

# VIRTUDES Y DEFECTOS PARA LOS PERSONAJES DE GOBLINS & GRUTAS

Por Skarfester

Un juego de rol se basa en la interpretación de un personaje, y cuanto más detallado y elaborado sea éste más interesante y divertida resultará la partida. Un personaje con un trasfondo y una forma de ser y actuar definida es mucho más realista y aporta mucha más viveza a una aventura que un personaje "plano", con sólo raza y atributos. Sucede al fin y al cabo como en una película.

Una forma de darle más detalle a un personaje es dotarle de virtudes y defectos. Este sistema existe en otros juegos como el Rolemaster, y me parece muy interesante trasladarlo al G&G.

Consiste en que cada personaje escoja una cualidad positiva o virtud y una cualidad negativa o defecto, para que quede compensado.

He elaborado un listado de ambas, pero cada master se puede crear la suya propia.

Lo ideal es que se escojan aleatoriamente, mediante una tirada por ejemplo, siempre que la virtud y el defecto no sean contradictorios, o entren en conflicto con la profesión del PJ (como un artesano que fuera un manazas o un marinero con miedo al agua).

## Opciones positivas

### **Empatía con raza o cultura:**

El PJ se lleva bien con una determinada raza o cultura, distinta de la suya. Conoce sus costumbres, sabe como manejarse en su sociedad y sus miembros lo respetan. +1 a todas las tiradas que impliquen relacionarse con gente de esa cultura con la que el PJ tiene afinidad. El Goblinmaster decide si tal afinidad es posible (un elfo amigo de los orcos¿?).

### **Sentido desarrollado:**

El PJ posee uno de los sentidos más desarrollado de lo habitual. A elegir entre:

Vista. +1 a todas las tiradas en que el uso de la vista sea determinante (otear el horizonte, disparar un arco a larga distancia...)

Oído. +1 a todas las tiradas en que se emplee tal sentido para conseguir algo (espiar una conversación, oír si alguien te persigue...).

Olfato. +1 a todas las tiradas relacionadas con tal sentido, como oler un rastro, reconocer un perfume, comida en mal estado...

### **Atractivo:**

El PJ tiene algo que lo hace especialmente atractivo al sexo opuesto. Sex-appeal, morbo... como lo quieras llamar. +1 a todas las tiradas que impliquen relacionarse con una persona del sexo opuesto.

### **Resistencia:**

El PJ posee una resistencia innata a algo, por encima de lo normal. Puede ser resistencia al frío, al calor, a las enfermedades, a la magia, a los venenos... +1 a todas las tiradas contra el elemento escogido.

**Ambidestro:**

El PJ puede utilizar sus dos brazos indistintamente, o sea que podrá llevar un arma en la mano que quiera sin penalizaciones o utilizar dos armas con un penalizador menor.

**Habilidad:**

El PJ es especialmente hábil en una disciplina concreta, ya sea por entrenamiento, educación o de forma innata. Puede sumar +1 cuando realice alguna de estas tareas: nadar, trepar/escalar, montar a caballo, manualidades, cocinar... Habilidades secundarias, no permitas que escojan magia, combate o cosas así.

**Etiqueta:**

El PJ ha sido educado en los buenos modales y sabe relacionarse con las altas esferas. Conoce los modales, los protocolos y las formas a la hora de dirigirse a personas de clase alta o de rango superior como reyes. +1 a todas las tiradas en que el PJ intente relacionarse con gente de este tipo.

**Liderazgo / Intimidar:**

El PJ inspira un profundo respeto a sus semejantes. Da confianza a los suyos y provoca temor en sus enemigos. El +1 se aplicaría a las tiradas en las que el PJ pretende intimidar o asustar a alguien, o si por el contrario lo que quiere es infundir valor a los suyos o convencerlos de que hagan lo que él dice.

**Orientación:**

El PJ posee una capacidad sorprendente para orientarse, ya sea al aire libre o incluso en cuevas o mazmorras. Recordará los lugares y caminos por donde haya pasado. +1 a tiradas de orientación.

**Sangre fría / Valentía:**

El PJ no se amilana con facilidad, y aunque las circunstancias sean adversas sabe mantener la calma y no perder el control. +1 a las tiradas contra miedo o en situaciones en que mantener el control sea vital (el Goblinmaster podría decidir que desactivar una trampa mientras el grupo es atacado por arañas venenosas es una actividad bajo presión y por tanto aumenta la dificultad).

**Silencioso:**

El PJ tiene la capacidad de moverse sin apenas hacer ruido. +1 a las tiradas de latrocinio en que el personaje quiera pasar desapercibido haciendo el menor ruido posible (como pasar por detrás de un guardia sin que éste se percate).

