

Pangea.



Índice.

- Índice..... 1
- RyF 3.0 Primera Edición, marzo de 2013..... 4
- RyF..... 5
- Unas palabras..... 6
- del autor..... 6
- CAPÍTULO 1..... 7
 - Cómo se juega a rol..... 7
 - Qué necesito..... 7
 - Las reglas..... 8
 - Objetivo diversión..... 8
 - ¿Cómo se juega?..... 8
 - Sí, pero no..... 9
 - ¿Y ahora?..... 9
- CAPÍTULO 2..... 11
 - Creación de personajes..... 11
 - Concepto inicial..... 11
 - Especie..... 12
 - Los conceptos numéricos..... 13
 - Repartir Atributos..... 13
 - La ocupación..... 14
 - Habilidades..... 15
 - Últimos toques..... 21
 - Experiencia..... 21
- CAPÍTULO 3..... 23
 - Cómo se juega..... 23
 - Tiradas..... 23
 - Tiradas de habilidad..... 24
 - Tiradas de atributo..... 25
 - Tiradas enfrentadas..... 26
 - Atributos y habilidad..... 26
 - Explotar el dado..... 26
 - Críticos y pifias..... 26
 - Combate..... 27
 - Iniciativa..... 28
 - Declaración de acciones..... 28

Indice.

- Resolución de ataques cuerpo a cuerpo..... 28
- Resolución de paradas..... 29
- Resolución de ataques a distancia 29
- Muerte e inconsciencia..... 29
- Las armas 30
- Armaduras y escudos 30
- Curación natural 31
- Acciones y movimiento en combate 31
- Equipo 35
- Equipo Medieval 35
- Varios precios de:..... 36
- CAPÍTULO 4 39
 - El director del juego..... 39
 - Cómo dirigir una partida de rol 39
 - Preparar la partida 40
 - Estilo del grupo de juego..... 41
 - Duración de la partida 41
 - Esquema de partida 42
 - Abierta o cerrada..... 42
 - Organizando las notas 42
 - Enfocar PJ y equipo 43
 - Asistir al crear los PJ..... 44
 - El atrezzo del máster 47
 - Empezar la partida..... 48
 - Dando experiencia..... 51
 - Reflexionando 53
 - Personajes jugadores 53
 - Personajes no jugadores 53
 - Personajes necesarios para la historia 54
 - Importancia y números..... 54
 - Habilidades a medida 55
 - Tiradas..... 55
 - Experiencia..... 55
 - Decálogo del máster 56
- CAPÍTULO 5 57
 - Diseñando campañas..... 57
 - La carretera 57
 - Las hormigas 59
 - ¡Luces, cámara, acción!..... 62
- CAPÍTULO 6 65

Indice.

Suerte 65

 ¿Para que sirve la suerte? 65

 ¿Cómo se usa? 66

 ¿Cómo se pierde la suerte? 66

 ¿Cómo se recupera? 66

 ¿Cómo se gana mas suerte? 66

Suerte por encima de 12. 67

Orden de pérdida. 67

Caer en desgracia. 67

RyF 3.0 Primera Edición, marzo de 2013

Maquetación digital: Ignacio Bilbao

Maquetación papel: Jon Perojo

Organización y webmaster oficial: Xavier Borrut

Ilustraciones y ayuda maquetación: Álvaro López

Diseño de fichas: Mr Potato

Edición: Pep Vallbé y Rubén Ortega

Dirección, o casi: Miguel Ángel Zarza

Autores: Adral, Aida, Antias, Bragolsul, Bandido, Blackwood, Britait, Bushido, Carlos, Clementine, Conan, Duma, Edwarf, Eldaniel, Elmago79, Ferk, Frank, Frimost, Jose3377, Koña, Krusher, Leonard, Lotario, Meroka, Miss Bennet, Mordecai, Morkai5, MrPotato, Spekkio, Starkmad, Suki, Theck, Trukulo, Werden y Zorion

Playtesting intenso durante años: Alex, Carlos, Christian, Clara, Dani, Edu, Laia, Manolo, Nuria, Txell y Víctor

Agradecimientos: Arcano XIII , Clan Dlan, Club Kritik, , Frankenrol, ComunidadUmbría y SPQRol

Créditos Especiales: Wikipedia, por el uso de varios artículos como Géneros Medieval y Cifi, entre otros

Nota especial: Si me olvido de alguien, séame perdonado, pues muchos más ayudaron a que RyF fuera lo que es hoy.

Autor del presente libro, modificaciones y ambientación: Enrique Álvarez.

Y como lo prometido es deuda, la frase que debe quedar para la posteridad es: Ahora para que no lo juegue nadie...

Páginas web de RyF: <http://www.rapidoyfacil.es>



Licencia Creative Commons by sa - Compartir bajo la misma licencia 2.5 España.

Usted es libre de:

I. copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra

II. hacer obras derivadas

Bajo las condiciones siguientes:

I. Reconocimiento. Debe reconocer los créditos de la obra de la manera especificada por el autor o el licenciador (pero no de una manera que sugiera que tiene su apoyo o apoyan el uso que hace de su obra).

Compartir bajo la misma licencia. Si altera o transforma esta obra, o genera una obra derivada, sólo puede distribuir la obra generada bajo una licencia idéntica a ésta.

I. Al reutilizar o distribuir la obra, tiene que dejar bien claro los términos de la licencia de esta obra.

II. alguna de estas condiciones puede no aplicarse si se obtiene el permiso del titular de los derechos de autor


III. Nada en esta licencia menoscaba o restringe los derechos morales del autor.

Nota: todas las marcas y referencias son propiedad de sus dueños respectivos, y solo son mencionados a modo informativo.

RyF

RyF es la respuesta en juegos de rol para todos aquellos que quieran jugar ¡y que sea ya!

Olvídate de consultar interminables tomos, bestiarios y manuales para preparar tus partidas. Este libro contiene un reglamento completo, incluyendo magia, superpoderes y naves espaciales, además de secciones de ayuda para el director de juego, sugerencias sobre cómo llevar una campaña, ambientaciones de ejemplo y consejos para crear tus propios mundos de juego. Vive aventuras de todo tipo, en cualquier época, en cualquier lugar... El único límite es tu imaginación. Si alguna vez lo imaginaste, está aquí. No lo pienses más, es lo que querías, es Rápido y Fácil.



Unas palabras del autor.

El presente documento, tiene dos partes importantes. Por un lado está el reglamento “Rápido y fácil”, modificado y adaptado para jugar con la segunda parte. Por otro lado, está la ambientación “Pangea”, que ha sido diseñado usando las reglas de RyF.

Ya seas un jugador amateur, experimentado o veterano en el mundo del rol, este documento y las reglas que en él se encuentran, podrán serte de mucha utilidad, puesto que no es complicado (Objetivo principal), es rápido de usar y aprender (Objetivo secundario), pero es más extenso y completo que las reglas base de RyF (Objetivo terciario).

Aun así, si eres un jugador experimentado o veterano, tal vez quieras diseñar tus propias reglas o modificar las existentes. No lo dudes, un buen director de juego, esta para eso.

También tienes que tener en cuenta que la ambientación Pangea, es una ambientación abierta, es decir una guía de sucesos pasados, presentes y posiblemente futuros en un mundo imaginario. Podéis usarla como queráis, para jugar vuestras propias aventuras, ideas y lo que la imaginación os de.

Lo único que tenéis que tener claro es que en este reglamento se usan tres dados de doce caras, unos seis dados de seis caras y todos los elementos típicos de los juegos de rol, papel, lápiz, goma de borrar, etc...

Aunque Pangea es una ambientación medieval fantástica, en muchas partes del reglamento, podrás encontrar ejemplos futuristas, actuales o de opera espacial. Eso es así, porque el reglamento presente deriva del multigenerico original de RyF, y como vi que explicaban correctamente lo que pretendían, decidí que estaban bien y debía quedarse igual.

Espero que lo disfrutéis...



CAPÍTULO 1

Cómo se juega a rol

Para jugar a rol necesitas lápices, papel y dados. Y por supuesto, compañeros con los que hacerlo. Ignoraré la teoría profunda y lo expondré de la forma más simple y sencilla que se me ocurre. Uno de vosotros, el director de juego (También llamado DJ o Máster), cuenta una historia. El resto de jugadores son personajes (También llamados Pjs) con vida propia dentro de esa historia y deciden qué hacer. Es como si estuvieran en una película y pudieran decidir qué hace su personaje favorito. Y el resto de personajes, los personajes secundarios (PNJ, personajes no jugadores), reaccionan en función de su personalidad, y de lo que hacen los personajes principales: los jugadores.

El director de juego es quien lleva el peso de la historia, su preparación y la preparación e interpretación de todos los personajes secundarios. Pero que sea él quien lleva la historia no significa que las acciones de los personajes principales se limite a ver cómo pasa, independientemente de lo que hagan. Las acciones de los jugadores influyen en la historia, pues son ellos el centro de la trama y quienes tienen poder para cambiarlo todo.

Dicho de otra manera, jugar al rol, es como representar una obra de teatro, donde el DJ es el narrador y los jugadores los personajes principales, básicamente.

Qué necesito

En resumen y ordenado, para jugar a rol necesitas lo siguiente:

Papel y lápiz. En algún sitio tienes que apuntar las cosas para no olvidarte.

Dados. Esto no es cierto para todos los juegos, pero sí para RyF. Necesitarás 3 dados de 12 caras, y unos 6 dados de 6 caras. Si cada jugador y el narrador tienen su propio juego de dados, mejor y no pasa nada por tener más dados, es incluso mejor aun.

Un sitio para jugar. Sí, puede parecer una estupidez, pero es necesario un buen sitio para jugar, con mesa y sillas, cómodas preferentemente, pues con el tiempo y conforme se alarguen las sesiones, pasareis más tiempo sentados.

Una vez tengas esto, ya puedes comenzar a jugar.

Las reglas

Este tipo de juegos que arriba se explica, es una versión evolucionada de todos los juegos infantiles, en los que jugábamos a ser el Equipo A, con malos imaginarios, o como en el ejemplo más clásico de todos: indios y vaqueros.

De esta forma, el director plantea una escena, representa el papel de los PNJ y espera a ver qué hacen los jugadores para que la historia siga avanzando (esto en realidad es un automatismo en cuanto empiezas). Pero volvamos al ejemplo de indios y vaqueros, y digamos las palabras fatídicas “¡PUM PUM! ¡ESTÁS MUERTO!”

Dejad volar vuestros recuerdos y acordaos de las interminables discusiones, peleas y hasta pedradas que dichas palabras mágicas provocaban “QUE NO. QUE SÍ. NO ME HAS DADO. SÍ TE HE DADO” Ya sabéis a lo que me refiero. La eterna discusión de qué pasa con ese disparo. En los juegos de rol tienes reglas para decir si has dado a alguien o no. Las reglas se encargan de manejar el azar, y de dar una capa de credibilidad a la historia ahorrando discusiones para que las cosas no pasen porque sí.

Quien dice pegar un tiro, dice saltar un acantilado, cantar una ópera en un anfiteatro, o esconderse bajo las faldas de una damisela sin que nos vean los demás. Todo puede pasar, y las reglas están para intentar que lo que pase tenga coherencia.

De todas formas, hay una regla de oro. Las reglas no son inmutables. Si una regla no os gusta, cambiadla. Y que no os importe si alguien os dice: “es que esa regla no es oficial del juego”. Ni puñetera falta que hace que sea oficial. Un juego de rol debe ser divertido, no oficial.

Objetivo diversión

Recordadlo siempre, siempre, siempre. El principal objetivo de un juego de rol es ser divertido, y no hay nada, nada, nada, que sea inmutable en las “leyes del rol”. Todo puede y debe ser cambiado si hace el juego más divertido para ti y tus amigos. Un juego con un tono serio no tiene por qué serlo si lo pasáis mejor haciendo bromas constantemente y parodiándolo hasta la extenuación. Un juego con tono de humor puede ser tratado todo lo serio que queráis. Tú haces el juego, no el libro. Recordadlo siempre. Aun así, el objetivo diversión, no quiere decir hacer el tonto, recordar que estáis intentando interpretar unas situaciones y mearse en las botas de un guardia, porque os parece gracioso, puede traer como consecuencia un arresto.

¿Cómo se juega?

La mejor forma de entender cómo se juega, por mucho que se explique teóricamente, es con ejemplos prácticos.

Capítulo 1. Cómo se juega a rol

Daniel, que hará de director de juego, llama a sus amigos Enrique, Manolo y Rocío para decirles que hará una partida de rol. Queda con ellos al día siguiente a las 5 de la tarde para jugar. Daniel empieza a pensar una historia que contarles, y en la que puedan actuar. Debe ser algo que guste a los cuatro, porque ya sabe que Enrique odia las partidas de romanos, aunque a Rocío le encanten. Acaba decidiendo que será una partida de piratas y espadachines. Empieza a pensar en algunos personajes que puedan intervenir en la historia, cuyo inicio será algo tan recursivo, y que tan bien funciona, como que los PJ reciben un mapa del tesoro en una taberna.

El inicio también incluirá la entrada triunfal de un pirata con su tripulación (es el momento de hacer unas cuantas fichas de PNJ) que intentan quitarles el mapa. Con esto los jugadores ya estarán metidos de lleno y le darán una importancia al mapa que de otra manera no le hubieran dado.

El Director de Juego tiene que saber captar el interés de los jugadores por la historia, no simplemente poner cosas y esperar que éstos tengan una inspiración divina y hagan lo que “deben hacer”.

En la pelea, es el momento de tirar dados, pegar sablazos, saltar sobre mesas y reventar alguna que otra botella de ron en la cabeza de algún piratilla. Fiesta. Los jugadores han conseguido escapar de las garras del jefe pirata, también conocido como el capitán Sparrow. Ahora son ellos quienes deben decidir qué hacer. Si el director ha sido previsor, tendrá un mapa para enseñar a los jugadores las distintas opciones que tienen.

El mismo mapa podría ser un trozo de ese mapa más gordo. O unas instrucciones en forma de enigma. O incluso no llevar a ningún lado, porque no exista dicho tesoro o el mapa ser falso. No hay límites.

Sí, pero no

Bueno, todo lo que os he contado hasta ahora es cierto y no lo es. Lo que os he contado es el esquema clásico de los juegos de rol, pero hay muchas más formas de hacerlo. Se puede jugar por foro, se puede jugar en vivo, se puede jugar por chat... incluso se puede jugar sin dados, ya sea con monedas, cartas o con un simple pares o nones.

¿Por qué os cuento esto? Para que tengáis siempre la mente abierta con los juegos de rol. Buscad lo que os gusta a vosotros y no tengáis miedo de probar cosas si os parecen interesantes. Es vuestro juego, hacedlo a vuestro gusto.

¿Y ahora?

Ahora tienes un libro de rol en tus manos, haz de director de juego, o juega con alguien que ya lo sea.

Para jugar con RyF necesitas este libro, fichas impresas o fotocopiadas de personaje, algo para escribir sobre ellas y algo para borrar lo escrito. Por comodidad, lo mejor es el lápiz o portaminas y la goma de borrar. También necesitarás dados, imaginación y unos cuantos amigos dispuestos.

En los juegos de rol se usan distintos tipos de dados. RyF sólo usa dados de doce caras y los de toda la vida, los de seis caras que conocerás por el parchís o juegos similares. Entre los jugadores de rol para acortar se llaman D12 y D6 y también existen los D4, D8, D10 y D20, pero sólo vas a

Capítulo 1. Cómo se juega a rol

necesitar con este juego de hacer juegos los dos que hemos mencionado. Si no los encuentras, recurre a tiendas especializadas en juegos de azar o que, sencillamente, vendan juegos de rol, y donde seguramente podrás encontrar a otros aficionados para jugar contigo. La imaginación ya es algo que no podemos facilitarte y que tendrás que estimular por tu cuenta con películas, libros de tu gusto y, por supuesto, jugando a rol.

En rol, no hay más límites que la imaginación.



CAPÍTULO 2
Creación de personajes.

En este capítulo explicaremos todo lo que debe saber un jugador de RyF, desde la importante creación de personaje, que sería lo primero que debería hacer, hasta la explicación de las reglas, trucos para mejorar la interpretación o simples listados como los de equipo.

Concepto inicial

El primer paso para crear un personaje es pensar en un concepto. El sistema de reglas que te ofrecemos está preparado para llevar a cabo lo que necesite un grupo de juego, así que no podemos concretar qué tipo de personajes estarán disponibles en las partidas. Primero, el director de juego tiene que exponer las posibilidades que hay.

Una vez tengas clara las posibilidades que permite, tienes que pensar en el concepto del personaje. El concepto es la idea general, el primer boceto mental, que te haces sobre qué tipo de personaje te gustaría encarnar. A veces se trata de una frase, otras pensarás en crear a alguien parecido a un personaje de una película o de un libro que hayas disfrutado recientemente. Da igual de dónde provenga tu materia prima. Tienes que tener algo ya en mente antes de seguir el procedimiento para rellenar la ficha, ya que si cambias de idea a la mitad del proceso, te resultará incómodo. Teniendo el concepto, es más sencillo contener el hecho de que no puedes tener tantas capacidades ni tan altas como te gustaría. Para definir al personaje, debes elegir sus puntos fuertes, ya que no puedes ser bueno en todo. En resumen, hazte una idea general de qué tipo de personaje vas a crear antes de coger el bolígrafo o el lápiz.

Un personaje es algo más que los números en su ficha. Los puntos son sólo la forma en que el juego define las capacidades de un personaje, sus puntos débiles y fuertes, pendientes de batirse el hierro mediante el uso de las reglas. Tú eres quien debe darle el soplo de vida a esos números, mediante la interpretación de ese personaje, usando los datos de la ficha como guía. Sin tu participación, el personaje no existe.

Ejemplo: Vamos a crear un personaje llamado Antonio Velásquez Sotosierra, un joven soldado de 20 años, cuyos padres eran alfareros, pero él aspiraba a algo más y después de años trabajando con su padre, decidió unirse a la milicia. Cuando destacó en ella, por su arrojo y valentía, fue recomendado por su sargento a un capitán de la guardia, que intercedió por él para que ingresara en el ejército y así ha comenzado su carrera militar.

Especie.

En Pangea, la especie dominante y más abundante son los humanos, pero puedes crearte también un enano, un elfo, un halfling o un gnomo, si el DJ lo permite en su módulo o campaña. Tú como DJ, puedes decidir qué especies permites y bajo qué límites.

Puede que quieras hacer un grupo mixto, donde permitas un miembro de cada especie, excepto humanos, que pueden ser todos los que deseen.

