

Letras como rasgos

Jorge Alonso*

Vigo, 12/2005 — v1.0.0

Índice

- 1. **Introducción** 1
- 2. **Conjugaciones como rasgos** 1
- 3. **Letras como rasgos** 1
- 4. **Multiplicar los rasgos** 2
- 5. *Turixtax* 2

1. Introducción

Buscando un sistema especial de rasgos para *juegos de interpretación de roles*, desarrollé el 18/11/2003 uno basado en las tres conjugaciones verbales. En la semana siguiente lo descarté, y desarrollé otro basado en letras iniciales.

2. Conjugaciones como rasgos

Cada personaje tiene tres rasgos: AR, ER e IR. Cuando un personaje tenga que realizar una tirada, el jugador debe elegir el verbo que corresponda a esa acción, para entonces determinar el rasgo adecuado. En caso encontrar varias opciones, elegiría la más favorable. Si el uso del verbo no es el adecuado, el narrador no permitirá la tirada, o bien adaptará las consecuencias al verbo elegido. *Por ejemplo, para subir una montaña podría usar trepar (rasgo AR), o bien escalar (rasgo ER).*

El gran inconveniente de este sistema es que hay muchísimos más verbos de la primera conjugación que los de las otras dos. En base al diccionario de *OpenOffice*,¹ con un sencillo programa conté todos los verbos

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

¹<http://es.openoffice.org/>

(y palabras que se les parecen, como *mar* y *cáncer*). El resultado que obtuve es que la proporción AR:ER:IR es aproximadamente 138:11:10. Entonces, para poder utilizar este sistema de rasgos, habría que idear algún método compensatorio.

3. Letras como rasgos

Buscando información sobre las frecuencias de letras en español, encontré la siguiente tabla, sacada del libro *Estudio lexicométrico del diario El País*, de Enrique Fontanillo, obtenida en base a los ejemplares publicados durante una semana de dicho diario:

| Letra | % | Letra | % |
|-------|-------|--------------|--------------|
| a | 11,96 | ñ | 0,29 |
| b | 0,92 | o | 8,69 |
| c | 2,92 | p | 2,78 |
| d | 6,87 | q | 1,53 |
| e | 16,78 | r | 4,94 |
| f | 0,52 | s | 7,88 |
| g | 0,73 | t | 3,31 |
| h | 0,89 | u | 4,80 |
| i | 4,15 | v | 0,39 |
| j | 0,30 | w | 0,00 |
| k | 0,00 | x | 0,06 |
| l | 8,37 | y | 1,54 |
| m | 2,12 | z | 0,15 |
| n | 7,01 | Total | 99,90 |

Ahora hay que proceder a ponerlas en grupos, cuyas frecuencias sean lo más equilibradas posibles; y lo mejor es que estos grupos sean en orden alfabético.

Si lo que se necesita es tener dos rasgos, entonces la distribución es:

| Letras | % |
|--------|----|
| a-k | 46 |
| l-z | 54 |

Para tres:

| Letras | % |
|--------|----|
| a-e | 39 |
| f-o | 33 |
| p-z | 27 |

Para cuatro:

| Letras | % |
|--------|----|
| a-d | 23 |
| e-k | 23 |
| l-p | 29 |
| q-z | 25 |

Y para cinco:

| Letras | % |
|--------|----|
| a-d | 23 |
| e-h | 19 |
| i-n | 22 |
| ñ-r | 18 |
| s-z | 18 |

En el caso de seis rasgos ya no es posible conservar el orden alfabético, y hay que cambiar una letra de grupo:

| Letras | % |
|--------|----|
| a-c | 16 |
| e | 17 |
| f-l | 15 |
| m-o | 18 |
| p-s | 17 |
| t-z, d | 17 |

No es posible hacer grupos de siete o más rasgos, debido a que la frecuencia de la letra *e* es de aproximadamente un sexto; como se ve en el caso anterior, ella sola forma un único grupo.

Cuando un personaje tenga que hacer una tirada, el jugador elegirá una palabra clave que se adecue. El rasgo para la tirada corresponderá con el de la letra inicial de la palabra. *En el ejemplo anterior, y considerando la división en cuatro grupos, para escalar utilizaría el rasgo e-k, y para trepar el q-z.*

Así, el juego se convertiría en un uso continuado de palabras y sus sinónimos, siempre buscando la más adecuada, para poder usar el rasgo de mayor valor.

Si, en un caso concreto, el narrador diga que haya que usar dos (o más) palabras clave, de los rasgos que correspondan habrá que elegir el de menor valor.

El narrador deberá premiar las palabras novedosas. Si, aún así, se llega a la monotonía, entonces se cambiará, y en vez de utilizar la inicial de la palabra clave, se utilizará la segunda letra, la penúltima o la última.

Se recomienda que, al crear un nuevo personaje, se cambie la identidad del rasgo de mayor valor, para no estancarse siempre en las mismas palabras.

4. Multiplicar los rasgos

El número de rasgos que se obtienen con el sistema anterior puede resultar insuficiente. Pueden hacerse varios supergrupos, en cada uno de los cuales está el mismo esquema de grupos de letras. La diferencia está en que cada supergrupo se usará para un rango de acciones exclusivo.

Por ejemplo:

- *Un supergrupo sirve para cuando un personaje intenta hacer algo, y el otro cuando intenta deshacer o resistirse a algo. Digamos que un supergrupo sería de acción, y el otro de reacción.*
- *Uno para actividades cotidianas, otro para el combate, otro para la magia... o bien uno para cada profesión (o similar) del personaje.*
- *Uno para cuando lo que intenta hacer el personaje es el Bien, otro para el Mal y otro Neutral. Uno para usar de día, y otro de noche. Para lo divertido, lo aburrido, lo desafiante, lo prohibido...*

5. Turixtax

Estos rasgos especiales pueden servir para jugar en realidades distintas o alteradas, para simular magia y mundos mágicos, maldiciones, seres literarios... y para turistas de otras dimensiones (17/09/2004, inspirado por el libro *Mundodisco* y la película *K-PaX*): Estos *turixtax* interactuarían de una manera muy distinta, anormal y estrambótica, con el mundo en el que están de visita.

Cuando un personaje muere (o cae en coma permanente), su cuerpo es poseído por este ente exterior, desquiciando a los que tengan que servirle de guía. Para sus amigos, este personaje estaría como bajo los efectos de alguna droga, o borracho; anda raro, viste raro, se comporta raro, piensa raro, habla raro, tiene una moral rara, se ha olvidado de cosas y recuerda otras, parece loco, se comporta como un loco, y le gusta visitar sitios *pin-torescos*... En fin, que se comporta como un turista, que jamás piensa que le pueda pasar nada malo, que a veces no sabe cómo expresar una idea, que cree que diciendo

que es extranjero todo se solucionará... y que sabe hacer cosas muy raras.

Quizá su pelo haya encanecido, o caído totalmente, hable con seseo, con ceceo o es incapaz de pronunciar la *r*; quizá, necesite comer cosas raras para poder mantenerse de *viaje*, o hacer cosas raras, como tomar el sol al amanecer, subir y bajar escaleras, repetir unas palabras extrañas... Se trata de que se le note como ajeno a esta realidad.

Cuando el turista se va, el cuerpo o bien se morirá, o bien caerá en coma, ...o bien la personalidad original retornará (lo que puede ser un premio a un jugador, salvando a su personaje).

Y, si el turista se lo ha pasado bien, recomendará el lugar y los guías a sus amigos... lo que puede convertirse en una (divertida) plaga.