

PJs con carácter

13
SIR
RogE

¿Y antes de ser aventurero qué hacías?

por Jesús E. Duce.

En todos los juegos de rol la creación de los personajes es un paso importante para el desarrollo de la diversión en una partida. El rol es eso precisamente, representar diferentes papeles y personalidades. No es divertido ver como fulanito lleva su enano masacra-orcos de la misma manera que su elfo mago, que su caballero humano o su...porque Fulanito siempre es Fulanito.

Para que el sistema no chafe algunos personajes preconcebidos por el jugador, es mejor usar esta ayuda inmediatamente después de hacer las tiradas de características (no es muy divertido querer llevar un paladín con el rasgo de cobardía). El número de tiradas debería estar limitado a un máximo de tres para no abusar de la suerte ni sobrecargar al personaje y al jugador.

Un papel muy importante en cualquier personaje y una valiosa herramienta para darle profundidad y colorido son las pericias. La tabla ha sido realizada con el propósito específico de otorgar un background algo coherente y en ese punto las pericias deberían ser usadas para definir la personalidad de ese personaje (por ejemplo, es normal que un guerrero tenga Montar a Caballo, Caza, Resistencia, etc, pero si además tiene Juego y Tasado de Gemas parece más un mercenario que un paladín que posea Heráldica y Etiqueta). En ese aspecto pienso que es importante potenciar el uso de estas habilidades en las partidas, ya que aunque no sean infalibles como algunos conjuros, pueden salvar sin duda alguna la vida de un personaje si se usan con cabeza (piensa como se verá un guerrero que cae al agua en un combate naval y resulta que no sabe Nadar, o un clérigo que no conoce la clave de un posible ritual importante porque no leyó de pequeño los catecismos y no tiene Religión, por no decir nada del rudo grupo mercenario al que se le da un pergamino con su contrato legal y ninguno sabe Leer/Escribir).

Intentando redondear pues el uso de las pericias, os propongo un sistema alternativo de aprendizaje. Los personajes obtienen nuevas casillas para gastar en pericias al subir de nivel como indica el manual. Estas casillas pueden usarse para comprar pericias normalmente, pero para obtener la pericia debe entrenarse durante 100 horas (es decir, un ladrón no sube de nivel y aprende Disfraz por intuición divina). Al acabar ese período de entrenamiento, el PJ debe hacer una tirada sobre esa habilidad para comprobar si se gana o no. En caso negativo debe volverse a entrenar al menos un 50% del tiempo para tener derecho a una nueva tirada de comprobación, esta vez con un bono de +1.

Pueden aplicarse 2 reglas opcionales:

a) El número de lenguajes que son determinados por la inteligencia del personaje son nuevas casillas que pueden distribuirse en habilidades de armas o en pericias de no armas.

b) En el caso de las pericias de armas, cuando se realiza la tirada de comprobación hay que conseguir golpear una Armadura 0 (es decir, obtener su número de GHAC0).

Pero además, los personajes pueden intentar obtener casillas (que no pericias) adicionales a parte de las concedidas por el nivel. Para ello se usa el mismo método, a excepción de que el número de horas a invertir son 300.

Bueno, tampoco todas las horas son iguales aunque tengan 60 minutos. Depende mucho el nivel de aprendizaje si un personaje entrena con un maestro o es autodidacta. La siguiente tabla ofrece multiplicadores al tiempo real de estudio o aprendizaje gastado:

*Con un maestro o tutor y en condiciones óptimas (escuela de entrenamiento, biblioteca, etc).....x2

*Con un maestro o tutor pero sin tener a disposición muchos medios.....x1,5

*Autodidacta con medios a su disposición.....x1

*Autodidacta en campaña (viajando, etc).....x0,5

*Después de haber realizado una actividad dura ese mismo día (viajar a marcha forzada, combatir, etc).....x0,1

Por último, mencionar que algunos de los rasgos de la tabla principal están sacados de tablas parecidas existentes en los juegos Stormbringer y Aquelarre. Sin embargo, esta nueva tabla las expande sobremanera y además las adapta al sistema de juego de AD&D.

¡Que os divirtáis!

Tabla características

01-El PJ mató a su mejor amigo en un arranque de furia. Desde entonces odia pelear y mucho más matar. Tiene un -2 a todas sus tiradas de ataque.