Puede que quieras hacer un grupo de gente pequeña y permitir solo enanos, halflings y gnomos.

Puede que solo quieras humanos o dirigir un módulo enano y solo pueden ser enanos.

Lo primero es que tú lo tengas claro, para que tus jugadores puedan realizar correctamente su elección.

- **Elfos.** Los elfos de Pangea, son plantas vivientes, con forma humanoide. No son los típicos elfos de los libros de Tolkien, están más bien inspirados en Glorantha, el mundo de Greg Sttaford. Viven en su gran bosque, tienen una cultura muy primitiva y practican la magia chamánica. Son algo más bajos que los humanos y son inmortales.
- **Enanos.** Al igual que los elfos, los enanos están inspirados en la obra de Greg Sttaford. Estos no son los típicos enanos de las obras de Tolkien, son fabricados en grandes hornos a partir de minerales, por lo cual se puede decir que son piedras vivientes. Viven en las montañas y su cultura es similar a la de los bárbaros vikingos. Son más bajos que los elfos y también son inmortales. Usan magia transmutadora y alquimia.
- **Gnomos.** Los gnomos son criaturas cuyo origen es desconocido, recuerdan a humanos de un metro veinte más o menos de altura, de mediana edad, aun siendo jóvenes. Son expertos ladronzuelos y avispados comerciantes, lo cual hace que tengan predilección por el ilusionismo y el mentalismo. Suelen vivir en ciudades humanas, carecen de reino propio.
- **Halflings.** De estas pequeñas criaturas que suelen medir como mucho un metro de altura, tampoco se conoce el origen. Son amantes de la buena vida, labrando sus tierras, rezando a su diosa y gozando de la buena comida y la cerveza. Granjeros y ganaderos en su mayoría, viven en comunidades propias que suelen pertenecer a algún reino humano. No usan magia en sí misma, en su lugar rezan a su diosa y esperan milagros al respecto.
- **Humanos.** No creo que haga falta definir lo que es un humano, solo tenemos que mirarnos a un espejo. Estos viven agrupados en pequeños reinos, estilo edad media, sumidos en supersticiones, guerras absurdas, y temerosos del demonio, la oscuridad y los males que se han propagado en el mundo, desde que cayó el anterior Imperio.

Capítulo 2. Creación de personajes

Tanto elfos como enanos, son inmortales, pero esto no significa que el tiempo no les afecte, lo que pasa (Como se verá en la ambientación), es que el tiempo les afecta de distinta manera.

Otro aspecto es la magia. Los magos, hechiceros, chamanes, brujas, etc... existen y llegan a ser poderosos. Pero no se ven a diario, por lo cual el poder crearse un usuario de algún tipo de poder, queda bajo la aprobación del DJ.

Los elfos, solo pueden ser chamanes, los enanos transmutadores, los gnomos ilusionistas o mentalistas, los halflings no usan magia, los humanos practican todo tipo de magia, excepto chamanística. Todas las razas, excepto los elfos, pueden ser sacerdotes de sus respectivas deidades.

Ejemplo: Antonio es humano.

Los conceptos numéricos

Las capacidades de un personaje se describen por medio de una serie de rasgos a los cuales se les califica con un número, en una escala del uno a doce.

- Los Atributos definen las capacidades innatas de un personaje. Los atributos se mantienen fijos, no varían ni con la experiencia ni con el tiempo. Van de 3 a 12, pero en el momento de crear el personaje su valor inicial no podrá ser superior a 10, a menos que se indique otra cosa, ya sea en la respectiva raza o en la descripción del atributo.
- Las Habilidades definen las capacidades aprendidas del personaje y varían con el tiempo y la experiencia. Van de 0 a 12.

Repartir Atributos

Un atributo es una capacidad innata; qué tan fuerte, diestro, inteligente, afortunado, carismático o perceptivo es ese personaje.

Cada jugador tiene un total de 40 puntos a repartir en atributos para crear el personaje. Esto da una media de 6,6 puntos por atributo. Si asignas menos de esa media, tendrás un atributo por debajo de lo normal para un humano, siendo el mínimo 3, y el máximo 10. Es importante remarcar que los atributos son fijos y no mejoran con la experiencia ni con el tiempo, solo podrán incrementarse por entrenamiento específico en tiempos que el DJ determine que se puede o por medios mágicos. Por el contrario, lesiones, enfermedades, el paso del tiempo u otros factores, podrán reducirlos drásticamente.

- Elfos. +1 al máximo y mínimo de percepción, -1 al máximo y mínimo de físico.
- Enanos. +2 al máximo y mínimo de físico, -1 al máximo y mínimo de percepción y carisma.
- Gnomos. +1 al máximo y mínimo de inteligencia, -1 al máximo y mínimo de físico.
- Halfling. +1 al máximo y mínimo de destreza y carisma, -2 al máximo y mínimo de físico.

En RyF hay seis atributos básicos: Carisma, Físico, Destreza, Inteligencia, Percepción y Suerte.

- (C) Carisma: Mide desde la belleza del personaje, como su simpatía, don de gentes, labia, etc...
- (F) Físico: Es tanto la fuerza como la resistencia del personaje, su capacidad de levantar pesos, de empujar cosas, de aguantar carreras o golpes. Marca la musculatura y la capacidad aeróbica y anaeróbica.
- (D) Destreza: facilidad o soltura para mover el cuerpo y los miembros. Usado para tareas manuales o ejercicios físicos que requieran agilidad.
- (I) Inteligencia: capacidad de entender, comprender o resolver problemas, tanto mentales (enigmas) como mecánicos o de elementos físicos, (intentar ver que falla antes de hacer una reparación o resolver un puzzle respectivamente).
- (P) Percepción: el umbral de los sentidos físicos y tu capacidad de atención. También se relaciona con la capacidad para plasmar lo que captas con ellos en el desempeño de diversas disciplinas artísticas, incluida la danza y la expresión corporal.
- (S) Suerte: Lo afortunado que es el personaje, pura y llanamente.

Además de estos atributos, se obtienen algunos valores secundarios importantes, como refleja la siguiente tabla:

Atributos secundarios:	Formula
Puntos de vida	físico X 3.5
Maná	Inteligencia X 2.5

Ejemplo: Hemos decidido que Antonio es todo un atleta, atento a lo que sucede a su alrededor, poco comunicativo, que no destaca demasiado por ser inteligente o afortunado, pero tampoco es estúpido o desgraciado. F 8, D 8, P 7, I 6, S 6, C 5. De ello se deduce que sus puntos de vida, serán 28 y su maná 15.

La ocupación

En RyF no existen profesiones predefinidas. Es un entorno narrativo que permite completa libertad tanto a los jugadores como al narrador. Es recomendable, no obstante, que cada jugador defina la ocupación de su personaje en su hoja. Existen tantas ocupaciones como te permita tu imaginación dentro de la época y ambientación en la que juegues. Es posible también usar términos que no necesariamente constituyen profesiones remuneradas.

Ejemplos: guerrero, soldado, medico, ilusionista, sacerdote, monje, caballero, granjero, pastor, cazador, pescador, etc...

La elección de las habilidades debe ser acorde a la ocupación y será supervisado por el DJ.

Ejemplo: Antonio es un soldado, profesión actual, pero en el pasado fue miliciano y de su padre aprendió algo de alfarería y comercio.

Habilidades

Las habilidades son las capacidades aprendidas, practicadas o estudiadas de tu personaje. A diferencia de los atributos, pueden mejorar con el tiempo y la experiencia, no solamente con el entrenamiento. Además cuando se llegue a este punto de la creación del personaje, el Director de juego (Al menos), debería haber leído toda la ambientación, para poder guiar al jugador en la elección de algunas habilidades.

Por ejemplo, el idioma es importante. Aunque exista una lengua común, muchos enanos hablan su lengua antigua y pueden querer escogerla, pero al mismo tiempo, ningún no-enano, podrá cogerla, puesto que a ninguno se le enseña, bajo ningún concepto.

NdA: A diferencia del sistema original de RyF, aquí no existe un sistema de elección piramidal. El proceso es distinto, se otorgan una cantidad de puntos de experiencia (Ver en este capítulo, mas adelante como se gastan) y el jugador deberá invertirlos a su gusto, pero teniendo en cuenta los requisitos culturales y las restricciones comentadas.

El personaje tendrá primero una habilidad cultural que dependerá de su especie, según la siguiente tabla.

Elfo	Flora 5	Gnomo	Comercio 5
Enano	Alquimia 5	Halfling	Artesanía cocina 5
Humano		15 puntos más de experiencia extra.	

A continuación se disponen de 69 puntos de experiencia para adquirir niveles en las habilidades, teniendo en cuenta la ocupación elegida para el personaje. Además se tendrá en cuenta las siguientes restricciones:

- Ninguna habilidad podrá tener un valor de 7 o superior.
- Solo una habilidad podrá tener un valor de 6.
- Solo dos habilidades podrán tener un valor de 5 (Además de las culturales). En el caso de los humanos serán 3 habilidades.
- Solo dos habilidades podrán tener un valor de 4.
- Solo tres habilidades podrán tener un valor de 3

- Solo tres habilidades podrán tener un valor de 2
- Todos los puntos han de invertirse.

En las habilidades que se verán a continuación, cuando en las habilidades de armas pone 1M, significa que se usa con solamente una mano y por lo tanto en la otra mano se puede usar otra arma de 1M o un escudo. Cuando en las habilidades de armas pone 2M, significa que ambas manos son necesarias para el manejo de dicha arma y no se podrá portar otra arma o escudo en la otra mano, además si por algún motivo, uno de los brazos esta malherido o lisiado, no podrán usarse armas a 2M.

En la descripción de las armas, mucho más adelante, se podrá ver que algunas armas a distancia, son también a 2M. Se debe tener esto en cuenta también, pues puede que la habilidad sea genérica tanto para 1M como para 2M y por lo tanto no se especifique en la habilidad.

Como normal general, cada habilidad depende de un atributo, pero en algunos casos depende de dos atributos y al realizar la tirada, de 1o3d12, se sumara el valor de la habilidad y la media aritmética de los dos atributos, redondeando hacia arriba.

Habilidades de Carisma.

Charlatanería. Esta habilidad no ha de enfrentarse a una dificultad, si no a $\text{Inteligencia} \times 2 + 1\text{o}3\text{d}12$ de la victima de la charlatanería. La habilidad se usa para confundir verbalmente a un objetivo, hacerle creer que todo lo que le decimos es cierto y así conseguir que se crea nuestra mentira. Pero ojo, en cuanto el objetivo este 22-Inteligencia, minutos sin soportar la charla, habrá tenido tiempo para recapacitar y tomar una decisión propia sobre lo hablado.

Comercio. Esta habilidad es usada para obtener algún trato, trueque, negocio, etc... contra pnjs, nunca contra pjs. No ha de enfrentarse a una dificultad, si no a la habilidad de comercio del objetivo. Aquel que consiga la tirada más elevada, será el que consiga la mejor ventaja en el trato que se está haciendo. Pero esta habilidad no sirve para comprar una espada a mitad de precio, porque si, debe ser usada cuando el Director de juego, lo crea necesario, por algún motivo especial.

Oratoria. Esta habilidad, funciona igual que charlatanería. Pero no se usa para confundir al objetivo, o hacerle creer un engaño, es usada para hacerle ver que poseemos una verdad en la que él está equivocado, debe convencerse de que lo que le contamos es cierto y obviamente para eso tenemos que estar convencidos nosotros también, pues si estuviéramos intentando convencer de una mentira, estaríamos usando charlatanería.

Ejemplos. Un charlatán, quiere hacer el timo de la estampita y para ello usa charlatanería, por el contrario un senador está intentando convencer al senado, de la necesidad de ir a la guerra y por ello usa oratoria en un discurso de más de tres horas, mientras dos comerciantes, están intentando llegar a un acuerdo sobre los nuevos precios de las especies que traen del norte, puesto que últimamente los caminos están atestados de bandidos y no todos los cargamentos llegan a buen puerto.

Habilidades de Destreza

Arcos y Ballestas. Esta habilidad es usada cuando se combate usando arcos o ballestas, sean del tipo que sean.

Armas exóticas. Esta habilidad es usada cuando se combate con armas de pólvora negra que no sean armas de asedio, como la pistola o el mosquete.

Armas de filo 1M. Esta habilidad es usada cuando se combate con armas cuya finalidad es cortar, como las espadas o las dagas.

Armas perforadoras 1M. Esta habilidad es usada cuando se combate con armas cuya finalidad es atravesar al adversario, como las lanzas.

Armas arrojadizas. Esta habilidad es usada cuando se arroja un arma u objeto sobre un objetivo.

Atletismo. Permite dar una arrancada veloz, saltar en carrera sin perder velocidad o bajar una cierta altura sin hacerse daño, útil para la huida. Se hace con tiradas enfrentadas o a una dificultad fija, por ejemplo, para cosas como dar saltos.

Cabalgar. Manejo del caballo para trotar, galopar y hacer maniobras como saltar con él o saber mantenerlo calmo en situaciones adversas como ruidos de explosiones.

Conducción. Manejo de carretas, carromatos y diligencias, realizando maniobras como esquivar obstáculos, frenadas bruscas, etc...

Escalar. Se utiliza para subir por paredes verticales, o escarpadas, sea con uso de material especializado, que lo hará más fácil, o sin éste.

Esquivar. Se utiliza en el combate cuerpo a cuerpo para calcular la defensa y evitar así que nos golpeen.

Mecanismos. Esta habilidad se utiliza, para manipular mecanismos sencillos o complejos. Desde abrir una puerta con unas ganzúas, hasta montar o desmontar trampas en el bosque, cuando se caza.

Nadar. Se utiliza para saber nadar, en función de la ambientación. Por ejemplo, en medieval sería necesario, mientras que en moderna esta habilidad iría por atletismo, ya que es más común.

Con 1 punto se sabe nadar, sólo habría que tirar para realizar cosas difíciles como ganar una carrera o cruzar el estrecho a nado.

Sigilo. Permite andar silenciosamente o esconderse, sea en un agujero, entre las sombras o entre el gentío, para evitar que le vean. Véase Advertir.

Trucos de manos. Esta habilidad se puede usar de varias maneras, en cualquier caso se usara para hacer algún tipo de truco o trampa visual con las manos. Si por ejemplo es usada para robar, se usara junto al atributo de Destreza y se enfrentara a la habilidad de Advertir del objetivo. Otro uso podría ser para hacer trampas en una partida de póquer, en este caso se usaría junto al atributo Suerte, pues las cartas recibidas, dependen de la suerte que se tenga y se enfrentaría a la Suertex2+1o3d12 de los adversarios si están jugando limpio o la habilidad trucos de manos de los adversarios que estén también haciendo trampas.

Habilidades de Fortaleza

Armas contundentes 1M. Esta habilidad es usada en combate, cuando se maneja armas contundentes, como los martillos o las mazas.

Armas contundentes 2M. Esta habilidad es usada en combate, cuando se maneja armas contundentes, como los martillos o las mazas.

Habilidades de Inteligencia

Entre las habilidades de inteligencia, algunas están precedidas, por un *. Estas habilidades no pueden usarse si no poseen al menos un nivel y además no se pueden incrementar con experiencia una vez creado el personaje, su aumento dependerá de tiempo de estudio o entrenamiento.

* **Armas de asedio.** Esta habilidad es usada para manejar en combate, armas de asedio como catapultas, cañones, etc... pero no sirve para repararlas, solo para usarlas. En caso de reparación, se realizara con la media aritmética de Mecanismos y Armas de asedio.

Arte (Tipo). Esta es la habilidad que se usa cuando se trabaja en algún tipo de arte como la pintura, la escultura, poesía, etc... Se tiene que definir el tipo de arte que se conoce.

* **Idioma escrito (Especificar)** Esta habilidad implica si se sabe leer y escribir un idioma, además sirve para medir la caligrafía, la ortografía, etc...

* **Idioma hablado (Especificar)** Conocimientos de idiomas hablados. Con nivel 1 a 3, se chapurrea bastante mal, con nivel 4 a 6, se entiende y habla de forma normal, pero requiere que se hable más lento de lo que normalmente se haría, con nivel 7 a 9, se habla y entiende perfectamente, con nivel 10 o superior se habla como un nativo, aunque no se sea nativo. Todos los personajes hablan la lengua propia a nivel 10 y el común a nivel 8.

El asterisco en esta habilidad indica que no se puede adquirir con experiencia el primer nivel, es necesaria estudiarlo. Pero una vez se posee ya el idioma si se usa por estar en tierras extranjeras u otros motivos, puede aumentarse con experiencia.

Navegar. Habilidad que engloba desde la capacidad de gobernar embarcaciones, conocimiento de rutas marítimas, estado del tiempo, e incluso la orientación por estrellas.

* **Ocultismo.** Conocimiento de las ciencias ocultas, la brujería, la hechicería, y todo lo que estas artes engloban. No implica saber usar conjuros.

Primeros auxilios. Permite sanar a otra persona. Su uso con éxito (dificultad 15) cura 1d6 PV. Solo puede usarse una vez al día en un personaje y precisa de hierbas, compuestos, vendas, etc... para ser efectivo, si no se poseen, lo máximo que hará es curar 1 PV.

* **Saber** (Tipo Cultura). Esta habilidad es para conocer las costumbres de una cultura, que les puede ofender, que les puede agradar, que ritos funerarios tienen, etc...

Saber del mundo. Esta habilidad implica predecir el tiempo mirando el cielo (No tiene porque acertarse), que hierbas dan buen sabor y aroma a la comida, como asistir a los animales de granja cuando paren, en que época del año estamos viendo el vuelo migratorio de las aves, etc... es decir esas pequeñas cosas comunes, que sabe la gente del campo, la cultura popular del mundo.

Capítulo 2. Creación de personajes

Saber fauna. Conocimientos de los animales, saber cómo tratarlos, sus costumbres, y para domarlos o domesticarlos. Esto incluye también animales salvajes, e incluso animales extraordinarios de leyenda si se usa en conjunción con mitología (Media aritmética).

Saber flora. Ídem de fauna, pero con las plantas y vegetales, donde crecen, cuales son curativas o venenosas, etc...

* **Saber historia.** Conocimientos de historia, grandes acontecimientos, guerras, fechas, quienes participaron, etc...

* **Saber leyes.** Conocimiento de las leyes de un determinado país o región, su forma de aplicarse, lo que implica saltárselas y las posibles penas. También permite conocer resquicios legales para escapar de situaciones complejas con las autoridades.

En el caso de que hablemos de las leyes de otra cultura, se usara junto al saber (tipo cultura) apropiado, usando la media aritmética de ambas habilidades.

