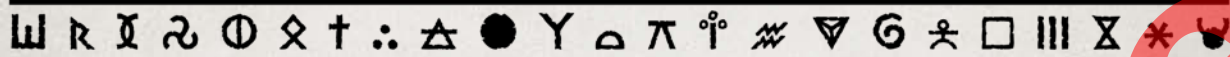


RUNEQUEST



AVENTURAS EN GLORANTHA

POR JEFF RICHARD, GREG STAFFORD, JASON DURALL Y STEVE PERRIN

CON DAVID DUNHAM, STEVE HENDERSON, WARREN JAMES, SVEN LUGAR,
CHRIS KLUG, RICK MEINTS, MICHAEL O'BRIEN, SANDY PETERSEN,
NEIL ROBINSON, KEN ROLSTON Y RAY TURNERY

ILUSTRACIÓN DE PORTADA: Andrey Fetisov

ILUSTRACIÓN DE CONTRAPORTADA: Bernard Bittler

REVISIÓN EDITORIAL Y ASESORAMIENTO: Lynne Hardy y Sarah Newton

REVISIÓN DE TEXTO: T.R. Knight

DIRECCIÓN ARTÍSTICA: Jeff Richard

AYUDAS AL PROYECTO: Sven Lugar y David Scott

DISEÑO Y MAQUETACIÓN: Simeón Cogswell y Malcolm Wolter

CARTOGRAFÍA: Olivier Sanfilippo, Darya Makarava y Colin Driver

TRADUCCIÓN: Luis Miguel Rebollar

CORRECCIÓN: Juanma Coronil

LOCALIZACIÓN: EDGE Studio

ILUSTRACIONES DEL INTERIOR: Rick Becker, Bernard Bittler, Simon Bray, William Church, Miguel Coronado, Gene Day, Andrey Fetisov, Piotr Foksowicz, Lisa Free, Merle Insigna, Tomasz Jedruszek, Kalin Kadiev, Roman Kisiov, Rachel Kahn, Jennifer Lange, Rhonda Libbey, Michelle Lockamy, Juha Makkonen, Mike Mignola, Christine Mitzuk, Luise Perrene, Kevin Ramos, Roger Raupp, Jakob Rebulka, Alex Ries, Naomi Robinson, Simon Roy, Olivier Sanfilippo, Sari Luoto-Tudeer, Tobias Tranell y Cory Trego-Erdner.

Queremos dar gracias a Petersen Entertainment por crear *The Gods War* y dar permiso para usar algunas de sus ilustraciones, así como a A Sharp por crear *King of Dragon Pass* y *Six Ages*, además de dar permiso para incluir aquí ilustraciones de esos juegos. Como siempre, nuestra gratitud y reconocimiento para Greg Stafford, pues de no ser por él no estaríamos leyendo este libro ni jugando a rol en Glorantha.

Que Arachne Solara te bendiga y proteja este libro.



EDGE
S T U D I O

«Si derribas los muros que confinan tu visión, y si la inmensidad y su incertidumbre sin fin te inspiran miedo, entonces despierta en ti el antiguo estupor cuyo mensajero es el pájaro blanco. Allí en el torbellino del caos habita la eterna maravilla. ¡Tu mundo comienza a ser maravilloso! El hombre no sólo pertenece a un mundo ordenado, también pertenece al mundo maravilloso de su alma.»

—Carl Jung, *Liber Novus*

Un agradecimiento especial para todos aquellos que contribuyeron mucho o poco, pero que han tenido un impacto en el juego: Dan Barker, Andrew Bean, Simon Bray, Nick Brooke, Pam Carlson, Hervé Carteau, David Cheng, Ray Chopping, William Church, Ian Cooper, Gene Day, William Dunn, Christian Einsporn, Daniel Fahey, Mark Galeotti, Todd Gardiner, Jonathan Geere, Christopher Gidlow, Sven Grotke, David Hall, Rob Heinsoo, Martin Helsdon, Catherine Hibbs, Genevieve Hibbs, Phil Hibbs, Simon Hibbs, Reid Hoffman, Kris Alice Hohls, Jennell Jaquays, Oliver Jovanovic, Sebastian Körner, Fabian Kuchler, Robin Laws, Steve Lieb, Claudia Loroff, Penelope Love, Steve Marsh, Scott Martin, Mike Mason, Daniel McCluskey, Edward McDonald, Max McGloin, Anne Merrill, David Millians, Michael Moorcock, Mark Morrison, Pete Nash, Susan O'Brien, Otherland Buchhandlung, Luise Perrin, Andreas Pittelkow, Ben Quant, Colin Philips, Christine Reich, Mark Rein-Hagen, Andrew Richardson, John Sapienza, Dana Schack, David Scott, Harald Smith, Domenic Swan, Steve Thomas, Jonathan Tweet, Gianni Vacca, Lawrence Whitaker y Hewitt Wolfe.