02-Posee unos sentidos extraordinariamente desarrollados. Gana gratuitamente las pericias de Lucha a ciegas, y Alerta (del Manual del Buen Ladrón).

03-El PJ busca al asesino de su familia. Desde su muerte, se ha estado entrenando para el día de la venganza. Gana dos pericias en armas gratis.

04-Sufrió un accidente que le desfiguró la cara. Pierde 1 punto de Carisma y 2d10 de Apariencia (si se usa esta característica, la cual normalmente se hace tirando 1d100 o 3d6x5, y aplicando modificadores por razas. Por ejemplo: +10 a elfos, +5 semielfos, etc.).

05-El PJ ha heredado el arma de su padre, de la cual nunca se desprende. Empieza con esa arma gratis. Con 20% es mágica (ver más adelante la posibilidad de objetos mágicos); con 25% es extremadamente valiosa y multiplica su valor según 1d4: 1-2 el doble /3 el triple /4 el cuádruple. Se lanza para ambas posibilidades.

06-Problemas de peso: +30 kilogramos, pierde un punto de Destreza.

07-Visión excelente, cuyo alcance aumenta en un 50% (también afecta a la infravisión). Ver tabla 62 del Manual del Jugador.

08-Cobardía. El PJ atacará únicamente por la espalda o a individuos netamente inferiores. En caso de ser atacado por alguien peligroso, tenderá a huir, defendiéndose normalmente si no tiene otro remedio. Gana un +1 a su tasa de movimiento y la pericia de Correr. Si el PJ quiere sobreponerse a su cobardía para realizar algo heroico debe sacar su SAB+INT+CAR en 1d100 (modificado por el master según la situación).

09-Feminista/Machista. El PJ considera a todas las hombres/mujeres unos cerdos/zorras. Tiene un -5 a las relaciones con miembros del sexo opuesto.

10-El PJ posee un don especial con los animales. Estos no lo atacarán a no ser que realice un acto hostil o estén hambrientos. Gana las pericias de Comprensión de animales y Manejo de animales.

11-Sufre de un terrible vértigo: -20% a Trepar y -4 en situaciones de altura.

Esta ayuda va encaminada a todos aquellos que quieran ver que detras de esa hoja que dice "PJ" hay algo más que un papel lleno de números, porque de lo contrario simplemente estamos jugando a un Squad Leader de fantasía en el que las unidades han sido reducidas a 1 ficha=1 individuo.

Es necesario pues, hacer mayor hincapié en la representación de los personajes y evitar lo que yo llamo personajes clones. Un ejemplo puede ser: Zutanito se crea un guerrero Berseker que desgraciadamente muere y aparece un bárbaro cazador que también fallece, para resurgir como un caballero exterminador de brujas. Aunque pueda parecer que su personaje ha variado, no es así. Es el mismo Zutanito con sus ataques suicidas y sus chistes ruidosos. Únicamente el azar de los dados ha hecho que los personajes sean diferentes.

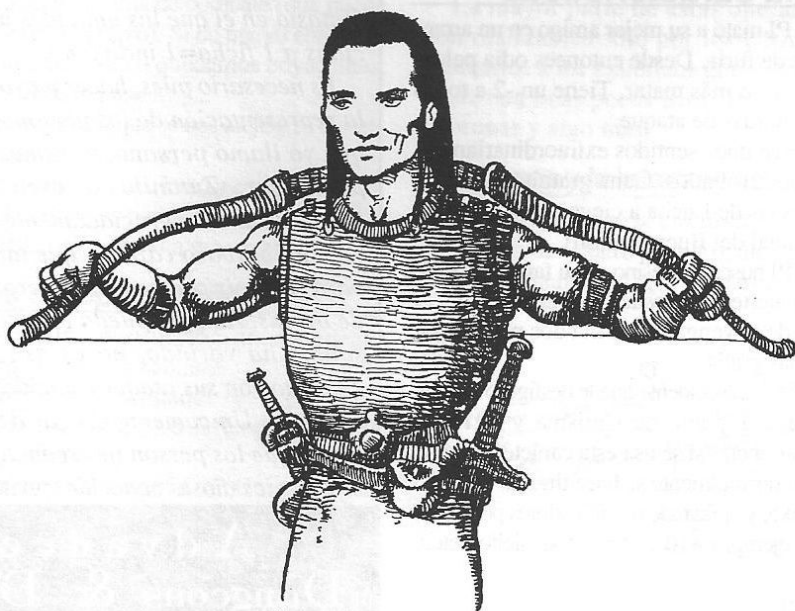
¡ Por los dioses conocidos, evitat eso!.