* **Saber medicina.** Conocimiento del cuerpo humano y las enfermedades que a éste aqueja, el tratamiento de ellas, y cómo curarlas. Su uso con éxito (dificultad 15) añade 1d6 puntos de curación extra diarios al personaje convaleciente, independientemente de si descansa o está mejor o peor alimentado.

Saber minerales. Conocimiento de los minerales, tanto cuales son mejores para forjar armas, como el análisis de la pureza del oro, etc...

* **Saber mitología.** Conocimiento de mitos y leyendas, sean reales o no.

* **Saber religioso.** Conocimiento de los dioses, sus costumbres, que defienden, que les define, su dogma, etc...

Habilidades de Percepción

Advertir. Se utiliza para los sentidos. Ver alguien escondido, oír un tipo pisando una ramita, escuchar una conversación tras una puerta, ver algo raro en algún sitio, etcétera. Para descubrir a alguien, se tira contra su sigilo.

Buscar. Permite buscar algo detenidamente con más posibilidades de encontrarlo como pasadizos secretos o puertas ocultas. Su diferencia con Advertir es que en este caso los sentidos se enfocan. No se trata de darse cuenta de algo que ocurre sino descubrir algo que no está a simple vista.

Callejeo. Conocimiento de los bajos fondos de las ciudades y donde se sitúa el mercado negro y los narcotraficantes, matones y gente de similar ralea. También sirve para poder escabullirse de alguien en una persecución aprovechando las características especiales de los callejones.

Disfraz. Capacidad que se usa para hacernos pasar por otra persona, básicamente se usa para que no se reconozca al personaje o hacerse pasar desapercibido en una cultura distinta. Con el material adecuado, se puede hacer pasar por una persona en concreto.

Rastrear. Permite seguir huellas o pisadas, o ver señales características en el camino. A mayor resultado en la tirada, más información obtenida.

Habilidades mixtas, Destreza y Fortaleza

Armas de Filo 2M. Esta habilidad es usada cuando se combate con armas cuya finalidad es cortar, como las espadas.

Armas perforadoras 2M. Esta habilidad es usada cuando se combate con armas cuya finalidad es atravesar al adversario, como las lanzas.

Desarmado. Esta habilidad es usada cuando se combate con las armas naturales del personaje, puños, patadas, mordiscos, etc...

Habilidades mixtas, Destreza e Inteligencia.

Artesanía (Tipo). No confundir con arte, esta habilidad es usada para el trabajo de los artesanos, alfareros, carpinteros, herreros, etc...

Música (Tipo). Conocimiento de los instrumentos musicales y lo bien que se tocan, una de las variaciones, puede ser canto.

Habilidades mixtas, Destreza y Percepción

Bailar. Se utiliza para ver lo bien que baila un personaje. Ideal para fiestas o celebraciones. En la corte es un símbolo de distinción y estatus.

Reflejos. Capacidad física de reacción rápida ante eventos inesperados, marca la velocidad en tu ataque, pudiendo atacar antes que el resto e incluso más veces que los demás.

Habilidades mixtas, Fortaleza e Inteligencia

Supervivencia. Arte de sobrevivir en la naturaleza de forma básica. Incluye un amplia gama de conocimientos, desde orientación a hacer fuego o conseguir caza.

Habilidades mixtas, Percepción e Inteligencia

Etiqueta y protocolo. Se utiliza para comportarse con corrección en cada circunstancia. Conocer los protocolos en cortes, saber las costumbres de comida de un país, saber hacer correctamente una reverencia o utilizar el título adecuado con alguien.

En el caso de que hablemos de otra cultura, se usara junto al saber (tipo cultura) apropiado, usando la media aritmética de ambas habilidades.

Ejemplo: Antonio ha aprendido o desarrollado durante su vida, las siguientes habilidades. Arcos y ballestas 5, Armas de filo 1M 5, Atletismo 4, Cabalgar 4, Primeros auxilios 3, Saber leyes 3, Advertir 3, Artesanía alfarero 2, Etiqueta y protocolo 2, Comercio 2, Esquivar 1, Nadar 1, Buscar 1, Callejeo 1, Reflejos 1, Desarmado 1, Idioma escrito propio 1.

Últimos toques

El personaje poseerá 1D12 por 10 monedas de oro iniciales, mas 1D6 por 5, por cada 3 puntos de suerte o fracción que posea. Con dicho dinero inicial, podrá adquirir el equipo que le sea necesario.

Fíjate que esto es una tarea tanto del director como del jugador. Se ha de conseguir un buen equilibrio entre la imagen que uno se ha hecho de su personaje y de los límites que el Director de Juego tiene pensados para él. La clave es hablar, negociar, acordar, pues si por unas pocas monedas de oro, el personaje no queda en acorde con la idea del jugador, el Director de Juego, debería de dárselas.

Por otro lado, es un buen momento para comentar con el director de juego aspectos de tu personaje como manías, detalles de su personalidad que lo hacen especial, quizá comentar algún momento o persona especial del pasado, si está casado, tiene hijos, etc...

Este tipo de información no solo da color al personaje si no que ayuda al director de juego a poder presentar situaciones “a medida” y acordes con el personaje. Quizá aquella chica con la que tuviste un idilio en tu adolescencia reaparece con magulladuras y una historia que te hará ayudarla, quien sabe.

Ejemplo: Antonio, lanza el dado y obtiene 7, por lo cual tiene 70 monedas de oro, además como tiene suerte 6, lanza 2d6, obteniendo un resultado de 8, por lo cual tiene 40 monedas de oro más. En total cuenta con 110 monedas de oro para comprar su equipo inicial. Cuando viaja desde su aldea natal a la ciudad para alistarse en el ejército, compro todo lo que él creía necesitar y después de un año en el ejército y algunos gastos y pagas, posee las siguientes cosas. Una muda de aventurero (Ropa de viaje), Mochila, Manta de viaje, Comida para 10 días, una espada 1M, un escudo pequeño y una armadura de cuero tachonado. Además tiene 4 monedas de oro ahorradas.

Experiencia

La experiencia es la forma en que los personajes aprenden de lo que han ido haciendo. Es la evolución y su crecimiento, de ser un buen espadachín en las primeras partidas, a ser un espadachín de leyenda cuando ya se llevan jugadas bastantes. Es como un granjero que sale de su granja a ver mundo y un maestro le enseña a manejar la espada; debe mejorar y a través de las historias vamos viendo como cada vez sabe usarla mejor, hasta convertirse en un gran maestro.

Los puntos de experiencia (PX) se reparten al final de cada partida y los otorga el Director de Juego con “nota” sobre lo bien que han jugado los jugadores y se utilizan para mejorar las habilidades. El número de puntos necesarios para subir una habilidad en un punto será igual que el nivel nuevo que se quiera adquirir.

Por ejemplo, subir una habilidad de nivel 0 a nivel 1, cuesta 1 punto; subir una habilidad de nivel 1 a nivel 2, cuesta 2 puntos; subir una habilidad de nivel 5 a nivel 6, cuesta 6 puntos; subir una habilidad de nivel 0 a nivel 2, cuesta 3 puntos, uno del nivel 1 y dos del nivel 2.

Capítulo 2. Creación de personajes

Exceptuando cuando se crea el personaje, en otros momentos, como entrenamientos, experiencia, etc... una habilidad no podrá subir más de dos niveles a la vez. De esta manera, aunque se tengan 9 puntos de experiencia, una habilidad de nivel 1, solo podrá incrementarse a nivel 3, aunque la experiencia permita subirla a nivel 4.

Las habilidades mágicas, sean arcanas, espirituales, la fe, etc... cuestan el triple de experiencia que cualquier otra habilidad, debido a su dificultad de estudio y a lo potentes que pueden llegar a ser.



CAPÍTULO 3
Cómo se juega.

RyF está diseñado para ayudar a que te sientas dentro de tu personaje, es decir, como si la aventura que se está relatando alrededor de la mesa fuese una segunda realidad que puedes tocar, ver y escuchar. Por ello, tu principal objetivo durante el juego debe ser interpretar a tu personaje.

Cuando tu personaje habla, eres tú quien habla por él. Cuando tu personaje actúa, tú eres quien decide qué acción emprenderá. De la misma manera, cuando alguien más le habla o emprende una acción que le afecta, tú decidirás la manera en la que reacciona.

Para ayudar a que alcances esta inmersión interpretativa, es decir, que te sientas dentro del personaje, esto implica que toda interacción social, se realiza con lo que hablas, tú debes argumentar la postura que defiende tu personaje, tú debes enamorar a la damisela, etc... pero como en algunas ocasiones esto puede dar lugar a debates, sobre si se consigue o no, en esta versión de RyF hemos implementado habilidades sociales, que parten del atributo de Carisma. Cuanto más consistente sea tu interpretación, te adentrarás más en el personaje y ayudarás a los demás jugadores a aumentar la ilusión de una segunda realidad que se persigue alcanzar con el juego. Además, ganarás más puntos de experiencia. Si tu personaje tiene miedo a las serpientes, disfruta interpretando ese aspecto.

Para el resto de las situaciones, es decir, cuando tu personaje quiere realizar una acción física o mental, también se utilizan los dados. Cuando un personaje intenta una acción arriesgada, peligrosa o azarosa, debes hacer una tirada de dados para decidir si la acción tiene éxito o no.

Tiradas

Para las tiradas básicas, se tiran tres dados de doce caras (d12) y nos quedaremos con el del valor del medio, es decir, ni el más bajo ni el más alto de los tres (el valor al que un estadístico llamaría la mediana). A este dado le llamaremos a partir de ahora “dado objetivo”. Para nombrar las tiradas del dado objetivo lo haremos de la siguiente forma: 1o3d12 (1 objetivo en 3d12).

Capítulo 3. Cómo se juega

En RyF utilizamos la tirada de 1o3d12 para dar más relevancia a los valores del personaje que al azar del dado. En una tirada de un sólo dado es igual de fácil hacer las cosas muy bien, muy mal o regular, mientras que si te fijas, en la realidad, la mayoría de las veces lo hacemos igual y sólo en casos excepcionales lo hacemos de forma magnífica o pésima. Con la tirada 1o3d12 se consigue esto ya que la mayoría de las veces sacaremos 6 ó 7 en el dado. Ten esto en cuenta a la hora de enfrentarte a las situaciones de la partida.

Hay que tener en cuenta diversos factores que pueden modificar la lectura del dado objetivo en una tirada. En tirada normal, sin ningún tipo de elemento que lo modifique y teniendo solo como hándicap principal la dificultad, se considera como dado objetivo al valor medio de los tres dados lanzados.

Cuando hay algún factor que favorece al personaje que realiza la tirada, como la magia favoreciendo una habilidad, el uso de la suerte, algún talento, etc... el valor a elegir en los dados lanzados sube un rango, o sea, se coge como dado objetivo al siguiente valor más alto del que se miraría por defecto.

Y en caso de que algún factor negativo afecte al personaje, como estar malherido o no tener la habilidad requerida, el valor baja un rango.

Llegado a este punto, lo primero que vamos a ver es un factor negativo. Cuando un personaje tiene 0 en una habilidad y puede usarla (Ejemplo, si se tiene 0 en magia, no se puede hacer magia y se ignora esta regla), tiene un factor negativo en la tirada y usara como se comento en el párrafo anterior, el dado más bajo, pues baja de rango.

Cuando un personaje tiene varios rangos para su tirada, unos favorecen y otros bajan de rango, estos se van anulando unos a otros, hasta que solo queden o rangos que favorecen o rangos que bajan. Se aplicara el que haya quedado.

Tiradas de habilidad

Para hacer una tirada de habilidad, se lanza 1o3d12 y al resultado se le agrega la suma de la habilidad y el atributo pertinente. Esto queda resumido en la siguiente fórmula:

$$\text{Atributo} + \text{Habilidad} + 1\text{o}3\text{d}12$$

Para tener éxito en la tirada, el resultado final tiene que igualar o superar una dificultad impuesta por el Director de Juego, de acuerdo con la siguiente tabla:

Dificultad	Tirada mínima	Dificultad	Tirada mínima
fácil	12	Muy difícil	30
Normal	18	Casi imposible	36
difícil	24	Épico	42

Un 1 natural (un 1 de resultado en el dado objetivo) siempre es fallo en tiradas de habilidad. Esto sucederá la mayoría de las veces, en condiciones normales, cuando salgan dos unos en la tirada de los tres dados, ya que el resultado de la mediana será 1.

Tiradas de atributo

La tirada de atributo se hace sólo sumando el atributo más 1o3d12, pero en este caso los niveles de dificultad a superar varían.

Las tiradas de atributo se utilizan cuando, por sentido común, no haya una habilidad implicada. Resistir en veneno, empujar una puerta de bronce encallada para abrirla, etc... y la formula a aplicar es la siguiente:

Atributo + 1o3d12

En este caso cambian las dificultades y se usaran según la tabla siguiente:

Dificultad	Tirada mínima	Dificultad	Tirada mínima
fácil	11	Muy difícil	21
Normal	15	Casi imposible	24
difícil	18	Épico	28

Tiradas enfrentadas

Las tiradas enfrentadas se usan cuando dos o más personajes compiten. En las tiradas enfrentadas el jugador que saque el resultado más alto tiene éxito. Si hubiera empate, el jugador con la habilidad más elevada, será el que se lleva la victoria. Si persiste el empate, será el que posea el atributo más elevado y si esto no soluciona el empate, queda a discreción del máster o los jugadores, ya sea que se acepte el resultado del empate o se haga una nueva tirada para resolverlo.

Atributos y habilidad

Las habilidades hay que tirarlas junto al atributo que le corresponda, como norma general. Pero en algunos casos, esto puede variar y decidir cuál es el atributo implicado es tarea del Director de Juego y su sentido común.

Por ejemplo, un jugador quiere reparar una máquina. Lo hace con las manos y no cuenta ni la fuerza ni la resistencia, por lo que el atributo apropiado es Destreza. En otra situación, los personajes encontráis un viejo mecanismo de una civilización desconocida. Si queréis repararlo es un proceso mental, así que el atributo apropiado es Inteligencia.

El Director de Juego puede decidir que una tirada en concreto depende de un atributo diferente al indicado en las listas de habilidades, que es sólo una recomendación para que se tenga en cuenta cuál es el atributo que más se relaciona con dichas habilidades para las tiradas. Por ejemplo, si quieres crear un hábil arquero, Destreza es el atributo más usado para poner la flecha en su objetivo.

Explotar el dado

En tiradas de habilidad y enfrentadas, cuando sacas el máximo en el dado objetivo, éste explota. Es decir, se suma el resultado y se vuelve a tirar 1o3d12. Si sacas otra vez el máximo en el dado objetivo, vuelve a explotar.

En tiradas de efecto, como daño, curación, número de turnos... se tiran d6 y la explosión significa que si se saca 6 en el dado, se suma y se vuelve a lanzar. Los seises son acumulativos, es decir, si al repetir volvemos a sacar otro 6, se suma y se sigue repitiendo, hasta un máximo de 6 veces.

Críticos y pifias

Existe siempre una remota posibilidad de que el experto se pise los cordones de los zapatos cayendo al suelo o que le lance un puñetazo a su objetivo con la mala suerte de que acierte a un radiador y se hiera la mano.

También puede ocurrir lo contrario y que una increíble suerte haga que se vuelva todo a tu favor. Son situaciones extrañas de ver, pero como en la vida real, pueden pasar. Es trabajo del director contar qué ocurre en estas situaciones basándose en la situación.

Recuerda siempre que una tirada, aunque de ella dependa la vida de un personaje, sólo son números; la historia depende de ti.

Críticos

Un Crítico es un éxito impresionante, logrando lo que se quería hacer con la máxima eficacia y estilo. También puede ser un trabajo que te queda como el de un maestro en la materia o una suerte descomunal de cualquier tipo cuando hacías algo. Si además el Crítico se consigue en combate se multiplica el daño infligido por 2.

Se consigue un Crítico si el resultado final supera por el doble o más a la dificultad sobre la que se tira.

Pifias

Hasta al mejor espadachín puede partírsele la espada, o el mejor tirador fallar un tiro y herir a un aliado. La posibilidad es muy pequeña, pero lo mismo que todos podemos tener un golpe de suerte lo contrario es posible. Cuando un ratón de biblioteca y un experto de artes marciales se enfrentan la cosa esta muy decidida hacia el experto, pero la suerte no está echada hasta que se ven los resultados con los dados.

Se obtiene al sacar un 1 en el dado objetivo y 6 o menos en el siguiente dado. El triple 1 siempre se considera pifia.

Combate

El combate tiene unos valores muy importantes que se sacan de atributos y habilidades. Las fórmulas para obtener estos valores se hallan en la siguiente tabla:

Valores de combate	Formula
Puntos de vida	físico X 3.5
Iniciativa	Percepción + Reflejos + 1o3d12
Defensa	Destreza + Esquivar + 6

Ejemplo: Ya vimos anteriormente los puntos de vida, de Antonio, pero ahora veamos otros puntos. Cuando combata, deberá realizar las tiradas de iniciativa con 1o3d12 y le sumara 8 (1 de la habilidad reflejos y 7 de percepción), en cuanto a su defensa, será 15 (6 + 8 por destreza + 1 por la habilidad de esquivar).

Iniciativa

Al principio de cada asalto de combate todos tiran iniciativa, y atacarán en orden de mayor iniciativa a menor iniciativa según la tirada. Cada pj o pnj tendrá una cantidad de acciones dependiendo de su tirada de iniciativa como se puede ver en la siguiente tabla:

Tirada de iniciativa	Numero acciones	Tirada de iniciativa	Numero acciones
23 o menos	1	36 a 47	3
24 a 35	2	48 o más	4

Declaración de acciones

Una vez esta claro el orden de iniciativa y cuantas acciones puede realizar cada uno de los combatientes, lo primero es decidir que se va a realizar. La declaración se realiza en orden inverso a la resolución, es decir primero declara sus acciones el combatiente con menor iniciativa y se seguirá en orden hasta llegar al de más iniciativa.

De esta manera se da mejor situación táctica al que posee mejor iniciativa.

Resolución de ataques cuerpo a cuerpo

En el combate cuerpo a cuerpo, para golpear a un contrario hay que superar o igualar su defensa con nuestra tirada de ataque. Esto se resume a la siguiente fórmula:

Atributo apropiado del atacante + Habilidad apropiada del atacante + 1o3d12 >= Defensa del objetivo

En caso de que suceda esto y el objetivo no realice una detención, se tira el daño correspondiente al arma utilizada. En el caso de pelea sin armas, el daño es 1d6, considerándose el 6 un 5, a menos que el combatiente lleve puños americanos, guantes metálicos, etc... en cuyo caso, 6 se considerara 6.