**Madrugador:**

El PJ necesita dormir una hora menos de lo normal para estar plenamente descansado, y además puede dormir de forma más vigilante, despertando ante ruidos de cierto nivel (no se despertará con ruidos débiles).

**Opciones negativas****Sentido mal desarrollado**

El PJ tiene algún defecto en uno de los sentidos:

Vista. El PJ no ve bien a larga distancia. -1 a las tiradas en que se ponga a prueba la visión del PJ.

Oído. Es un poco duro de oreja. -1 a las tiradas en que se ponga a prueba la agudeza auditiva del PJ.

Olfato. No distingue bien los olores, y no es capaz de seguir un rastro. Esto afecta también al sentido del gusto, que pierde sensibilidad. -1 a las tiradas en que utilice estos sentidos.

### **Código de honor**

El PJ sigue escrupulosamente un código de honor de tipo caballeresco (o samurai), lo que le obliga a: no atacar por la espalda, emboscar u realizar otras tretas, no huir, no atacar a una persona desarmada, jugar limpio, socorrer damiselas y comportarse con educación y mesura.

### **Irascible (broncas)**

El PJ se enciende con facilidad, y saltará ante cualquier provocación. No soportará burlas ni ofensas y se enfrentará a quien gose faltarle el respeto. Deberá superar una tirada de Inteligencia de dificultad variable (según situación) para controlarse.

### **Distraído**

El PJ tiene una extraordinaria habilidad para despistarse y perder la concentración. Cuando realice una tarea que requiera concentración y en la que no haya tensión (como vigilar un puesto, seguir un rastro...) deberá superar una tirada de dificultad variable de inteligencia o se distraerá.

### **Fobia**

El PJ tiene un miedo irracional hacia algo. Puede tener claustrofobia, vértigo, miedo al agua, a las masas de gente, a la oscuridad, a las agujas, a un bicho (rata, araña, serpiente...), etc. Procura no escoger una fobia que suponga un grave handicap para el personaje. Cuando éste se enfrente a la situación que le produce miedo, deberá superar una tirada de inteligencia para controlarse y actuar normalmente.

### **Cobardía:**

El PJ es miedoso, y en las situaciones de extrema tensión tenderá a quedarse paralizado o huir. En tales situaciones deberá superar una tirada de inteligencia o quedará bloqueado.

### **Odio racial:**

El PJ tiene arraigado un profundo odio hacia una raza o cultura en particular. -1 a las tiradas para relacionarse con un sujeto de la raza odiada. Nunca confiará en el sujeto odiado, ni lo ayudará ni aceptará sus órdenes. Si además el sujeto del odio es enemigo del personaje, lo atacará sin pensárselo dos veces (el primer caso sería por ejemplo el de un elfo que odia a los semielfos. Si se topa con uno de ellos, pero siendo de su bando, no lo atacará, pero lo despreciará, evitará relacionarse con él y no le prestará su ayuda. El segundo caso sería el de un enano que odia a los orcos. Cuando se topara con uno solo pensaría en aniquilarlo, y no haría rehenes). Para controlarse y evitar que estas cosas ocurran, tendrá que superar una tirada de inteligencia de dificultad variable según la situación.

### **Dormilón:**

El PJ necesita una hora más de sueño de lo normal para descansar bien, y además resultará muy difícil despertarlo una vez haya conciliado el sueño.

**Feo:**

El PJ tiene algo (defecto físico, aspecto, forma del rostro o lo que sea) que hace que los sujetos del sexo opuesto lo encuentren desagradable, o en todo caso nada atractivo. -1 a las tiradas para relacionarse con el otro sexo.

**Glotón:**

El PJ necesita ingerir mayor cantidad de alimentos de lo normal para quedar satisfecho. Se podría representar así: si un PJ común gasta 1 ración de comida diaria, el PJ glotón gasta 1,5 raciones al día.

**Manazas:**

El PJ es especialmente torpe con sus manos, y recibirá un -1 a todas las tiradas que requieran destreza manual.

**Vulgar / Bruto:**

El PJ se ha criado en entornos bajos con poca educación y no conoce lo que son las buenas maneras ni los modales y no sabe comunicarse de forma educada. -1 a las tiradas que impliquen relación con personajes de clase alta o en las que se requiera actuar de forma cortés y educada.

**Machista (o feminista):**

El PJ no siente el menor respeto por el sexo opuesto, y considera que hay cosas en las que no deben meterse. Su trato con el otro sexo será de prepotencia y desprecio. -1 a las tiradas en que el PJ se relacione con alguien del sexo opuesto. Deberá superar tiradas de inteligencia o no acatará órdenes de alguien del otro sexo, etc.