

Los Secretos de Aoren





Índice

Prólogo de An-Tuan	5
Prólogo por Huumusa	6
1.- Jugador Vs Jugador	7
2.- El Trabajo de Comprimir	10
3.- Trazando el rumbo para D&D	16
4.- Muy complicado	18
5.- Mirando al pasado y al futuro	23
6.- Esclavo de las reglas	25
7.- El Genio	27
8.-Regla de Tres (01)	29
9.- Asuntos pendientes	32
10.- Algo nuevo y brillante	35
11.- Regla de Tres (02)	39
12.-Uniendo las ediciones (2)	42
13.- Jodido mapa	44
14.- Uniendo las ediciones (3)	49
15.- Regla de Tres (03)	51
16.-El circo ha llegado a la ciudad	53
17.- Desafío del juego a nivel alto	56
18.- Poniendo la Vance en avanzado	58
19.- El rey narrador	60
20.- Salva o muere	63
21.- Soy Devastatorz Megabomb	66
22.- Expulsar y Agitar	70
23.- Una lección de mediocridad	73
24.- La partida de una hora	76





25.- Encerado Gygaxiano	78
26.- Complejidad VS Sencillez	82
27.- Nunca rendirse	84
28.- Ataque furtivo VS Apuñalar	87
29.- Morir y vivir	89
30.- Un batiburrillo de temas	92
31.- Regla de Tres (04)	94
32.- Regla de Tres (05)	97
33.- La cripta de la reina ninja	99
34.- Regla de Tres (06)	101
35.- Cortes y diversiones	104
36.- Aprendiz de Acerak	107
37.- Regla de Tres (07)	112
38.- Un paseo por la Senda Monstruosa	113
39.- Huye	114
40.- La imaginación	117
41.- Consideraciones sobre el diseño	120
42.- Fregaderos de cocina y sartenes	122
43.- Paladín VS Clérigo	125
44.- Objetivo de diseño de los Clérigos	127
45.- Trasfondos y temas	130
46.- Sabelotodo	133
47.- Objetivo de diseño de los Pícaros	136
48.- Triple amenaza	138
49.- Magos Equilibrados	142
50.- Los puntos de Golpe	145
51.- Semigenio	147
52.- Playtest	151





53.- Extra Ordinario	155
54.- Precisión Limitada	158
55.- Regla de Tres (08)	161
56.- Regla de Tres (09)	162
57.- La anguila y la raya	164
58.- Diseño de Monstruos	167
59.- Regla de Tres (10)	171
60.- Cae Stan	173



Prólogo I

Tiempos de cambios nos esperan. Expectantes y ansiosos, algunos anhelamos ver el resultado de 5ª Edición esperando a que se sienta en el Trono de Hierro y acabe con la Edition War que hasta ahora vivimos. Si por el contrario pierde la batalla, es muy probable que la guerra tenga un bando más en sus filas y que sea otro enemigo más con el que luchar en el futuro. A la espera de que todos los vasallos de D&D, se agachen y rindan homenaje a un único señor, ciertos cronistas describen el día a día de la batalla, pero no están solos y sus escribas hacen las veces de heraldos en tierras a las que sus voces quizá no hubiesen podido llegar.

Aoren y Humuusa son dos de los mejores escribas en esto de D&D que conozco. Por amor al arte, han decidido traducir todos y cada uno de los artículos que los señores Chris Perkins, Mike Mearls u otros pesos pesados de D&D escriben en sus respectivas columnas. No me gustaría dejar pasar la oportunidad de destacar la marcha de Monte Cook, nube de mal presagio que augura que las cosas no se están haciendo como deberían, pero quién sabe, quizá no sea tan mala señal.

Mi trabajo se limita únicamente a recopilar el compromiso que tienen estos señores y con el que pretendo dejaros, esta vez, cargados de información sobre lo que se cuece en la 5ª Edición. A diferencia del año pasado, he decidido sacar ahora esta recopilación debido a la cantidad de material que he podido agrupar (aunque he de reconocer que es muy posible que no esté todo). De entre todo este material me gustaría destacar especialmente las encuestas que hacen los señores de D&D y que dan algunos datos verdaderamente relevantes acerca de lo que la gente quiere ver, que por lo que temo, será lo que decidan transcribir.

Sin más, os dejo con esta verdadera colección de secretos que sin duda alguna os ayudará a mejorar en vuestras partidas y también os dará un montón de ideas.

Un saludo.

De-ivan



Prólogo II

UNAS BREVES PALABRAS

Cuando An_Tuan me pidió que escribiese una pequeña introducción/presentación/lo que quiera que se llame esto, la verdad es que me sorprendió bastante. Primero por el hecho de creer que mi trabajo mereciese la pena recopilar en Las Leyendas de Aoren, como por la sorpresa de querer estas palabras.

No voy a mentir, mi trabajo en comparación del de Aoren es bastante menor, al final al cabo yo sólo traduzco tres preguntas semanales, que no me suelen llevar más de 30-45 minutos, y Aoren tiene la Experiencia del DM, que a veces suele ser bastante más largo, y le suele costar tenerlo siempre al día. Como siempre, este es un trabajo que realizamos los dos por el simple hecho de hacerlo para que la gente que no domina el inglés pueda tener acceso a la misma información que el resto, y al fin y al cabo somos una comunidad, y creo que todos debemos aportar nuestro granito de arena. Recordar que no recibimos ningún dinero (creo que como la mayoría de los que hacemos esto) y tenemos una vida, y a veces dicha vida se nos impone y no podemos dar todo lo que queríamos.

Ya desde este pequeño espacio quiero dar las gracias a An_Tuan por recopilar estos artículos, y ponerlos a disposición del todo el mundo sin tener que rebuscar por todo el foro de Archiroleros (que, como muchos ya sabréis es donde publicamos semanalmente estos artículos de Wizards of the Coast), a Tel Arin por haber creado Archiroleros y haber conseguido crear una comunidad tan buen en esto del rol y especialmente D&D, y Aoren, que siempre nos estamos ayudando el uno al otro con alguna cosilla para tenerlo todo traducido y a disposición de todos, y en general a la comunidad rolera por leernos y comentarnos.

Espero que disfrutéis de estas traducciones, que os ayuden y como siempre digo, mientras que a una única persona le sirve, yo me puedo dar por satisfecho por este trabajo.

Que rueden los dados....

Humuusa (aka Bowesley)





Jugador vs. Jugador

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4ª edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Muchas sesiones atrás, los héroes aprendieron el verdadero nombre de la Reina Cuervo, la diosa del destino. Los detalles de cómo ocurrió esto no son importantes; Lo que SI es importante es que los héroes se han, en el transcurso de la campaña, hecho enemigos de Vecna y sus seguidores. El dios de los secretos ha estado buscando pistas sobre el verdadero nombre de la Reina Cuervo durante años, esperando que este conocimiento pueda permitirle usurpar su campo y volverse en indiscutible Señor de la Muerte. Lógicamente, La Reina Cuervo no quiere que su secreto caiga en manos de Vecna.

Rodney Thomson lleva a Vargas, un sirviente jurado de La Reina Cuervo. Recientemente, La Reina Cuervo contactó con Vargas y le anunció que estaba destinado a convertirse en su campeón eterno, pero primero debería mantener su verdadero nombre oculto a los infieles que pueden usar su conocimiento contra ella. Le encarga la tarea de terminar con cualquiera que se encuentre en posesión de este conocimiento, comenzando por sus amigos.

La pasada noche, adoradores de La Reina Cuervo comienzan a congregarse cerca de Vargas, entusiasmados de ayudarle en completar cualquier la misión que La Reina Cuervo le pusiera. Mientras tanto, Vargas ha está buscando la manera de proteger el secreto de La Reina Cuervo sin terminar con los miembros de su grupo de compañeros. Los Vecnitas son conocidos por tener rituales que pueden borrar la memoria de la gente. Quizás pueda usar uno de estos rituales sobre sus compañeros y borrar el verdadero nombre de La Reina Cuervo de sus mentes, pero esto podría significar enfrentarse directamente a los siervos de Vecna (una posición arriesgada, como poco) . De momento, ha desechado el compartir los detalles de su “misión” con el resto del grupo.¿ Encontrara una solución a todo esto antes que La Reina Cuervo se impaciente, y está el grupo condenado a autodestruirse?

¿Qué puede conducir a un Dungeon Master, particularmente a uno experimentado, a enfrentar a los personajes jugadores unos contra otros deliberadamente? Parece como un acto de completa locura. El D&D ha pretendido fomentar el trabajo en equipo y la cooperación de los jugadores, y francamente, los jugadores son más que capaces de enfrentarse unos contra otros sin la ayuda del DM. ¿Por qué provocar la discordia y la desconfianza interna?

Posiblemente sea yo caótico maligno. Posiblemente este simplemente loco por poner al personaje de Rodney en la situación de elegir entre su deidad y sus amigos, pero como narrador el predicamento me fascina a muchos niveles. El primero y más importante, es un reto que no es solucionado con el sencillo lanzamiento de un conjuro, el gasto de monedas de oro, o el éxito de un chequeo de habilidad. ¡Rodney no está yendo a comprar o negociar la escapatoria de este! También adoro el concepto de que el mandato de La Reina Cuervo no solo pone a Vargas a prueba si no también pone a



prueba la habilidad de juego de Rodney. ¿ Cuanta información puede compartir con los otros jugadores?¿Como de listo y dispuesto esta de poner a su personaje en peligro?¿ Puede figurarse alguna forma "fuera de lo establecido" de proteger el secreto de La Reina Cuervo y seguir manteniendo a el grupo sin implosionar?

Como DM, estoy dispuesto a arriesgar a que el grupo implosione por un buen drama. Estoy enamorado del concepto de que este buen conflicto no viene siempre de fuera; a veces viene de dentro. Un montón de series de televisión confían en conflictos internos para alimentar el drama. Estoy pensando ahora en Lee "Apolo" Adama y en Kara "Starbuck (N.d.T: Brincaestrella)" Thrace de serie reinventada de Battlestar Galactica. Tenemos aquí a dos personajes heroicos periódicamente en conflicto uno con otro tanto como sus oficiales al mando. En algunas situaciones, toman decisiones que fracturan su "grupo de aventuras", alimentado mucho el drama del capítulo. Sin embargo de alguna forma, siempre se vuelven a unir. En mi campaña, he adoptado la mentalidad de que si el grupo sobrevive o no está totalmente en las manos de los jugadores. Mi trabajo es mantener la campaña viva hasta el momento que las decisiones de los jugadores conducen a una conclusión natural o repentina. Hasta dónde puedo contar, mis jugadores disfrutan marchando todos juntos los Miércoles por la noche para jugar sus personajes. No están dejándose convertir en los instrumentos de los contratiempos de la campaña, y por eso me combaten todo el rato para mantener al grupo de los de la desintegración. ¿Qué lejos están dispuestos a ir mis jugadores para mantener la partida viva? Muy malditamente lejos. Me permiten disfrutar de las travesuras narrativas de mi demonio interior.

Lecciones Aprendidas

El titulo de este artículo es esta mal puesto deliberadamente. A pesar de todo lo que he dicho hasta este momento, no estoy hablando acerca del conflicto del "Jugador vs Jugador". Es un estúpido el DM que enfrenta a los jugadores unos contra otros. Sobre lo que estoy realmente hablando es sobre el "personaje vs. Personaje", y un DM experimentado que conoce a sus jugadores bien puede llevar una partida en la cual los héroes se encuentran ocasionalmente con propósitos cruzados que pueden, bajo ciertas condiciones, derivar en un conflicto general. Mi experiencia ha sido que necesitas tres cosas para llevarlo a cabo:

-Jugadores que verdaderamente se lleven bien entre ellos y disfruten de un desafío rolero.

-Un pequeño presagio, así los jugadores pueden hilvanarlo ellos mismos.

-Margen de maniobra, así que los jugadores pueden considerar sus alternativas.

Mis jugadores del Miércoles Noche son aficionados a incluir pequeños momentos de "personajes vs. Personajes" en la campaña los cuales son generalmente jugados entre risas, así que me sentí muy a gusto al provocar un conflicto interno más serio mediante la prueba de lealtad de Vargas a La Reina Cuervo. Soy afortunado porque todos mis jugadores tienen pellejos duros y sentido del humor, y difícilmente dejan que pase una buena oportunidad de rolear. Fue una buena muestra de presagio cuando los jugadores descubrieron el verdadero nombre de la Reina Cuervo. Los jugadores supieron que su descubrimiento podría traer una cacería sobre ellos en algún punto,



dado particularmente por la conexión de Vargas con La Reina Cuervo, y el conflicto deriva originalmente de este descubrimiento. Finalmente, podría tener a La Reina Cuervo diciéndole a Vargas que se enfrente con sus amigos inmediatamente, pero esto coloca a Rodney contra la pared. Dar tiempo a Vargas de luchar contra la decisión da a Rodney tiempo para pensar formas de satisfacer los deseos de La Reina Cuervo y salvar al grupo.

No tengo remordimientos sobre la creación de situaciones en las que los personajes son incitados a enfrentarse entre ellos, pero cuando esto termina sigo queriendo que mis jugadores sean amigos, no enemigos. Puedo estar loco, pero no estoy buscando el final de mi campaña con una pelea a puñetazos en la mesa de juego.



¡El Elfo dijo que el Bardo dijo que tu "amigo" pícaro está planeando matarte!! Yo si fuera Tú le mataría primero.



El Trabajo de Comprimir

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Michele Carter, uno de mis jugadores, se va fuera. En consecuencia, este probablemente será su última sesión de la campaña de Iomandra. Su señor de la guerra eladrin, Andraste, ha sido un miembro central de la banda del Lunes Noche desde que la campaña comenzó. Si el grupo tiene un líder, es ella.

Para dar a Andraste una despedida adecuada, he planeado una “Conclusión” en dos-sesiones de una de las grandes ramas narrativas de la campaña. Un Brujo Eladrin desquiciado llamado Señor Estelar Evendor planea liberar los poderes de la estrella maligna de sus prisiones celestiales con la ayuda de un engendro estelar anciano conocido como Allabar (ver Manual de Monstruos 3, paginas 186-187). Allabar dirige una flota de navíos desuellamientos que han tenido a las flotas del Imperio Dragovar en guerra, y los héroes han unido fuerzas con los caballeros de Ardyn para terminar con la amenaza. Ardyn, el dragón plateado que lidera la organización, ha venido en ayuda del imperio, a pesar que ella y sus caballeros han sido tachados como terroristas por el gobierno imperial actual. Siendo ella misma un leal Caballero de Ardyn, Andraste está muy involucrada en esta historia particular.

Hace un tiempo, los héroes se apoderaron de un nautilus illitida abandonado. Incluso resucitaron al cerebro anciano del barco y le convencieron para seguir sus órdenes. Entonces estuvieron muy confusos y estrellaron el nautilus contra el observatorio del Señor Estelar Evendor, estropeando todos los encuentros de la torre. In el caos resultante, los héroes se dividieron en cinco grupos más pequeños. En el transcurso de dos sesiones, necesito reunir al fragmentado grupo y preparar el escenario para una confrontación final con Allabar. Si los héroes le destruyen, una onda de choque psíquica del engendro estelar muerto puede matar a todos los illitidas del planeta, y el Señor Estelar Evendor puede perder su capacidad de liberar los poderes de la estrella maligna.

Desafortunadamente, debido a la enfermedad de un jugador, me vi obligado a cancelar la penúltima sesión de Michele. Esto me dejó una tarde- no dos- para ejecutar mi plan glorioso. ¿Cómo iba a meter el contenido de dos noches de aventuras en una sesión de tres horas? Es el tipo de cosa que pone a un Dungeon Master en un pedestal o lo hunde.





La última sesión de Michele, he decidido, comenzara donde la anterior lo dejó – con el grupo esparcido a los cuatro vientos. Mi primera prioridad es reunirlos lo mas rápido y natural posible. Aquí esta su situación actual, en pocas palabras:

Grupo 1. Baharoosh (Stan!), Kettenbar (Shawn Blakeney), y Theralyn (Nick DiPetrillo) fueron capturados por desuellamientos y llevados a un naviosepia ilítido, donde van a ser interrogados.

El grupo 2. Melej (Bruce Cordell) aún se encuentra en el observatorio, escondido dentro de un espacio extradimensional que creó utilizando su cuchillo éxodo.

Grupo 3. Alex (Jeremy Crawford) fue golpeado por los esclavos dracónidos de los ilítidos mientras trataba de escapar de los escombros del nautilus ilícidos.

Grupo 4. Kithvolar (Jeff Álvarez) está atrapado en un profundo túnel situado el observatorio, enterrado en un derrumbe.

Grupo 5. Andraste (Michele Carter) y Bartho (Matt Sernett) teletransportados a Io'galaroth, su ciudad natal, a medio camino de todo el mundo.

Este es mi plan para colocar el conjunto unido y poner a todo el mundo en la línea de meta

Paso 1: Compartir el Plan

Mis jugadores necesitan saber de antemano que esto no va a ser una sesión normal de la campaña, y francamente, necesitare su ayuda para llevarlo a cabo. Dado que mis jugadores estarán llevando parte la carga, les envié el siguiente email preparatorio:

*El 19 de diciembre de 2011, a las 9:22 AM, Perkins, Christopher escribió:
Esta noche es la última sesión de juego de Michele. ¡Espero que todos vosotros podáis hacerlo! Ya que no jugamos la semana pasada, he compactado dos semanas de diversión en una sesión de juego. Me gustaría evitar un inicio con retraso, si es posible.*

El email no revela ningún secreto, si no que indirectamente les digo a los jugadores que (1) la sesión es importante y (2) que hay mucho camino por recorrer. La implicación, por supuesto es que necesitaran estar concentrados y “en su juego”. Pueden esperar



sucesos que se desarrollan rápidamente

Paso 2: Dar con las Notas Principales

Esta sesión puede ser mi última oportunidad de solucionar cualquier elemento pendiente del ramal referente al personaje de Andraste. Me he topado con este problema antes en la campaña del Miércoles Noche – ver [Caído en Combate](#) para más detalles- pero esta es la primera vez que el grupo del lunes ha perdido un jugador.

Los Caballeros de Ardyn como organización, es importante para el personaje de Michele y por lo tanto necesita un lugar destacado. Incluso a pesar que los héroes han tenido numerosos tratos con los caballeros, el grupo aun no se ha encontrado con Ardyn, el dragón plateado líder de la organización, o visitado Ardynrise, la base secreta en una isla del Dragón. (Había planeado hacer que se les apareciera pronto, pero los jugadores frustraron mis intenciones tomando el camino de la izquierda en vez del de la derecha) Aparte de dar al personaje de Michele un final adecuado, mi misión era conseguir que los héroes tuvieran algo de "toma de contacto" con Ardyn y para la etapa final, una confrontación decisiva con Allabar en lo alto de Ardynrise, la ciudadela en del dragón plateado en la cima de la montaña... iporque todo el mundo sabe que una batalla siempre es más dramática cuando es el la cima de una montaña!