Advanced
Dungeons & Dragons

- 12-A raíz de una terrible enfermedad casi mortal, el PJ es extremadamente débil: -1 a Fuerza y Constitución.
- 13-Se crió en otra tierra o país fuera del suyo original. Posee un idioma adicional para hablar, y si saca su INTx5, también lo sabe escribir y leer.
- 14-El PJ es bajito: -30 centímetros.
- 15-Posee un oído extremadamente sensible. Esto le da un 20% a Escuchar Ruidos (además de modificadores por raza y Destreza). Si ya posee esta habilidad, gana ese porcentaje.
- 16-Cleptómano. Siempre que se le presente la ocasión intentará robar, aunque el botín no tenga ningún valor. Gana un 25% a Robar Bolsillos, igual que en la entrada anterior.
- 17-Confiado. El PJ cree en la bondad natural de las gentes. En un principio no desconfiará de nadie a no ser que le dé pruebas evidentes de mala fe.
- 18-Naturaleza irascible y violenta. Gana una pericia gratis en armas y una casilla de especialización en combate a puñetazos o lucha (ver Manual del Buen Guerrero).
- 19-El PJ es cuando puede un sibarita y un gourmet, amante de la buena comida y mejor bebida. Gana la pericia de Cocinar.
- 20-Estuvo alistado en una tropa de mercenarios o fue soldado. Gana dos pericias gratuitas en armas.
- 21-Posee un objeto mágico más o menos convencional (ver Manual de Master). Tirar 1d10 para determinar la importancia: 1-6 objeto menor/7-9 objeto medio/10 objeto mayor.
- 22-Debido a un accidente el PJ es cojo de una pierna. Tiene un -3 a la tasa de movimiento y pierde un punto de Destreza.
- 23-El PJ tiene una voz bien entonada y melodiosa. Gana 1 punto de Carisma y la pericia de Cantar.
- 24-Al PJ le gustan mucho las mujeres/hombres. De hecho, no pierde ocasión de abordarlas, bromear y, si puede, compartir la cama con ellas/os. Gana un +4 de bono a las relaciones con individuos del sexo contrario.
- 25-Hace años, el PJ perdió la mano en un combate. No puede usar armas de dos

- manos y tiene un -2 a se Destreza. No es necesario que el miembro fuera amputado, sino que puede estar inútil. Sí puede usar un escudo en esa extremidad.
- 26-El PJ es excepcionalmente robusto y gana un punto de Fuerza.
- 27-Es un sádico que disfruta con el sufrimiento y la muerte. Gana la competencia de Intimidación (ver Manual del Buen Ladrón).
- 28-El PJ es sordo de un oído y tiene un malus de -15% a Escuchar Ruidos.
- 29-Posee una habilidad y coordinación magnífica. Gana un punto de Destreza.
- 30-El PJ es un hombre de mundo, conocedor de la gente y del espíritu humano (o de otras razas según se tercie). Gana la pericia de Historia Local para dos zonas geográficamente concretas y la pericia de Observación (ver Manual del Buen Ladrón).
- 31-El PJ es extraordinariamente simpático y convincente cuando habla. Gana un punto de Carisma y la pericia de Hablar Rápido (ver Manual del Buen Ladrón).
- 32-Odia ir de compras y discutir un precio. Si puede pagar lo que le piden, lo hace. En caso contrario se va.
- 33-Sufre de mareos siempre que pone el pie en un barco. Tiene un -20% o -4 a todas sus habilidades y tiradas sobre un barco.
- 34-Se crió en una provincia costera o en el cauce de un río navegable. Gana las pericias de Nadar, Pescar y Mareaje.
- 35-Es aficionado a la caza. Posee Caza y Rastreo.
- 36-Tuvo acceso a una educación suplementaria. Gana un punto de Inteligencia, y las pericias de Historia Antigua y Leer/Escribir su idioma natal.
- 37-El PJ es despistado por naturaleza. Pierde un punto de Sabiduría.
- 38-Tiene un miedo cerval al agua. Es un inútil completo en cualquier pericia de Nadar, Navegación o Mareaje. Evita toda cercanía a grandes extensiones del líquido elemento.
- 39-Espíritu casi suicida en combate. Nunca retrocederá ni huirá del enemigo a no ser que se vea abrumadoramente superado. Gana un bono de +1 a sus tiradas de ataque y a su iniciativa en combate.