En la tirada de daño, cuando se obtiene el resultado más alto posible, explota el dado. Esto se hace para dar letalidad a las armas, de manera que incluso un cuchillo o una pistola pequeña puedan ser mortales. Cualquier arma te puede matar, aunque algunas tengan más posibilidades que otras. Un punzón puede acabar con un caballero en armadura si por suerte aciertas en clavarlo en el cuello metiendo la hoja entre las juntas de las piezas de la armadura.

Resolución de paradas

Para realizar una parada, el objetivo debe tener una acción disponible o haberla declarado previamente, en caso contrario no podrá realizar su parada. Debe igualar o superar la tirada de ataque que desea detener. Los ataques a distancia, no se pueden detener. Esto se resume a la siguiente fórmula:

Atributo apropiado del defensor + Habilidad apropiada del defensor + Bono de escudo + 103d12 >= Tirada del atacante

Resolución de ataques a distancia

Las armas a distancia funcionan de manera distinta, además de los valores que se mencionaran más adelante para las armas, poseen un alcance, y el objetivo no puede esquivarlas ni tiene capacidad de defensa contra ser alcanzado. La dificultad de acertar depende de lo lejos que se encuentre.

Para golpear a alguien simplificamos a 4 distancias, otorgando estas dificultades.

Distancia	Dificultad	Distancia	Dificultad
Bocajarro	12	Media	24
Corta	18	Larga	30

Bocajarro es cuando el objetivo está pegado y no puede forcejear, por ejemplo disparar a alguien durmiendo desde el lado de la cama.

Por todo esto, la fórmula de ataque a distancia, varía a la siguiente:

Atributo apropiado del atacante + Habilidad apropiada del atacante + 103d12 >= Dificultad de la distancia

Si el personaje objetivo posee un escudo y ve claramente venir el ataque a distancia contra él, puede intentar protegerse con el escudo y por lo tanto la bonificación que el escudo da contra ataques a distancia, deberá ser sumada a la dificultad arriba mencionada. Pero si no ve claramente que le atacan con un arma a distancia, le atacan desde detrás o simplemente no sabe que le disparan, no podrá usar la bonificación del escudo.

Muerte e inconsciencia

Cuando los puntos de vida de un jugador son iguales o menores a su atributo Físico, se le considera malherido, y su dado objetivo baja 1 nivel.

Al llegar a 0 puntos de vida o menos, un personaje está inconsciente y seguirá así, hasta tener al menos 1 punto de vida.

Para matarlo hay que llegar a Físicox5 PV en negativos.

Ejemplo: Como Antonio tiene 28 puntos de vida, cuando estos se vean reducidos a 8 o menos, su dado objetivo bajara 1 nivel, además para dar muerte definitiva a Antonio, se precisa de causarle daños, hasta que tenga -40 puntos de vida.

Las armas

Las armas además tienen diferentes valores, dependiendo de que sean para el cuerpo a cuerpo o a distancia.

Las armas cuerpo a cuerpo tienen el valor daño, además del tipo de arma que es (Lo cual indica la habilidad a usar), una fortaleza mínima y una destreza mínima para su uso.

El daño se tira en combate para restarle puntos de vida al contrario, en el caso de que se impacte.

El tipo de arma indica que habilidad se usa para esta arma y por lo tanto también el atributo. Además de ello se derivara el que algunos daños, pueden ignorar parte de la protección de algunas armaduras, debido al tipo de daño y tipo de armadura.

La fortaleza y destreza mínima, son dos valores, que si no se cumplen, se restara 1 a la tirada del atacante (o a la parada), por cada dos puntos o fracción que falte para llegar a los mínimos.

Como ya se vio antes, las armas a distancia tienen otra característica, que indica los rangos de distancia, para calcular la dificultad de acertar.

Armaduras y escudos

Las armaduras tienen cuatro valores, la absorción de daño, el estorbo, la resistencia y si es dura o blanda. El estorbo se aplica a la iniciativa y a todas las acciones cuando no se está en combate. Sencillamente, esto representa que tiene que ser muy incómodo nadar con una armadura medieval o correr. Puedes sufrir mucho más daño protegido así, pero también eres menos ágil para huir.

La absorción se resta a la tirada de daño del enemigo, y el estorbo hay que restarlo a la iniciativa y a todas nuestras tiradas de destreza cuando no se está en combate, incluyendo habilidades, tiradas de atributo, etcétera. También se aplica al lanzamiento de hechizos normalmente, esto se explica mejor en cada escuela de magia.

Además por cada punto de absorción que proteja, restara un punto de su resistencia, la cual será inicialmente igual a la absorción x 24.

Cuando la resistencia llega a 0, la armadura pierde un punto de absorción, y se calculan los nuevos puntos de resistencia con la formula anterior, pero usando la nueva absorción. Se seguirá este proceso hasta que la armadura llegue a 0 puntos de absorción, momento en el cual ha quedado destruida y es momento de cambiarla.

Los escudos funcionan de forma distinta, lo que hace es sumar directamente a la defensa y a la cobertura, protegiendo el primero contra ataques cuerpo a cuerpo y el segundo contra ataques a distancia. También poseen una penalización por estorbo.

Curación natural

La curación natural se realiza al descansar adecuadamente y alimentarse correctamente según las siguientes indicaciones.

- Si no se tiene alimentación correcta y tampoco descanso de al menos 6 horas, no se recupera ningún punto de vida.
- Si se tiene alimentación correcta o un descanso de al menos 6 horas, se recupera 1 punto de vida diario.
- Si se tiene alimentación correcta y un descanso de al menos 6 horas, se recuperan 2 puntos de vida diario.
- Si se es atendido por alguien con al menos primeros auxilios, sin precisar tiradas, se recuperan 1 punto de vida extra a los comentados arriba.

Esto en ocasiones no es aplicable, sería ilógico que alguien al que han cercenado una pierna y un brazo, recupere puntos de vida sin recibir atención médica correcta y no nos referimos a primeros auxilios. En este caso simplemente no se recupera vida, si no se usan habilidades de medicina, independientemente de si se duerme, come o se tiene asistencia de primeros auxilios.

Acciones y movimiento en combate

- Un turno (también llamado asalto) dura 6 segundos.
- Los turnos se dividen en dos tipos de acciones, mayores y menores.
- Una acción mayor sería usar un conjuro, realizar un ataque o realizar una detención.
- Una acción menor sería algo como tirar un arma, tomarse una poción o darle algo a alguien.
- También se pueden usar para moverse, equivaliendo una acción mayor a 8 metros, y una menor a 4 metros, esto es especialmente útil si usamos miniaturas, pues el tamaño estándar es una casilla = 1,5 metros (mayor 12 casillas, menor 6 casillas).
- El movimiento máximo es 12 metros (8 casillas) independientemente de que se saque crítico en iniciativa y se puedan hacer varias acciones por turno.
- Un personaje puede realizar una acción mayor y una menor por turno, a menos que saque crítico en iniciativa que le daría acciones mayores adicionales. Una acción mayor puede ser cambiada por una menor si se quisiera, y tener varias menores.

Ejemplo: con dos acciones por turno sacando un crítico en iniciativa, podemos mover 9 metros y realizar un ataque con la espada sin penalización.

Armas de combate cuerpo a cuerpo.									
Arma	Daño	Tipo	FIS	DES	Arma	Daño	Tipo	FIS	DES
Daga/Cuchillo	1D6+1	Filo 1M	2	6	Jabalina	1D6+2	Perforadora 1M	3	6
Espada corta	1D6+2	Filo 1M	3	6	Mandoble/Espadón	2D6+2	Filo 2M	6	5
Espada	2D6	Filo 1M	5	6	Hacha de batalla	2D6+3	Filo 2M	7	5
Hacha de mano	1D6+2	Filo 1M	3	6	Martillo de guerra	3D6+1	Contundente 2M	8	7
Hacha de combate	2D6+1	Filo 1M	6	6	Maza de batalla	3D6	Contundente 2M	9	5
Maza/Mangual	2D6+2	Contundente 1M	8	6	Bastón	2D6+2	Contundente 2M	6	6
Martillo	2D6+2	Contundente 1M	7	7	Lanza larga	2D6+1	Perforadora 2M	6	4
Garrote/Vara	2D6	Contundente 1M	6	6	Picas	2D6+2	Perforadora 2M	6	5
Lanza corta	1D6+3	Perforadora 1M	5	5					

Las armaduras blandas, protegen la mitad de su absorción contra armas contundentes. Las armaduras duras, sufren el doble de daño cuando protegen de las armas contundentes.

Las armaduras blandas, reciben doble daño de las armas perforantes. Las armaduras duras, sufren la mitad de daño cuando protegen de las armas perforantes.

Armas a distancia					
Arma	Daño	Tipo	FOR	DES	Alcances
Arco largo 2M	2D6	Arco	7	7	35 m – 70 m – 140 m
Arco compuesto 2M	1D6+3	Arco	6	7	30 m – 60 m – 120 m
Arco corto 2M	1D6+2	Arco	5	6	25 m – 50 m – 100 m
Ballesta ligera 2M	2D6	Ballesta	6	5	25 m – 50 m – 100 m
Ballesta pesada 2M	2D6+2	Ballesta	7	6	30 m – 60 m – 120 m
Pistola	2D6+3	Exótica	6	6	15 m – 30 m – 45 m
Mosquete 2M	3D6+1	Exótica	6	6	20 m – 40 m – 60 m
Daga/Cuchillo	1D6	Arrojadiza	2	2	5 m – 10 m – 15 m
Espada corta/Hacha de mano	1D6+1	Arrojadiza	2	2	5 m – 10 m – 15 m
Lanza corta	1D6+2	Arrojadiza	4	3	10 m – 20 m – 30 m
Jabalina	1D6+3	Arrojadiza	6	5	15 m – 30 m – 45 m
Otra arma 1M	1D6+1	Arrojadiza	4	4	5 m – 10 m – 15 m
Otra arma 2M	1D6+3	Arrojadiza	6	6	5 m – 10 m – 15 m

El arco corto y compuesto, precisan de una acción menor para cargarlo de nuevo, antes de disparar.

El arco largo, precisa de una acción mayor para cargarlo de nuevo, antes de disparar.

La ballesta ligera, precisa de un turno completo, sin otra acción que no sea cargarla, antes de volver a disparar.
 La ballesta pesada, precisa de dos turnos completos, sin otra acción que no sea cargarla, antes de volver a disparar.
 La pistola, precisa de tres turnos completos, sin otra acción que no sea cargarla, antes de volver a disparar.
 El mosquete, precisa de cuatro turnos completos, sin otra acción que no sea cargarla, antes de volver a disparar.
 El resto de armas, son de tiro único y a menos que se tengan a mano, otras armas, el personaje quedara desarmado.
 Arcos, ballestas, pistolas, mosquetes, lanzas y jabalinas, son tratadas como armas perforantes.
 El resto de armas a distancia, son tratadas como contundentes.

Tipos de armaduras.									
Armadura	Absorción	Estorbo	Resistencia	Tipo	Armadura	Absorción	Estorbo	Resistencia	Tipo
Acolchada	1	0	12	Blanda	Anillas	3	3	36	Blanda
Cuero	2	1	24	Blanda	Varillas	4	4	48	Dura
Pieles	2	2	24	Blanda	Semi-Placas	5	5	60	Dura
Cuero tachonado	3	2	36	Dura	Placas	6	6	72	Dura

Los efectos del daño, según sea contundente, perforante o cortante, ya se vieron en la tabla de las armas.

Tipo de escudos.							
Escudo	Defensa CC	Defensa Proy	Estorbo	Escudo	Defensa CC	Defensa Proy	Estorbo
Hebilla	+1	+1	0	Mediano	+3	+4	2
Pequeño	+2	+2	1	Grande	+4	+6	3

Equipo

No todo es llevar solo un arma y una armadura. Hay más cosas que un personaje puede poseer y que le pueden resultar útiles para una sesión de rol y que también sirven para decorar más el aspecto del PJ. No es lo mismo llevar unas botas normales que unos zapatos de lujo, y nunca está de más apuntar, por si acaso, que se lleva una cuerda, raciones de comida extra para largos viajes o yesca y pedernal para hacer fuego.

La lista de equipo aquí expuesta es una muestra, ni exclusiva ni exhaustiva, de lo que viene a ser un listado de equipo genérico para una ambientación de corte medieval. El DJ puede sentirse libre para añadir, quitar o modificar más la lista a su gusto y al gusto de los jugadores.

Equipo Medieval

Monedas

El cambio de monedas es:

1 moneda de oro (mo) = 10 monedas de plata (mp)

1 moneda de plata (mp) = 10 monedas de cobre (mc)

Salarios

Lo siguiente es un ejemplo de lo que podrías usar, que equivaldría a una mensualidad:

- Campesino - 1 mo
- Soldado - 10 mo
- Artesano - 20 mo
- Burgués - 100 mo
- Iglesia - 50 mo
- Nobleza - 200 mo

Varios precios de:

Armas

- 10 Flecha: 1 mo
- 10 Virote de Ballesta: 1 mo
- Piedra de afilar: 1 mo
- Vaina sencilla: 1mp
- Carcaj para 10 proyectiles: 1mp
- Veneno para armas (daño+2, 1 uso) 1 mo
- pólvora y recipiente para un disparo de pistola o mosquete: 5 mp
- Daga: 1 mo
- Garrote: 2 mo
- Hacha de mano, arco corto: 5 mo
- Espada corta, bastón, maza: 6 mo
- Martillo, lanza corta: 8 mo
- Hacha de combate, espada: 10 mo
- Hacha de batalla, maza de batalla: 12 mo
- Martillo de guerra, jabalina: 15 mo
- Arco compuesto: 20 mo
- Ballesta ligera: 25 mo
- Arco largo: 30 mo
- Lanza larga, pica: 40 mo
- Mandoble, ballesta pesada: 50 mo
- Pistola: 100 mo
- Mosquete: 200 mo

Ropa y armaduras

- Botas altas: 1 mo
- Capa: 4 mo
- Mitones: 1 mo
- Muda campesino: 2 mo
- Muda aventurero: 5 mo
- Muda noble: 50 mo
- Armadura Acolchada: 10 mo
- Armadura Cuero: 20 mo
- Armadura Pieles: 40 mo
- Armadura Cuero tachonado: 80 mo
- Armadura Anillas: 200 mo
- Armadura Varillas: 600 mo

- Armadura Semi-Placas: 1000 mo
- Armadura Placas: 2000 mo
- Escudo hebilla: 2 mo

- Escudo pequeño: 6 mo
- Escudo mediano: 18 mo
- Escudo grande: 54 mo

Si se dobla el precio, la ropa o armadura será de mucha calidad y más vistosa. En el caso de los escudos, estarán decorados con algún símbolo heráldico.

- Burro o mula: 10 mo
- Caballo de granja: 50 mo
- Caballo de monta: 150 mo
- Caballo de guerra: 300 mo

Animales

- Elefante de guerra: 600 mo
- Halcón adiestrado: 1000 mo
- Paloma: 1 mo
- Perro de guerra: 50 mo

- Antorcha: 1 mc
- Candil o Lámpara: 1 mp
- Comida para 1 día: 1 mp
- Cuerda (10 metros): 2 mo
- Ganzúas (+1 a abrir cerraduras): 3 mp
- Manta de viaje: 1 mo
- Martillo de herrero: 1 mp
- Mochila de cuero: 3 mo
- Papel de liar (50 usos): 1 mp
- Pipa (50 usos): 1 mo

Miscelánea

- Saco de dormir: 5 mp
- Tabaco de liar (50 usos): 1 mp
- Tabaco para pipa (50 usos): 1 mp
- Tienda de campaña (1 persona): 3 mp
- Tienda de campaña (4 personas): 1 mo
- Tienda grande (8 personas o más): 5 mo
- Vela: 1 mc
- Vendas, aguja e hilo, en estuche: 6 mp
- Yesca y pedernal: 1 mo

- Flauta: 1 mp
- Gaita: 3 mp
- Guitarra: 5 mp

- Carro: 5 mo
- Carruaje: 50 mo
- Barca con remos: 5 mo

Instrumentos

- Laúd: 4 mp
- Lira: 2 mo

Vehículos

- Barco pequeño (4 personas): 50 mo
- Barco medio (20 personas): 1000 mo
- Barco grande (100 personas): 7500 mo



CAPÍTULO 4
El director del juego.

Este capítulo está dedicado al director de juego, la persona encargada de plantear la historia, llevar a los personajes no jugadores y en general llevar el peso de la historia. Veremos algunos aspectos del sistema en profundidad para que los puedas adaptar a tu estilo, crear tu propia ambientación o juego.

Cómo dirigir una partida de rol

Dirigir una partida de rol es más que narrar la historia, interpretar las tiradas de los dados aplicando el reglamento y sacar PNJ y monstruos para que los personajes se diviertan con ellos. El trabajo de un Director de Juego (DJ) es el más complejo de todos los que se presentan al organizar una partida de rol, y se extiende más allá de la misma. Además, no es una ciencia exacta y aquí como en muchas otras artes se aplica aquello de que cada maestrillo tiene su librillo. Las funciones de un Director de Juego son las siguientes:

- Preparar la partida/campaña (o el trasfondo en casos extremos) que va a dirigir.
- Asistir a los jugadores en la creación de personajes si fuese necesario.
- Dirigir la partida, llevando cuenta de todo lo importante que se desarrolla en ella.
- Una vez acabada, repartir los puntos de experiencia si procede.
- Hacer una reflexión post-partida, especialmente si ésta no ha concluido, para preparar la siguiente.

Hay quien piensa que el director de juego debe ser también el encargado de reunir el grupo de juego, e incluso más allá: de ser quien busque un sitio para jugar y provea de “racionamiento” para los jugadores. Pero esto es más una labor social y nada tiene que ver con dirigir una partida, es una responsabilidad de todo el grupo de personas que se reúne para jugar, no necesariamente de una sola.

Preparar la partida

Para que la partida pueda continuar, debe haber una preparada sobre la mesa. O en otras palabras, alguien tiene que idear la aventura que van a vivir los personajes. Esta labor recae en el DJ y es posiblemente la más compleja de todas sus tareas.

Idear una partida es un ejercicio de pura creatividad e imaginación. El DJ echa mano de sus fuentes de inspiración e intenta con ellas crear algo que independientemente de su originalidad, resulte lo más atractivo, entretenido y desafiante posible tanto para sí mismo, como para sus jugadores. Esto es importante: el Director de Juego no hace la partida para que los jugadores se diviertan, una partida es para el disfrute de todos.