También necesitaba atar un cabo suelto de la trama. En una sesión anterior, los héroes recuperaron un par de artefactos psiónicos creados por los githyanki y los githzerai para desterrar a Allabar del mundo. Sin embargo, buscaba explorar la idea de tener a los héroes modificando el poder de los artefactos para que en vez de desterrar a Allabar, pudieran convocarlo y atraparlo de forma efectiva- permitiendo al grupo matar al engendro estelar.

El personaje de Michele también se mostraba muy desconfiada hacia el personaje de Stan, Baharoosh, que es un miembro de alto rango del Vost Miraj, el equivalente en el Imperio Dragovar al MI6. A pesar de lo que Baharoosh declara adorar a Bahamut y cree que los héroes están haciendo un favor al imperio enfrentándose a El Señor Estelar Evendor, Andraste está convencida que tiene la misión secreta de capturar a Ardyn y destruir a los Caballeros de Ardyn. Quería dar a Baharoosh la posibilidad de probar a Andraste que estaba o no en lo cierto.

Una última nota personal: Necesito llevar a un final satisfactorio la relación entre Andraste y su tía, Alethia (uno de los muchos PNJs recurrentes de la campaña). Sin entrar en muchos detalles, la tía de Andraste ha pasado mucha de la campaña en una prisión Dragovar después de ser declarada culpable de ser una terrorista y una Caballero de Ardyn. Andraste pasó un montón de problemas para liberar a su tía, y quería que este esfuerzo fuera recompensado.

Resultados finales

No suelo controlar el tiempo mientras estoy llevando mis partidas, prefiriendo poner fin a las sesiones en puntos que parecen naturales o impactantes de forma dramática. Pero en esta ocasión, intente ser muy duro conmigo mismo para mantenerme en duración que había asignado para cada acontecimiento importante. Mis ojos frecuentemente se lanzaban al reloj de la pared, y no era sutil el arrasar con las cosas cada vez que los acontecimientos se desarrollaban más lento de lo esperado. Sin embargo, los jugadores comprendían los objetivos de la sesión, así que no pienso que mi preocupación con el



tiempo y mi arrase interfirieran de ninguna forma con la diversión de la noche.

Para comprimir el valor de dos sesiones de narrativa y desarrollo de personaje en una sola tarde creando una experiencia muy cinematográfica, tan memorable como cualquier acontecimiento jugador en tres horas tenía que correr. A pesar de la presión del tiempo, todos los personajes encontraron el tiempo para hacer algo interesante. Estos son algunos de los puntos destacados de la noche:

- Después de despertar a un dragón de cristal y salir corriendo para escapar de su ira, Melech y Kithvolar convencieron a un clan de kóbolds para ayudarles a construir un círculo de teleportación improvisado para que pudieran reunirse con sus camaradas. (Y si, ellos llegaron totalmente desnudos)

- En la batalla contra Allbar, Kithvolar mato al traicionero doppleganger al hacerse pasar por Theralyn.

- Alex rescató a Baharoosh de sus viles interrogadores teleportándole fuera mientras que lo que parecía era como si ellos accidentalmente desencadenaran un hechizo de desintegración anti-interrogatorios colocado en Baharoosh por sus superiores del Vost Miraj.

- Nick llegó a jugar un villano y apuñalo al personaje de Michele antes de ser masacrado.

- Baharoosh traiciono al Vost Miraj, demostrando a Andraste de una vez por todas que su verdadera lealtad estaba con el grupo.

- Andraste usó los artefactos psionicos para convocar y atrapar a Allabar, y se quedo con sus aliados en la lucha. Después de permitir a su tía Alethia hacerse pasar por Ardyn y ser tomada prisionera por el Vost Miraj para sacarla de la escena, Andraste juró ver liberada a su tía de la custodia imperial.

El momento más espantoso de la noche llego cuando Allabar cambió la fuente de la gravedad de su aura e intento empujar a todos los héroes contra la azotea de la ciudadela. Afortunadamente, solo cayeron dos personajes. Melech uso un estupendo poder nuevo, viaje frío de Delban, para evitar la caída de 2,00 pies. Baharoosh no tenia este poder, porque él había protegido a Ardyn del Vost Miraj, así que le fue posible asumir forma de dragón y abalanzándose a agarrarle justo en el momento preciso.

Lecciones aprendidas

La comprensión del contenido de dos sesiones de aventuras en una sesión fue una experiencia reveladora para mí. Fue agotador – definitivamente no es algo que quiera hacer semana tras semana. Sin embargo, la “diversión concentrada” de la experiencia creó una sesión espectacular sin momentos inactivos. Los jugadores sintieron como estaban en una misión tanto como lo estaban sus personajes, y hubo un sentimiento generalizado de que la campaña entera terminó en ese mismo momento, marchándose todo el mundo satisfecho.



¡Mira Mami! ¡Sin Manosi

Paso 3: Escenas Cortadas

Los Dramas de TV serializados que presentan un reparto unido, tales como Los Diarios Vampíricos o Battlestar Galactica, usan las escenas cortadas para transmitir un montón de sucesos en un corto periodo de tiempo. Las escenas cortadas permiten a los contadores de historias (o, mejor dicho, a los guionistas y al director) dar la apropiada "toma de contacto" de todos los personajes principales con el drama en desarrollo. Cada Escena cortada es una historia en miniatura por sí misma, con un comienzo, un desarrollo y un final. Cuando termina, sientes como el personaje se le ha dado un momento para brillar.

Mi plan consiste en utilizar estas escenas de transición para llevar a los personajes del Punto A (Donde Ellos Están) al Punto B (Donde Ellos Necesitan Estar). Cada uno de los cinco grupos (como se señaló anteriormente) tendrá una o dos escenas que están cuidadosamente diseñadas para (1) llevar al grupo a reunirse, (2) avanzar la trama y (3) dar a los jugadores algo divertido que hacer. No es suficiente para idear una solución pre-establecida para reunir al grupo: los jugadores necesitan decisiones que tomar y PNJs para interactuar. Para que el juego sea divertido, los jugadores necesitan cada oportunidad para interactuar con el mundo de campaña, y en última instancia, ellos (no yo) deben decidir reunir al grupo a tiempo para el gran enfrentamiento.

Lo bueno de las escenas cortadas es la cual tú puedes saltar de uno a otro, y después saltar de vuelta. Puedes hacer brillar el foco sobre un grupo de jugadores unos pocos minutos, mover el foco sobre otro grupo por un tiempo, y luego volver sobre el primer grupo y retomar los sucesos donde lo habían dejado. Creerme, esto parece más complicado de lo que es.

Paso 4: El Momento de los Acontecimientos

Si has estado al tanto de esta serie de artículos, sabes que una de las cosas que hago para preparar la sesión es elaborar un sumario de una página de las fiestas previstas, incluida una lista de acontecimientos presentados en el orden en el cual espero que sucedan. Cuando el tiempo es un serio problema, pienso sobre cuánto tiempo puede cada suceso llevar, y anoto la duración estimada en mi esquema de la sesión.

En este punto, tengo aproximadamente 3 horas (180 minutos) para reunir al grupo,



finalizar la historia de Andraste, y jugar el "Gran Combate" de la tarde. Cuando puse junta por primera vez la lista de acontecimientos, la tarde se pasaba sobre unos 30 minutos de mas, así que acorté un par de acontecimientos, incluida una escena done los héroes encontraban a un miembro de la familia real de Dragovar escondido en Ardynrise.

El siguiente esquema muestra los acontecimientos de la tarde y el tiempo que pienso que puede llevar en solucionarlos





Trazando el Rumbo para el D&D

Tu Voz, Tu Juego

Mike Mearls (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

Como puedes haber leído en el [New York Times](#), es un momento emocionante para Dungeons & Dragons. Estamos contentos de anunciar hoy que estamos desarrollando la próxima versión de D&D, y se busca a las legiones de fans de D&D para ayudar a dar forma al futuro del juego junto con nosotros.

Nuestra misión es asegurar que D&D entra en su próximos 40 años como un juego vibrante, en crecimiento, y emocionante. Al escuchar las necesidades de la comunidad del D&D, podemos alcanzar este objetivo. Como parte de nuestros esfuerzos para el jugador de base, se lanzó una serie de artículos semanales a principios de 2011, incluida la [Regla de Tres](#) y [Leyendas y Tradiciones](#), para darte voz en nuestro trabajo. Hemos escuchado los elogios y las críticas por parte de todos los fans del D&D, independientemente de la elección de su edición, y vamos a seguir haciéndolo.

Es por eso que estamos muy contentos en compartir con vosotros que a partir de la primavera del 2012, vamos a llevar este proceso un paso más allá y la realización de unos próximos playtests* abiertos con la comunidad jugadora para reunir los comentarios sobre la nueva iteración del juego según lo desarrollamos. Con vuestros comentarios y participación, podemos hacer que el D&D sea el mejor de la historia. Buscamos construir la base para una buena salud a largo plazo y crecimiento del D&D, que hunda sus raíces en los restos esenciales que hacen al D&D único y especial. Queremos un juego que esté por encima de las diferencias de estilos de juego, escenarios de campaña, y ediciones, el que tome la esencia fundamental del D&D y llevarlo a la vanguardia del juego. En definitiva, queremos un juego que sea tan simple o complejo como quieras, enfocando su acción en el combate, intriga y la exploración tanto como desees. Queremos el juego que sin lugar a dudas es D&D, pero que pueda fácilmente volverse tu D&D, el juego que quieras dirigir y jugar.

D&D es más que un conjunto de reglas para juegos de fantasía. Puso en marcha un género entero de juegos y jugó un papel fundamental en la creación de la totalidad de la industria del juego, tanto analógicos como digitales. El juego ha vivido y prosperado porque ha despertado una chispa de la creación, visiones de aventura arriesgada, paisajes maravillosos, y los horrores indecibles que nos une como una comunidad de fans del RPG. Es incontable los jugadores y DMs que lo han traído a la vida en los últimos años. El juego es lo mejor cuando lo haces tuyo.

Por esta razón, queremos tu participación. Los objetivos nos hemos fijado para nosotros mismos no son en absoluto triviales o fáciles. Mediante tu participación en este proceso, podemos construir un conjunto de reglas para D&D que incorporan las necesidades y deseos de los jugadores de D&D en todo el mundo. Queremos crear un juego flexible, rico en opciones para los jugadores y Dms para aceptar o rechazar si lo consideran conveniente, un juego que trae a los fanáticos de D&D en conjunto y que no sirva como una categoría más para fragmentarnos en partes.

Hemos empezado a recabar comentarios de un grupo limitado de Amigos y Familia playtest* que consta de los empleados internos y sus grupos de juego y pronto vamos a



ampliar ese grupo que consiste en miembros de nuestros propios cuerpos de playertesters existentes. A continuación, en la convención **D&D Experience** a finales de enero, Wizard of the Coast llevara a cabo un juego de prueba especial con las ideas que están actualmente en desarrollo. El D&D Experience se trasladará a las Gen Con en 2013, como convención especial de ese año, vamos a ofrecer a los asistentes un primer vistazo del proyecto de el nuevo set de reglas. A través de nuestra web, se dará a conocer el creciente conjunto de reglas, clases, monstruos y otros materiales para que estudies y comentes. Buscamos llegar a tanta gente como sea posible, desde el jugador que acaba de comenzar con el D&D la semana pasada a el grupo de juego que ha estado junto desde los inicios de 1970. Para que este proceso funcione, queremos dar voz a todo fan y jugadores del D&D de todas las ediciones previas del juego.

El próximo año va a ser muy emocionante. Hay mucho trabajo por hacer y estoy esperanzado en que tengas el tiempo, la energía y las ganas de participar. Esperamos que lo haga, tanto como buscamos hacer historia en el juego dando forma al futuro del D&D, juntos. Si deseas inscribirte hoy mismo para ser puesto en conocimiento de cuando comienza el playtest y cómo puedes participar.





Muy Complicado

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Los héroes han llegado a Krakenholt, una isla fortificada donde el feudo de los Reyes del Mar (los señores de la marina mercante más poderosos del mundo) los convoca en raras ocasiones para discutir asuntos de gran importancia. Convocar a los Reyes del Mar a Krakenholt no es cosa fácil, así que el grupo va en busca de la ayuda de un Rey del Mar retirado llamado Draeken Malios. Esta leyenda viviente, se pensó que había muerto cuando su barco se hundió en la Batalla de la Caldera Turbulenta, subiendo a lo alto de la fortaleza y tañendo trece carillones en una secuencia específica, al estilo “tocando su canción”. La canción resuena en la mente de los Reyes del Mar por todo el mundo, viajando a Krakenholt con gran premura.

Habiendo rescatado a Malios del Caos Elemental, los héroes esperan que el pueda persuadir a sus compañeros Reyes del Mar para que dejen a un lado sus diferencias y se unan contra una amenaza común. Los orgullosos Reyes del Mar llegan uno a uno a bordo de sus buques insignia en el transcurso de muchos días. Cuando finalmente llega el momento de dirigirse a ellos, los héroes están sorprendidos al enterarse que Malios ha fallecido mientras dormía. Ahora, inesperadamente, deben de enfrentarse a los Reyes del Mar solos.

Mis primeras campañas de D&D (las que dirigí antes de que me presente en la puerta de TSR suspirando por un trabajo) estuvieron en gran medida inspirada por las aventuras publicadas. Mis jugadores tenían misiones directas y podían siempre decir quiénes eran los tipos malos. Las únicas complicaciones mayores en términos narrativos eran los monstruos y las trampas que bloqueaban su camino, y la decisión más importante que tenían los jugadores tenían que hacer era si giraban a la izquierda, giraban a la derecha y seguir adelante o descansar durante la noche. Matar a los tipos malos no era opcional, era lo esperado. Esta es la experiencia D&D que destilada su verdadera esencia, y para algunos jugadores y DMs, es toda la complejidad narrativa que necesitan y/o desean. Los DMs presentan el monstruo, los héroes lo matan y toman sus cosas, y la campaña (tal y como es) sigue adelante. En aquel entonces, mis jugadores no necesitaban preocuparse de tomar notas, porque siempre estaban cabalgando a la siguiente ciudad en peligro y nunca tenían motivos para mirar atrás.

Mis campañas se han vuelto un poco más complicadas a lo largo de los años. Todos estos años de jugar el juego, leer libros, y ver la TV y las películas me han motivado a crear narraciones complejas con campañas con muchas ramificaciones y miles de PNJs. Aunque todavía hay un montón de monstruos y villanos para luchar, el mundo de los héroes es mucho menos blanco o negro. A veces los PJs no saben quién es el enemigo real, y a veces su adversario no es alguien que puedan matar (al menos, no sin consecuencias graves). Mi mundos de campaña dan la sensación de ser mas reales, lo cual puede ser o bueno o malo, según tu punto de vista. Para bien o para mal, las acciones y decisiones de los personajes influyen en el mundo que les rodea y tiene



consecuencias reales, y cada sesión de juego es una oportunidad de añadir una multitud de nuevas complicaciones.

Como DM, hay dos formas de las que añado complicaciones en mi partida: "Codificándolas" en la aventura desde el principio (por ejm., las complicaciones pregeneradas), o insertándolos en respuesta de de ciertas acciones y decisiones del personaje (ejm., complicaciones inesperadas). Encuentro a la primera más fácil de crear y la segunda potencialmente más emocionante – si no es por alguna otra razón de las cuales son tan sorprendentes para mí como lo son para mis jugadores! Permitirme citar algunos pocos ejemplos sacados del Miércoles Noches.

Complicaciones Pregeneradas

Cuando estoy planeando un encuentro futuro, intento imaginar en mi cabeza el resultado más probable (en igualdad de condiciones). La pregunta que me gusta hacerme es: si las cosas pasan como espero que sucedan, ¿cómo podrían las cosas ir a peor? El objetivo no es hacer que los jugadores se sientan miserables. Más bien todo lo contrario: mi meta es estimularlos trazando una curva que lleve a la campaña a algún lugar donde ellos no pueden esperar que vaya.

Ejemplo # 1: Los héroes se hacen enemigos de un gremio de asesinos tiefling llamado la Alianza Cornuda.

Complicaciones Planeadas: Un personaje tiefling del grupo descubre que su abuela es la malvada líder del gremio.

En algún punto a mitad del grado parangón, en cuanto el conflicto entre los héroes y la Alianza Cornuda comience a empeorar, se me ocurrió que cuando finalmente llegue el momento en que el grupo se enfrente al líder del gremio, podría estar bien introducir a un villano a quien puedan no querer matar, al menos, no inicialmente. Es difícil justificar el lanzar dardos de caos a tu abuela mientras ella esta recordando con carillo tu infancia, compartiendo grandes secretos de la campaña, y proponiendo enterrar el hacha de guerra. (Basta decir, que la Maligna Abuela temporalmente consiguió que hubiera venido a ella)

Ejemplo # 2: La misión de los héroes de comprar armamento mágico para su barco los lleva al escondite de un mago dracónido exiliado en la ciudad-flotante de Anchordown.

Complicaciones Planeadas: El mago en el exilio es sospechoso de vender armas a los enemigos del Imperio Dragovar, por lo que los espías imperiales tienen su taller bajo vigilancia.

Los héroes pueden posar sus ojos en algunas de las nuevas ballestas y catapultas, pero si finalmente compran armas del mago, rápidamente se encontraran bajo investigación. Con buenos chequeos de Percepción, descubren a los espías Dragovar acechando en las sombras, vigilando todos sus movimientos.

Ejemplo # 3: Los héroes acceden a ayudar a un viejo paladín de Bahamut draconido a completar la última misión antes de retirarse.

Complicaciones Planeadas: La verdadera misión del paladín puede terminar con los héroes siendo tachados de traidores por el Imperio Dragovar



Aquí tenemos a un PNJ con buenas intenciones que está claramente equivocado. Brazius y sus superiores creen que los Caballeros de Ardyn quieren derrocar al gobierno cuando, en realidad, buscan erradicar el imperio de corrupción. Desafortunadamente, Brazius cree la propaganda que tacha a los Caballeros como traidores, y aunque declara ser un emisario enviado por el Templo de Bahamut para tratar con representantes de la orden, Brazius tiene intención de conducirlos a una trampa y tener a todos ellos arrestados. Cuando los héroes descubren la verdadera misión de Brazius, adviertes a los Caballeros de Ardyn y los ayudan en su escape. El Paladín Dracónido del grupo, Rhasgar (Trevor Kidd), se jacta de la hazaña, lo que momento en el que él y sus compañeros son denunciados como traidores al imperio, y Brazius regresa a la capital de Dragovar caído en desgracia. Como se complico esto? Llevo cerca de medio año de tiempo de juego real, pero los héroes finalmente regresaron al estado de gracia con el imperio cuando rescataron al Emperador, momento el que todo fue perdonado.