- 40-Fue criado en un ambiente rural. Gana las pericias de Manejo de Animales y Herbalismo.
- 41-Viciado por el juego. Al PJ le cuesta negarse a una partida o a una apuesta. Gana la pericia de Juego.
- 42-Sexto Sentido. El PJ conseguirá descubrir esa trampa o emboscada en último momento si pasa una tirada de suerte (Carisma en 1d20).
- 43-Posee tres frascos que contienen pociones (a determinar).
- 44-Es propietario de un arma particularmente bien forjada que se trata como de +1 no mágica.
- 45-Su organismo le proporciona una inmunidad contra los venenos frente a los cuales gana un +2 a sus Tiros de Salvación.
- 46-El PJ tiene buenas dotes de imitador que le permiten integrarse en todos los ambientes sociales y culturales. Recibe un punto de Carisma y la pericia de Disfraz.
- 47-Tiene un campo de visión más desarrollado por lo que sólo es sorprendido en combate con un en 1d10 (en vez del 1 a 3 normal).
- 48-Ambidiestro. Gana la especialización de estilo con dos armas (ver Manual del Buen Guerrero) de manera avanzada. No tiene ninguna penalización con su mano contraria.
- 49-Es propietario de un estupendo caballo de monta. Gana la pericia de Cabalgar Caballos. Además el animal posee los puntos de golpe máximos posibles según su especie y conoce varios trucos que obedecen a la voz del PJ (acude a su llamada, etc).
- 50-El PJ posee un amigo influyente. Tirar 1d10: 1-7 de importancia local/8-9 de importancia regional/10 de importancia internacional.
- 51-Posee el mapa de un legendario tesoro perdido. Hay un 20% de que sea falso, y otro 20 % de que ya lo hayan saqueado.
- 52-Se beneficia de alguna experiencia o entrenamiento adicional. Gana una casilla de pericia de armas o de no armas, a su elección.
- 53-Participó en una gran batalla donde destacó por su bravura. Gana una pericia en armas y 1d20 de fama (+5 según la importancia de la misma, a determinar en 1d10 con el mismo método 1-7;8-9;10, de tres categorías que hemos usado siempre).
- 54-Tiene un misterioso tatuaje en una parte de su cuerpo. Tirar 1d100: 01-34 normal; 35-67 mágico (tirar 1d10 para importancia); 68-100 maldito (ídem).
- 55-Es un bebedor empedernido que conoce todas las tabernas del país. Gana un 1 punto de Constitución, y la pericia de Destilación, además de un +4 de bono en sus tiradas para aguantar los efectos del alcohol.
- 56-Posee un libro extraño en una escritura ininteligible. Tirar 1d100: 01-40 es un grimorio mágico; 41-70 es un libro que permite aprender alguna habilidad (cualquier pericia que se considere más o menos apropiada); 71-100 un libro con mero valor folclórico o de conocimientos sobre algún tema.
- 57-Cree firmemente en cualquier tipo de superstición y creencia, lo cual lo convier-