Nuestras disculpas a quienes no aparezcan aquí.

RUNEQUEST

Un juego de Chaosium

Primera edición de Chaosium en 1978

Segunda edición de Chaosium en 1979, 1980, 1981, 1982, 1983

Tercera edición de Chaosium y Avalon Hill en 1984, 1993

Cuarta edición de Chaosium en 2018

Copyright © 1978, 1980, 1984, 1993, 2018 de Moon Design Publications. Todos los derechos reservados.

RuneQuest y Glorantha son marcas comerciales de Moon Design Publications.

Queda prohibida la reproducción del material contenido en este libro con ánimo de lucro personal o empresarial, ya sea por medios fotográficos, ópticos, electrónicos o cualquier otro sistema de almacenamiento y recuperación.

Las ilustraciones cedidas por A Sharp son © 2018 A Sharp y se utilizan bajo licencia.

Las ilustraciones cedidas por Petersen Entertainment son © 2018 Petersen Entertainment y se utilizan bajo licencia.

Edición en español de Edge Studio (UBIK). Distribuido en español por Asmodee Spain, Petróleo 24, 28918 Leganés, Madrid, España y Asmodee Chile, Román Díaz 110, Providencia, Santiago, Chile. Impreso en Lituania.

ISBN: 8435407625372

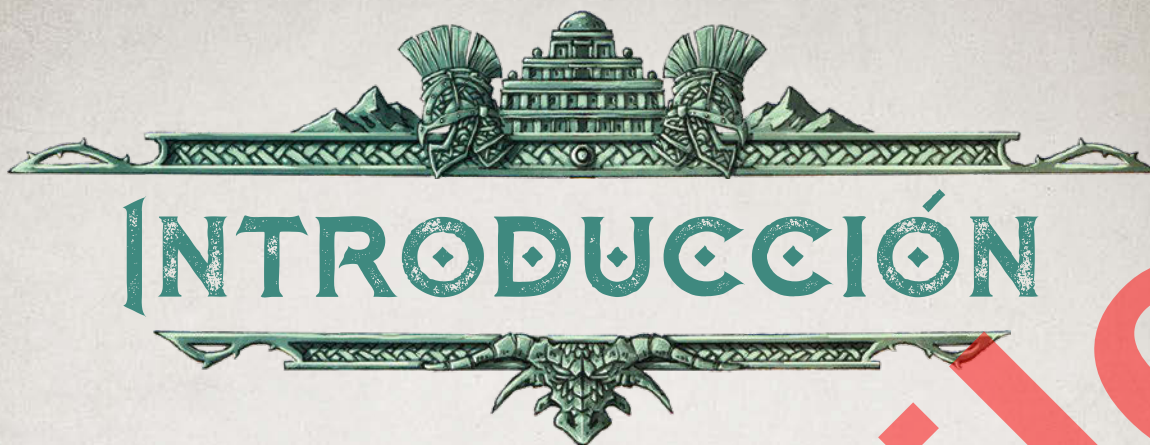
Publicado en 2020 por Edge Studio.

Impreso en Lituania.