Complicaciones Inesperadas

La *complicación inesperada* sucede cuando rápidamente surge la oportunidad de convertir la situación de buena en mala, o de mala en peor, o al menos hacerles pensarlo dos veces sobre la dirección a la que se dirigen o las decisiones que van tomar.

Ejemplo # 1: Cuando el barco del grupo se hunde en el fondo del mar, uno de los personajes usa un ritual para convocar un aspecto de Dispater (?) para ayudarles a traer el barco de vuelta.

Complicaciones Inesperadas: Dispater libera un potente archimago de los Nueve Infiernos, que reflota el barco de las profundidades del océano como un navío infernal con velas llameantes. Como pago, Dispater exige que el personaje tome una súcubo como concubina.

Cuando el barco del grupo voló en añicos, nunca se me ocurrió que el capitán del barco tiefling (jugado por Chris Youngs) pudiera fuera a los Nueve Infiernos en búsqueda de ayuda revirtiendo su última desgracia. Mi instinto era premiar a Deimos por su inteligencia dándole todo lo que quería y más. Si, bien, Deimos tenía que hacer el juramento de proteger su concubina súcubo de todo daño. Finalmente, ella fue asesinada por su propia mano, lo que rompió en contrato y dejando a Deimos libre, pero sus acciones a bordo del barco provocaron un montón de conflictos entre el grupo, conduciendo a varios jugadores a preguntarse si el grupo estaba lentamente volviéndose maligno. También complicó las cosas cuando apuñalo a un emisario de Vecna con el cual los héroes habían forjado una alianza improbable, poniendo la alianza en peligro.

Ejemplo # 2: Los héroes viajaron al Caos Elemental para recuperar un sable mágico con el poder de unir el feudo de los Reyes del Mar de Iomandra contra un peligro común.

Complicaciones Inesperadas: Después de que el señor de la guerra pirata que portaba el sable cayera en la batalla, su subordinado lanzó el arma por la borda a un mar de ácido.

Cuando los personajes emprenden una misión para recuperar un artefacto mágico, por lo general es seguro asumir que la aventura se basa en la manera que tiene éxito el resultado apropiado. Prefiero no dar ninguna expectativa, y no asumo que toda misión conseguida por los personajes es algo que puedan completar. Pienso que una de las cualidades para un buen DM es la capacidad de dejar a un lado las expectativas

personales y dejar a los personajes jugadores conducir el relato. Es justo ocurrió cuando Vantajar, un señor de la guerra pirata tuerto dracónido, cayó en combate, su teniente era el siguiente en el orden de iniciativa. Sabiendo que la batalla estaba perdida y viendo el sable tirado a sus pies, el lo recogió para evitar que el personaje jugador cercano hiciera lo mismo. No se me ocurrió lanzar por la borda el arma hasta ese mismo momento, y nunca podría haber predicho que esta situación ocurriera. La reacción de los jugadores fue similar a la que se podía esperar si el teniente hubiera realizado un golpe de gracia sobre un PJ caído... cientos de veces. Aquí concluye vuestra misión, no con un bang si no con un fiasco. ¿ Como los héroes unieran a los Reyes del Mar sin el MacGuffin* mágico? De repente, la campaña se ha vuelto mucho más complicada y divertida.

Ejemplo # 3: Un personaje tiefling muere a manos del Príncipe del Infierno en un destino épico.

Complicaciones Inesperadas: Asmodeus le dice al personaje muerto que su trabajo no está hecho y le devuelve a el mundo natural como un Diablo de la Sima con la orden de resucitar el desaparecido imperio tiefling de Bael Turath.

¿ Puedes jugar un Diablo de la Sima en la 4ª Edición? Dios mío, claro, pero es probable que sea el tipo de opción que es mejor dejar para el grado épico, y puede estar bien si el jugador de alguna forma se lo ha ganado. No, no puedes encontrar las opciones de personaje para el Diablo de la Sima en ningún producto que tengamos publicado hasta la fecha. La Idea de traer de vuelta a Kosh (jugado por Chris Champagne) como un Diablo de la Sima no es algo que planeo. Solo se me ocurrió después de que Kosh muriera, y solo porque hay un importante tema infernal flotando y encauzándolo de esta forma durante la campaña. Muchas de las estadísticas de Kosh no necesitan

Cambio, pero le di un poder ardiente de aura de nivel épico, un poder de nivel épico con el aguijón de la cola, y velocidad de vuelo natural. Pero vamos a olvidar la mecánica, lo devén, y considerar que tener un diablo de la sima en el grupo realmente significa planear de forma inteligente. He hecho toda la vida de los personajes más complicada. ¿Cómo reaccionaran los PNJs de alineamiento bueno frente al grupo? ¿Kosh se sentirá obligado a cumplir su nueva misión, y los otros personajes le ayudaran o no?? Y finalmente, ¿Que ocurrirá cuando adoradores de Asmodeus comiencen a llegar a la puerta del grupo buscando encontrarse con el diablo de la sima?

Lecciones Aprendidas

Para muchos jugadores, incluyendo los míos, el juego de D&D es una vida de escape del mundo real. Es una posibilidad de ser un tipo duro total y hacer cosas maravillosas sin tener que preocuparse por las consecuencias de la vida real. Pero si eres como yo, quieres que el mundo de campaña se sienta como un lugar que vive, que respira, y además tenga delicado equilibrio que llame la atención: Para hacer que el mundo se sienta real, necesitas que las decisiones y acciones de los personajes produzcan cambios, y como el mundo cambia, surgen nuevos retos. Si el mago del grupo usa una bola de fuego para matar un troll y mueren varios aldeanos inocentes en el estallido de fuego, como DM es mi trabajo imaginar las posibles consecuencias de este suceso y encontrar las formas de echar leña al fuego. Quizás las acciones del mago lleguen a los oídos del rey, quien ordenara que el mago se redima, o quizás uno de los asesinados en la explosión tenga un conocido con amigos poderosos.

No puedo decirte cuales son las complicaciones que te servirán mejor en tu campaña casera, ya que cada campaña tiene sus propios personajes con sus propias historias que



contar. Sin embargo, puedo compartir contigo alguna de mis favoritas:

Roll d20 Complicaciones

- 1 La malvada maga para la que los héroes son contratados para matar resulta estar embarazada.
- 2 El artefacto de los héroes buscan resulta ser un mito o una falsificación inteligente.
- 3 Los héroes descubren que uno de sus caballos en realidad podría ser una persona Polimorfiada.
- 4 Un monstruo se hace amigo del héroes en lugar de atacarles, entonces se come todas sus raciones.
- 5 La filacteria de un Lich resulta ser algo que los héroes se muestran renuentes a destruir.
- 6 Uno de los amigos de la infancia de los héroes o sus familiares se está mezclando con malas compañías.
- 7 Los héroes presentan evidencias de que la reina es corrupta, pero el rey se niega a creerlo.
- 8 Un personaje resucitado hereda una maldición familiar o es perseguido por un fantasma de la familia.
- 9 Un bandido que los héroes son enviados para capturar vivo muere bajo su custodia.
- 10 Un NPC reclama la propiedad de un objeto mágico visto en posesión de los héroes.
- 11 Los héroes saquean una tumba y son malditos por el espíritu de la tumba para matar a la persona que los contrató.
- 12 Alguien de la confianza de los héroes es arrestado por cargos de conspiración y traición.
- 13 Los héroes deben liberar un engendro vampírico del control de su maligno amo sin tener que matarlos.
- 14 Los héroes comienzan a hacer muchas preguntas, son confundidos con los espías enemigos.
- 15 Un grupo de aventureros o doppelgangers se han hecho pasar por los héroes.
- 16 El enemigo al que los héroes se enfrentan es una criatura que tienen poca esperanza de derrotar en combate.
- 17 Los héroes deben adquirir algo de alguien sin ser detectados.
- 18 Los héroes ofender a alguien con conexiones en un poderoso gremio de pícaros y asesinos.
- 19 Un héroe debe cumplir con el juramento o pacto de sangre antiguo jurado por sus antepasados.
- 20 Un objeto mágico inteligente hace frente a los héroes con algunas necesidades o demandas inusuales.





Mirando al Pasado y al Futuro

Leyendas y Tradiciones

Monte Cook (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

Si no lo has hecho aún, por favor lee [este comunicado](#) de Mike Mearls.

Así que, ahora tienes una idea un poco mejor sobre lo que he estado trabajando. Para muchos de vosotros, lo que ya sospechabais sencillamente ha sido confirmado. En cualquier caso, no puedo contarte lo emocionante y desafiante que está siendo ponerlo en marcha, y cuan emocionante continuara siendo según avanzamos.

Por supuesto, no estoy haciendo esto yo solo. Aunque estoy trabajando con un montón de gente magnífica de Wizards of the Coast en esta tarea, en este punto del proceso, paso mucho tiempo con dos excelentes diseñadores, Bruce Cordell y Rob Schwalb. Es un esfuerzo colectivo para estar seguros, y estaremos incluyendo mas diseñadores, desarrolladores y editores con talento según progresen las cosas.

En las semanas y meses venideros, quiero detallar algunos de los objetivos que Mike expuso en este comunicado. Esta semana, sin embargo, solo quiero incidir sobre lo más destacado de lo que pienso que es particularmente emocionante sobre el desarrollo de la próxima versión del juego.

Lo primero y más importante, como Mike dijo, este no es otro capítulo de la llamada Edition Wars* (Guerra de Ediciones. N.d.T). Este no es un intento de hacer que juegues al Dungeons & Dragons de una nueva forma. Este es el juego que ya has estado jugando, no importa qué edición o versión prefieras. El objetivo aquí es adoptar todas las tipos de experiencias del D&D y no excluir a ninguna. Imagina un juego donde la núcleo esencial del D&D ha sido depurado en un juego muy simple pero un juego completamente jugable de esta forma. Ahora imagina que el juego te ofrece complementos modulares y opcionales que te permiten crear el personaje que quieras jugar mientras dejamos al Dungeon Master crea el juego que ella o el quieren dirigir. ¿Te gustan las reglas sencillas para tu juego narrativo? Lo tendrás fácil . ¿Te gustan los combates tácticos y los encuentros complejos? Puedes tener eso también. ¿ Te gusta la creación de personajes ultra-personalizada? Esta todo allí.

En este juego, juegas a los que quieres jugar. Es nuestro objetivo darte las herramientas para hacerlo.

Este nuevo enfoque proviene de una sola idea. En el fondo, D&D no trata de reglas. Trata de participar en una excitante aventura de fantástica. Las reglas son solo el medio para permitirte que esto ocurra. No son el fin por sí mismas. La razón por la que mucho de nosotros jugamos es para que la historia surja de nuestro juego. Hablamos sobre la boca del diablo verde en la Tumba de los Horrores. Los planes diabólicos de Strahd en Ravenloft. El cobarde kobold Meepo en la Ciudadela Desolada. Estas historias nos unen. Como jugadores de D&D, no debemos permitir que la preferencia sobre el tipo de reglas nos separen. Al final, tenemos mucho más en común que diferencias, incluso si algunos de nosotros prefieren el estilo simple-pero-wuau! De la vieja escuela del D&D Básico y otros la elegancia cuidadosamente balanceada de la 4ª edición, o cualquier cosa entre medias.

Así si este nuevo esfuerzo es justo como tu versión favorita preferente del juego, ¿Por



qué jugar a esta? Primero, confiamos en que vas a disfrutar de la destilación de las cosas que hacen a D&D el juego que todos amamos en un solo y unificado paquete, con la capacidad de escoger y elegir las otras opciones como tu desees.

Segundo, y esto suena tan loco que probablemente no lo creas ahora, estamos diseñando un juego de modo que no todo jugador tiene que elegir el mismo conjunto de opciones. De nuevo, imagina un juego donde un jugador tiene una hoja de personaje sencilla que tiene solo unas pocas cosas anotadas, y el jugador a su lado tienen todo tipo de habilidades, dotes y habilidades especiales. Y aun así pueden jugar al juego juntos todo se mantiene relativamente balanceado. Tu amigo amante de la 1E puede jugar en tu juego estilo 3E y no tener que lidiar con todas las opciones que no quiera o necesite. O viceversa. Todo depende de lo que decidas.

Finalmente, estamos buscando tus comentarios para ayudar a guiarnos según avanzamos. Puedes jugar papel en determinar la dirección del D&D. No puedo recalcar esto lo suficiente. Vamos a hacer extensivo el playtesting* y la participación en un debate abierto sobre nuestras ideas para esta versión de D&D. Queremos comentarios reales de nuestros jugadores, porque si el objetivo es hacer un juego que todos los jugadores de D&D quieran jugar, no va a funcionar a menos que realmente escuchemos una gran variedad de jugadores de D&D. Así que cuéntaselo a tus amigos. Cuéntaselo a el tipo que va por la calle y que sigue jugando al OD&D. Cuéntaselo a la chica de la tienda de juegos que dejó el D&D para jugar a otros sistemas. Queremos escucharles a ellos también. ¡Corre la voz!.





Esclavo De Las Reglas

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Los Jugadores saben que una sociedad secreta de adoradores de Vecna ha estado espíandolos desde un semiplano oculto. También saben que los Vecnitas tienen una guarnición de forjados bajo su mando. Fleet, el protector forjado del grupo, no está dispuesto a enfrentarse con sus compañeros constructos en combate, así que los jugadores se les ha ocurrido la idea de usar un ritual de ilusión para disfrazar a sus personajes como forjados, pasar eludiendo a la guarnición sin control, e infiltrarse en el santuario interno de los Vecnitas.

¡Saludos, compañeros Dungeon Masters! Mis dos últimos artículos fueron un poco incansablemente extensos (N.T.: doy fe), así que trataré de realizar este mas bueno y breve.

Mi experiencia ha sido que los jugadores de D&D, por lo general, tienden a resolver los problemas del juego acuchillándolos hasta la muerte con sus espadas. Cuando llegan a una puerta cerrada protegida por un monstruo, matan al monstruo y tiran la puerta abajo. Cuando saboreo esas ocasiones cuando un jugador decide en su lugar, hablar con el monstruo, pobre loco, o le engaña para apartarse! Para incentivar este comportamiento, tiendo a recompensar a los jugadores que toman riesgos y solucionan problemas sin recurrir a la fuerza bruta. Este enfoque puede, con el tiempo, inspirar a los jugadores para tomar riesgos mayores, que a menudo provocan las aventuras más memorables.

Antes que a mis jugadores se les ocurriera la idea de usar un ritual de Apariencia (Guía del Jugador de Eberron, pag. 119) para disfrazar a sus personajes como forjados, su único plan de trabajo además de una carga frontal con conjuros llameantes era llevar a Fleet (jugado por Nacime Khemis) a enfrentarse a sus hermanos y persuadirlos para aceptar su individualidad y sacudirse el yugo de la opresión colocado sobre ellos por sus malignos maestros Vecnitas. Este plan era incluso más audaz que el plan del "disfraz de forjado". Nacime había accedido a permitir que Fleet pronuncie un discurso delante un muro de adversarios forjados, y podría haber hecho todo lo que esté en mi considerable poder como DM para recompensarlo de alguna manera. Finalmente, los jugadores abandonaron este plan a causa del bajo Carisma de Fleet hacia poco probable que un chequeo de Diplomacia pudiera tener éxito. Para desconocimiento suyo, probablemente podría haber dado a Fleet un bono a su chequeo de habilidad, y probablemente podría haber dado al grupo alguna ventaja incluso si Nacime hubiera sacado un 1. En el peor de los casos, los forjados no son



influenciados por el discurso de Fleet, pero probablemente alguna pequeña victoria se puede obtener. ¿Y si un forjado solitario se convence a través de las rudas maneras de Fleet y decide ayudar al grupo de una forma inocua o profunda? ¿Y si el discurso de Fleet inspira un cambio donde los jugadores descubren un cisma entre los forjados, sugiriendo a sus personajes a introducir una cuña entre los guardias leales y los oprimidos? Mi objetivo es encontrar una forma – cualquier forma- de que los jugadores estén encantados de poner a Fleet en la línea de fuego. Como DM, puedo elegir ser un controla reglas o un Juggernaut orador.

Me acuerdo de una sesión anterior durante la cual los héroes del Miércoles Noche convocaron a los Reyes del Mar (señores mercantes de los océanos) para una "reunión cumbre" y los instaron a unirse contra una amenaza común. Para entonces, el grupo tenía todo listo para forjar esta alianza, así que en el momento que los Reyes del Mar llegaron, quería recompensar a los jugadores por sus éxitos al conseguir que la alianza se juntara según lo planeado (Mis jugadores siempre se quedan atónitos cuando esto pasa). Después de una hora de roleo, pregunte a cada jugador que eligiera una habilidad que su personaje pudiera haber usado a lo largo del encuentro, y luego tuve a cada jugador haciendo su control apropiado de habilidad contra una CD moderada. El resultado de estos controles no tuvo nada que ver con el resultado de la cumbre. En su lugar, di a los jugadores un secreto por cada uno de los éxitos en los chequeos. Al final, el grupo tenía su alianza, y también descubrieron algunas cosas que no sabían con anterioridad sobre varios de los Reyes del Mar asistentes.

Lecciones Aprendidas

Se que a muchos DMs les gusta olvidarse de las tiradas de dados a favor del roleo puro, pero mi preferencia personal es dejar que los dados jueguen su papel. Esto es D&D, después de todo, y no un LARP(N.T.:acrónimo en ingles de Partida de Rol en Vivo) del Vampiro. Habiendo dicho esto, seré el primero en admitir que nunca he sido esclavo de las reglas. Traro de ser justo e imparcial, pero cuando es necesario, estoy más interesado en crear una campaña divertida y atractiva que en la realización de el desafío de habilidad perfecto o asegurar que un personaje está usando una habilidad de exactamente como esta descrita. Si mis jugadores quieren infiltrarse en una fortaleza disfrazado como forjados, las reglas dicen que necesito hacer un chequeo de Perspicacia cada vez que una criatura vea o interactúe con ellos, a lo que digo i"Que le den"! podría parecer raro que un miembro de D&D (Diseño y Desarrollo) de Wizards descartara reglas del D&D a capricho, pero citando al Capitán Héctor Barbossa: A veces las reglas son más bien lo que podrías llamar "directrices" .

Las reglas te dirigirán si se lo permites, pero existen para servirte a ti y a tu campaña. No les permitas que pongan grilletes a tu creatividad o a la creatividad de tus jugadores. Por la misma razón, las reglas no son tus enemigas. Son tus aliadas, dispuestas a ganar batallas por ti de la forma adecuada. Úsalas como deseas.