- te en bastante maniático. Regularmente recibe visiones sobre su supuesto destino. Gana la habilidad de poder lanzar un Augurio (ver conjuro de clérigo), una vez al día. También tiene gratis la pericia de Astrología.
- 58-Posee una flauta o instrumento musical laboriosamente trabajado. Hay un 40% de posibilidades de que sea mágico (determinar importancia con 1d10). Obtiene la pericia de Tocar Instrumento. El valor monetario es el doble del de una pieza normal.
- 59-Ha heredado un anillo familiar que ha pasado de generación en generación. Hay un 25% de probabilidades de que sea mágico. Tirar 1d10.
- 61-La mujer de sus sueños es la hija de un noble vecino, pero antes de conceder la mano de su hija, el padre exige al PJ que haga una prueba de su valor. (O cualquier otra historia relacionada con un difícil desafío: restaurar el honor de la familia, convertirse en caballero, etc).
- 62-Dedica su vida a la búsqueda de un hermano gemelo desaparecido (u otro miembro de la familia o amigo perdido).
- 63-Es extremadamente meticuloso y cortés de ahí que no emprende ninguna acción (ni siquiera ir al lavabo) sin haberla meditado previamente. Gana la pericia de Etiqueta.
- 64-Es el hijo abandonado (o bastardo) de un rey, noble o personaje importante y pretende reclamar sus derechos o simplemente su existencia.
- 65-El PJ es hijo de una familia noble: suma 1d20 a su status social (que suele determinarse con 1d100) y gana 1d10 de fama (según su status social, determinar importancia de la familia). Si pasa de 80 aplicar la siguiente entrada.
- 66-El PJ es hijo de una familia rica (tirar 1d10 para importancia: 1-7 adinerada; 8-9 ricos; 10 posee una fortuna inmensa). Según dicha importancia, el dinero inicial del PJ se multiplica por 2, 4 o 7.
- 67-Posee una cara de ángel y una sonrisa rompecorazones. El PJ es extremadamente atractivo/a. Gana un punto de Carisma y 2d10 de Apariencia.
- 68-Muy escrupuloso y comodón. Pide siem-

- pre gozar de la máxima comodidad, por lo que siempre comprará los artículos más costosos y se hospedarán en las habitaciones más lujosas y caras.
- 69-Excesivamente soberbio. No soporta a los irrespetuosos ni gente de nivel inferior. Gana 1d8 a su nivel social, pero pierde 1 punto de Carisma.
- 70-Piensa que la traición, mentira, emboscada, puñalada tramera...no existen en el mundo.
- 71-Suerte, potra, chepa inmensa. El PJ parece irradiar un aura que lo hace invencible (o casi). Tiene la costumbre de que casi cualquier cosa que intenta, por estúpida que sea, le salga bien. Gana 2 puntos de Carisma y un +1 a los Tiros de Salvación.
- 72-El PJ es un servidor de un PJ importante (tirar 1d10 para ver su importancia). Si es guerrero, servirá como escudero; si es mago como aprendiz; en el caso de un clérigo, será novicio; y en el de un ladrón, nuevamente aprendiz.
- 73-El PJ ha nacido para ser alguien importante, un futuro rey y constructor de imperios. Es un líder natural. Su sueño es llegar algún día a gobernar algo (un ejército, un reino, aunque sea un pueblucho). Gana la habilidad de Habla Rápida y 2 puntos de Carisma.
- 74-Se le repite persistentemente un sueño o visión que puede tener un importante significado para él.
- 75-Derrochador. No sabe retener el dinero en sus bolsillos. Nunca podrá tener más de 250 monedas de oro en metálico. Lo sobrante lo gastará inmediatamente en los primeros caprichos que tenga o en muestras de generosidad y dilapidación total.
- 76-Acusado por error de un crimen que no ha cometido. Busca a los verdaderos culpables o probar su inocencia. La justicia le busca a él.
- 77-Ha provocado la pérdida de algún objeto importante o tiene una deuda sin fondo. Es perseguido por los sicarios de su acreedor.

- 78-Alergia a algo (determinar por jugador y master). Tiene un -4 todas sus tiradas y un -40% a sus habilidades cuando está en contacto con la causa de la misma (polvo, polen, gatos, etc.). Evidentemente puede buscar su curación, aunque tendrá que sudar un poco.
- 79-Amnésico. No conoce su identidad ni pasado, aunque retiene sus competencias y habilidades.
- 80-Forma parte de una secta o gremio, sociedad secreta, etc. la cual a veces requiere sus servicios. Aunque él también puede pedir ayuda a los otros miembros de la misma. Tirar importancia en 1d10.
- 81-El PJ es un servidor de alguna entidad o entidad (tipo genio, elemental, etc.) a la cual sirve. De vez en cuando se le encomiendan misiones y trabajos, pero si los cumple bien también recibe dones y recompensas.
- 82-Se ha conseguido la enemistad de un personaje de cierta importancia (determinar cuánta con 1d10). La venganza de éste no tiene necesariamente que ser a muerte.
- 83-Vendido completamente al vil metal. Todas las acciones del PJ tienen un único objetivo: ganar pasta. No hará el menor movimiento sin preguntar el beneficio que saca a cambio. Gana la proficiencia de Tasado/Evaluación de Gemas y la de Saqueo (ver Manual del Buen Ladrón).
- 84-Ha caído en desgracia con su dios o se ha ganado la enemistad de un culto a elegir.