Las partidas o módulos son de corta duración, puede tratarse incluso de monodosis que duran una sola sesión de 4-6 h y que son ideales para los grupos que tienen poco tiempo para jugar. Su preparación puede requerir la preparación de un trasfondo previo, o introducir a los jugadores en la acción directamente: dependerá de la partida en sí.

Las campañas son una sucesión de partidas en las cuales suelen participar de una vez para otra los mismos personajes (salvo versiones sofisticadas con múltiples puntos de vista, o caso más habitual, que algún personaje muera). Se pueden considerar partidas de larga duración que se desarrollan a lo largo de varias sesiones de juego. Una campaña puede estar también formada por monodosis que no tengan relación entre sí, más o menos de la misma forma en que se desarrollan algunas series de televisión: cada partida sería un episodio.

Hay casos en los cuales el DJ tiene que preparar la ambientación, lo que se denomina normalmente setting, (palabra inglesa que significa configuración). En un caso extremo, el DJ prepara la ambientación completa, lo que significaría directamente crear un juego de rol nuevo utilizando las reglas que desee. Algo más habitual es que el DJ prepare ambientación de fondo para desarrollar la partida, siendo algo casi obligatorio si se va a hacer una campaña con sesiones interconexas entre sí de larga duración.

El mayor enemigo del DJ en este punto es el quedarse en blanco, que no se le ocurra ninguna idea buena (o mejor dicho: que él o ella sienta que es una idea buena). Es algo que sucede con cierta frecuencia, especialmente cuando tienes muchas horas de vuelo a tus espaldas en el juego al que quieres dirigir. Un buen consejo para afrontar esto, es cambiar el chip: deja aparcado ese juego durante una temporada y a ser posible, que el grupo juegue a otro juego que resulte diferente a modo de descanso. Con el tiempo, ese juego trillado hasta la saciedad se vuelve a coger con más ganas y las ideas vuelven a venir con mayor facilidad. Conviene recordar que el aparcar ese juego también implica sacarlo de nuestras cabezas...

Algo complicado cuando el juego que nos da problemas, es de nuestros favoritos.

Otro motivo por el cual la inspiración puede fallar es que la ambientación del juego no sea del todo santo de nuestra devoción, o no estemos muy duchos en ella. Contra esto lo único que se puede hacer es documentarse lo mejor posible y hacer un esfuerzo para tratar de meterse en la ambientación todo lo que se pueda.

Encontrar la inspiración adecuada para idear la partida es algo que se puede hacer con algo de ayuda. Cada DJ lo hace de una forma distinta, pero he aquí algunos métodos que se pueden aplicar (sino todos):

- Echar mano de novelas, cómics, películas y videojuegos relacionados con nuestro juego en busca de ideas para crear la partida.
- Un poco de música de fondo también ayuda a pensar. Si es pegadiza con la ambientación y además es de nuestro agrado, mejor que mejor.
- Pensar la trama de la partida en términos simples. Empieza por describir el objetivo con una o dos palabras, y diferentes aspectos de la misma también con unos pocos adjetivos. Una lluvia de ideas puede ayudar, creando un pequeño árbol uniendo aquellos conceptos que nos resulten más atractivos.
- Un ambiente adecuado. Hay quien tiene musas que le sirven de inspiración, otros lo hacen con una cerveza o algún refresco, otros que se sienten cómodos a una determinada hora del día, en un determinado lugar, etc.
- Usar alguna partida o módulo prefabricado como base, personalizándolo o alterándolo con ideas propias.

A veces, ni con todo esto te inspiras. Pero lo mejor de todo es que la inspiración puede llegar en cualquier momento, así que no sería mala idea si llevases encima una libreta, por si en el momento más inesperado de tu día a día se te ocurre una buena idea que no deberías olvidar.

Estilo del grupo de juego

Cada grupo tiene sus manías y hábitos. Es de esperar que el DJ los comparta y no tenga problemas para integrarse en dicho grupo, pero no siempre es así. Algunos directores y jugadores gustarán por ejemplo de explayarse en la narración, mientras que otros irán directos al grano. Habrá quien no guste de complejos trasfondos tras la partida, mientras que otros querrán tenerlo todo bien detallado. Conocer el estilo de juego apropiado para el grupo en el que se encuentra el DJ es importante: por muy buena que sea la idea que tenga, si no la plantea con el estilo adecuado, es probable que tanto él como los jugadores acaben aburridos o se sientan perdidos.

Duración de la partida

Hay que plantearse con qué frecuencia se reúne el grupo y lo que se quiere hacer. A veces es duro (muy duro) pero sólo conseguiremos frustración acumulada si nos dedicamos a preparar campañas que siempre se quedan en la primera partida porque no hay tiempo para hacer más. Y viceversa, si el grupo pide una larga campaña y venimos de un entorno habituado a los one-shots (partidas independientes), la campaña resultante puede resultar artificial.

Lo difícil de esto no es saber lo que se quiere, eso sólo es cuestión de preguntar y hablarlo. Lo difícil viene cuando la duración necesaria no es a lo que estamos acostumbrados como directores de juego, puesto que no es lo mismo preparar una trama para una sesión de 4 horas, que hacerlo para una cadena de sesiones que en conjunto puede durar más de 100 horas. El mejor consejo es no desistir y empezar por lo simple hasta que le cojamos la práctica.

Esquema de partida

Cuando tengamos los anteriores problemas resueltos, llega el momento de ponerse a crear la partida en sí. En este apartado debemos decidir en qué formato tenemos la información de la partida (esquema, folios y folios o en nuestra cabeza) y algunas nociones básicas sobre cómo crear el argumento.

Abierta o cerrada

Una partida abierta es aquella en la cual no existe un principio y final claros, y más a menudo, en la que los personajes tienen libertad para hacer lo que deseen eligiendo para ello el camino que consideren más apropiado. La partida cerrada, por otro lado, suele tener un principio claro motivado por un gancho y deja poca libertad a los personajes para tomar decisiones, debiendo ceñirse a la trama por completo.

Si los jugadores y el director son gente con iniciativa, recursos y muchas horas de vuelo con el juego en cuestión, se puede hacer una partida completamente abierta cogiendo solo la ambientación propia del juego. Si esto no es así, se desaconseja por completo hacer una partida abierta del todo, ya que puede acabar estancada, con la gente perdida sin saber qué hacer.

Pero lo contrario, el hacer una partida cerrada es aun más desaconsejable. No hay nada peor que privar a los jugadores de que sus personajes hagan lo que quieran dentro de los límites de la ambientación y el reglamento, y que tengan la sensación de ser marionetas guiadas hacia un final fijo, más propio de películas y novelas que de una partida de rol.

Muchas partidas usan un término medio: el objeto de la aventura es cerrado. Puedes pensar en ello como si de una misión, una investigación policial o una lucha por salir con vida de una hecatombe se tratase. Se da a los personajes un gancho que les arrastra a la aventura, que puede ser del tipo push (literalmente un gancho que les empuja a hacer algo, a menudo sin que lo deseen) o pull (que tira de ellos ofreciéndoles algún beneficio o poniéndolos en una situación límite).

A partir de ello, se deja libertad de acción para que los personajes consigan llevar a cabo el objetivo de la partida.

Depende de como lo hagan, el final será uno u otro, bueno o malo. Depende de como lo hagan, seguirán un camino u otro.

Organizando las notas

El DJ debe tener claro en todo momento en qué consiste y cómo funciona su partida: anotar los giros de la trama, el típico planteamiento-nudo-desenlace, los ganchos que va a usar, eventos especiales que pueden ocurrir durante la partida, PNJ y lugares importantes, etc.

Algunos DJ con una mente privilegiada van a la partida con todo esto en su cabeza, sin tener nada sobre el papel (o PDF, portátil, PDA o el formato que usemos normalmente para tomar notas). Pero lo normal es tenerlo todo anotado en algún sitio, por si la mente nos falla. Cómo realizar estas anotaciones es también algo complicado de resumir, porque es un tema muy personal. En general, hay varias formas genéricas de hacerlo.

Capítulo 4. El director del juego

Alguna gente prefiere tener notas muy detalladas y extensas, en tanto que una partida de una sesión les puede ocupar varios folios. Escriben estas notas como si de un manual o una novela se tratase, e intentan prever todas las situaciones posibles, dando también datos muy precisos sobre eventos, lugares y personajes no jugadores. Este tipo de notas suelen estar enfocadas a memorizar lo fundamental y luego consultar cada caso puntual a medida que van sucediendo. Y muchas veces, acaban teniendo como apoyo unas anotaciones más breves, e incluso un organigrama o índice, para poder buscar cada cosa cuando la necesitemos.

Otros utilizan anotaciones resumidas, tipo apuntes, como los que se cogen en clase. Información detallada también, pero mucho más sintetizada y a menudo escrita en un pseudo-código de abreviaciones, símiles y palabras que sólo tienen significado para el DJ. Es el formato menos indicado para compartir la aventura con otros directores, a menos que se mantenga la sintetización pero con un lenguaje formal.

Los esquemas son una buena forma de referenciar lo todo. Pueden ser por puntos o llaves, e incluir de forma somera una descripción de todos los aspectos importantes de la partida, que luego se desarrollan mediante improvisación o con una base que tengamos convenientemente aprendida. Los esquemas también sirven de apoyo a otros formatos, y/o para describir apartados específicos de la trama que requieren especial ahínco.

Los organigramas, diagramas de flujo y algoritmos son también una forma esquemática de representar la partida de una manera más gráfica. Son especialmente útiles en partidas con fuerte componente de investigación, para interrelacionar todas las pistas y puntos calientes que se dan en ella. Lo habitual de este formato es que exista complementando a la variante extensa o la resumida.

Lo suyo es probar uno u otro sistema hasta decidir cual es el que mejor se ciñe a nuestro estilo. En cualquier caso, independientemente del sistema elegido, no deberemos perder el tiempo en intentar tener el 100% de los cabos atados, porque dado que la partida tendrá libertad de acción para los personajes, siempre se nos escapará algo, y ahí es donde entrará la improvisación.

Enfocar PJ y equipo

Este es un paso previo a la preparación de los personajes y equipo con el que empezarán la partida, tanto si el DJ asiste a los jugadores en la creación de los mismos como si deja que los hagan ellos solos.

Ahora que se tiene la partida preparada, es hora de pensar qué clase de personajes podrían funcionar en ella. En algunas ambientaciones esta delimitación es innecesaria, pero en otras donde la ambientación es muy extensa, podría ser necesario para no encontrarse absurdos o cosas imposibles. La limitación debe describirse en términos amplios, no es buena idea restringir directamente clases o profesiones a menos que estas formen parte intrínsecamente de las reglas; pero sí deberán darse cifras exactas en cuanto a la cantidad de puntos disponibles para crear los personajes y otras variables en sistemas que permitan crear personajes a medida.

Tampoco es buena idea poner demasiadas trabas. Una forma de explicar a los jugadores que personajes pueden o no pueden llevar es darles unos detalles generales sobre el trasfondo en el que se va a desarrollar la partida o campaña. Lo mucho o poco que se quiera restringir depende directamente

de los detalles dados: si por ejemplo hay alguna profesión que directamente no existe, hay que dar en esos datos generales información para que el jugador sepa que por mucho que quiera, no podrá llevar un personaje de ese tipo.

A partir de aquí, los jugadores deberían tener libertad para personalizar sus personajes como deseen, dentro de los límites del juego y reglamento.

El equipo sigue un proceso similar y dependerá tanto de la ambientación, como de la disponibilidad en la partida, y en algunos juegos, de los niveles tecnológicos en rigor. El único punto adicional a tener en cuenta sobre el equipo, es que puede desequilibrar la partida de forma sustancial si nos pasamos o nos quedamos cortos con él.

Asistir al crear los PJ

Salvo que la partida a preparar esté en medio de una campaña iniciada, o los jugadores tengan personajes con los que jugar, habrá que hacer PJ nuevos. Hay tres formas de encauzar esto: que los jugadores se hagan los personajes por su cuenta, que se los hagan por su cuenta pero ante la presencia del DJ, o que los hagan guiados por el DJ. Casos especiales serían que el DJ haga los personajes o que se usen personajes prefabricados. Cada método tiene sus ventajas e inconvenientes.

Por su cuenta

Este método solo sirve cuando los jugadores se saben el reglamento y conocen la ambientación en la que van a jugar, y también cuando existe confianza mutua entre el Director de Juego y los jugadores (para que no hagan trampas fundamentalmente). El Director de Juego les entrega unos detalles generales sobre el contexto de la partida, les da las pautas y delimitaciones para escoger sus personajes y equipo, y les deja hacer lo que quieran ciñéndose al reglamento.

Ventajas: es casi imperativo cuando los personajes tienen detalles de trasfondo que deben esconderse o cuando se les quiere dar una cierta individualidad (como ocurre en juegos de conspiraciones o espías por ejemplo). También termina dando más variedad al grupo de juego, porque son mentes distintas las que hacen personajes distintos. Y le quita mucho trabajo al Director de Juego, para qué nos vamos a engañar.

Inconvenientes: siempre puede quedar una sombra de duda en cuanto a la legalidad de los jugadores a la hora de hacer personajes (cuando salen tiradas muy altas es inevitable desconfiar un poco). Si el grupo necesita compenetrarse y los jugadores van cada uno por su lado al hacer personajes, puede salir un grupo mal compensado. También puede dar lugar a personajes bizarros, jugables pero que no hay por donde cogerlos. Y esto es un problema.

Hagan lo que hagan los jugadores, previo a la partida el DJ deberá revisar sus personajes, por si hubiese que hacer algún cambio o corregir alguna falta.

Ante la presencia del DJ

Es una ligera variante de la anterior, que suele ser más habitual. Implica también que los jugadores tienen al menos unas nociones básicas sobre la ambientación y el reglamento. El DJ les entrega unos detalles generales sobre el contexto de la partida, les da las pautas y delimitaciones para escoger

Capítulo 4. El director del juego

sus personajes y equipo, y les deja hacer, pero con la diferencia de que si surge alguna duda, el DJ estará ahí para resolverla en el momento y también podrá orientar a los jugadores para dar más consistencia al grupo en caso de necesidad.

Ventajas: permite conseguir variedad en el grupo de juego por las mismas razones que en el caso anterior, pero ganando compenetración y pudiendo resultar más consistentes con la partida planeada por el DJ al guiarles en la creación. Le sigue quitando bastante trabajo al DJ.

Inconvenientes: será necesario dedicar parte de una sesión de juego, o incluso una sesión de juego completa para crear los personajes (depende del juego y reglamento). Los jugadores podrían llegar a copiarse o espiarse entre si, incluso hacer metajuego al crear su personaje. Hay que procurar minimizar esta práctica. Hará falta tener al menos un manual básico para que los jugadores consulten cosas en él, y será mejor cuantos más haya, para agilizar el proceso.

El DJ deberá seguir revisando los personajes creados por si hubiese que hacer algún cambio o corregir alguna falta. Este método le sigue quitando trabajo al DJ, aunque resulta algo más laborioso, y no funcionará si los jugadores no se conocen las reglas. A veces hacer un resumen puede ser suficiente, pero si el juego es muy complejo, tampoco funcionará y habrá que pasar al método que se propone a continuación.

Guiados por el DJ

Este método es imperativo cuando los jugadores no conocen las reglas y/o la ambientación. Primero, el DJ deberá explicar a qué van a jugar, y esto se refiere a la ambientación del juego. Una descripción escrita en un par de folios con lo importante sería más que ideal, acompañada de un discurso sobre la misma. Pero que no sea demasiado largo, si el DJ se pasa una hora hablando sobre la ambientación, es fácil que los jugadores no se acaben acordando de lo que dijo al principio y sea en vano.

Después, explicar las reglas. Este es un punto delicado, porque según ante qué grupo de juego estemos, podemos cargarnos de buenas sensaciones de la partida antes de empezarla.

Lo que los jugadores deben asimilar es el tono de las reglas, hasta dónde pueden llegar sus personajes, qué pueden hacer y no hacer, y la mecánica básica para resolver las acciones. En ese orden y no al revés: lo peor que se puede hacer es explicar un montón de reglas a rajatabla que van a hacer que los jugadores estén pensando más tiempo en si serán capaces de hacer esto o aquello, porque encima no podrán memorizarlas todas y tendrán que estar preguntando constantemente como iba eso o aquello, interrumpiendo la fluidez de la partida.

Es mejor decirles si el reglamento está orientado a la crudeza o la epicidad, lo poderosos que son y pueden llegar a ser sus personajes, cuáles son los límites de su realidad, y como interpretar los datos en su ficha de personaje para cotejarlos con el dado o dados que tengan que tirar para darle el resultado de su tirada al DJ cuando lo requiera.

Cuando los jugadores hacen sus personajes guiados por el DJ, éste casi les dice paso a paso lo que tienen que hacer. Los personajes son revisados a cada paso realizado y no sólo se dan pautas, sino que se hacen recomendaciones y se incide directamente en cómo va a ser el personaje que el jugador quiere.

Capítulo 4. El director del juego

Ventajas: los personajes saldrán como el DJ quiere que salgan y al mismo tiempo los jugadores tendrán una cierta libertad para hacerlos. Se consigue variedad y compenetración del grupo.

Permite crear personajes con jugadores novatos o que desconocen completamente la ambientación y las reglas. Ideal para introducirles en un sistema nuevo.

Inconvenientes: se pierde algo de variedad respecto a otros métodos y mucha individualidad. La sombra del metajuego sigue estando vigente. Pero sobre todo, la principal desventaja es que a menudo requerirá una sesión completa (o casi) para crear los personajes y le dará al DJ bastante trabajo, por tener que hacer la mayor parte de la interpretación de las reglas por los jugadores.

PJ hechos por el DJ

A veces es el DJ quien hace los personajes por su cuenta y luego los entrega a los jugadores. Puede que ellos le hayan dado una somera descripción de lo que quieren llevar, o simplemente, el DJ ha preparado un reparto de personajes que encaje en su partida.

Los personajes pueden quedar hechos al 100% o tener algunas partes sin acabar para que el jugador ponga su granito de arena en el personaje. O se puede permitir realizar algunos cambios, que podrá efectuar el propio jugador si se conoce las reglas de creación de personajes, o por el DJ a petición de los jugadores.

Ventajas: los personajes saldrán como el DJ quiere que salgan y se podrá explayar en su trasfondo como quiera, lo que permite que casen con la ambientación y la partida a la perfección. Permite ahorrar tiempo al poder hacerse fuera de partida en vez de ocupar una sesión de juego. No hay que explicar las reglas de juego, por lo que es ideal con jugadores novatos o “casuals” que puede que no merezcan el tiempo necesario para explicarles el juego.