El Genio de D&D

Leyendas y Tradiciones

Monte Cook (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

He escrito esto antes en ensayos en otros sitios, así que alguno de vosotros tenéis que tener paciencia.

Creo que Gygax y Arneson fueron genios por muchas razones que son evidentes en los primeros librillos de **Dungeons & Dragons**. Afortunadamente, gran parte de esta genialidad ha sido conservada a lo largo de toda la existencia del juego.

Tomemos por ejemplo, la genialidad de los niveles. Por supuesto, este concepto existía en varios wargames* antes que en el D&D, pero no estoy hablando necesariamente sobre la genialidad en la innovación tanto como la genialidad de incluirlo e implementarlo. ¿Por qué son los niveles tan importantes? Bien, diría en primer lugar que la importancia de los niveles tiene poco que ver con las mecánicas o el sistema de juego y en vez esto reposa en un nivel mucho más fundamental para el hobby. En pocas palabras, los niveles sirven como un medio para incentivar a la gente para seguir jugando al juego. Siempre hay que mover a tu personaje de 5º nivel para seguir jugando un poco mas así podrás disfrutar de los beneficios de 6º nivel. Y una vez que has llegado allí, quieres estar cerca del 7º nivel. Y así sucesivamente. Es el esplendor de las series de televisión, en forma de juego. Esto es importante porque tienta a la gente a continuar jugando manteniendo así el juego vivo. Cuanto más juega una persona, es más probable que enseñe a un nuevo amigo a jugar, y pronto esta persona podrá iniciar un completo grupo nuevo de jugadores.

La Clase, por supuesto, esta tan importante si no más. Cada clase tiene un papel- lo que permite entender su jugar en el juego o en el mundo de juego. Muchos de nosotros podeos entender lo que es un guerrero o un mago, y que hace el personaje sin mucha explicación. Son los arquetipos. Sabemos, independientemente de la edición, que si un grupo de aventureros se encuentra con una banda de orcos crueles, el guerrero es probable que va a correr hacia ellos y atacar, el mago va quedarse en la retaguardia y lanzar un conjuro, y así sucesivamente. Esto es una herramienta muy potente para jugadores nuevos y antiguos por igual.

Así que, ¿Por qué traigo esto a colación? Es probable que esté intentando enseñar a cocinar al cocinero, por así decirlo. Muy pocas personas que están leyendo esto van a discutir que las clases y los niveles son estupendos y sirven muy bien al juego. A pesar de todo, es importante hacer observaciones como estas cuando se trata de evaluar los factores más vitales del juego. Por ejemplo, si vas a comparar el valor de las clases de personaje frente a los temas en la 4e, la clase debe ser más importante. Debe siempre de llevar más peso mecánico. Los temas están bien, pero la clase es más importante. Debe siempre de ser la más importante de las dos decisiones que un jugador ha de tomar. Podemos entonces dar prioridad a los aspectos básicos de un personaje. Esto es importante cuando averiguamos a donde deberían ir qué tipo de mecánicas. ¿ Es esta o aquella una mecánica apropiada como una aptitud de clase?¿Un tema?¿una dote?¿Un poder?¿Una habilidad en no armas?¿Un kit?¿Un objeto mágico?

Puedo clasificar los aspectos de un personaje como este , en orden de importancia:



1º: Clase(y nivel)

2º: Raza

3º: Puntuaciones de Característica.

4º: Elementos personalizables (habilidades, dotes, etc...)

El nivel está en todas estas cosas, claro está, pero lo he agrupado con la clase solo por ponerlo en la lista de alguna manera. Esto significa que cuando creó un nuevo personaje, la decisión que hago que más afecta a mi personaje debe de ser la clase. La segunda decisión más importante debe de ser la raza, y así sucesivamente. Tomándolo como un todo, mi clase debe de tener el mayor impacto de lo que mi personaje puede o no puede hacer en una sesión de juego típica. (seria hilar muy fino decir que ha sido cierto individualmente en todos los encuentros) De nuevo, observándolo desde una perspectiva más amplia, en el transcurso de una sesión y sin duda en una aventura, la puntuación de Fuerza de mi guerrero debe de ser mas importante y llegar a mas que la elección de una dote o el tema del personaje, pero no tanto como el hecho de que él es un enano.

Si este es el punto de vista que adoptamos, como diseñador de juego sé que me aseguro que nunca pese un grupo de habilidades raciales para una nueva raza tanto como para que sean más importantes para un personaje que su clase. Sé que nunca hago una nueva habilidad más vital que una puntuación de característica. Pero puede que no lo tenga en el orden correcto. ¿ Estás de acuerdo? Házmelo saber.



Regla-de-Tres: 24/01/2012

Rodney Thompson (traducido / transfigurado con la mejor intención por Aoren)

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todos las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..

Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudar a guiarte través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.



■ ¿ La Próxima iteración del D&D tendrá influencias de todas las ediciones, incluyendo la 4E?

Por supuesto. Uno de los objetivos principales del juego será tomar los mejores elementos de todas las ediciones y encontrar la forma de unificarlos en torno a un riguroso núcleo central de un juego destinado a proporcionar los aspectos esenciales del Dungeons & Dragons. Una de las cosas que hicimos el año pasado fue jugar a todas las ediciones principales de D&D, lo que nos ayudo a destilar los diversos elementos del juego que han persistido y manteniéndose importantes a lo largo de la existencia del juego. Con estos elementos en el núcleo del juego, podemos incluirles en varios elementos del juego (algunos tomados como valores por defecto, otros como opciones) para crear un juego que puede adaptarse a estas cosas que atraen de una edición particular a jugadores y DMs.

Ahora, los detalles de cuáles son los elementos específicos de cada edición que serán llevados a la próxima iteración del juego esta aun en proceso – y es de esperar, que estarás participando en el playertest* y nos dejaras saber tus opiniones sobre que influencias deben destacarse a lo largo de cada edición. Haciendo este juego-de-cruce de cada edición del juego realmente me destaca los mejores elementos de todas las ediciones, y me lleva realmente a el punto que si mientras cada edición ha traído algo nuevo a la mesa, todas ellas tienen un concepto inmutable en su corazón que es Dungeons & Dragons.

■ La 4E estaba muy bien equilibrada en comparación con los otros sistemas. En la próxima iteración de D&D, ¿el equilibrio será tan importante o veremos de nuevo que algunas clases son notablemente más potentes que otras?



Una de las mejores cosas que hizo la 4e por nosotros como diseñadores fue que nos enseñó mucho sobre el equilibrio del juego. Tomando lo que hemos aprendido a lo largo de el diseño, el desarrollo, y la evolución de la 4e, podremos aplicar estas lecciones sobre el equilibrio del juego en la próxima iteración de D&D. De muchas formas, una de las más grandes aportaciones de la 4e fue el poner nuevas herramientas en nuestra caja para diseñar y desarrollar el juego- herramientas que no estaban allí antes. Mas que esto, hemos aprendido como aplicar este equilibrio de maneras diferentes, permitiéndonos hacer sencillamente más de lo que antes se podía sin dejar de mantener el equilibrio.

En mi opinión, el equilibrio del juego no se trata de simetría, si no que trata de la validación de las opciones. Los jugadores quieren sentir como sus opciones tienen valor, y especialmente en un juego cooperativo es importante para evitar trampas que hacen que los jugadores se sientan como si han tomado una "mala" opción. Hacer una opción diferente, sin embargo, es vital. Una de las cosas que hace la 4e bien es ofrecer opciones que, aunque no son 100% iguales, son igualmente validas, y reflejan el estilo de juego del jugador tomando opciones. A medida que el juego se desarrolló, hemos encontrado nuevas formas de ofrecer diferentes – pero iguálemas validas- opciones para que los jugadores busquen algo que destaque mas, o algo que se ajuste más a su estilo de juego. Queremos tomar las cosas que hemos aprendido a lo largo de este proceso y entonces aplicar esto el diseño de la próxima iteración del juego.

El equilibrio esta en el ojo del contemplador. Es una buena herramienta y una cosa valiosa para tenerla en el juego, pero no puede estar a costa de hacer el juego flojo o aburrido. Una de las grandes razones para nuestro playtest es la de asegurar como equilibramos el sistema, alcanzando el tipo correcto de equilibrio, no equilibrando sencillamente como lo supongamos o el equilibrio puramente basado en los números.

Otras cosa sobre el equilibrio es que debe de ser una herramienta, no unos grilletes. Hay ciertas cosas sobre el D&D que son propiedades intrínsecas del juego, cosas que son parte de D&D porque son el D&D. En el proceso de hacer la próxima iteración del juego, nos vamos a centrar en tomar todos estos elementos intrínsecos del juego y hacer el mejor juego posible que incluya todos estos elementos, como deben de ser. Usamos la herramienta del equilibrio del juego para asegurar que estamos ofreciendo una experiencia satisfactoria usando todos estos elementos. Hablando del ejemplo especifico de tu pregunta, queremos hacer todo lo posible para asegurar que elegir una clase u otra sigue siendo una opción válida, así puedes decir que el equilibrio de clase es una cosa importante sobre la que estaremos trabajando

En ediciones anteriores, la diferencia entre tipos de arma importaba. Por ejemplo, las armas cortantes tenían cualidades diferentes que las contundente, o funcionaban mejor contra ciertos monstruos. ¿Es este un elemento de D&D que os gustaría ver de regreso en la primera línea?

He elegido esta pregunta para responder por que es algo sobre lo que hemos estado hablando recientemente. Actualmente me gusta un montón la idea de los tipos de daño de arma, y los tipos de daño en general. Los tipos de daño es algo de poco impacto que transmite un montón de narrativa a través de las mecánicas de juego. Si tengo un conjuro que produce daño de fuego, tengo inmediatamente una idea de cómo describirlo, y que otros efectos pueden estar asociados con ello. Al mismo tiempo, los tipos de daño son -en general - una clave sencilla que se reconoce por otros efectos. También son marcadores para q el DM que pueden indicarle cuando tiene una



oportunidad de que pase algo interesante. Si le produzco daño de ácido a un monstruo, el DM puede saltar fácilmente con una descripción del ácido salpicando y debilitando el suelo bajo ese monstruo- que a su vez, es una señal para que los jugadores consideren machacar el suelo debilitado para hacer caer a través al monstruo. Este es un ejemplo del tipo de daño en su mejor momento.

Ha habido muchas veces desde los inicios de la 4E donde hemos deseado tener algún tipo de daño para el daño físico, algo que fue especialmente llevado bien cuando hicimos el diseño y desarrollo del juego de Gamma World, el cual hace un tipo de daño físico. Pienso que el paso que ediciones anteriores podían haber tomado, y no lo hicieron, es tratar el daño cortante, contundente o perforante igual que el de ácido, frío, fuego, etc.... De esta manera, los usuarios de armas tienen algunas pocas decisiones más interesantes en el arma que llevan, justo como las que lanzadores de conjuros tienen cuando hacen su selección de conjuros. Además, hay algo muy satisfactorio para mí en el clérigo que portando la maza está dispuesto a tirarse al frente y machacar esqueletos que son vulnerables al daño contundente. Aunque no hay nada puesto en negro sobre blanco sobre la próxima iteración (revisión) del D&D, esas son algunas de las clases de cosas sobre las que estamos pensando.





Asuntos Pendientes

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki.

LUNES NOCHE. Los épicos aventureros tienen algunos asuntos pendientes en la ciudad de lo'calioth. Un señor del crimen tiefling llamado Dorethau Vadu, con quien el grupo no se había encontrado desde el grado parangón, sigue en libertad, y los jugadores han decidido que finalmente ha llegado su momento.

Detrás de su fachada de abuela es una mujer que desprecia el Imperio de Dragovar tanto que rapta bebés dracónidos y se los come para desayunar. Con su gremio arrasado, Vadu se ha dirigido a un aliado inesperado en búsqueda de protección y secuestrándose en su mansión fortificada. Dicho aliado es alguien más que conocido por los héroes: El Coronel Arzan, un oficial Dragovar corrupto al cual Vadu esta chantajeando. Parece que el Coronel Arzan trazaba con varios, derrocar al Emperador, y aunque nunca fue atrapado, Vadu ha obtenido evidencias de su traición y le chantajea a cambio de protección. Esto no quiere decir que Arzan despierte las simpatías del grupo, como los jugadores descubrirán pronto, pasea con huérfanos con correas y lleva una capa hecha a partir de las caras cosidas de sus enemigos.

Imagínate que eres un Dungeon Master que acaba de dar los toques finales a una aventura nueva que promete entretener a tus jugadores durante bastantes sesiones. De repente, cuando menos te los esperas, pasa algo inesperado. La campaña va a la izquierda en vez de a la derecha; Los jugadores deciden ir por este camino en vez de por este otro, y decides seguirlos para ver qué es lo próximo que sucede. En pocas palabras, tu aventura mejor preparada está acabada antes de que comience. ¿Esto te ha pasado alguna vez? Lo pregunto por qué me pasa *todo el tiempo*.

Me encanta agitar todo tipo de ganchos para aventuras en frente de mis jugadores. De esta forma, nunca se sienten como si la campaña tiene un camino que seguir. Me gusta que mi campaña tenga un montón de caminos, un montón de sendas, un montón de senderos serpenteares, e incluso unos pocos callejones sin salida. Cuando mis astutos jugadores ven una gancho de aventura agitándose en frente de ellos, a veces muerden, a veces pasan de él. Incluso si pasan, dejo ese gancho agitándose, por si acaso regresan.

Esperaba que Dorethau Vadu ya estuviera muerta- otro saco maligno de PX en el camino del grupo a la gloria. Los héroes habían dismantelado su organización, y había planeado un enfrentamiento final con la vieja cornuda. Después los aventureros se distrajerón con otro brillante gancho de aventura, y se fueron. Oh, por supuesto, los jugadores a veces se acuerdan de la necesidad de liberar el mundo de una criatura tan vil como ella, pero según ganaron niveles y entraron en el grado épico, parecía cada vez más improbable que el grupo se preocupara por la erradicación del señor del crimen tiefling. Y por eso, presumiblemente, seguía comiendo bebés dracónidos.



En cada grupo de jugadores, hay al menos alguien que tiene una lista. Sabes de qué estoy hablando. En mi grupo del Lunes Noche, este jugador es Peter Schaefer, y en algún punto cerca de los primeros puestos de la lista de Peter esta el nombre de "Dorethau Vadu". Así que aquí nos encontramos, un año después. A través de una serie de aventuras y contratiempos, el grupo está de vuelta en Io'calioth, y la decisión de Peter de que había llegado el momento de tachar el nombre de la lista del grupo. Mediante su creciente red de espías, el personaje de Peter (Oleander el pícaro mediano) ha descubierto donde se oculta Dorethau Vadu, enterándose de la disposición de la mansión fortificada del Coronel Arzan, e incluso sobornando a un sirviente de la casa nada fiel. (¡Ah, las alegrías de estar en el nivel épico!) El grupo está planeando invadir la mansión y eliminar a Dorethau Vadu de la campaña, y probablemente al Coronel Arzan, también.

Debería de estar contento, ¿Si? Los jugadores tienen finalmente la dignidad de completar mi pequeña aventura. Desafortunadamente, la aventura estaba diseñada para personajes de grado parangón, ino para unos de nivel épico! ¿Que ha de hacer un DM?

Lecciones Aprendidas

Adaptar una aventura es fácil. Si has estado siguiendo esta columna, ya sabes mis trucos para mejorar monstruos y NPCs: Sin embargo, en este caso, decidí no usar ninguno de ellos. Decidí mantener a Dorethau Vadu en su nivel actual y en cambio hacer su entorno y sus aliados más peligrosos. Mi razón es simple: en términos de lógica pura, no hay manera posible que se me ocurra con la que pueda explicar cómo el poder de Vadu aumentó tan dramáticamente, particularmente después de que los héroes llevaran a la ruina su organización. Pero lo más importante, la amenaza que plantea no deriva de sus estadísticas, si no de sus influencias. Si los Pjs pueden pillarla, no tendrán problemas para matarla. El truco esta en cogerla.

He estado haciendo algo similar pero diferente con el Coronel Arzan. Como Vadu, está por debajo del nivel de experiencia del grupo en términos de estadísticas brutas. Sin embargo, es un miembro de la casta militar imperial, y si el grupo sencillamente le mata, serán tachados de traidores al imperio, lo cual viene con unas consecuencias tan conmensurables como su nivel. El truco aquí es encontrar pruebas de que el mismo Arzan es un traidor, y paradójicamente, para hacer esto los héroes necesitan a Dorethau Vadu.

Por el momento los jugadores tienen lo necesario para golpear a una amenaza que ha estado en su lista cerca de diez niveles, no necesita serias reflexiones de cuan desafiante es el encuentro. Un "paseo" puede significar mucha diversión para los jugadores por que refuerza el cómo de poderosos se han vuelto sus personajes en el mundo. Sin embargo, siempre es divertido enfrentar a los jugadores con las consecuencias de dejar temas pendientes sin resolver. Cuando los PJ s decidieron no terminar con ella, Vadu se arrastro debajo de una roca y permaneció fuera de circulación lo suficiente para volverse peligrosa de nuevo. La señor del crimen tiefling no ha estado ociosa todos estos meses. Oh, dios mío ¡No! Como cualquier maligna abuela tiefling, ha estado tejiendo un tapiz que representa una escena de los Nueve Infiernos. También ha pagado a ritualistas que han lanzado un encantamiento en el tapiz, transformándole en un portal mediante el cual puede invocar potentes demonios para cumplir sus órdenes. Esta colgado en la pared de su dormitorio en el inmueble del Coronel Arzan. No sé de donde obtuve la idea, pero en cuanto a lo que a mí me interesa



es genial porque esto me permite navegar por el Compendium online de D&D i e imaginar qué demonios quiero usar!

Así que resumiendo:

•No te frustres si los jugadores se alejan de tu aventura. Si puedes soportarlo, idéjales!. Posiblemente la encontraran más atractiva en el futuro.

• Cuando los jugadores finalmente vuelvan, solo "adapta" las partes de la aventura que necesites. Confía en tu parte izquierda del cerebro para determinar que necesita ser cambiado, confía en tu parte derecha del cerebro para llegar con formas sencillas aunque creativas para desafiar a los héroes, y deja que el resto sea un paseo.

La próxima semana marca un punto importante para *La Experiencia del Dungeon Master*. Sera el artículo 50 de esta serie, donde os hablare sobre mi próxima campaña y como está afectado a la actual.



Ricardo. Mi amol, ¿Te casaras connmigo?
¡¡NO VEO UN ANILLO!!



