL AURYN
Pº URRUTIA 133-135, 6ºD
BARCELONA-08031-

Nombre
Apellidos
Edad . . . Profesión
Teléfono
Domicilio
Localidad
Provincia
Codigo Postal

Adjunto mi suscripción de 1200 M
para 6 números de TROLL a par
tir del nº por cheque pos-
tal o bancario a nombre de:
TROLL