Inconvenientes: se pierde mucha variedad y toda la individualidad, porque todos los personajes salen de la misma mente. El DJ tendrá todo el trabajo por delante, y a menudo tendrá que sacar el tiempo de sus ratos libres, lo que en función del sistema de juego/detallismo de los personajes, puede ser realmente mucho tiempo.

PJ prefabricados

También se les llama arquetipos, personajes pregenerados o de ejemplo. Vienen en los libros básicos, en los módulos y campañas, y anexos o documentos dedicados sólo a los personajes.

Su caso es muy simple: son personajes que vienen ya hechos, y el jugador sólo tiene que copiar los datos a su ficha. Como en el caso anterior, a veces es posible realizar pequeños cambios para personalizar el personaje. Hay juegos que directamente funcionan copiando y personalizando estos arquetipos (no tienen reglas para crear personajes a medida).

Estos personajes suelen ser también típicos PNJ en manos del director de juego, permitiéndole improvisar estadísticas en el momento.

Ventajas: rapidez en la creación del personaje, es instantáneo. No necesita que los jugadores se sepan las reglas del juego, por lo que resulta ideal con jugadores novatos o casuales. Es también buen sistema con oneshoots, o en juegos donde la esperanza de vida de los personajes es rematadamente corta.

Desventajas: se pierde de nuevo mucha variedad y posiblemente la individualidad. Además podemos vernos “repitiendo” personajes si siempre acudimos a los mismos arquetipos, aun a pesar de que se interpreten de forma diferente.

El atrezzo del máster

En una mesa de rol típica se pueden encontrar muchos elementos comunes: los jugadores tendrán las fichas de sus personajes frente a sí, habrá dados individuales o comunitarios encima de la mesa, lápices, gomas de borrar y todo lo que el director de juego necesite para llevar la partida cómodamente. Al igual que cada director organiza sus notas de una manera, qué llevarse a la mesa para dirigir depende también mucho de la persona en cuestión.

Hay directores a los que les gusta llevarse poco menos que una mochila entera con toda clase de notas, mapas, manuales de juego, pantallas, reproductores de mp3 para poner música y a veces hasta un ordenador portátil con programas y documentos de ayuda para la partida (si directamente no llevan la partida misma en él y los manuales en formato digital). Otros en cambio, apenas se llevan sus notas, algunos dados, lápiz y hojas en blanco.

La mayoría de los directores se encuentra en un término medio. Hay una serie de cosas que resulta útil tener a mano en las partidas y en las que casi todo el mundo coincide. Llevar un manual básico (a veces incluso más de uno) es buena idea especialmente si aún no se conoce bien el reglamento, o si se van a hacer los personajes antes de empezar a jugar. El básico sirve para consultar dudas y reglas puntuales, y también se puede utilizar parte de él para introducir a los jugadores en la ambientación (aún utilizando sólo las ilustraciones). También puede ser necesario si no se dispone de una pantalla o unas notas de referencia con las principales tablas y reglas del juego.

La pantalla es un pequeño biombo plegable de cartón o papel, que tiene impresas por un lado las tablas y reglas más consultadas durante la partida (por ejemplo aquellos datos relativos al combate o listas de equipo más comunes), y por el otro alguna ilustración a página completa y/o mapa o mapas relativos al juego. Su función es doble: por un lado facilita la labor del director al no tener que andar a vueltas con el manual para consultar cosas básicas, mientras que por otro, le permite ocultar aquello que los personajes no deben ver, como las notas de la partida o ciertas tiradas.

No todos los juegos de rol tienen pantalla, bien porque no se ha publicado, o simplemente porque son tan sencillos que no les hace falta. En estos casos es posible fabricarse la pantalla de forma artesanal, traspasando la información que necesitamos del manual a una o varias hojas, ya sea a mano u ordenador (las hojas de cálculo son ideales para esto). Luego podemos engancharlas mediante clips a la pantalla de otro juego, a un cuaderno o similar, y listo.

Si aun así no hace falta ningún dato en la pantalla excepto la función de biombo, siempre podemos tapar las tiradas con la mano o con un cuaderno.

Junto con las notas de la partida, es frecuente llevarse un cuaderno u hojas en blanco, que nos servirán tanto para ir tomando notas de lo que sucede, como para ir dibujando mapas y croquis para ubicar a los jugadores en la partida.

Capítulo 4. El director del juego

Los directores también suelen utilizar sus propios dados, o como mínimo, separan algunos dados de la fosa común para sí. No es ninguna tontería sabiendo que los dados rara vez son perfectos, y que a veces están cargados a la alta o a la baja: puede convenir usar unos u otros en función del efecto que quieran darle al transcurso de los acontecimientos.

Hay que tener siempre a mano algunos lápices y gomas de borrar por razones obvias. Al director solo le hará falta uno, pero a veces se llevan dos o tres para que los jugadores tomen nota también de los puntos de vida que les quedan y cosas por el estilo.

Finalmente, no está de más tener una pequeña libreta con la que pasar notas “confidenciales” a los jugadores, entregándoles a ellos previamente algunas hojas para que puedan hacer lo mismo entre ellos o con el director.

Empezar la partida

Una vez el director ha desplegado su atrezzo por la mesa, llega el momento de empezar a jugar. Si los jugadores no tienen sus fichas de personaje, hay que dárselas. Hay que introducirles en el contexto de la partida y puede que en la ambientación del juego. Y luego, presentar el gancho inicial según el cual empezará a desarrollarse lo que tenemos planeado.

La introducción

Los jugadores son introducidos en la partida mediante un pequeño trasfondo que describa cosas tales como la fecha y el lugar en el que están, las circunstancias que les envuelven, la situación en la que se encuentran, etc. También es el momento apropiado para que los jugadores presenten a sus personajes (lo cual no es obligatorio, habrá juegos en los que incluso deba prescindirse de ello por el propio secretismo que puede llegar a envolverlos).

Puede ocurrir que los jugadores no sepan nada sobre la ambientación del juego excepto cuatro cosas, y que haya que introducirles en ella también. Este es un punto muy delicado: la introducción será oral, lo cual ya es un obstáculo para el director, que tendrá que hablar de forma clara y ordenada. Además tendrá que decidir de que hablar: no es práctico ponerse a explicar la ambientación completa, especialmente si esta es muy densa, ya que llevará demasiado tiempo, los jugadores no se acordarán más que de lo último que hablemos, y estarán casi tan perdidos como cuando no sabían nada.

Lo mejor es centralizar la introducción al juego entorno a aquella parte de la ambientación en la que se va a desarrollar la partida. Por ejemplo, limitarla a la región en la que tiene lugar, explicar sólo la historia pasada que conocería un ciudadano medio de la misma y no profundizar en las explicaciones tecnológicas o sociales (excepto que sean vitales para jugar).

Cuanto más breve sea la introducción tanto a la partida como a la ambientación, mejor. Pero nunca sacrifiques datos que puedan ayudar a los jugadores a ubicarse sólo por ahorrarte unos minutos, ya que luego puede que esto entorpezca el desarrollo del juego.

El gancho inicial

Una vez los jugadores saben dónde están sus personajes y a qué atenerse, llega el momento de presentar la aventura que tenemos preparada. Este gancho puede que sólo sea un pequeño empujón para que los personajes se metan en ella y luego vayan descubriendo cosas poco a poco; o puede ser una exposición completa de lo que tienen que hacer (a modo de misión).

Es importante describir su situación para que se organicen: no es lo mismo empezar, por ejemplo, en la base de operaciones donde puedes abastecerte bien, que en medio de un combate y con lo puesto. Déjasele claro, si hace falta detalla con qué pueden contar y con que no.

Improvisar y anotar

Hay un viejo proverbio militar que dice: “Ningún plan de batalla sobrevive al primer contacto con el enemigo”. Grábatelo en la mente a fuego si hace falta, porque es justo lo que te va a pasar nada más empezar a jugar.

Cuando organizamos la partida, intentamos hacer un esbozo de los momentos y escenas clave que irán transcurriendo en ella, definimos PNJ relevantes e inevitablemente, hacemos una previsión de cosas adicionales que puedan ocurrir. Está bien, como director podemos intentar anticiparnos y pensar que cosas podrían hacer los personajes en un momento dado, planeando distintas salidas en función de ello.

Pero es imposible anticiparse a todo y menos aún saber lo que rondará por la mente de los jugadores durante la partida. De ahí que hacerla completamente cerrada no sea una buena idea. La única solución a esto es improvisar sobre la marcha.

A algunas personas se les da bien improvisar, a otras no tanto. Conocer mejor o peor la ambientación también influye. Pero lo que está claro es que la improvisación mejora con el tiempo y la experiencia partida tras partida. Si estás empezando a dirigir, mejor diseñar aventuras simples y lineales para ir cogiendo práctica e ir añadiendo complejidad poco a poco.

Al improvisar, estamos cambiando el guión que teníamos pensado y lo estamos haciendo mentalmente. A menos que tengamos una memoria prodigiosa, lo más probable es que al cabo de media hora no nos acordemos de lo que acabamos de inventarnos, por lo que conviene tomar notas. No sólo de cara a esta partida, sino también a futuras partidas, y más aún si se trata de una campaña. El tener las cosas escritas hace además más difícil contradecirnos por error en nuestra improvisación, y puede ser una fuente de ideas para otras aventuras a posteriori.

Ser coherente

Aunque la coherencia es algo que se da por hecho (incluso en ambientaciones místicas con cosas incomprensibles) cuando estamos en el sitio del director resulta a veces muy tentador cambiar las cosas para que los personajes sigan por la línea que queremos, para que no muera un personaje importante, etc.

El DJ tiene que ser consecuente con lo que hace. Podemos cambiar el resultado de una tirada de dados oculta si con ello hacemos que la historia siga en vez de cambiar todo abruptamente y a peor (aburrimiento, por ejemplo) podemos improvisar algo que choque brutalmente con la forma en que las

Capítulo 4. El director del juego

cosas estaban yendo hasta ahora, podemos cargarnos a un personaje porque ha sido realmente estúpido o podemos salvarlo porque su iniciativa era buena pero los dados no acompañaron.

Hagas lo que hagas, tiene que ser coherente no sólo con la partida que estás dirigiendo, sino con la partida que los jugadores están jugando. Tiene que ser mínimamente coherente desde su punto de vista porque si no te encontrarás a jugadores cabreados porque ha ocurrido algo “imposible” o porque te has saltado el reglamento que ellos están obligados a seguir de forma brutal. O te los encontrarás perplejos y perdidos sin saber a que atenerse a continuación porque todo ha dado un giro incomprensible para ellos.

Recuerda lo que hablábamos antes de la improvisación, lo fácil que puede ser contradecirse. También podemos hacer algo incoherente y puede desembocar en algo igual de desastroso en aras del interés de nuestros jugadores por la partida.

No te quedes estancado

A veces la partida se queda en un punto muerto: los personajes no saben por dónde seguir porque están agotando todas las posibilidades. Puede que hayas sido demasiado estricto al diseñar la aventura, que les hayas puesto las cosas demasiado difíciles confiando en que su ingenio y buenas tiradas resolverán el misterio y que así será más satisfactorio para todos.

Normalmente ocurrirá lo contrario: o bien los personajes no encontrarán la forma de sortear el obstáculo, o la encontrarán y se frustrarán porque las tiradas de dados no les impiden resolver la cuestión (el director no puede dar siempre por válida una tirada muy baja cuando todo el mundo sabe que la dificultad por sentido común, es alta... hay que ser coherente).

Déjales siempre alguna alternativa, aunque implique desviarse de la trama principal. Ya se buscarán la vida después. Y si aun así las cosas no salen solas, prueba a forzarlas un poquito. Sácate algo de la manga, mándales a los ninjas para que se despierten con un combate, saca a algún PNJ que les cuente sus penas y les deje caer alguna información útil, provoca un terremoto que tire abajo la puerta bloqueada, etc.

Control a los jugadores

Esta es una cuestión que nada tiene que ver con jugar a rol, pero que por desgracia acompaña al director de juego de cuando en cuando. A veces los jugadores se desmadran: se ponen a hablar de cosas ajenas a la partida, a jugar con la consola, a gastar bromas pesadas, a increpar al Director de Juego pidiendo equipo cada dos por tres, etc. A veces es todo lo que se desmadra y directamente los jugadores se cargan la partida, bien sea porque van con esa intención, o porque consciente o inconscientemente, se lo toman todo a cachondeo. Tú eres el director de juego, no su niñera o un profesor dando clases. Se supone que cada uno ya es mayorcito para saber a lo que viene (¿O acaso hasta un chaval de 12 años no sabe que cuando va a una partida de rol es para jugar a rol?). A veces las cosas se pueden ir un poco de la mano, en este caso puede que tengas que darles un pequeño toque de atención (o ellos a ti, recuerda que la partida es de todos).

Capítulo 4. El director del juego

Otras veces la cosa puede ser tan extrema que no haya forma de pararlo. En este caso hay que ponerse tajante: puedes cabrearte, o puedes coger y marcharte. Lo primero puede funcionar según con qué gente, por ejemplo si estás jugando con los amigos y les importa algo tu persona. Si juegas con gente que no conoces, puede que les importe tu cabreo, pero también puede que no les afecte ni lo más mínimo.

En este caso, recoge tus cosas y vete. Eres una persona más jugando la partida y si todas o varias de las demás personas que están jugando te están amargando la tarde, no tienes por qué soportarlo.

¿Que resulta que tú eres el director y si te vas tú se acaba la partida? Es su problema, que lo hubiesen pensado antes.

Plenos poderes

Es de tradición que el director de juego represente de alguna manera la “autoridad” de la partida: en sus manos queda interpretar el reglamento o zanjar cualquier discusión debida al mismo. Tiene potestad para ocultar tiradas de dados y cambiarlas. Con ello puede literalmente decidir incluso qué personajes viven y cuáles mueren en la partida.

Puedes pensar que el director de juego tiene plenos poderes y que es el dios de la partida. Pensar esto es un error. El director de juego representa una cierta autoridad porque es quien está narrando el transcurso de los hechos, pero una partida de rol no es DJ contra PJ, no es un juego competitivo y definitivamente los jugadores no son patos de feria en sus manos.

Usa tu potencial para que todos, incluido tú, os divirtáis en la partida. No lo uses para vengarte a través de la partida de alguna de las personas que están allí jugando o para darle a nadie una lección. Entre otras cosas porque queda muy ridículo amedrentar a alguien usando como cabeza de turco un personaje imaginario que no existe.

Dando experiencia

Parte del aliciente del juego de rol consiste en ver como un personaje va mejorando partida tras partida gracias a las acciones que como jugador, decides sobre él. Cuando se acaba una partida, lo normal suele ser otorgar PX (Puntos de eXperiencia) a los jugadores para que los inviertan mejorando sus personajes.

Existen numerosos métodos para ello, desde el tradicional sistema de niveles, hasta una mejora totalmente subjetiva en la que no hay ningún baremo de por medio. Pero lo importante es que, en todos ellos se depende en gran medida del DJ a la hora de hacerlo.

Frecuencia de reparto

Existen juegos en los que el reparto de PX es algo que se hace sobre la marcha, a medida que se matan monstruos o se cumplen partes de la aventura, pero son los que menos. Por norma general, los PX se reparten después de acabar una partida, lo cual no necesariamente implica una sesión de juego.

Si una aventura es demasiado larga como para durar varias sesiones, bien podrían repartirse los PX al final de la última de ellas.

Pero también dependerá de cómo hayas diseñado la partida: si el final tendrá retos mucho más complicados de afrontar que el principio, tal vez fuese mejor repartirlos de forma escalonada tras cada sesión (sobre todo si los personajes son novatos o tienen poco poder).

La frecuencia debe tener cierta fluidez sin llegar a abusar, porque podría hacer que los personajes suban demasiado rápido, o que se conviertan en personajes demasiado poderosos como para resultar interesantes en la ambientación que estás jugando. Pero por otro lado, si la frecuencia es demasiado lenta, los jugadores pueden perder el interés al verse estancados, o que sus personajes no dejan de ser patos de feria en manos de los PNJ del director de juego.

Cantidad de PX

Tan importante como la frecuencia, es la cantidad de PX que se reparten cada vez. Dependiendo de si son muchos o pocos, podemos tener los mismos problemas citados antes. La verdadera cuestión acerca de cuantos PX dar, viene dada a la hora de considerar que son realmente los PX. Para alguna gente son un premio para que los jugadores se involucren en su partida, independientemente de lo bien o mal que lo hayan hecho. Para otros, los PX se entregan en función del éxito obtenido. Hay directamente quien opina que los PX son irreales, porque el aprendizaje y la experiencia no es algo que se adquiera en tan poco tiempo. En los manuales de juego, suelen venir tablas o consejos para entregarlos en función de cosas como:

- Lo bien que el jugador se haya metido en su personaje y lo haya representado.
- Los aportes sustanciosos que se hayan realizado. El buen uso que se le haya dado a una habilidad, normalmente ingenioso.
- El cumplimiento de objetivos secundarios o adicionales marcados por el DJ.

Estos puntos son solo a nivel orientativo. El ir revisándolos uno a uno y sumando los PX a entregar suele ser desaconsejable, porque podríamos tener casos extremos de gente que recibe muchos PX por una interpretación teatral sin haber hecho nada realmente destacable en la partida y viceversa; gente que logre dos o tres jugadas magistrales sin haber hecho el menor atisbo de rolear su personaje.

Comprueba en el manual cuantos suelen ser los PX que se entregan de media cada vez y ajústalos a la frecuencia con la que los estás entregando (duplicalos por ejemplo si repartes PX a la mitad de frecuencia). Luego, evalúa como lo ha hecho cada personaje y entrega cantidades ligeramente superiores para los que lo hayan hecho bien, y ligeramente inferiores si crees que podrían haberlo hecho mejor.

Ojo con estas pequeñas diferencias. A menos que sea realmente evidente y que alguien lo merezca, procura que no sean demasiado grandes para no desatar envidias y que los jugadores no se sientan tratados con doble rasero, favoritismos y cosas por el estilo.

Reflexionando

La partida se ha terminado, los personajes han recibido sus PX y los jugadores se han ido a sus casas. Probablemente ya estés pensando en que vas a hacer la próxima vez. Pero sería bueno que te parases a pensar un rato en cómo ha ido la partida que acabáis de jugar. No sólo a recopilar anotaciones y a repasarlas para ver hacia dónde se han encaminado las cosas. También a pensar en que cosas han ido bien, cuáles han ido mal, que problemas han surgido, cosas que podrían haberse mejorado o ideas que habrían funcionado mejor que las empleadas. Piensa en todo ello de cara a hacerlo mejor la próxima vez, a poner el listón de la calidad de tus partidas cada vez más alto. No darás saltos muy evidentes de una a otra, pero poco a poco irás mejorando.