Algo Nuevo y Brillante

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Cualquiera que navega por el Mar del Dragón llega a una muralla imponente de niebla necrótica conocida como la Cortina Negra y oculta mas allá de este barrera esta la magocracia de Vhalt, un reino perdido borrado de los pergaminos históricos y vigilado por el dios-liche Vecna. Respaldado por su oscura deidad, los gobernantes de Vhalt han comenzado a planear la caída del Imperio Dragovar, el cual casi destruyó su reino hace mucho tiempo, mientras se mantienen ocultos.

Durante los diez últimos niveles de campaña, los personajes jugadores han aprendido cada vez más sobre el secreto peligro que acecha mas allá de la Cortina Negra, pero ha sido recientemente cuando hicieron el descubrimiento de los planes de Vhalt en toda su extensión. Con el ultimo gran misterio de la campaña revelado finalmente, el escenario está dispuesto para lo que espero sea un final épico que decidirá el destino de Iomandra y los aventureros. ¿ La campaña terminara de esta forma? Sólo el tiempo lo dirá...

No todas las campañas tienen un final satisfactorio. Cuando esto pasa, es una emoción rara- un testimonio a la dedicación y al esfuerzo de todo el que participó. Felicito a cualquier DM que pueda mantener a un grupo de jugadores (incluido ella/él mismo) entretenido el tiempo suficiente para ver una campaña hasta su conclusión natural.

No necesito contarte por que las campañas mueren antes de tiempo; si has estado leyendo este artículo ya conoces las razones. La vida se pone en su camino. El grupo se separa, Los jugadores comienzan a aburrirse. El poder se esfuma sin control. La campaña pierde la chispa. TPK (The Party 's Kill ??). El DM se queda sin fuelle. He experimentado todas estas cosas durante mis treinta y tantos años jugando y Mastereando el juego. Una campaña de D&D es como las series de televisión; por estadística, son altas las probabilidades de que vaya a ser cancelada antes de tiempo.

Los primeros diez años que pase jugando a D&D, nunca complete ni una simple campaña, tanto como jugador como DM. Mi experiencia hasta el momento me enseñó que las campañas solo terminan cuando los personajes mueren o cuando comienza la siguiente campaña. Esta semana, me gustaría comentar brevemente una de las causas que conduce a la muerte de una campaña y compartir con vosotros dos de los pasos que he tomada para mantener mis campañas con vida.

:golpe sordo:

Vaya, otra campaña que acaba de morir. Iba corriendo a lo largo de la Avenida Parangón hacia el Bulevar Épico cuando, de repente, de la nada, ¡El DM vino con una idea para algo NUEVO! Sí, ha sucedido antes, pero en ocasiones anteriores el DM fue



capaz de pasar de la idea y mantener sus pensamientos centrados en la campaña actual. Sin embargo, esta vez no. Posiblemente la campaña ha perdido algo de su lustre. Posiblemente esté totalmente fuera de control. Posiblemente es solo su edad.

¿Cómo puede un DM mantener la campaña actual con vida cuando viene la próxima gran idea?

Justo cuando pensaste que tenías algo que marcha bien con tu campaña actual, ¡una nueva y maravillosa idea te roba el corazón! De repente, te encuentras desenamorándote de tu campaña de hoy y soñando con esa maravilla de campaña nueva que no existe excepto en tu mente. O posiblemente tu campaña actual no te inspira como solía hacer, y esta nueva idea te da la posibilidad de hacer algo que no habías hecho tiempo: Explorar un mundo nuevo.

Un DM no puede amar a dos campañas. Ok, quizás no sea cierto para ti, pero es totalmente cierto para mí. (Puedes decir que mi campaña de Iomandra es, de hecho, dos campañas, pero no es así. Es una campaña que es dirigida para dos grupos de jugadores diferentes) Sé que no estoy solo en cuanto a las cuestiones de compromiso con la campaña. Muchos DMs "se desenamorán" de sus campañas actuales después de enamorarse de un mundo de aventuras recién imaginado. He oído hablar sobre esto todo el tiempo en jurados y seminarios. Los DMs están siempre preguntándose cómo puedo mentar mi campaña con vida durante AÑOS cuando ellos están ya libres después de 6 meses! La verdad es que, cuando una nueva idea maravillosa viene, es difícil mantener el fuego antiguo ardiendo.

Mirando mi hoja en la pantalla del ordenador y me cuenta que no hay una idea nueva para una campaña, no es problema de cuán impresionante e inspirada sea, nunca se interpondrá entre tú y tu campaña actual. Como motores de creatividad, los DMs tienen siempre sus mentes puestas en el próximo esfuerzo creativo. Hay allí algo que ha dicho que comienzas de nuevo. Pero entonces, también hay algo que ha dicho que termina lo que comenzaste. Después de todo, la parte más importante de una historia es el final. ¿Puedes imaginar si Peter Jackson solo hubiera afrontado *La Compañía del Anillo* y *Las Dos Torres*, pero no *EL Retorno del Rey*? A nadie le gustan las dos terceras partes de una historia.

Lecciones Aprendidas

Siempre y cuando el DM se ha comprometido en mantener sus jugadores entretenidos, nada más que la intervención divina y las pequeñas sorpresas de la vida pueden matar una campaña antes de tiempo. Sin embargo, cuando este compromiso flaquea, cuando el romance comienza a mostrar sus grietas, es solo cuestión de tiempo antes de que el DM abandone la campaña y arrastre a los jugadores fuera con ella o el. Afortunadamente, he encontrado un par de formas para evitar que esto suceda, al menos hasta que llegue el momento de dar a la campaña su despedida apropiada:

1, Saca la nueva idea de tu cabeza y ponla "en papel"

Puse "en papel" entre comillas por que casi nadie escribe en papel ya, pero hay una razón porque la gente mantiene diarios y revistas: escribir las cosas es una forma legítima de terapia. Para mí, transferir una idea creativa a un documento de Word es como un exorcismo. Cuando estoy obsesionado por una idea y no para de dar vueltas en mi cabeza, a veces atraparla dentro de un documento es todo lo que necesita para evitar que acapare mi afecto.



La próxima vez que una idea nueva amenace tu campaña, abre un archivo Word y vierte la idea en el. A veces la idea ocupara un par de párrafos, a veces un par de páginas. Lo importante es que el archivo se convierta en el vehículo de esta nueva idea en vez de tu cerebro, lo cual no quiere decir que sea borrada de tu mente. Al contrario – la idea sigue allí, pero ahora has hecho algo con ella. Después de haber pasado “una noche en la ciudad”, es mucho menos probarle que te fastidie o te tiente con sus artimañas seductoras.

Mis dos campañas más recientes de D&D (Arveniar 1999-2006, Iomandra 2007- a la actualidad) comenzaron como playtests* de la 3ª Edición y la 4ª Edición, respectivamente. Teniendo en cuenta que Wizard ha anunciado que está trabajando en la próxima iteración del Juego de Rol, no debe de ser una sorpresa que he estado pensando en lo que ocurrirá después de que la actual campaña de Iomandra termine. Aunque no he discutido esto con mis jugadores (y sin duda tendrán su opinión) , una idea se ha convertido en un prematuro líder de la carrera. Para apartarla del camino de campaña actual, sin embargo, la he atrapado en los siguientes párrafos de un archivo de Word:

VALOREIGN

Hace cinco años, la destrucción de la Tierra Salvaje de las Hadas causó una inundación de energía arcana que cruzó la Isla de la nación de Valoreign, transformando al reino y a sus muchas criaturas. La gente Común se volvió “deforme” o comenzó a manifestar talentos de otro mundo, las bestias comunes fueron transformadas en monstruos o imbuidas con sensibilidad, y los edificios fueron retorcidos en nuevas formas y en algunos casos ganaron personalidad propia. Incluso el Rey Thomas no ha sido el “viejo de siempre” de nuevo. Hace cinco años, pasó de ser la cascara de un viejo senil de 90 años a un mago de 19 años en la plenitud de la vida, lleno de extraños sueños y deseos.

Hay un nuevo dicho en Valoreign: Nada es lo que solía ser.

Cruzando el mar, los poderes extranjeros creen que Valoreign está maldito, y alguno de ellos no quiere tener nada que ver con el reino isleño. Otros ven a Valoreign como una herencia de gran magia para conquistar o destruir. Y luego está la Reina Cuervo, que entiende muy bien lo que está pasando la gente de Valoreing. Hace cinco años, escapó de la destrucción del páramo sombrío huyendo al mundo natural y apoderándose de un reino montañoso corrompido por el plano de las sombras. Rodeado de legiones de enanos, orcos y gigantes poseídos por las sombras que se arrastran por su oscura tierra, la Reina Cuervo ha comenzado a extender sus garras al exterior. Es solo cuestión de tiempo antes de que sus locos sueños y el joven Rey Thomas choquen.

Valoreign, tal como es, sigue siendo más que un concepto que un escenario de campaña, y queda por ver si mi entusiasmo con la idea durara, y lo más importante, si a mis jugadores estarán emocionados por explorar este escenario nuevo. (Si no, i volverá a la mesa de dibujo!). Sin embargo, el hecho sencillo de escribir estos párrafos me ha ayudado a entender y compartimentar a Valoreign así como evitar que mengüe mi entusiasmo por Iomandra.



2. No guardes lo bueno para la próxima campaña.

Si puedes trabajar en una nueva idea en tu campaña, HAZLO. No lo guardes para más tarde. (Nunca te quedarás sin ideas, ¡confía en mí!) Es fácil dejarse seducir por una nueva idea cuando estás aburrido con el status quo, pero a veces una idea nueva es solo la chispa de la emoción que necesita tu apática campaña.

Permítanme ilustrar mi punto de vista a modo de ejemplo:

Hace unos pocos meses, los personajes de mi grupo del Miércoles Noche llegó a nivel 25, y me di cuenta que mis jugadores habían resuelto básicamente todos los misterios de la campaña. Sabían quién eran sus enemigos y que necesitaban hacer para salvar el mundo, como los héroes de nivel épico tienen costumbre hacer. Una vez que todo este misterio desaparece, es fácil aburrirse con el escenario. Así decidí hacer un par de cosas que nunca hice antes: Primero, reconozco la grandeza de los héroes haciéndoles potentemente influyentes y dándoles seguidores y formas de extender el control sobre el mundo alrededor de ellos. Segundo, decidí sembrar algún conflicto interno en el grupo, y ¡arrebaté a la Reina Cuervo de mi inexistente campaña de "Valoreign" para hacerlo!. Como consecuencia de ello, es poco probable que la Reina Cuervo sea una figura central de mi campaña próxima como planeé originalmente (porque odio repetirme), pero está perfectamente bien. Nunca he estado escaso de ideas, y estoy bastante seguro de que me llegará algo tan bueno si no mejor que la reemplace.



¿Que Significa "La campaña ha terminado"?
iiNoooooooo!!



Regla-de-Tres: 07/02/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todas las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte a través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerte toda la información que podemos, en este y otros lugares.

■ **Frecuentemente tengo partidas en que toda la sesión pasa sin que tengamos algún tipo de combate. ¿Qué puedo esperar de la edición nuevo en lo que respecta a este estilo de juego?**

A lo largo del año pasado, hemos sintetizado las experiencias esenciales del D&D en tres categorías generales: exploración, interpretación y combate. Creemos que esto forma los tres pilares principales del juego en D&D, y, aunque amplio, esto puede ayudar a guiar nuestro diseño.

Una parte de la filosofía del diseño en el futuro es que cada uno de estos tres elementos contienen algunas cosas muy específicas que contribuyen al juego y a la cultura que es Dungeons & Dragons. Sin embargo, también sabemos que los DMs, jugadores y grupos de juegos en particular podrían preferir uno de estos elementos sobre otro; por supuesto, a veces podrían preferir un elemento sobre todo los demás en una sesión, y luego revertir completamente esa preferencia en la siguiente. Entonces el objetivo es apoyar todos estos tres elementos en el diseño del juego de tal forma que un grupo de juego en particular pueda escoger su enfoque y tener una experiencia de juego satisfactoria. Esto no significa que necesitamos la misma cantidad de reglas de juego que apoyen a cada uno; obviamente, el combate ha tendido más hacia el detalle y el apoyo de reglas, y esto bien puede ser cierto en el futuro, pero también deseamos asegurarnos de que estamos prestando una cantidad de atención similar a las otras dos experiencias.

Esta filosofía es algo que deseamos extender más allá del diseño del personaje; debería afectar al diseño de aventuras, al diseño de monstruos, al diseño de escenarios y a cada otro aspecto del juego. Nuestra meta es hacerlo de manera que puedas realizar elecciones para tu personaje que hablen de tu estilo de juego preferido, y que este bien hacerlo incluso si otros miembros de tu grupo realiza elecciones que se dirigen hacia un estilo de juego diferente. Ir de aventuras exige una cierta cantidad de competencia en



las tres áreas del juego, pero cuando personalizas a tu personaje podrías querer ir más en una dirección o en otra.

■ **¿La modularidad incluirá la aptitud de exigir que las soluciones provengan de los jugadores en lugar de las habilidades de los personajes?. Demasiado a menudo observo jugadores diciendo que habilidad utilizan y tirar un dado. Me gustaría algunas reglas (o al menos instrucciones para los DMs) en cómo resolver interacciones donde la interacción es la solución y no sencillamente tiradas de dados.**

Algo que hemos de tener en cuenta es que un gran aspecto del estilo de juego es como el jugador interactúa con el mundo de juego. Este es un buen ejemplo de cómo el sistema de resolución para la realización de acciones afecta a esa interacción. Existe una opinión que cree que la habilidad de un jugador debería tener una mayor influencia sobre el éxito o fracaso que las reglas, porque D&D trata sobre aventuras creativas. Hay otra opinión que cree las reglas sobre la habilidad del personaje debería ser el factor a ser examinado, no la habilidad del jugador, ya que eso es lo que las reglas del personaje representan: la capacidad para tener éxito en la tarea, sin importar quien esta "al mando" del personaje.

Una de las cosas que hemos estado revisando minuciosamente es encontrar formas para hacer ambos estilos de juego no solo posibles, sino fluidos y atractivos, dentro del marco de las mismas reglas. Aquí es donde un mayor enfoque sobre las puntuaciones de características nos puede ayudar un poquito. Estamos intentando proporcionar tanto a jugadores como DMs mejores herramientas para presentar la descripción de una acción, y sobre la marcha, transformarlo en una prueba de algún tipo. Si podemos ayudar a hacer más rápido y más fácil la traducción de una acción a una prueba de característica, entonces el DM permitiría a sus jugadores ser tan creativos como desearan en sus descripciones, y el jugador puede confiar en que la prueba que le pide el DM posee una fuerte conexión con el fundamento de las reglas. La 4ª Edición hizo esto bien con el material en la página 42 de la *Guía del Dungeon Master*, pero eso solo es un comienzo. Nos gustaría expandir esa flexibilidad para llegar a todos los aspectos del juego.

Pensamos que esto ayudará a generar un flujo de juego que comience con el jugador describiendo una acción, el DM interpretando esa acción como una función de una prueba (o puede que un ataque o una tirada de salvación, dependiendo de la acción), informando al jugador que característica utilizar, y luego el jugador resuelve esa prueba utilizando la característica elegida. Esta es la descripción más simple; desde aquí, podemos proporcionar al DM las herramientas para resolver acciones especialmente comunes y ayudarles a ajustar una situación extraña, repartir beneficios adicionales (por ejemplo, un jugador con un plan excepcionalmente bueno podría hacer que el DM descendiese la CD de la prueba), o sencillamente decidir el éxito o fracaso basándose en la descripción de la acción. Entonces, depende de los jugadores como desean jugar, y el DM puede reaccionar ante los estilos de juego elegidos por los jugadores utilizando simples, pero versátiles, herramientas que crea convenientes.

■ **¿Si tienes dos jugadores que están jugando dos estilos diferentes, uno que escoge una gran cantidad de opciones modulares y uno que no lo hace, el jugador que no escoge las opciones modulares va a tener un personaje inferior (hablando de estadísticas) comparado con el otro?**



Ten en cuenta que aún es pronto para el diseño, hay mucho que podemos hacer en términos de selección de opciones para hacer que así dos personajes estén estadísticamente dentro de un aceptable área de equilibrio uno con otro. Para un buen ejemplo de la génesis de este concepto, consulta el guerrero aniquilador (del *Héroes de las Tierras Caídas*) en comparación al guerrero básico (del *Manual del Jugador* de la 4ª Edición). El jugador de un aniquilador tan solo hace menos elección y por defecto no accede a sistema más complejos (poderes de encuentro y de utilidad, por ejemplo). Aunque el guerrero del Manual del Jugador posee una variedad más amplia de opciones, el aniquilador se equipara al guerrero en una grupo, debido a que diseñamos específicamente al personaje para que cumpliera con eso.

Hay mucho que podemos hacer para que esto suceda. Una de las formas es preseleccionar sencillas pero eficaces elecciones por defecto en ciertos momentos del desarrollo. Otra cosa que podemos hacer es buscar proporcionar opciones que expandan la variedad de las aptitudes de un personaje sin la necesidad de expandir su eficacia numérica; por ejemplo, en la 4ª Edición tenemos un principio de diseño que todos los poderes a voluntad a un determinado nivel poseen el mismo rendimiento, así que si damos a un personaje dos poderes a voluntad de 1º nivel, y le damos a otro ocho poderes a voluntad de 1º nivel, el último personaje posee una mayor variedad de opciones en una situación dada, pero ambos personajes poseen niveles iguales de rendimiento porque cada uno sólo puede utilizar un poder a la vez. Este es el tipo de cosa que deseamos estudiar cuando nos ofrecen opciones para expansiones.





Uniendo las Ediciones, Parte 2

Leyendas y Tradiciones

Monte Cook (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

La semana pasada (N.T.:lo siento pero no logre traducirlo a tiempo), hable sobre por qué me podría parecer interesante la unión de las ediciones, y cómo podríamos fijarnos los tonos y los estilos de juego de estas ediciones para captar lo que buscamos tener en D&D. Para ser claros, no estamos hablando de crear un puente para que puedas jugar en la 1E y 4E a la vez. En su lugar, estamos permitiéndote jugar a el estilo de juego 1E o al estilo de juego 4E con las mismas reglas. Además, los jugadores en la mesa pueden elegir el estilo del personaje que quieran jugar. En resumen, vamos hablar sobre el estilo y D&D.

La manera en que queremos lograr manejar el estilo de juego es con un enfoque modular. Si el estilo de la 3E es la customizacion* del personaje y una visión táctica de combate, opciones que te deberían permitir customizar personajes con dotes y habilidades, mas el juego con una cuadrícula y miniaturas (y tener reglas que soportan las zonas amenazadas, ataques de oportunidad y etc.) Pero en un estilo de juego 2E, alguna o todas estas opciones podría no ser deseable. Pero si este enfoque en verdaderamente modular, significa que no tienes que elegir un estilo de edición. Puedes tener la sencillez, el combate rápido de la 1E con la customización* en habilidades de personaje de la 3E, o cualquier otra combinación.