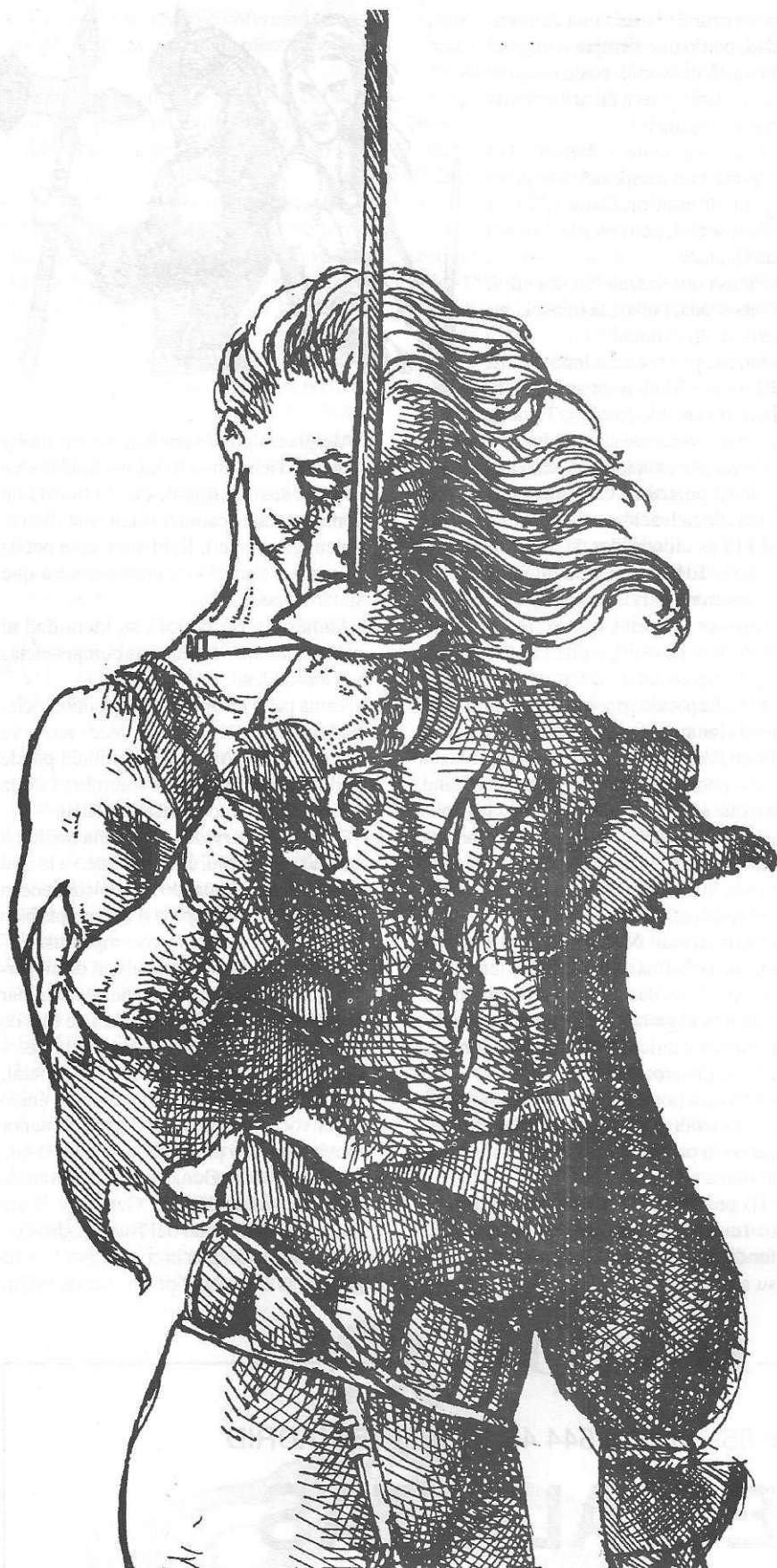
naipe

Meléndez Valdés 55- Tel.(91) 544 43 19 - 28015 MADRID

ESPECIALISTAS

WARGAMES, SIMULACION, FANTASIA Y ROL

Exposición completa de todos los juegos
Venta directa y por correo



Los servidores y devotos le persiguen o simplemente le harán la vida imposible si se cruza con ellos.