Una cosa que algunos DJ suelen hacer en este punto es preguntar a sus jugadores que les ha parecido la partida y si les ha gustado. Suelen tomar nota de todas las sugerencias y de todas las quejas para subsanarlas en la siguiente partida. Craso error.

Preguntar está bien. Pero debes recordar lo que dijimos al principio: el DJ no hace la partida para que los jugadores se diviertan, una partida es para el disfrute de todos. Precisamente este apartado de reflexión es para que te tengas en cuenta a ti mismo también a la hora de opinar sobre la partida.

Personajes jugadores

Los Personajes jugadores son los protagonistas principales de la historia, son los que la mueven. En Star Wars (la Trilogía ORIGINAL), por ejemplo, los personajes jugadores serían C3PO, R2D2, Luke Skywalker y Han Solo. Bueno, y quizás Chewbacca también, vale. Son los grandes protagonistas de la historia, y los demás personajes sólo les ayudan a reforzar su papel.

Estos jugadores los diseñan los jugadores, y deben recibir aprobación del DJ.

Durante la creación de personaje, no se puede exceder de 5 puntos en una habilidad. Lo normal es tener un par de cincos en las habilidades en que tu personaje sea especialista, y 2 o 3 puntos en el resto. Aunque eso lo haces a tu gusto, y cómo tengas pensado el personaje.

Para tener una idea de las capacidades de tu personaje, una suma de 10 entre el atributo y la habilidad indica que eres competente en ese campo, la suma de 15 es que eres muy bueno y una suma de 20 es que eres uno de los mejores del mundo. Al inicio del juego, esa suma no puede sobrepasar 15 (si tienes 10 puntos en un atributo y 5 en una habilidad).

Personajes no jugadores

Este tipo de personajes son creados e interpretados por el DJ, el cual debe tener mucho cuidado para que no desplacen en importancia a los protagonistas, pero que tampoco queden planos e insulsos.

Cuida mucho el nivel de estos personajes, recuerda que son elementos para reforzar la historia de los protagonistas, y aunque puedan ser molones, no deben “robar plano”. Un PNJ (Personaje no jugador) puede tener distintas puntuaciones según su importancia.

Por ejemplo, un malvado financiero no necesita tener muchos puntos en todo para ser importante... sólo necesita tener mucho dinero, y mucha mala leche. Recuerda esto, no solo los puntos hacen los PNJ más peligrosos, hay muchos más factores.

Personajes necesarios para la historia

Toda historia necesita de unos personajes para contarla. Algunos principales, otros secundarios, y algunos extras.

En un juego de rol, un extra se puede convertir en cualquier momento en secundario, y un principal te puede morir de un día para otro, así que lo primero que hay que aprender es a ser flexibles en cuanto a cambiar la importancia de estos personajes. Ha de ser dinámica y ayudar a la historia, y no al revés.

Importancia y números

No es lo mismo un malo malo súper villano, que un basurero que pasa por casualidad por el barrio. Cada uno tiene que tener unos números acordes con la importancia que tienen. Partamos de la siguiente base:

- Relleno, tiene de media entre 8 y 10 para sus tiradas.
- Secundarios, tienen de media entre 12 y 14.
- Principales, tienen de media entre 16 y 18.
- El personaje más poderoso de la historia, tendría 20 para sus tiradas.

Esto es, para hacernos una idea, por ejemplo un policía de relleno tendría los siguientes valores, a grosso modo:

F5 D5 I5 P5 Adv/Not 4 Armas a distancia 5 Sigilo 3 Armas Cuerpo a Cuerpo 4 Atletismo 3 Leyes 3 Defensa 3 Reflejos 3

Un Swat bien entrenado podría ser lo siguiente:

F6 D6 I5 P6 Adv/Not 6 Armas a distancia 7 Sigilo 4 Armas Cuerpo a Cuerpo 4 Atletismo 4 Defensa 4 Reflejos 3 Leyes 2

Y el asesino que está matando gente en los suburbios de Manhattan:

F8 D9 I6 P6 Adv/Not 6 Armas a distancia 9 Sigilo 7 Armas Cuerpo a Cuerpo 6 Defensa 5 Reflejos 5 Atletismo 6 Rastrear 5

Esto nos marca las diferencias claras entre personajes, y hay que tener mucho cuidado de no pasarse en este tema. Pero nunca está de más sacar un personaje (y solo uno) que sea una auténtica bestia, como Bill Higgins, un agente de la CIA retirado por problemas con un político y que busca redimirse:

F9 D10 I8 P9 Adv/Not 9 Armas a distancia 10 Sigilo 9 Armas Cuerpo a Cuerpo 9 Defensa 8 Reflejos 8 Atletismo 7 Rastrear 7

Nótese que éste último supera a los PJ de los jugadores incluso en atributos, que es lo que marca el potencial mayor de desarrollo.

Por supuesto, el DJ siempre tiene la última palabra para ver qué nivel de dificultad tiene su mundo, pero esta es una buena base de la que partir.

Habilidades a medida

En RyF, no hay una lista de habilidades predefinida. Un director de juego que tenga claro el mundo en que quiere ambientar la partida y qué necesitaran sus personajes, puede hacérselas a su gusto detallándolas o simplificándolas todo lo que quiera. Nada te impide usar una habilidad por cada arma, o una habilidad que sea Combate, descartando las 2 de armas cuerpo a cuerpo y armas a distancia.

Tiradas

La tirada en RyF consigue una forma similar a la campana de Gauss en la estadística de la tirada, de manera que los valores de la ficha pesan más que el azar macabro de un dado, pero sin erradicar la esperanza de que la suerte nos sonría una y otra vez. ¿Porqué 3 dados? ¿Porque 5 tienen premio? Hemos escogido tres por que con esto conseguimos el efecto deseado con la mínima cantidad de dados. ¿Que te gusta el sonido de los dados rodando por la mesa y quieres tirar 5? ¡Adelante! Hazlo y quédate con el valor del medio. ¿Que quieres 7? Adelante, (pero que sepas que también tiene premio).

Ten en cuenta que, cuantos más dados tiremos, menos influencia tiene el azar en el resultado final y más peso adquieren los valores de la ficha.

Experiencia

Al final de la sesión el director de juego reparte entre 1 y 10 puntos de experiencia a cada jugador. Lo habitual, para un jugador que ha participado de manera aceptable, es otorgarle 7 puntos.

Para campañas más largas, puedes multiplicar la experiencia necesaria para subir una habilidad en un factor x1.5 o x2, según el ritmo que necesites.

Decálogo del máster

1. Las reglas están para romperlas. Es y será frecuente que algo que aparezca en las reglas no se acomode a lo que esperabas o prefieras interpretarlo de otra forma. Eso sí, más vale no estar cambiándolas una y otra vez, porque volverás locos a los jugadores.
2. Imagínate como un capitán de equipo y no como un jefe. Tu eres un compañero de aventuras, por eso, si los jugadores alteran tu plan tienes dos opciones, utiliza tu imaginación para volver a él sutilmente o adáptate a la nueva situación propuesta por los jugadores, ya que cuando ellos piensan que están manejando la partida, es cuando mejor se lo pasan.
3. Sé descriptivo. Resulta extremadamente útil ser descriptivo porque ayuda a zambullirse más y mejor en la partida, cuando hagas daño en un combate, es preferible decir “la katana hace un tajo del que empieza a brotar sangre” a “tu golpe le da y le quita x daño”. Pero te sugiero no ser demasiado preciso, ya que los jugadores pueden utilizarlo en tu contra, por no decir que los jugadores tienen una capacidad de atención limitada y descripciones extensas pueden llegar a aburrirlos.
4. Toda historia tiene un objetivo. Es importante que los hitos o nudos no sean insalvables. Hemos de ofrecer siempre más opciones o mejor aún, permitir que sean los jugadores quienes las propongan, aunque sean más peligrosas. Esta idea tiene una excepción recomendada a los narradores veteranos, las historias sin objetivos o improvisadas, con las que el grupo de jugadores tiene un punto de partida y ninguna misión concreta, el DJ sólo se limitará a dar la réplica a las propuestas de los jugadores. A veces, se logran partidas apoteósicas con ese punto de indeterminación.
5. El porqué es divertido. Los jugadores a veces se molestan cuando las cosas aparecen gratuitamente y sin un porqué. Intenta darle un sentido lógico a todo, sin embargo, el porqué puede ser el objetivo de la aventura, lo que implica que las razones deban ser investigadas.
6. ¡Que bonito dibujo! Los mapas ayudan bastante a comprender la aventura y permite a los jugadores planear una estrategia. Teniendo además la virtud de atraer a los jugadores a la senda que tu hallas marcado. No obstante, ten cuidado con lo que descubres en él, los jugadores no deben tener ninguna ventaja estratégica que ellos mismos no hallan encontrado por sus propios méritos.
7. Esto me suena. Si tenéis la oportunidad, ambientad la partida con música, es un gran complemento a la narración y la hace más emotiva. Es importante que no tenga letra (distrae al que la escucha) ni sea estridente (debe permitir oír a los jugadores), tampoco se aconseja que el Director de Juego se convierta en DJ (Disc-Jockey) y cambie cada dos por tres de pista para acompañar la situación, porque detendría la partida en exceso.
8. Me gusta combatir. Y a mí, pero no lo conviertas en el eje de todas tus aventuras porque se hará monótono y por consiguiente, aburrido. Toda partida “redonda” de rol debe tener varias cosas: combate, persecución, misterio, decisión moral y al menos, un antagonista. No quites los combates por ser más original, hazlo para realzar otros elementos que en ese instante deban tener más protagonismo.
9. Una copa menos. Si os gusta acompañar la partida con unas copas, procurad minimizar su uso, ya que si aunáis rol y botellón la partida no avanzará (jugadores excesivamente chistosos, emotivos, pasionales... pueden destruir el clima que intentas crear).
10. Mi musa. Necesitas algo de inspiración para narrar una aventura y no sabes donde encontrarla, pues vacía tu mente pensando que estás mirando una hoja en blanco, luego piensa un sitio en el que te gustaría estar, después piensa en que desearías que NO te pasara una vez allí. O enciende la TV, seguro que te viene algo a la cabeza. Piensa en el último libro que leíste o un episodio de la historia que te llamara la atención. Prácticamente cualquier historia se puede trasladar a nuestro mundo aunque sea actual, aprende a tener una mentalidad abierta y a ponerte en el pellejo de otros.



CAPÍTULO 5
Diseñando campañas.

Entendemos como campaña un conjunto de aventuras relacionadas entre sí que los jugadores seguirán. Además es normal que haya una trama principal que haga de hilo conductor de estas aventuras.

Por ejemplo, un escenario podría narrar el cómo se forjan los héroes desde que se conocen en la taberna del pueblo y cómo poco a poco se descubre que los dioses tenían una misión para ellos que desembocará en una épica serie de aventuras para acabar con el reinado del señor oscuro.

A la hora de diseñar un escenario hay muchos factores importantes que marcarán el cómo lo diseñamos, estos responden a preguntas como “¿Qué son los personajes dentro de la campaña?”, “¿Dónde están?”, “¿Cuál es el fin?”, etc.

Empezaremos partiremos de la pregunta “¿qué son los personajes dentro de la campaña?” y concretamente enfocada al mundo a su alrededor.

Hay dos formas básicas de enfocar la pregunta antes mencionada, “la carretera”, donde los personajes son el centro de esa campaña, son los protagonistas de la película y todo pasa por y para ellos y “las hormigas”, donde los personajes son sólo una parte más de un mundo que gira y son enganchados por sus sucesos. Estos dos enfoques son también llamados down-to-top y top-todown respectivamente.

Por último veremos una tercera forma donde partiremos de cómo se enlazan las aventuras más que del protagonismo de los personajes, esta es “Luces cámara, acción” ya que diseñaremos el escenario como si de una serie de televisión o una novela por entregas se tratase.

La carretera

La idea general de este enfoque es que partiremos del hecho de que los personajes son el centro de la trama y que el escenario está hecho a su medida. Se llama la carretera porque la trama es como viajar por un carril, ves cosas a los lados, pero sólo hasta un punto, y más allá es como si no existiera nada. Y de hecho, no existirá.

Este planteamiento permite al director de juego no llevar una carga excesiva de lo que es la ambientación y sólo deberá centrarse en tener controlado lo que está directa e indirectamente relacionado con los personajes.

La trama

En este planteamiento la trama cobra especial importancia, de hecho, debe ser el motor de todo. Aunque no es imperativo, las tramas que mejor funcionan con este planteamiento son aquellas en que hay una misión final clara (que no ha de ser real, quizá solo era la punta del iceberg) y que ayuda a que los personajes no se desvíen mucho de ella. A la hora de preparar las aventuras que van formando la campaña tenemos completa libertad para inventarnos lo que necesitemos ya que lo que buscamos es que el peso esté en la historia de los personajes y la consistencia del mundo como tal tiene que ser mínima.

Pero ojo con los mínimos, apuntad todo lo que hagáis, quién ha hecho qué, cuándo y dónde, las incongruencias son el punto débil de plantear una campaña de esta forma ya que puede dar con imposibles como que un PNJ estuviera en dos sitios a la vez, por ejemplo.

Cabe apuntar aquí que es normal que la trama acabe dividiéndose o que durante un tiempo se concentre la campaña en algo que no es la trama central, desviándose a una “carretera secundaria”, que al igual que el equivalente automovilístico nos puede llevar a otra “carretera principal”, a otra “secundaria” e incluso ahorrarnos camino y volver la “carretera original”. En estos casos el diseño es el mismo, sólo cambia cuál es la trama actual y puede tener elementos visibles de la principal, como cuando vamos por una nacional paralelos a la autopista, pero ahora vemos cosas que antes quedaban lejos, pasamos por pueblos, pero siempre seguimos viendo la autopista cerca y lo que pasa en ella.

Escenarios

En sí, es como si los sitios no existieran hasta que los jugadores no llegan a ellos. Una de las mayores ventajas de abordar un escenario de campaña de esta forma es que no requerimos tener preparados más escenarios que los de la trama que estamos jugando, a lo sumo, algunas localizaciones genéricas o secundarias por si los jugadores deciden salirse del tema principal.

De esta forma es bueno aprovechar ese tiempo de más para detallar los escenarios al máximo, ya que son dedicados, que se note. Eso sí, hay que llevar un férreo control de los lugares donde sí han estado los jugadores para evitar de nuevo las incongruencias.

Distancia entre sitios, climatología y el tiempo transcurrido son parámetros donde fácilmente se nos pilla el hecho de que el mundo de juego se genera “por demanda”.

PNJ

En la misma línea, de cara a crear PNJ nos encontramos de nuevo que tenemos mucha más manga ancha ya que no necesitamos que su vida pasada, presente y futura sea muy sólida, ya que es muy probable que una vez haya actuado los personajes no vuelvan a encontrarlo y aun así, al perder peso la ambientación es mucho más fácil poder justificar cualquier decisión al respecto de ellos.

Aun así, es importante seguir detallando sus intenciones, recursos y todo lo que pueda afectar a su relación con los jugadores.

Eventos

Los eventos en este planteamiento vienen dados siempre por la trama, todo lo que pasa es porque es parte de la historia, aún cuando creemos pistas falsas o eventos que no sean para conducir la aventura.

Notas

Quizá este planteamiento sea “el de vagos” según como se mire, al pasar un poco la ambientación al segundo plano, pero es idónea para campañas cortas, incluso “peliculeras” en cuanto a argumento, por ejemplo una campaña de Cthulhu con un grupo de investigadores que intentan resolver un caso concreto.

Por otro lado, deja un poco cojos a los personajes ya que está muy enfocado en el guión, aunque el director de juego ha de saber disimular este enfoque y el trabajo entre partidas ha de ser reorientarlo todo, hacer casar las piezas nuevas que han aparecido y dibujar las carreteras secundarias que hayan surgido o vea que pueden surgir. De esta forma el trabajo de tener un mundo para los personajes más fuerza y no se ve tanto que todo lo que haya alrededor es de cartón piedra.

Las hormigas

Cuando eres director de juego y estás al mando de una ambientación puedes verte como el que tiene una granja de hormigas. Esas granjas transparentes donde puedes ver todos los túneles y sabes de antemano cuando una hormiga, al girar en el corredor, se va a encontrar con otra.

En esta visión un personaje no es diferente de un personaje no jugador, cada uno tiene unas metas, está en el mismo hormiguero y bueno, pasan cosas. De ahí partiremos a la hora de diseñar la campaña, de que el mundo está vivo y en él pasan cosas que pueden, o no, afectar a los personajes de los jugadores. Los propios personajes harán cosas y estos efectos tendrán sus consecuencias.

La trama

En este enfoque, aunque es importante que los personajes tengan un objetivo común que los mueva en cada momento, no es imprescindible una trama principal que vayan siguiendo como la búsqueda del Grial o cosas por el estilo.

De hecho, es un buen método para dejar que fluya la trama de una forma mucho más líquida. Empieza dando una primera aventura donde los personajes se junten y que tengan una razón para estar unidos y luego, que sus propias acciones, así como las de los demás habitantes del mundo provoquen situaciones a las que se deban enfrentar.

Capítulo 5. Diseñando campañas

En todo grupo nos encontraremos con jugadores proactivos (con mucha iniciativa propia) y reactivos (que reaccionan ante lo que la aventura les depara).

Para este planteamiento los jugadores proactivos se buscarán la vida en el mundo, tendrán objetivos que perseguirán, aprovéchalos y ponles aventuras que estén relacionadas con sus objetivos. Si un personaje salió de aventuras a la búsqueda de una espada joya familiar, quizá sería un buen momento para que encontrara una pista de su paradero, haciendo que todo el grupo le ayude en su búsqueda y dándole un giro a la trama.

En cambio los reactivos requerirán de algún tipo de gancho que los acelere. En estos casos es recomendable tener algún gancho genérico que los empuje, pero es bueno intentar acostumarlos a que sean ellos los que hablen y discutan qué hacer a continuación.

Escenarios

La peor parte de este enfoque es el trabajo que hay en este punto. Para ir bien debes tener detallado tu mundo de juego. Pero sé listo, el nivel de detalle ha de decrecer con la distancia de cuáles son sus ciudades importantes y como mucho las fronteras, pero sólo has de saber de la localización de los pueblos en el caso de la región donde se encuentra el grupo de juego.

Lo mejor es que dediques parte del tiempo entre sesiones a detallar lo que se van a encontrar en la siguiente. Si sabes que se están dirigiendo a un dungeon que durante la partida solo era una marca en un mapa, aprovecha y dale detalle ahora.