Pero ¿por dónde empezar? Para que esto funcione, es necesario que haya un núcleo básico del juego sobre el cual apliques estas opciones. Ahí es donde entra en juego la destilación del D&D en su esencia. ¿Qué es lo que esperabas escuchar en una mesa de gente jugando al D&D si no sabes que versión estaban jugando?

Es algo sobre lo que estamos trabajando en este momento. Pero algunas de las respuestas son obvias. Seis puntuaciones de características entre 3 y 18. Guerreros, clérigos, magos y picaros. (O si prefieres, luchadores, clérigos, usuarios de la magia y ladrones) Niveles de personaje. Puntos de experiencia. Lanzar un d20 para atacar. Misiles mágicos. Bolas de fuego. Retener persona. Y así sucesivamente.

En efecto, terminas con un juego completamente jugable que tiene su propio estilo. Piénsalo de esta manera: puede que sea erróneo decir que no hay un estilo inherente D&D que lleve a través de los casi cuarenta años de vida del juego. Con lo que realmente terminas, desde este enfoque, es un juego que acaba pareciéndose – no por casualidad– al D&D original. No del todo, por supuesto, y no con precisión, pero por poco. Este es un juego que captura el espíritu del OD&D.

A partir de aquí, con esta excelente base, podemos construir hacia arriba y hacia afuera.

Sé que tienes un montón de preguntas, y francamente, yo también. Eso es de lo que va el playtest publico – encontrar las respuestas juntos. La siguiente gran pregunta que puedes tener, sin embargo, es que con todo siendo tan customizable* (N.d.T.:personalizable), ¿ Quien toma las decisiones?

Pienso que algunas de las respuestas son respuestas dadas por el jugador, y algunas otras son dadas por el DM. Esto está relacionado muy de cerca con mi filosofía general del juego. Los Jugadores deben de jugar los personajes que quieran jugar (con aportes del DM), y los DMs deben de dirigir el juego que ellos quieran dirigir (con aportes del



jugador).

Entonces algunas decisiones- tales como si un personaje tiene una lista extensa de habilidades y dotes; o habilidades, o dotes y poderes; o solo puntuaciones de características, puntos de golpe, Clase de Armadura, y bonos de ataques- están en manos del jugador. Algunas decisiones están en manos del DM. Si se usan miniaturas y cuadrícula, es una decisión del DM. Si las aventuras van a ser sobre arrasar un dungeon para obtener suficiente monedas de cobre para pagar la comida de mañana o una misión épica a través de los planos para salvar el universo(s), esto es decisión del DM.(esta última opción puede parecer solo sobre sabor, pero también puede determinar cuáles son las opciones de las reglas que son escogidas).

Así, el juego es realmente la matriz de estas opciones, de las cuales algunas son tomadas por el DM y algunas por los jugadores, lo que terminará determinando la sensación general del juego y puede permitir al grupo "emular" una edición anterior. Lo más importante, reflexionando , estas opciones permiten a la gente jugar lo que quieren jugar. En efecto, el grupo puede hacer su propia edición de D&D. Y esto es realmente la parte más importante, eso pienso.

* NdT.: creo que es una palabra tan usada en la actualidad que tiene una difícil traducción o no es necesaria para mantener el significado completo .

P.D.: Pido perdón por los errores de traducción, ya que no soy traductor. Me he limitado a utilizar mi mejor técnica acompañada por un traductor digital en los momentos que yo no sabía cómo seguir. Si hay alguna palabra o frase con la que no estéis de acuerdo, bien por error o por que hace referencia a algo sobre lo que no tengo conocimiento, incorporaré gustoso el cambio.



Jodido Mapa (1)

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Los héroes se infiltran en el distrito militar de lo'calioth, la capital del Imperio de Dragovar, y toman por el asalto la mansión fortificada del Coronel Arzan, un soldado malvado dracónido que alberga secretamente a un señor del crimen tiefling. Atacan mientras el coronel esta fuera, matando al señor del crimen y robando su cadáver, pero no sin antes que ella convoque a un par de diablos de la sima para defenderla. Convencidos de que han cumplido su misión, el golpeador principal del grupo y el defensor deciden no enfrentarse a los diablos y en lugar de esto, huyen de la escena atravesando las paredes, dejando a los otros miembros del grupo que se apañen solos y permitiendo a los diablos imponerse. Los personajes restantes encuentran sus medios para salir de la encerrona mientras los diablos usan su considerable poder e inteligencia para arrinconarlos y aplastarlos uno a uno.

Para preparar el ataque en la finca del Coronel Arzan, los personajes adquirieron planos de la mansión fortificada. Por lo tanto, me pareció una buena idea reproducir la mansión de tres plantas en un mapa de batalla de borrado en húmedo para que los jugadores pudieran ver " cómo están las cosas" y planear su asalto.

Mientras las dungeon tiles*, mapas impresos, terrenos en 3D, y otros tipos de herramientas prefabricadas de mapeado son de ayuda en ocasiones, mi medio preferido para mostrar mapas tácticos es el mapa de batalla de borrado en húmedo. Encuentro la superficie blanca y cuadriculada extremadamente versátil, permitiéndome crear ubicaciones de encuentros que no son fáciles de reproducir por otros medios.

Hay algunos inconvenientes a los mapas de batalla de borrado en húmedo:

A. Ocupan un espacio considerable en la mesa de juego. Desde que dirijo mis partidas de trabajo en una sala de conferencias bastante espaciosa con una gran mesa, esto es algo que no me afecta realmente (aunque, vale la pena señalar, con ocho o nueve jugadores en la mesa, la mesa de conferencias no es tan grande como me gustaría que fuese a veces).

B. Se necesita tiempo para dibujar un mapa medio decente en una cuadrícula de batalla de borrado en húmedo, particularmente si eres como yo y cometes errores y necesitas aplicar una toallita húmeda en el mapa para corregir ocasionalmente errores de dibujo.

C. Un mapa de batalla dibujado rápido o mal hecho puede añadir muy poco a la experiencia de juego. ¡Casi sería mejor que te dibujaras el mapa en la frente sin usar un espejo!.

Hay productos similares de borrado en seco para superficies de mapas de batalla, de



pósters laminados para puzzles de piezas de plástico de gran tamaño que encajan entre sí para formar un mapa de tablero, y que ofrecen no solo "superficies creativas" excelentes si no también tienen la virtud de ser fáciles de modificar y borrar. Sin embargo, me gusta dibujar mis mapas antes de tiempo en lugar de durante la sesión, y encuentro dibujar en estas superficies laminadas o rompecabezas demasiado sucias para mi gusto. Cuando trazo un mapa antes que mis jugadores, quiero evocar una reacción específica- no decepcionante, si no de asombro. Esto es difícil si los jugadores están en realidad sentados alrededor de la mesa, observándote dibujar una línea recta o peor, ¡un círculo!.

Cuando se trata de superficies de borrado en húmedo, he dibujado suficientes túneles, habitaciones, estatuas, escaleras, alcobas, barandillas, chimeneas y escombros a lo largo de los años para volverme muy competente en el medio, y tengo unos pocos truquitos que pueden serte interesantes. Encuentro que son los pequeños detalles los que realmente ayudan hacer que mis mapas destaquen, y no toman tanto tiempo como podrías pensar.

Trucos de Mapeado

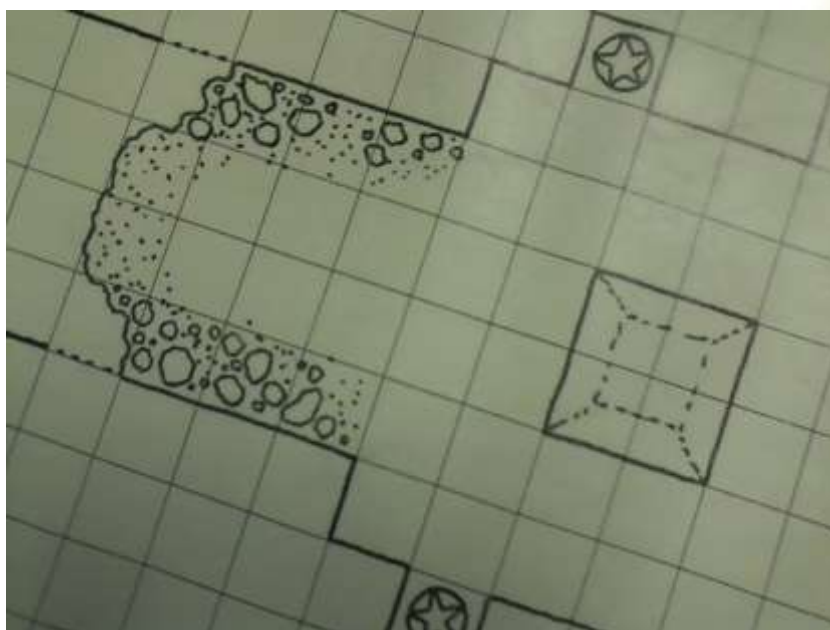
Para ayudar a ilustrar algunos de mis trucos de mapeado más pequeños, he tomado fotos del mapa de batalla que hay esta ahora enrollado en mi carrito de DM. Las ubicaciones mostradas aquí son fragmentos de varios mapas diferentes creados para varias aventuras diferentes, y alguno de ellos son algo antiguos. Algunos fueron dibujados rápidamente en cuestión de segundos, otros en cuestión de minutos. Todos son versiones "finales" (es decir, no en proceso de creación). Cuando dibujo un mapa principal para una sesión de juego, dejo fuera a menudo detalles hasta que los PJs no han explorado realmente el área, momento en el que puedo añadir mobiliario y otras cosas, y a veces hago añadidos y alteraciones al mapa cuando las características del lugar cambian. Lo que estás viendo aquí es como el mapa queda terminado cuando todo está hecho y dicho. Por desgracia, no tengo las versiones de los mapas como aparecían al inicio de cada sesión, así que tendrás que tomar lo que digo como cierto.

Trucos #1: Los escombros van en dos tamaños

Cuando dibujo escombros, primero creo círculos rugosos para representar los pedazos grandes y después relleno los huecos con algo de "punteado" rápido (puntos). Parece que lleva más tiempo de lo que es realmente, pero le da la textura de escombros.

Truco #2: Los escombros son el tipo de terreno más fácil

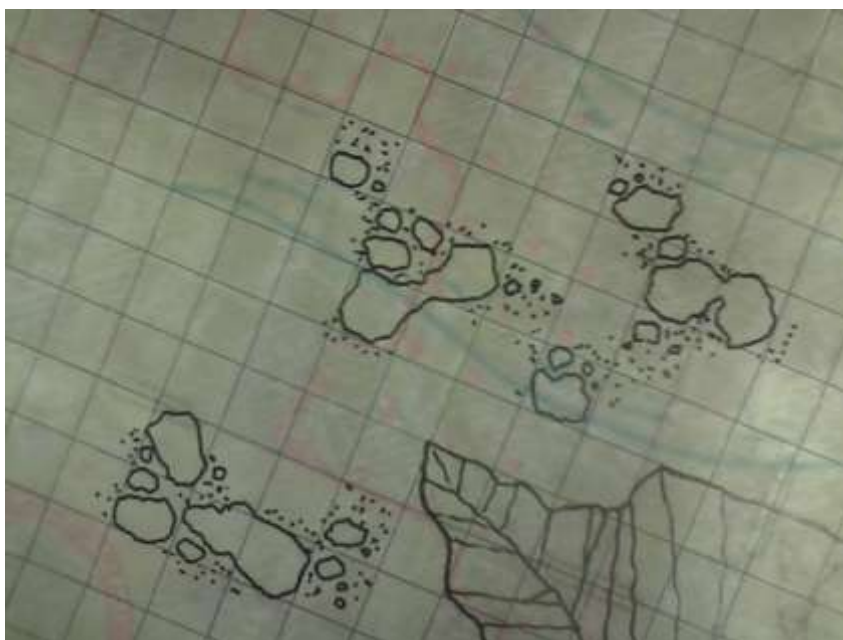
Si no sabes cómo rellenar un espacio, usa escombros. Esto añade un terreno fácil pero tácticamente interesante a cualquier encuentro, y su presencia se explica fácilmente. Cuando dibujas grandes trozos, intenta no hacer dos



exactamente iguales.
Presta al mapa una gran
verosimilitud, y es más
fácil hacerlo que decirlo.

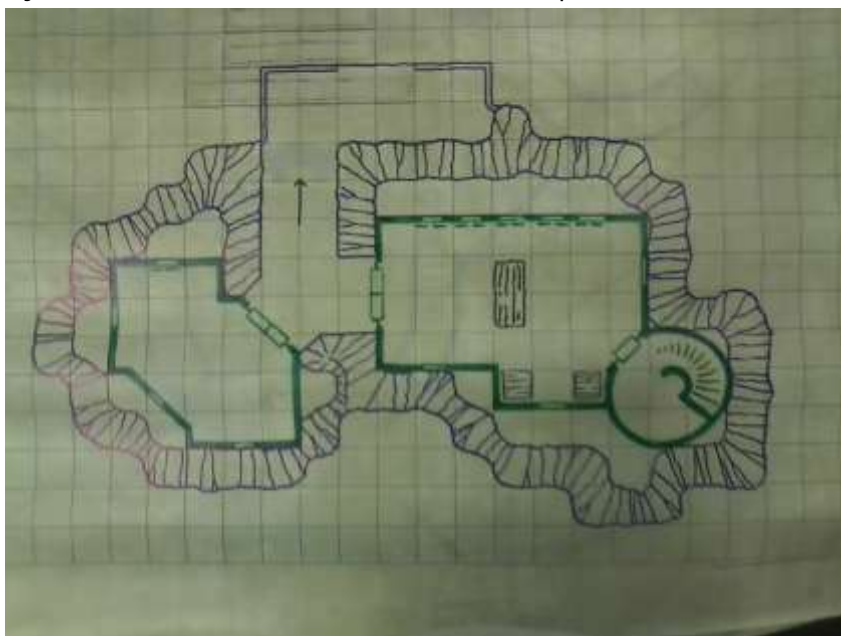
Truco #3: Los acantilados llenan casillas, y tienen rayos

Cuando dibujo acantilados,
los dejo que llenen
cuadrados completos
(porque en efecto, son
terreno) Las casillas son menos "gruesas", más pronunciados parecen. Lo mejor sobre los acantilados es que se ven mejor cuando las líneas no son rectas. Cada pocas líneas de acantilados, añado un "rayo" (como los rayos de tormenta) que ayudan a distinguirlos de las zonas de paso. Los rayos también dan a los acantilados un aspecto natural de cincelado.



Truco #4: El mobiliario mínimo es ideal

No pierdo el tiempo
dibujando todo el contenido
en un área determinada. El
mobiliario mínimo da pistas
sobre lo que es importante.
Una cama en medio de una
habitación cuenta a mis
jugadores que es un
dormitorio. Una escalera en espiral en una esquina da a los jugadores pistas sobre donde pueden ir los personajes. Si me preguntan qué mas tienen estas habitaciones, les cuento (y añado los detalles cuando son necesarios), pero me gusta tener un montón de casillas vacías para miniaturas de monstruos!.

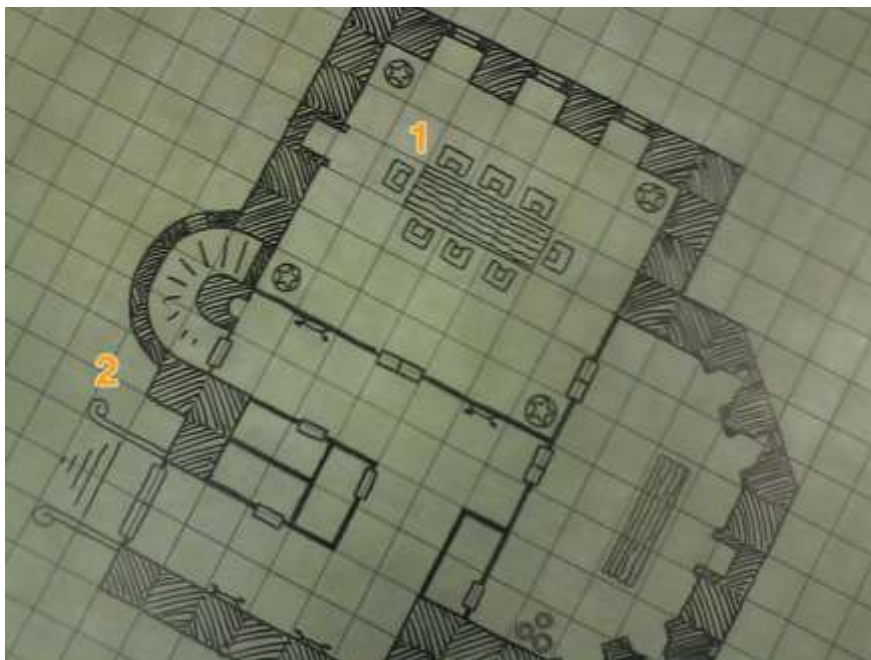


Truco #5: No creo en el uso de rectángulos vacíos, y las barandillas son solo paredes huecas.

Este mapa ilustra un par de trucos: (1) yo
nunca uso rectángulos vacíos para representar
los elementos dentro de una habitación. No
proporcionan la información de que podría ser
cualquier cosa, es por eso que no los utilizo.
¿Quieres convertir un rectángulo anodino en
una mesa? Sólo tienes que rellenar con líneas

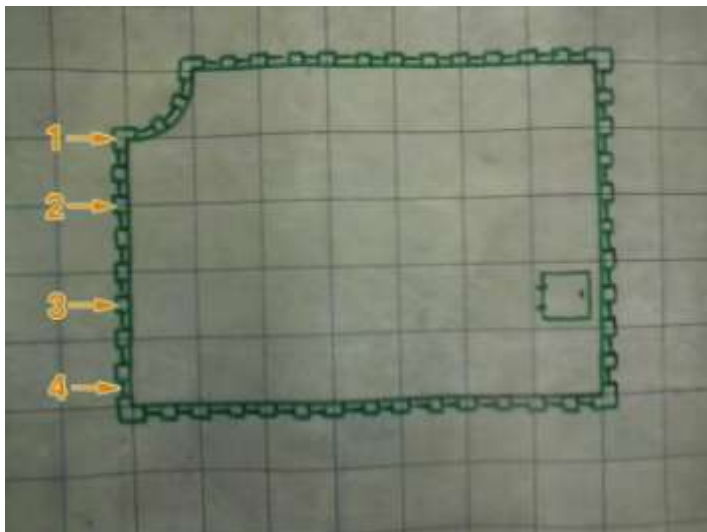


temblorosas para representar a la veta de la madera. (2) Cuando trato las barandillas como "muros huecos", mis jugadores nunca tienen problemas para averiguar lo que son.