85-Mentiroso patológico. No ha dicho una verdad en toda su vida, ni siquiera a sí mismo.

86-Adicto a una droga (determinarla). Debe consumirla periódicamente o va sufriendo una penalización de -1 (-10%) a sus tiradas por día posterior sin tomarla, y sufre

un -1 a todas sus características por período de toma completo sin conseguirla. Hay que ver cada cuanto debe hacer una toma.

87-Reflejos rápidos. Gana la pericia de Saltar y un punto de Destreza.

88-Posee una visión acostumbrada a la oscuridad con un alcance de 20 metros. Si ya posee infravisión, este alcance se añade.

89-Obsesionado con el poder y/o la fama.

Buscará por cualquier medio ascender en la escala social y amasar poder, dinero o gloria. Hoy un pueblo, mañana...el mundo.

90-Tiene una mascota fiel a sus órdenes (debe tirar su Carisma x3 en 1d100 para que le obedezca, y la orden debe ser simple). Depende de si el PJ es originario de ciudad o campo: 1-7 normal (perro, halcón...); 8-9 exótico (jabalí, pantera...); 10 especial, un animal con facultades o poderes especiales (hipogrifo...).

91-El PJ tiene un servidor/amigo que le sigue fielmente y al cual salvó la vida o quien le debe un favor. Este PNJ busca saldar su deuda (de todas formas respetará su alineamiento a pesar de las órdenes del PJ). Para su importancia 1d10: 1-7 de uno a dos niveles menos que el PJ; 8-9 mismo nivel que el PJ; 10 de uno a dos niveles más que el PJ. La clase y personalidad se determinan al azar.

92-El PJ nació con ciertos poderes psíquicos innatos (1-7 menores; 8-9 medios; 10 importantes). Usar la tabla de talentos salvajes del Manual del Buen Psíquico, tirando 1, 2 o 3 veces.

93-El PJ sufre algún tipo de maldición hereditaria o por algún hecho pasado: 1-7 pequeña, malus en pericias o tiradas; 8-9 media, algún comportamiento especial fuera de su control; 10 mayor, licantrópia, inicios de vampirismo (tolerando la luz con negativos y necesitando beber sangre), estar convertido en algo que no es su verdadera raza, etc.

94-Odio a una determinada raza inteligente. Cuando se topa con un individuo de esa raza reacciona con: 50% furia asesina incontrolable, 50% mente fría, calculadora y criminal.

95-Sufre un horroroso miedo a cierto tipo de animales, criaturas o situaciones. Cada vez que alguna de estas condiciones están presentes sufre el efecto de un conjuro de Miedo con un -4 de malus a su Tiro de Salvación).

96-Doble personalidad. En ciertas situaciones de tensión o en determinadas circunstancias (a veces sin motivo aparente), el PJ actúa con otro alineamiento y perfil de comportamiento diferentes al suyo normal (se determina al azar). Para salir de este estado debe tirar su Sabiduría x3 en 1d100. Puede hacer una tirada cada hora.

97-Homosexual, o lesbiana si es el caso.

98-El PJ está metido de lleno en una búsqueda épica a la cual dedica principalmente su esfuerzo, su tiempo y su dinero (el Santo Grial, el Arca de la Alianza, la Aspirina Efervescente...). Cuando actúa en pos de dicha meta gana un +1 de bono o un 10% a sus tiradas y habilidades.

99-Odio total ¡Total! a una raza, especie animal, profesión, nacionalidad...El PJ los busca para exterminarlos de la faz del mundo.

100-¿¿¿ (Se deja a la imaginación del máster. Sé imaginativo y no te cortes. A por él.).