Aunque todos sabemos que si nos preparamos 50 lugares, los jugadores irán al número 51, así que sobre este punto también tendremos que hacer algo. Es relativamente fácil diseñar una colección de escenarios genéricos que nos permitan salir del paso en la mayoría de situaciones, permitiendo que ese día haya sesión aun cuando no han seguido los pasos que habías previsto.

Normalmente es mucho mejor este tipo de “capítulo de relleno” que forzar la situación para que acaben yendo por donde tú querías, o eres muy bueno, o se nota, y si se nota, tus jugadores tendrán la sensación de que realmente no tienen poder de decisión real sobre la partida y que acaben por no hacer nada, “total, tú lo torcerás”, pueden pensar. Siempre que te encuentres con este contratiempo pregúntate si es imprescindible que ese evento pase en este momento, la mayoría de las veces te darás cuenta de que no, que el malo puede caer sobre ellos en otro momento, es más, quizá está más frustrado porque el azar ha desmontado su emboscada y pase a métodos más directos; ¡vaya!, acabamos de convertir un contratiempo en un giro dramático de la trama, quién lo diría.

A la hora de diseñar un escenario genérico necesitamos 2 cosas, un lugar y un conflicto o motivación. Por ejemplo, podríamos preparar un trozo de bosque y que haya bandidos (que típico y tópico, lo sé), un pueblo en que la peste ha caído, una mazmorra con monstruos, y podríamos seguir hasta aburrirnos.

Puede ser útil hacerte una lista con las 2 columnas y cuando te encuentres con la necesidad buscar o bien por lugar “oh, los personajes están en un bosque, ¿Qué tengo preparado para bosques?” o por la situación “Mmm, ahora me iría bien una emboscada, a ver si tengo unos PNJ preparados”.

Además, piensa que al ser tan genéricos puedes mezclarlos y que la emboscada del bosque pase a hacerse en un pueblo abandonado por la peste donde unos bandidos lo estaban saqueando.

Puedes hacerte categorías (bosques, ciudades, etc), Excel u Open Office Spreadsheet son muy útiles si eres de los que lleva un portátil a las partidas y, bueno, las posibilidades son muy amplias y este artículo solo es una guía.

PNJ

Al comenzar hemos comentado que PNJ y PJ están al mismo nivel en este enfoque. Lógicamente esto no ha de tomarse al pie de la letra, la infancia del esbirro que caerá a la primera de turno no es importante, si no queremos que lo sea, claro.

A lo que realmente me refiero es que aquí cobra especial importancia detallar las motivaciones de los personajes no jugadores importantes de los sitios por donde los personajes van a pasar o que se encuentran bajo la influencia de dicho personaje.

Por ejemplo, es posible que un noble esté luchando por conseguir que unos granjeros libres dejen una tierra para la que dicho noble ha proyectado su castillo de verano. Es posible que esto incluya buscar a unos mercenarios que los hagan tener un desgraciado accidente, ¿están los jugadores en el pueblo a los pies del castillo del noble buscando un trabajo cuando su hombre de confianza está intentando encontrar a dichos mercenarios, o puede que durante su viaje hacia la ciudad pasen por las tierras de los granjeros cuando los mercenarios están llevándoselos y oyen sus gritos de auxilio?

Los PNJ son una de tus armas más preciadas, pueden dar pistas, ser los disparadores de una nueva trama o mover a los personajes cuando se han quedado estancados al acabar una misión.

No te cierres a la relación PNJ-PJ, no son marionetas, son tus personajes y tienen motivaciones, si esas motivaciones no tienen que ver con los personajes de los jugadores, no pasa nada, juégalas, puede acabar afectando a los personajes de los jugadores.

Si en el ejemplo anterior los personajes no se encuentran con el enviado del noble o con los mercenarios con las manos en la masa, sigue esa trama personal hasta su finalización, decide qué pasa y qué provoca eso, quizá la desaparición de los granjeros con las más que evidentes intenciones del noble levante las sospechas de los vecinos, con los chismorreos que ello implica, o incluso una investigación oficial que acabe manchando a “esos forasteros” que son los personajes en ese pueblo.

Eventos

Los eventos cobran especial importancia a la hora de llevar una ambientación de esta forma. Cuando pasa algo, conlleva unas consecuencias, y eso no sólo se refiere a las acciones de los personajes jugadores. Como hemos visto en el punto anterior, un asesinato o desaparición es algo de lo que se habla, que provoca cambios en la gente, no se fiarán igual de los desconocidos cuando están habiendo desapariciones.

Así pues, anota todo lo que hacen los personajes, tanto jugadores como no jugadores durante la partida, y al igual que con los escenarios, usa el tiempo entre sesiones para decidir las consecuencias de estos actos, así como para generar otros eventos.

Capítulo 5. Diseñando campañas

A la hora de generar los eventos, te recomiendo que los hagas de varios tipos en función de lo que influyen a los personajes.

No te centres en pensar qué pasa en la zona circundante de la acción, piensa en qué cosas pueden haber pasado en la provincia entera, quizá no lleguen a oídos de los personajes, o al menos, no inmediatamente, pero las noticias corren, y de nuevo, provocan consecuencias. Incluso vete más allá y juega un poco a ser rey de los países del mundo y toma decisiones, quizá un evento en una provincia fronteriza te hace tomar la decisión de levantar en armas al país, y eso, afectará antes o después a los personajes.

Pero seamos realistas, no somos ordenadores y no podemos estar generando eventos y eventos, genera unos cuantos a nivel local, del orden de 3 o 4, ya que es muy fácil que afecten a los personajes, genera algunos en la provincia (o equivalente de extensión geográfica), 1 o 2 cada pocas sesiones y muy pocos a nivel “nacional”, que raramente se producen, quizá uno cada 5 o más sesiones, a no ser que sea el eje de la campaña.

Para los eventos es interesante llevar un mínimo control de las noticias y cómo vuelan éstas, sobre todo cuando los personajes de los jugadores están implicados.

Volvemos al ejemplo del noble, las desapariciones y las malas miradas a los personajes, que por cosa de la vida han pasado bastante de ellas, total, ellos no han sido.

Ahora imaginemos que se han ido del pueblo porque allí no hacían nada y siguen buscando fortuna más adelante, al llegar al siguiente pueblo, ¡sorpresa!, la gente les mira muy mal, se oyen murmullos de “mira, dicen que han sido ellos los que han matado a los Johnson”, recordemos que la noticia era que habían desaparecido, pero parece que aquí ya ha llegado como que los han matado ¿Han habido pruebas o es el juego de la corriente y se está deformando la información? Como ves, esta situación tiene mucho potencial para acabar siendo una nueva trama, quizá el encontrar vivos a los granjeros sea un forma de limpiar la imagen que les han puesto, o simplemente pueden seguir ignorándolo o quizá les detengan y todo creyendo que están huyendo.

Notas

Si bien es cierto que da mucho trabajo, sobre todo entre sesiones, ya que hay que resolver todo lo que nuestros simpáticos jugadores han hecho a través de sus personajes, el resultado puede compensar el esfuerzo y crea toda una historia muy viva, donde se da una especial importancia al historial de los personajes ya que son el impulsor real de la trama más que una carretera por donde ellos circulan, que puede ser interesante, pero no la han hecho ellos.

¡Luces, cámara, acción!

Sobra la explicación, todos hemos visto en alguna ocasión una serie de televisión o las llamadas novelas por entregas o sin ir más lejos, los cómics.

El planteamiento es simple, cada episodio trata una historia con introducción, nudo y desenlace propios, aunque esto no siempre se cumple y se puede alargar en varios episodios; en nuestro caso, los episodios son las sesiones.

Hay muchos tipos de series y es algo que hemos de plantearnos también, algunas son una larga historia cortada en trozos y en otras cada episodio es una historia auto-conclusiva, son dos ejemplos, pero seguramente conoceréis otros planteamientos.

Las series suelen tener unos protagonistas fijos, pero ni siquiera eso es sagrado, sin ir más lejos, en WWZ se nos presentan los capítulos de la novela como entrevistas a distintas personas, de modo que estos protagonistas cambian. Esto es algo que también se puede aprovechar y quiero que recordéis esta idea ya que comentaremos el artículo desde los dos puntos de vista.

La Trama

En el caso de las series que cuentan una historia por partes no tendremos ninguna diferencia con una partida tradicional pero aun así podemos aprender algo de estas. Hay un concepto llamado cliffhanger que proviene de la típica escena en que vemos al héroe colgado de un precipicio aguantándose sólo con una mano y al que le empiezan a flaquear las fuerzas y entonces... fundido a negro y hasta la semana que viene.

Este recurso es muy interesante para acabar una sesión, deja a los jugadores en tensión y con ganas de seguir la aventura y seguro que los tienes toda la semana hablando del “¿qué pasará?”.

No abuses, la tensión cansa con facilidad y debe servir para acentuar momento muy importantes de la trama, como el final de una saga y el comienzo de otra. Ah, las sagas, otro elemento muy común en los cómics y series. Entendemos como saga esa parte de la serie que tiene un comienzo y final marcado por algún evento que canaliza la historia hasta que se resuelve. Un villano al que hay que vencer, una enfermedad que hay que erradicar, son cosas que estamos acostumbrados a ver y cuando esta se resuelve, algo pasa que empieza otra saga, si no, la serie se acaba.

El otro tipo de series, y que nos son más interesantes por ser diferentes, son aquellas en que cada episodio es una historia nueva. El Equipo A es quizá una de las mejores para ilustrar la situación. En cada episodio nos encontramos con que el equipo es contratado por alguien, se enfrentan al malo y vencen, aunque muchas veces no tengan con qué pagarles, y así hasta el infinito y más allá.

Bien, este planteamiento llevado al rol puede resultar muy dinámico, sobre todo porque el espacio y tiempo entre sesiones es totalmente libre. Podemos hacer pasar meses o llevarlos a otro país y resumirlo todo en un par de frases al inicio de la nueva sesión.

Que el tiempo avance no es obligatorio, en el Equipo A realmente siempre estaban en la misma situación.

La idea es que las partidas sean auto-conclusivas, como mucho que duren 3 sesiones (quien no recuerda “quién mató a Monty Burns”) ya que si no, ya casi estaríamos en una del primer tipo.

Lo malo de esta forma es que las grandes sagas son complicadas de llevar o directamente no se usan, y en realidad tampoco es negativo.

Antes os he dicho que no olvidarais a las series con distintos protagonistas en cada episodio. Bien ¿Cómo afecta esto a la trama? Sencillo, la trama es algo que está por encima de sus protagonistas, retomando el ejemplo de WWZ, el protagonista es la guerra, haz que tus jugadores sean protagonistas de eventos de esta guerra y que en cada partida estén en otro sitio y con otras personas.

Escenarios

Este punto no difiere demasiado de lo que vimos en la carretera, no hay que profundizar más allá del sitio donde el episodio transcurre, más ahora que entre sesiones puede haber cambios radicales de lugar, como aquellas escenas del avión sobre el mapa de Indie Jones.

PNJ

Un recurso para que las partidas no se vuelvan muy repetitivas es usar a los antagonistas, que cada capítulo sea una competición entre los personajes y su eterno enemigo, cuando ganen, habrás acabado una saga, empezarás otra y más adelante, aprovecha el recurso de que “el malo no había muerto”.

La experiencia

Cuando nos decidimos por una campaña con los personajes cambian a cada sesión hay que pensar un punto importante, la experiencia.

A todos nos gusta mejorar nuestro personaje pero, ¿si en cada partida tengo un personaje nuevo, para qué voy a subirme nada? Os recomiendo una cosa sencilla, da experiencia, pero esta es para “el jugador”, cuando vayas a hacer la siguiente sesión y se hagan o les des los nuevos personajes, permíteles gastar la experiencia para mejorar o cambiar cosas de la nueva ficha.

Ojo, es importante que pienses en que de una sesión a otra pueden ser personajes más curtidos que en la anterior, en esos casos permite que suban más fácilmente la ficha ya que la mayoría de sistemas exigen más puntos a más nivel y si has dado unos pocos en la anterior sesión, el que el personaje sea avanzado hará que apenas lo pueda mejorar.

Notas

Esta forma de hacer las campañas, si bien aplicarla es muy natural por el hecho que hemos crecido viendo series y leyendo cómics, es muy complicada de expresar en palabras. Se ha saltado a propósito el tema de hacer las cosas “peliculeras”, que quedará claro que aquí estamos pensando en cómo vamos a plantear la historia y no en cómo se van a resolver las acciones, aquí dejamos de lado el simulacionismo y todos esos aspectos.



CAPÍTULO 6
Suerte.

El atributo suerte merece un capítulo propio, donde vamos a ver para que sirve, como se usa, cuanto se gana o se pierde, etc...

En primer lugar, todos los personajes jugadores pueden gastar su Suerte y los personajes no jugadores, no podrán gastarla, a menos que sean extremadamente importantes para la trama y el Director del juego lo haya estipulado así, previamente en su guión, indicando cuantas veces podrá gastar su suerte, independientemente del valor que tenga.

Se recomienda al Director del juego, que este tipo de Pnjs, solo puedan gastar su suerte 1 o 2 veces por modulo, para darles un toque especial.

¿Para que sirve la suerte?

La suerte, sirve para repetir una tirada o hacer repetir una tirada a un adversario, que afecte directamente al personaje.

Puede ser una tirada de habilidad, una tirada de ataque, una tirada de daño, etc... etc...

Puede usarse en un momento dado, para ver si es afortunado, es decir el Dj, puede exigir una tirada de suerte a un jugador o a todos los jugadores, consiguiendo así que eviten caer en una trampa o ver algo que se paso por alto, etc...

Por ultimo puede elegir el jugador probar fortuna, cuando juega a un juego de azar, entra en una posada y quiere una mesa en concreto libre, le falta una moneda de oro para comprarse una armadura de 1000 mo y quiere encontrarla por fortuna en la calle, etc...

En resumen, todas esas situaciones donde solemos pensar, haber si tenemos suerte, también están presentes en el juego y para eso esta el atributo.

Cuando se repita una tirada de dados, usando la suerte, se deberá de aceptar el nuevo resultado, sea mejor o peor, más beneficioso o perjudicial.

¿Cómo se usa?

Al principio de cada modulo, el jugador deberá de anotar y tener claro, cual es el valor de suerte con el que inicia el modulo.

Para ver si un personaje es afortunado o no, no se usa el sistema de dificultades. En su lugar el jugador lanzara 1o3d12 y deberá obtener un resultado igual o menor que su valor actual de suerte.

Tanto si lo consigue, como si no, perderá de forma automática un punto de suerte. Esto refleja, que no ahí que tentar a la suerte.

¿Cómo se pierde la suerte?

Como se dijo en el apartado anterior, usándola, pero en casos especiales (Cuando el DJ, exige tiradas de suerte, no importantes), no se perderá el punto de uso de suerte, pues al fin y al cabo no ha sido elección deliberada del jugador.

Cuando se saca una pifia en cualquier tipo de tirada de habilidad o atributo, que no sea probar a ser afortunado, se perderá de forma un punto de suerte, debido a la mala pata de la acción.

El otro caso, puede ser por la magia, pero eso ya viene descrito en el capitulo dedicado a la magia. Un mal de ojo, es un buen ejemplo de perdida de suerte por culpa de la magia.

¿Cómo se recupera?

Cuando se finaliza un modulo y se recibe la experiencia pertinente, el jugador tendrá un valor inicial de modulo, de suerte y un valor actual de suerte. En ese momento, se resta al valor inicial, el valor actual y el resultado se divide entre dos. Este ultimo resultado, son los puntos de suerte que se recuperan y pasa a ser el nuevo atributo de suerte, del personaje.

En un momento dado y por magia, es posible que se recuperen puntos de suerte perdidos.

De esta manera, se refleja nuevamente el no abusar de la suerte, puesto que a largo plazo se pierde.

¿Cómo se gana mas suerte?

Por distintos motivos estipulados en el modulo, por el DJ, puede que a veces la recompensa obtenida por los personajes, venga en forma de puntos de suerte. Por ejemplo, puede que el DJ, haya estipulado dos posibles vías para llegar a un mismo punto y los jugadores deben elegir una, la segunda es mas segura y rápida, por lo cual su elección es toda una suerte, que el DJ recompensara al final del modulo con un punto de suerte extra para cada personaje.

De ninguna manera, se puede ganar suerte o recuperarla, con experiencia, entrenamiento o estudio.

Suerte por encima de 12.

Nunca, bajo ningún concepto, se podrá tener mas de 12 puntos naturales en el atributo de suerte, es el valor máximo es 12 y nada mas.

Si que se pueden tener objetos mágicos y especiales que aumenten la suerte del personaje, como una pata de conejo con +1 punto de suerte. Este punto no es natural, es mágico y por lo tanto al final del modulo se recuperara (A menos que la descripción del objeto diga otra cosa).

En este caso y por efecto de los objetos mágicos, se podrá tener hasta 14 puntos en suerte, pero ninguno mas. Aunque se tuviera suerte 12 natural y una pata de liebre gigante, que diera 6 puntos de suerte, se tendrían 14 y no 18.

A todo esto, solo queda los conjuros especiales y cuyo efecto es temporal, estos pueden aumentar la suerte, por que no es un efecto permanente o semipermanente. Imaginemos el ejemplo del párrafo anterior y tenemos 14 en suerte, nos lanzan un hechizo que aumenta la suerte durante 10 asaltos en 4 puntos. En este caso, durante los 10 asaltos tendremos 18 en suerte.

Orden de pérdida.

Como hemos visto, tenemos tres tipos de suerte, la natural o propia, la de objetos permanentes o semipermanentes y la de la magia. Aquí cabe destacar y definir que permanente, son objetos que regeneran la suerte al final del modulo y los semipermanentes, son aquellos que no la regeneran y precisan de ser encantados nuevamente para que vuelvan a dar valores de suerte.

Entonces, cuando gastamos suerte y esta descende por su uso, el orden por el cual se pierde es el siguiente.

- 1.- Primero de hechizos o efectos temporales.
- 2.- Después de objetos semipermanentes.
- 3.- Después de objetos permanentes.
- 4.- Por último la suerte natural.

Caer en desgracia.

La suerte al igual que todos los atributos, no puede ser 0 o menos, por este motivo, cuando un personaje tiene suerte 1, ya no puede tentar a la suerte, no puede intentar ser afortunado. Directamente falla cualquier prueba de fortuna que tenga que realizar, pues no puede ser ya mas desgraciado, es un gafe y sus compañeros cuando realicen pruebas de fortuna, la realizaran como si su atributo suerte fuera un punto menos del que realmente es.