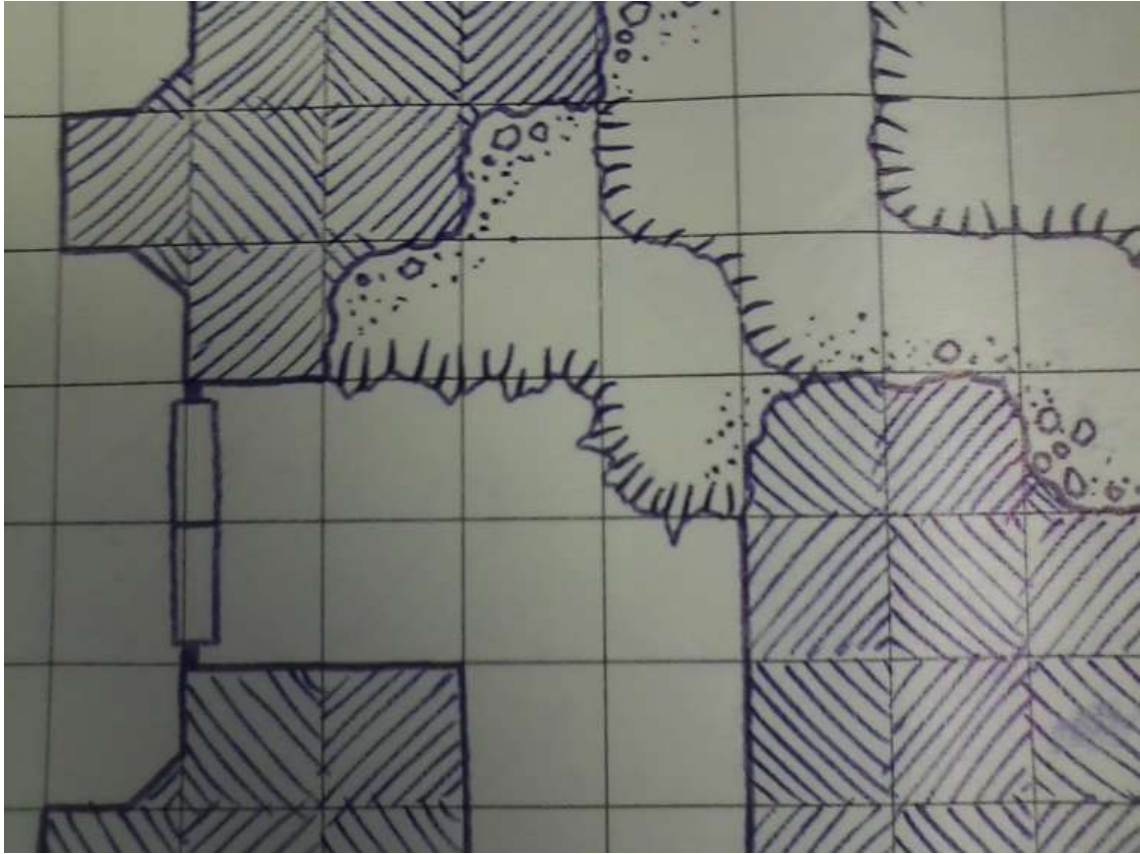
Truco #6: Construir las almenas comenzando en las esquinas.

Aquí hay un mapa con un tejado con almenas. Primero dibujo la línea interna que define la forma general del tejado. Después de esto, las almenas se construyen así (1) Siempre dibujo los "bloques de esquina" primero. (2) Después dibujo un bloque sobre cada línea de la cuadrícula a modo que se quede entre dos casillas. (3) añado un bloque entre cada una de las que ya he dibujado. (4) conecto los bloques con una línea doble más delgada para completar la almena.



Truco #7: El rallado es ideal para llenar el "espacio muerto".

Nada es mejor que un rallado para llenar el espacio muerto y definir el borde de un muro, y dibujar un rápido rallado es mejor que nada. Se añade en un par de minutos extra al proceso de elaboración del mapa, pero el resultado habla por sí mismo.



Por supuesto, estos trucos de mapeado se pueden aplicar a casi cualquier mapa dibujado a mano, independientemente de la superficie sobre la que se dibuja. Espero que los DMs con cualquier nivel de experiencia encontraran uno o más de estos trucos rápidos de ayuda. Si aprendo alguno nuevo, estoy seguro que os los pasaré.

Lecciones Aprendidas

Si haces una búsqueda de Google sobre "mapas de batalla", descubrirás alguno blogs bastante buenos que comparan diferentes tipos de herramientas de construcción de dungeons, incluidos los mapas de batalla de borrado en húmedo y borrado en seco, dungeon tiles*, terreno en 3D, y otras cosas. En última instancia, debes elegir el medio de mapeado que te funcione mejor (y para el dungeon en cuestión), pero hay algo que decir acerca de la simplicidad y la arte de un mapa dibujado a mano. Si bien es cierto que tengo una mano firme y puedo dibujar un círculo decente, no soy un artista. Confío en mis truquitos como estos para embaucar a mis jugadores para que piensen de otra forma.



Uniendo las Ediciones, Parte 3

Leyendas y Tradiciones

Monte Cook

En el último par de semanas, he escrito acerca de por qué queremos intentar unir las ediciones, y como vamos a lograrlo. He aquí alguno de los pensamientos más diversos sobre el proceso sobre los que vale la pena discutir.

Cosas que Dejar Atrás

Aunque no vemos un consenso general sobre esto, parece probable que haya un puñado de cosas de ediciones anteriores no queremos traer a esta nueva iteración de D&D. No todas las cosas de cada versión del juego eran completamente oro.

Por ejemplo, sería difícil imaginar que la GAC0 pueda volver. Los valores de Clase de Armadura van a representarlo cada vez mejor. La tiradas de choque del sistema. Los límites de nivel por raza. Puntuaciones máximas de características basadas en el género. Un montón de tipos de bonos. Y así sucesivamente. Pero aquí está la cuestión: Si me equivoco en esto, participa en el playtest abierto cuando comience y háznoslo saber. Si te gustaría ver cosas como esta siendo parte del conjunto del núcleo de reglas, o si podrías usar reglas como esta en módulos opcionales, esta es la clase de información que estamos buscando con el fin de hacer este un juego al que quieras jugar.

Además, hay cosas de este estilo que van en es este sentido. ¿Qué pasa con un sistema que tenga una tabla de armas vs. armadura semejante al de la 1ª Edición? ¿Podemos hacer este trabajo como parte de un módulo de reglas simulacionista? Posiblemente. ¿Y las restricciones raciales a la clase? Claro (pero ¿por qué?) ¿Son estas buenas ideas? ¿son malas ideas?

Material Nuevo

No queremos una nueva iteración del juego para ser sólo "lo mejor de" una de las ediciones anteriores. Si lo hiciéramos, no habría ninguna razón para jugar. No solo es necesario lograr el objetivo de darte la experiencia de juego que deseas, sino también darte esa experiencia de juego de una manera que es mejor que lo que has tenido en el pasado. Más rápido, mucho mejor, más inteligente.

Pero ¿Qué cantidad de material nuevo es demasiado? Esta es la cuestión. ¿Cómo podemos capturar el espíritu y el tono de tu edición favorita si añadimos mecánicas o material que no ha estado en ediciones anteriores? Y aun así, ¿cómo podemos convencer a alguien para que juegue a un juego que es solo un refrito de lo que había con anterioridad?

Una manera es sencillamente a través de la customización* de los módulos de reglas sobre los que escribí las semana pasada. Es decir, aunque puedas recrear el espíritu de la 2ª Edición usándolos, puedas también recrear el espíritu de la 2ª Edición con unas pocas opciones de 3ª y 4ª además. Podrías no tener que elegir una edición anterior. Podrías customizar* el juego para hacerlo tuyo. Imagina un juego con la sencillez del D&D Básico pero con los poderes de la 4ª Edición. O un juego que tenga la customización de características en el personaje de la 3ª Edición sin todas sus reglas tácticas. O cualquier otra combinación que desees. Creemos que es perfectamente posible.

Estamos experimentando, sin embargo, con algún material que es total y completamente nuevo. Características de clase que capturan el espíritu del núcleo de una clase, por ejemplo,




a pesar de que nunca han sido presentadas en ninguna versión de la clase. Por ejemplo, podríamos tomar la idea del enemigo predilecto del explorador pero expresando esta idea de una forma completamente diferente.

También estamos experimentando con variaciones en la resolución de tareas. ¿Qué pasaría si, por ejemplo, algo que solía darte un bono o penalización ahora modifica tu tirada dados? Un bono a tu tirada de ataque puede ser la capacidad de tirar 2d20 y coger el mejor resultado, por ejemplo. ¿O tal vez en lugar de tener un bono fijo, tienes un dado de bono que tiras y añades (o, en el caso de una penalización, substraes)? ¿Podrían estas nuevas mecánicas ser divertidas y añadir algo nuevo al juego? Y lo más importante, ¿Podrían sentirse como de D&D?

Esto es lo que el montón de comentarios del playtesting y de jugadores no permitirán descubrir.

Características del próximo D&D

(N.d.T.:esto es una encuesta en el artículo oficial, para que digas que quieres que incluya)



- Dotes
- Habilidades
- Magia Vancian
- No Magia Vancian
- Tiradas de Salvación
- Proyectiles Mágicos que Nunca Fallan
- PJs Creando Objeto Mágico
- Esfuerzos Curativos
- Puntos de Acción
- Golpes Críticos
- Fallos Críticos
- Kits
- Armas Exóticas
- Reglas de Moral
- GACO
- Límites raciales al Nivel
- Choque del Sistema
- Puntuaciones Máximas de Características Basadas en el Género
- Armas versus Tabla de Armaduras
- Factores de velocidad del Arma
- Muchos de los Tipos de Bonos
- Clases de Prestigio



Regla-de-Tres: 14/02/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todas las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estás interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte a través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.

■ ¿Los productos que saldrán a finales de este año tendrán algo interesante que los jugadores de 4E podrán utilizar, o será material de edición neutra?

En realidad tenemos una buena mezcla de ambos. Los únicos productos de edición neutral que hemos anunciado hasta el momento son el suplemento de *Menzoberranzan*, y el próximo suplemento de Ed Greenwood que detalla su versión de los Reinos Olvidados. *Héroes del Caos Elemental* y el *Manual de Supervivencia en el Dungeon* ambos están llenos de material pensados para el jugador, y los libros como el próximo suplemento de *Bajomontaña* incluye mucho material para el Dungeon Master.

■ Aunque la *Dungeon* nos ofrece algunas aventuras, no hemos visto ninguna aventura impresa por vuestra parte durante un buen tiempo. ¿Por qué no sacáis módulos de aventuras?. También, ¿existe algún plan para cambiar este futuro para la 4E o para la siguiente iteración de D&D?

Como indicas, tendemos a centrar más nuestro contenido de aventuras en la *Dungeon* más que en la impresión, aunque me gustaría señalar que tenemos algún contenido de aventuras impresas en el suplemento de *Bajomontaña* más adelante este año.

Tanto para el futuro de la 4E como para siguiente iteración de D&D, nos gustaría encontrar más formas para ofrecer contenido de calidad, pero gran cantidad de estos planes aún están en las primeras fases de creación y expansión. Esta es una buena oportunidad para señalar que, durante la prueba de juego de este año, nos gustaría que los DMs que se unen a la prueba de juego no piensen solo sobre las reglas que desean y necesitan para dirigir buenas aventuras, sino también que tipos de contenido les vendrá mejor. Estamos abiertos a evaluar y reevaluar nuestro método de entrega de contenido, y ejemplos prácticos de como vosotros (los DMs y jugadores en el público) utilizáis nuestras aventuras, y que podemos hacer para que se ajusten mejor a vuestras necesidades.



❏ Me gustaría ver más rituales -en realidad no han sido muy abordados desde la salida de la publicación de La Esencia de D&D. ¿Existe algún plan para más rituales o apoyo para rituales en los próximos meses

Ahora mismo, no tenemos planes para más contenido sobre rituales en un futuro cercano. Sin embargo, verdaderamente nos gustan los rituales y pensamos que tienen gran potencial, tanto en la versión actual del juego como en la siguiente iteración. Sin embargo, aunque es fácil diseñar un ritual en un vacío, los rituales también son complicados de crear si deseas ver un uso frecuente y también que no rompan el juego. Nos gustaría ver algunas ideas para algunos artículos relacionados con los rituales para el D&D Insider en el siguiente hueco del siguiente lanzamiento.

Si estas pensando en crear tal artículo (o crear rituales para tu campaña personal) ten en cuenta que al grado heroico el dinero está bastante ajustado, así que rituales con altos costes en oro raramente serán utilizados. De igual modo, cuando crees rituales de un gasto menor, recuerda cuan triviales se convierten los costes cuando alcanzas un grado nuevo o así. Personalmente también aliento a los diseñados a pensar sobre temas creativos para rituales que permitan a tu grupo asumir un tema único. Por ejemplo, una colección de rituales diseñados para que permitan a tu grupo actuar como agentes encubiertos en los profundo del territorio de un imperio hostil atraería mucho más la atención que, digamos, un nuevo juego de rituales centrados en la creación de objetos.

Los rituales son mejores cuando te permiten realizar algo fantástico pero también dicen algo del mundo. El ritual de teleportación (y la necesidad de círculos de teleportación) son grandes ejemplos de rituales que tienen tanto que ver con la construcción del mundo como tienen algo nuevo que ofrecer a los jugadores.



El Circo ha llegado a la Ciudad

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4ª edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIÉRCOLES NOCHE. Los héroes han hecho lo imposible. Con las palabras más que con las armas, han unido a los Reyes del Mar de Iomandra contra la amenaza común, y lo hicieron sin el legendario sable mágico que ha sido durante mucho tiempo un símbolo de unidad en la pugna de señores marinos mercantes. Los héroes hicieron la jugada de ir a por el arma al principio de la campaña, arrebatándolo de las garras del señor de la guerra pirata Vantajar, pero se hundió en un mar de ácido en el Caos Elemental y se perdió para siempre. En su lugar, recurrieron a un anciano, Rey del Mar semi olvidado que una vez esgrimió el arma, y les ayudó a traer a sus compañeros Reyes del Mar a una cumbre en Krakenholt antes de morir de viejo. Dejándolos a su suerte, los héroes hicieron una tirada de rol para lograr una tregua temporal y ¡lo lograron! No está mal para un tiefling, un Deva transformado en eladrin (una historia larga), un gnom, un Goliath, un forjado, un diablo de la sima (otra historia larga) y un humano tontorrón.

Me encuentro dividido cuando se trata de la gran cantidad de opciones de raciales en el juego de D&D. Por un lado, me gusta que los jugadores tengan una selección de razas diversa para escoger. Por otro lado, de vez en cuando me molesta que esas razas “principales” como humanos, elfos, enanos y medianos, a menudo son dejadas de lado en favor de esas razas más extrañas, y los resultados finales de esto son grupos de aventuras que parecen el show del circo de los horrores (N.d.T:Freak show circus).

Siendo los horrores de un circo, mis personajes jugadores del Miércoles Noche podían tener nombres tan coloridos como el Hombre-Diablo, el Hombre más Pequeño del Mundo, el Hombre de las Mil Muertes, El Hombre Mas Grande del Mundo, Mister Metal, El Príncipe de Las Tinieblas, y el Hombre Más Tonto del Mundo (llamado así porque Mat Smith interpreta a su personaje humano como un erudito idiota), Curiosamente, de los no-humanos, el único que se molesta en ocultar su verdadera apariencia cuando viajan fuera es el Daeva. El resto de ellos se pasean como si fueran dueños del mundo, cosa que, ahora que lo pienso, hacen.

A veces siento como el juego de D&D necesita una regla que diga “Todo grupo de aventuras necesita al menos dos humanos y un elfo, mediano, o enano”, así todos los grupos de aventuras guardan ese espíritu a compañía del Anillo. Nunca aprobaría esa regla, aunque no puede evitar preguntarme porque no puse un límite de “razas poco comunes” al inicio de mi campaña. Posiblemente es porque no estoy seguro de que sea una buena idea. De nuevo, me gusta que un jugador pueda crear prácticamente cualquier personaje que pueda imaginar, pero no puede dejar de preguntar cuantas razas opcionales necesita realmente una campaña (por no mencionar el juego).

Nunca he impuesto restricciones de raza a mis jugadores. No importa lo que jueguen, me digo a mi mismo. Siempre puedo modificar la campaña para ofrecer historias entretenidas basadas



en sus decisiones. Pienso que la razón real porque nunca he dicho a mis jugadores que pueden o no pueden jugar- porque estos dispuesto hacer los ajustes que sean necesarios para tener en cuenta las decisiones de mis jugadores. A veces una decisión excéntrica me permite descubrir sobre la campaña algo que ni siquiera sabía. Cuando Andrew Finch expreso un interés en retirar su personaje revenant(?) y jugar un Goliath, me dio una posibilidad de pensar sobre como los goliaths encajaban en mi mundo, que es algo que no había considerado antes. Andrew me pidió una lista de tribus Goliath sobre las que pudiera construir un trasfondo de personaje rico, que alegremente ofrecí y mantenerlo siempre a mano para cuando ocurriera la inevitable situación cuando el grupo se encontrara con uno de ellos.

Iomandra es un mundo centrado en los dracos donde los dragones y dracónidos dominan con supremacía, y las otras razas son secundarias o terciarias, así que tuve que alterar el “orden natural” mostrado en la campaña centrada en los humanos por defecto del D&D. Por extraño que parezca, no hay dracónidos en el grupo (aunque antes si, hasta que Trevor Kidd se marchó y se llevó a su paladín draconido con él). Esto pone al grupo en una desventaja política, particularmente cuando tratan con el dominante Imperio Dragovar. Y a pesar de todo, el hecho de que ellos fueran recientemente declarados “príncipes del imperio” por salvar la vida del emperador es más placentero porque ninguno de ellos es un dracónido. Y a veces ser un circo de los horrores funciona a su favor, como cuando tuvieron que unir a los Reyes del Mar de Iomandra, que son una mezcla de razas.