CONTENIDO

Introducción	5
Glorantha.....	13
Aventureros	23
Aventureros pregenerados	84
Tierras natales.....	99
Sistema de juego.....	137
Habilidades	163
Combate.....	191
Runas	227
Pasiones y Reputación	233
Magia	243
Magia espiritual.....	253
Cultos rúnicos.....	269
Magia rúnica	313
Chamanes	351
Espíritus y el plano espiritual	365
Hechicería.....	381
Equipo y riqueza.....	403
Entre aventuras	415
Guía de conversión	432





INTRODUCCIÓN

LA MITOLOGÍA ES ALGO MÁS QUE MENTIRAS Y VIEJAS historias, explicaciones pseudocientíficas de los fenómenos naturales o secretos ocultos de sabiduría olvidada. Es un estado mental y una forma de vida. Tiene una inteligencia y una vida propias. Es un poder. RUNEQUEST: Aventuras en Glorantha te permite experimentar ese estado mental y explorar esa forma de vida a través del mundo mítico de Glorantha.

¿QUÉ ES RUNEQUEST?

RUNEQUEST apareció por primera vez en 1978 como el primer juego de rol publicado por Chaosium, una peculiar empresa de tres personas ubicada en el área de la Bahía de San Francisco. RUNEQUEST supuso una revolución en el joven mundillo de los juegos de rol por utilizar enfoques diferentes a la mayoría. RUNEQUEST carece de clases de personajes, puntos de experiencia o niveles, e impone muchas menos restricciones al uso de armas, armaduras y conjuros. El sistema de percentiles que utiliza (D100) se aleja de las mecánicas habituales del D20 y sus veinte caras. Y lo que es más importante, en vez de estar ambientado en un pastiche de la Europa medieval y las historias de J.R.R. Tolkien, RUNEQUEST transcurre en Glorantha, un mundo similar a nuestra Edad de Bronce, pero imbuido de mito y fantasía.

Este libro constituye la cuarta edición de las reglas de RUNEQUEST que escribe y publica Chaosium, aunque otras editoriales han publicado sus propias versiones bajo licencia.

¿QUÉ ES GLORANTHA?

Glorantha es un mundo en plena Edad de Bronce cuyos habitantes profesan lealtad a tribus, ciudades y cultos en lugar de seguir ideologías o alineamientos abstractos. Aunque la humanidad es la especie dominante, debe su hegemonía

exclusivamente al enfrentamiento entre las razas antiguas que todavía controlan partes extensas del mundo.

El tema principal de Glorantha es la religión y la relación mágica del hombre con las deidades. Los dioses y diosas son reales en Glorantha, y a través de sus seguidores y cultos desempeñan un papel activo y significativo en la mayoría de los grandes acontecimientos. El Sol, la Tierra, el Aire, el Agua, la Oscuridad y la Luna tienen poderosas deidades asociadas, igual que poderes como la Muerte, la Fertilidad, el Cambio, la Inmovilidad, la Ilusión, la Verdad, el Desorden y la Armonía. Hay deidades menores asociadas a cosas tan diversas como gatos, vacas, barcos, venganzas y volcanes.

Glorantha es un universo completo. Es autónomo y funciona con leyes propias que gobiernan desde sus mitos hasta sus moléculas. Aquí nadie adora a Zeus ni a Alá. No hay romanos, vikingos ni hunos, aunque sí imperios, piratas y nómadas. Muchas criaturas típicas de otros mundos de fantasía no tienen homólogos en éste.

OBJETIVO DEL JUEGO

El título de este libro, Aventuras en Glorantha, describe bien su objetivo. Los jugadores crean personajes a los que se denomina **aventureros**, y los interpretan en aventuras dirigidas y regladas por el **Director de Juego**. Cada jugador interpreta a su aventurero de forma congruente con la descripción recogida en su **hoja de aventurero**, en la que se pormenorizan las habilidades, personalidad, lealtades, afectos y odios de su personaje. Las reglas ofrecen un modelo de las características físicas, mentales, sociales y espirituales de los aventureros que rigen cualquier interacción con el mundo. Dicha interacción se representa por medio de porcentajes que representan sus probabilidades de éxito.

Cada aventurero de RENEQUEST está ligado a varias **runas**, los poderes cósmicos que definen Glorantha y se manifiestan por voluntad de los dioses. Los aventureros se unen a los cultos de sus dioses y consiguen de ellos magia y ayuda. A medida que un aventurero asciende en su culto, refuerza su conexión con las runas y gana poder en su búsqueda por convertirse en un verdadero **héroe**.

Cada aventurero de RENEQUEST pertenece a una sociedad, ya sea un clan, una tribu, una ciudad u otra comunidad. Los aventureros tienen deberes, lealtades y conflictos que los diferencian de meros bandidos y establecen lazos íntimos con el mundo de Glorantha y las runas.

