

# EL ARTISTA, nuevo Origen Social para un personaje de Stormbringer

POR SALVADOR TARRIDA  
Y EDUARD GARCIA

“... Hacía una semana que Xox-Ohm-Ar de Banarva, Urg el bárbaro y yo, Fénix de Myrrhyn, permanecíamos en Gromoorva. Hoy por fin habíamos concertado un trabajo serio y en breves días nos volveríamos a encontrar con la aventura y el peligro. Esa misma noche salimos a despedirnos del ambiente de la ciudad. En la zona portuaria, el nivel etílico subió con igual rapidez que nuestro coraje y deseo carnal. Cuando amenazaban por salir los primeros rayos de sol, decidimos acabar la juerga entre sábanas calientes. Xox-Ohm-Ar era un experto, y solo tuvimos que seguir su olfato. Al poco rato, estábamos tomando la última jarra de cerveza tarkeshita rodeados de muy buena compañía. Fue allí donde le conocimos. No paraba de saltar y bailar, sus gestos y muecas hacían reír a todo el mundo. Nos caímos tan bien que se unió al grupo y partió a la mañana siguiente con nosotros en pos de la aventura que nos esperaba...”

Es inconcebible imaginar una sociedad como los Reinos Jóvenes (o en general el tipo de sociedad el que se ambientan los juegos de rol de fantasía) sin destacar el papel del artista. El nuevo origen social que proponemos para los personajes de Stormbringer representa al artista ambulante, que englobaría desde el malabarista al bardo, desde el fakir “come-fuego” al actor dramático.

Si bien la gran mayoría (sino todos) empezaron humildemente en la calle, hemos creído conveniente distinguir entre los que buscan sustento en mercados y burdeles y los que disponen ya de una reconocida fama y actúan frecuentemente en fiestas organizadas por la nobleza o en grandes ceremonias religiosas. Esta minoría serán más cultos y más competentes en su especialidad, pero seguirán disfrutando de la vida de trotamundos y difícilmente fijarán su residencia, como sus colegas de menor prestigio. Serán, pues, carne de aventura. Su motivación será más clara que la de los demás personajes: la aventura en sí misma; además, el viajar les da acceso a conocer distintas culturas y nuevas hazañas, que les reportará “nuevo repertorio” y les permitirá cautivar a su auditorio cuando se encuentren en una región alejada.

En términos de juego, sus características son las siguientes:



## Determinación de la nacionalidad y el origen social

En principio, no se encontrarán artistas ni en Melniboné ni en Pan Tang (donde dejan estas labores de distracción a los esclavos), ni en Myrrhyn, ni en Org, ni en las tierras salvajes de Oin y Yu, ni entre los nómadas del Desierto de las Lágrimas.

Si el personaje es de Nadsokor, tendrá un 10% de ser artista además de mendigo, siempre y cuando sus mutilaciones no se lo impidan.

En los demás casos, el personaje será artista si en la tirada en la tabla de origen social se obtiene un resultado de 20, 30, 45, 60, 85 ó 00 (un total de un 6% de probabilidad). En Dharijor, donde se potencia el lado creativo del Caos, también lo sería con un resultado de 19, 44 ó 59.

## Bonificación a las características

Un personaje artista debe agradar al público y demostrar su habilidad. Añadir 1D4 a su DES y 1D4 a su CAR.

## Habilidades

Si su personaje resulta artista, el jugador deberá lanzar 1D10. Si obtiene un resultado de 9 ó 0, le llamaremos “Vedette”; habrá destacado en su campo y tendrá un reconocido prestigio. Las habilidades propias de su oficio serán:

- Música y Leyendas .....1D100%
- Cantar .....1D100%
- Malabares .....1D100%
- Juegos de Manos .....1D100%
- Hacer volteretas ..... 1D100% \*
- Equilibrio ..... 1D100% \*
- Tregar ..... 1D100% \*
- Evitar ..... 50%
- Saltar ..... 1D100% \*
- Elocuencia ..... 50%

\* Los que no sean Vedette deberán dividir por dos el resultado de la tirada.

Los Vedettes además hablarán el Bajo Melnibonés a un 40% y sabrán Leer y escribir la Lengua Común con un porcentaje del 80%.

## Competencias en armas y limitaciones

Recibirán un 25%, más los bonus correspondientes, en el manejo de la Daga, tanto en ataque como en Parada, como en su competencia lanzarla (recuerda que a esta además del bonus de Ataque se le deberá sumar la mitad del porcentaje en Malabares del artista).

Nunca llevarán una armadura más pesada que la de cuero (y evitarán en lo posible tener que llevarla). No desarrollarán (al menos inicialmente o como aprendizaje con un Maestro) competencias en armas de dos manos ni en escudos de tamaño mayor que la rodela.

## Equipo inicial

Empezarán el juego con sus llamativos ropajes, con los instrumentos que dominan (recuerda que era un instrumento por cada 10% en Música y Leyendas, descartando la fracción), con su daga y con 1D20 x 1/3(INT+DES+CAR) en GB. Si el personaje artista es Vedette, empezará con 1D100 x 1/3(INT+DES+CAR) GB.

## Cultos

Dependiendo del país de origen, adorarán a Lassa o al Caos. En cualquier caso, nunca será fieles ni de Chardhros, ni de Slotar, ni de Narjhan, ni de Malchin, que exigen como premisa de culto destruir o mancillar todo lo estéticamente bello.