Los jugadores y el Director de Juego crean y negocian juntos la historia. El resultado puede ser mágico, como cuando unos músicos improvisan y tocan algo completamente nuevo e inspirado. Los juegos de rol no están limitados por las restricciones que impone la tecnología. ¡El único límite es la imaginación de los jugadores!

A pesar de que las reglas de RENEQUEST cubren una gran cantidad de situaciones, son sólidas y nada complejas. Cualquier persona que juegue por primera vez al rol de mesa debería ser capaz de dominar rápida y fácilmente estas mecánicas.

MATERIAL NECESARIO

RENEQUEST utiliza dados de diferentes caras: de 10 ó 20, de 8, de 6 y de 4. Ciertas combinaciones de dados o divisiones de los resultados obtenidos se utilizan para crear nuevos tipos de tiradas. Tanto los dados diferentes permiten utilizar varias selecciones de probabilidades.

Los dados tienen abreviaturas estándar en estas reglas. La letra «D» significa en todos los casos «dado» o «dados». «D» siempre va seguida de un número que denota las caras del dado en cuestión: D20 para un dado de 20 caras, D6 para un dado de 6 caras y D100 para dados de percentiles.

Las designaciones de los dados pueden ir precedidas por un número que indique la cantidad de dados necesaria para efectuar una tirada específica. Por ejemplo, 2D6 quiere decir que se deben tirar dos dados de 6 caras.

MÁXIMA DIVERSIÓN EN EL JUEGO

Siempre que escribas, pienses y juegues en Glorantha, hazte la siguiente pregunta: «¿Cómo puedo hacer esta situación lo más divertida posible?», y actúa en consecuencia. Es la Máxima Diversión en el Juego (MDJ). Recuerda este principio cada vez que apliques las reglas de RENEQUEST.

Cuando se indique más de un dado en una tirada, suma los resultados para calcular un único total.

En algunas tiradas se añade un número al resultado de los dados. Por ejemplo, si lees «1D6+1», el número que sigue al signo de suma ha de añadirse al resultado de la tirada de 1D6. «1D6+1» arrojará un resultado comprendido entre 2 y 7, aunque el total real dependerá de lo que se obtenga al lanzar 1D6. Asimismo, a veces se sustrae una cantidad a la tirada de los dados. Por ejemplo, el resultado final de «1D6-1» estará entre 0 y 5.

Algunas tiradas ocasionales requieren usar varios dados diferentes a la vez. Por ejemplo, si un arma hace 2D8+1D4 de daño, la cantidad exacta se determina tirando los tres dados (dos de 8 caras y uno de 4) y sumando sus resultados.

INTERPRETACIÓN DE LOS DADOS

D100: Los **dados de percentiles**. Tira un D10 dos veces para generar un resultado de D100. La primera tirada corresponde a las «decenas» y la segunda a las «unidades». Si sacas un 5 en la primera y un 8 en la segunda, el resultado es 58. Una tirada de «00» equivale a un 100. Algunos D10 vienen numerados con múltiplos de 10 (10, 20, 30, etc.) y deben usarse como las «decenas» junto a un D10 normal que indique las «unidades». En este caso, una tirada de «10» (en las decenas) y «0» (en las unidades) es un resultado de 10, mientras que «00» y «0» es un resultado de 100.

D20: El resultado es el número de la cara superior.

D10: El resultado es el número de la cara superior. Es posible usar un D20 en sustitución de un D10. Si el resultado del D20 es superior a 10, réstale 10. Un resultado de 12 es igual a 2; un 20 equivale a 10.

D8: El resultado es el número de la cara superior.

D6: La mayoría de la gente está familiarizada con el D6. El resultado es el número de la cara superior.

D4: Algunos D4 muestran el resultado en la base de la pirámide, mientras que otros lo tienen en la parte superior. En cualquier caso, lee siempre el número que aparezca en vertical.

D3: Puedes emular un dado de 3 caras tirando un D6. Divide el resultado por la mitad y luego redondea hacia arriba.

D2: Cualquier tirada sirve para representar un dado de 2 caras. Un resultado impar es igual a 1; un número par es igual a 2.