En los últimos cuatro años, puedo recordar una serie de circunstancias donde la composición racial del grupo trabajo en su ventaja o desventaja, y siempre disfrute de las situaciones y conflictos que surgieron, permitiéndome recompensar (y en ocasiones castigar) a los jugadores por las decisiones que tomaban. He dado a Chris Youngs grandes cantidades de dolor por jugar un tiefling, sobre todo porque los tieflings son vistos en mi mundo por toda la sociedad Dragovar como problemáticos poco dignos de confianza y “de mal agüero”. Mi campaña también usa forjados como antagonistas, así que el personaje forjado de Nacime Khemis es a menudo sospechoso o, peor aún, receloso. Desde que el demonio de la sima de Chris Champagne se unió al grupo, al que le ha sido confiado el barco del grupo mayormente- no podía atreverse a caminar por las calles de lo´calioth sin algún tipo de disfraz mágico. Como inconveniente, como podéis suponer, hay desventajas obvias al tener un demonio de la sima en el grupo, y es mi trabajo crear situaciones que hacen que Chris esté encantado de jugar un personaje diablo de la sima. (Aguanta, ¡ Chris! Ya viene, ¡Te lo prometo!)

La mayoría de nosotros sabe lo que es ser el forastero. Estar en el margen. Estar en minoría. Por otra parte, el arquetipo del forastero aparece en las películas, TV, comics, y literatura todo el tiempo. Cuando tienes un grupo de personajes exóticos moviéndose a tu alrededor, parece natural que el tema de los “forasteros en el mundo” pueda asomar la cabeza de vez en cuando en la campaña. ¿Es algo a lo que estás dispuesto a enfrentarte?

Lecciones Aprendidas

El juego de D&D, a lo largo de los años, ha ampliado el número de opciones de raza disponibles para los jugadores, y tenemos todos nuestros pensamientos enfocados en esto. Estoy agradecido por que la campaña de Iomandra no podría existir si alguien no se hubiera molestado en crear el dracónido, pero también temo el día que el gnomo del grupo muera y Curt me pregunte si estaría bien jugar un kenku, un minotauro o alguna otra cosa estúpida.

Cuando me siento a crear mi próxima campaña, me corresponde contar a mis jugadores como es el mundo, que razas son parte integral de la historia del mundo, y que razas no estoy



construyendo en el mundo que les rodea. Esto ayudara a guiarlos en sus decisiones de creación de personaje sin reprimir su creatividad. Si quieren jugar algo exótico, al menos saben de antemano que están jugando un forastero.

Si tu grupo de aventuras parece un viajante, circo de los horrores parlante, tienes dos formas de enfrentarte con ello. Puedes restar importancia la naturaleza horrorística del grupo y dirigir la campaña como si las opciones de raza de los jugadores no importaran realmente en el gran plan de las cosas, o puedes construir historias y rolear circunstancias en torno a el circo de los horrores y hacerlo parte de la textura de tu campaña. Ambas opciones son correctas, y puedes tener las dos cosas.

Incluso a pesar de que he aceptado al circo de los horrores del Miércoles noche, hay aventuras donde la composición racial del grupo no supone un problema. Cuando mis héroes están librando una guerra en alta mar contra el Rey del Mar Senestrargo, en algún momento su Némesis, la diversidad racial del grupo ofrece algunos rasgos raciales tácticamente útiles y eso es todo. También puede ser cierto que si los personajes hubieran explorado algún dungeon plagado de monstruos. Una banda de trolls o un otyugh hambriento no van a pensárselo dos veces ante un grupo compuesto de seis razas diferentes. Sin embargo, cuando mis jugadores están negociando con el Cartel de Ironstar o sometándose a una inspección de un navío de guerra Dragovar que pasa, necesitarán reflexionar seriamente sobre que han de hacer con sus compañeros menos inocuos, y esto se convierte en un desafío añadido.

Puedo imaginarme construyendo una campaña donde las historias que quiero contar impiden la inclusión de razas extrañas tales como los salvajes o mentes del fragmento, y podría pedir a mis jugadores que no elegirán estas razas, pero ¿Podía prohibírselo? Probablemente no. Es su campaña, también, después de todo. Esto plantea la cuestión de cuan diferente podría ser mi campaña con gente-planta o gente-cristal moviéndose por él. ¿La respuesta? Solo será tan diferente como quieras hacerlo.



¿Quién manda en Negociudad?

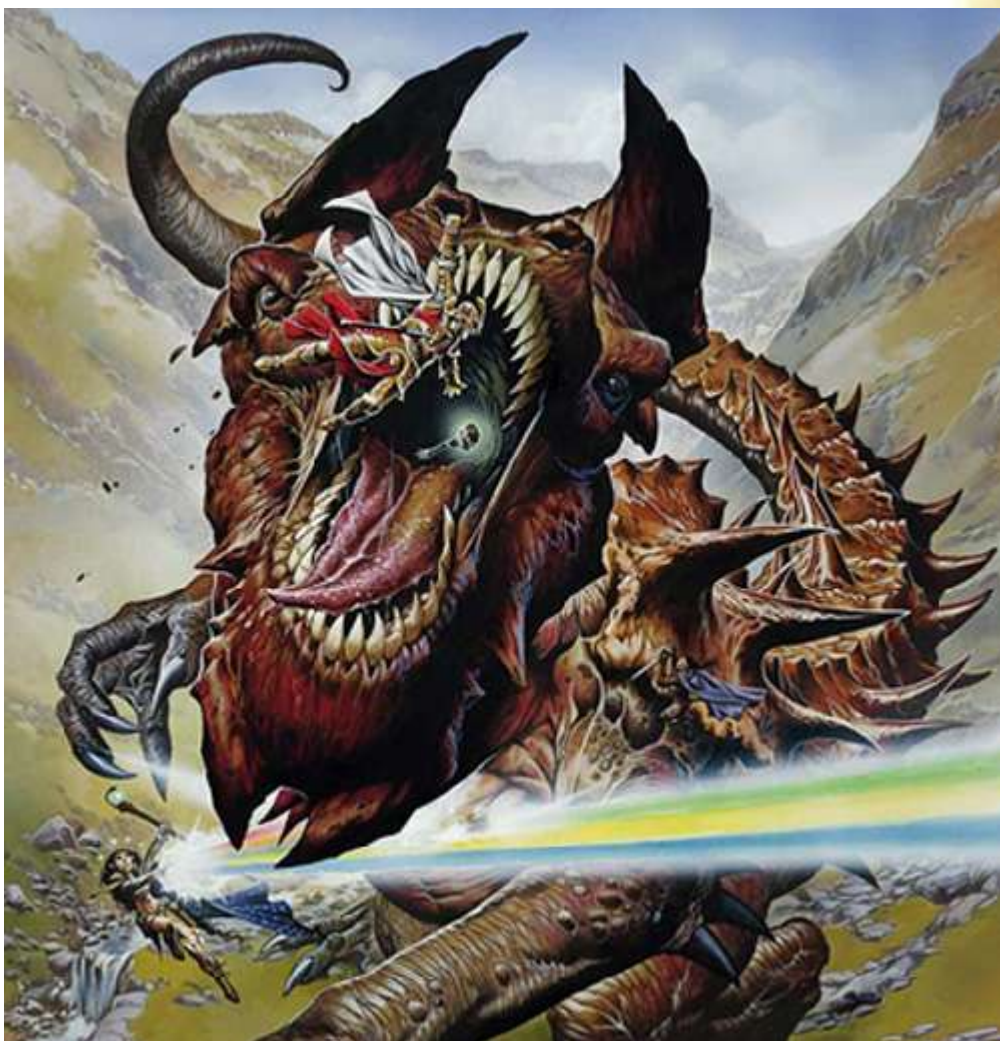


El Desafío del Juego a Nivel Alto

Leyendas y Tradiciones

Monte Cook

En todas las ediciones, cuando comienzas hablando de juego a nivel alto, alguien siempre dice que el juego falla después de nivel 12°. (A veces dicen que al 10°, a veces al 8°, a veces 15°, y así sucesivamente- el punto es el mismo). Esta “perogrullada” del D&D esta tan arraigada que no importa de qué edición estés hablando. Así que, a pesar del hecho que el juego a nivel alto de la 4ª Edición es muy diferente al juego a nivel alto de la 1ª Edición, el comentario general sobre como el juego a nivel alto falla sigue siendo el mismo.



Como un fan del juego a nivel alto a lo largo de las ediciones, nunca he estado plenamente de acuerdo con esta idea de que el juego falla. Pienso, sin embargo que hay algo de valido, pero solo si lo miras de cierta manera. La gente está reconociendo es que, a cierto nivel, el juego cambia. Como yo lo veo, hay tres puntos de inflexión en el juego- nivel bajo, nivel medio y nivel alto. La Cuarta Edición hace un buen trabajo en reconocer estos cambios, pienso, y los cambios no están enfocados a como los personajes se vuelven más poderosos y como los desafíos a los que ellos se enfrentan crecen en dificultad. En su lugar, todo el juego cambia. Los tres grados del juego, junto con el adecuado en el poder, influencia, y enemigos potenciales del personaje, tienen mucho sentido.

Un juego donde los personajes dan vueltas por un dungeon y golpean cosas con espadas es sin duda un juego completamente diferente que en aquel donde se teleportan de un lugar a otro y desintegran vastas hordas de enemigos con artefactos. De hecho, deberían ser juegos diferentes. Pienso que los jugadores que aprecian los diferentes niveles de juego quieren que sean diferentes. (Las personas que dicen que el juego falla en tal o cual nivel se autodenominan como personas que no se preocupan por el estilo de juego a nivel alto, lo que está bien, ¡por supuesto!)

Algunos jugadores gustan del tipo de juegos, valientemente, de “donde voy a encontrar dos monedas de plata mas para comer hoy” de nivel bajo. Otros quieren luchar contra basiliscos y



salvar una ciudad entera de una invasión de trogloditas. Y otros quieren crear su plano de existencia propio y llevar la perdición a los planetas. (Y muchos quieren hacer dos o tres de estas cosas). Reconociendo estos deseos y necesidades distintos permite a los diseñadores de juegos confeccionar modos de juego a medida.

Esto significa que, quizás, ciertas actividades, condiciones, y efectos podrían y deberían estar basados en el nivel. Quizás la teleportación de cualquier clase debería ser un efecto de nivel medio o alto. Drenar energía o la capacidad de efectos nocivos podría ser de medio. El Viaje planar debería de ser de nivel alto. Y así sucesivamente.

A lo que quiero llegar realmente con esto es que el nivel del juego afecta a la complejidad tanto de historia como de mecánicas. (Esto no quiere decir que una historia de nivel bajo no pueda ser profunda y significativa, pero probablemente no involucre a múltiples niveles de realidad o la naturaleza de las deidades). El nivel conlleva expectativas, y pienso que corresponde a un diseñador cumplir estas expectativas.





Poniendo la Vance en Avanzado

Leyendas y Tradiciones

Monte Cook

Gary Gygax amó la ficción fantástica. Una de mis historias favoritas de los primeros días de TSR incluye a Gary en una librería de Lago Geneva, paseando entre la sección de ciencia ficción y fantasía. Tiene un montón de compras nuevas con él. Allí viene otro compañero con un montón parecido. Los dos comienzan a charlar sobre los libros que llevan iguales y también sobre los que no. Y al final de la conversación, Gary ofrece al hombre un trabajo en su nueva empresa. Ese hombre, James Ward, no solo acepta el trabajo sino que se queda en la empresa durante décadas y produce, directa o indirectamente, cientos de maravillosos productos que siguen dando forma al juego hoy en día.

Así que sí, la ficción fue importante para Gary.

Adoraba el trabajo de Jack Vance. Vance escribió todo tipo de ficción, pero los más importantes para D&D son los libros de la serie de la *Tierra Moribunda*. En estos libros, los magos preparan conjuros con nombres como “*La Rociada Prismática Excelente*”. Estos conjuros son tan complejos que un mago habilidoso podía mantener los componentes - las palabras, gestos, y los aspectos místicos- de solo unos pocos de estos conjuros en la cabeza a la vez. Y una vez usados, al menos como Gary lo interpretó, el conjuro se olvidaba hasta que era preparado de nuevo.

Y ahí es donde D&D obtuvo el sistema de magia “Vanciana”. Magos (y la mayoría de los otros conjuradores) preparan sus conjuros antes de tiempo y una vez usados, el hechizo se olvida.

Por muy buen escritor que fuera Jack Vance, D&D no es el juego de rol de *Las Tierras Moribundas*. Por varias razones, más que solo la nostalgia, estamos explorando poner en el juego de nuevo el lanzamiento de conjuros Vanciano. Es bueno para el juego. Requiere que los conjuradores piensen antes de tiempo sobre qué conjuros quieren lanzar. Requiere que usen sus características con criterio. En otras palabras, el juego inteligente es recompensado. Necesitas tener una idea de qué tipo de aventuras estás a punto de emprender para optimizar tu personaje, lo que con frecuencia lleva a la planificación y tal vez a la investigación. Pero a algunos jugadores no les gusta este tipo de juego. Algunos Dungeon Masters no lo recompensan. Y algunos jugadores simplemente no quieren usar sus conjuros con criterio.

Como resultado de esto, nos gustaría incluir el lanzamiento de conjuros Vanciano solo como un tipo de la magia en el juego. Y de acuerdo a una encuesta reciente hecha aquí, la mayoría de vosotros parece estar de acuerdo - que debemos incluir tanto el sistema de lanzamiento de conjuros de magia Vanciana como de no Vanciana como parte del núcleo de las reglas.

Por ejemplo, inspirado por el diseño de la 4ª Edición, queremos dar a los conjuradores algo interesante que hacer cuando no están usando sus limitados conjuros. Algo bueno y mágico, pero no conjuros. Este concepto es particularmente interesante, porque abre una puerta a la idea de que expresiones de la magia distintas a los conjuros existen en el mundo y están disponibles para los personajes. Es un concepto divertido para jugar con el tanto desde el punto de vista mecánico como narrativo.

Una idea que estamos considerando es una dote mágica. Estas dotes representan capacidades mágicas que un personaje puede usar todo el tiempo. Por ejemplo, podíamos tener una dote



básica llamada Marca del Mago. Esta dote puede indicar que un personaje es un lanzador de conjuros arcano, y puede concederle una capacidad mínima, a voluntad. Posiblemente un mínimo estallido de fuerza. Posiblemente una capacidad telequinética parecida a la *mano de mago*. Se pueden acceder con posterioridad a dotes más potentes. Imagina la Dote Discípulo de Mordenkainen concede a un lanzador de conjuros un compañero sabueso (uno de los fieles perros de Mordenkainen) o una dote de Discípulo de Tenser concederle un disco flotante para usar.

Este concepto consigue dos cosas: Primero, nos permite dar una nueva vida a alguno de los efectos sortílegos que se pierden en el sistema tradicional Vanciano de *bolas de fuego* y *proyectiles mágicos*. Segundo, nos proporciona una forma de que los conjuradores sean mágicos incluso cuando no están usando sus recursos limitados.

Uno de los aspectos más interesantes de este sistema es que nos permite diseñar una clase que depende completamente de estas dotes mágicas en lugar de los conjuros. Como clase podría ser mucho más fácil de jugar que un mago, sin conjuros que preparar, pero que puede continuar teniendo un numero interesante de opciones mágicas ofensivas, defensivas y de utilidad que invocar. En Efecto, un conjurador no Vanciano con poderes arcanos al estilo de la 4ª Edición.

Contemplamos otras posibilidades que puedan convivir junto a los conjuradores que usan el enfoque de D&D Vanciano. Conjuradores que tienen otro tipo de controles sobre sus recursos, como el hechicero al estilo de la 3ª Edición o un conjurador basado en puntos como la antigua clase de psiónico, fácilmente podría existir en el mismo mundo de D&D que el mago tradicional.





El Rey Narrador (1)

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4ª edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Los héroes han convocado a los Reyes del Mar a Krakenholt para discutir una alianza. Brilla por su ausencia su odiado enemigo, El Rey del Mar Senestrigo. Cuando finalmente aparece, trae consigo su flota entera y ataca a sus Reyes del Mar rivales, desencadenando una batalla naval masiva.

Los héroes abordan el buque insignia de Senestrigo y comienzan a patear culos, pero se giran las tornas. Están gastando un MONTON de esfuerzos curativos, están dispersando su daño entre demasiados enemigos, y las naves de escolta de Senestrigo están enviando refuerzos. Entre una cosa y otra la batalla se recrudece hasta que Senestrigo aparece desde las cubiertas inferiores. Antes que los héroes puedan centrar su fuego en el, un dragón rojo arranca al Rey del Mar de la batalla y rápidamente lo pone a salvo. Después de dos sesiones de combate, el buque insignia de Senestrigo es destruido, y quedan dispersos a los cuatro vientos los restos de su flota.

Antes de permitir a Senestrigo recuperar sus fuerzas, los héroes le persiguen durante el camino de regreso a su base secreta en la isla de Hyragos. Allí, el Rey del Mar derrotado negocia con los agentes enanos del Cartel de Ironstar (estellahierro) para adquirir un enorme torpedo de hierro con la capacidad de destruir una isla pequeña. Senestrigo planea usarlo contra Krakenholt, pero cuando los Pjs son descubiertos ocultos en la isla, uno de los enanos del Cartel Ironstar manipula el temporizador para que explote en 10 asaltos. Mientras el Mente de Batalla goliath del grupo se enfrenta en solitario y mata al dragón rojo, los otros Pjs intentan desarmar el torpedo, evitar que el barco del Cartel Ironstar escape y enfrentarse al Rey del Mar. Cuando todo lo dicho se logra, el dragón está muerto, la bomba esta desarmada, el barco es retenido, Senestrigo escapa una vez más en medio del caos. Yo, por mi parte, estoy muy sorprendido. Encantado, pero sorprendido.

Creo que poseo las cuatro cualidades básicas de un buen DM: Soy justo, improviso fácilmente, soy lo suficientemente consciente para reconocer mis puntos débiles y fuertes, y no me tomo a mi mismo o a mi campaña excesivamente en serio. Aproximadamente un tercio de estas cosas definen mi estilo de Masterear, adquiridas de la misma manera que un esquiador aprende a volar o un guitarrista aprende a rockanrolea: años de práctica. Otro tercio viene de leer ficción (sobre todo horror, ciencia ficción y fantasía) y no ficción (historia antigua principalmente). El resto lo he tomado de varios actores, directores y escritores.

Masterear es una actividad compleja que demanda gran cantidad de habilidades. La capacidad de describir cosas de manera sucinta pero evocadora es algo que aprendí de



Stephen King, y fue el sujeto del artículo de la semana pasada. Esta semana, me gustaría compartir contigo unos pocos fragmentos de dos de los trabajos de no ficción de King, *Mientras Escribo* y *Danza Macabra*. Gran cantidad de sus descubrimientos sobre la escritura de ficción (no solo la ficción de terror) se aplica también al Mastereo, que, como he dicho antes, es un estilo similar a la narración.

Lecciones Aprendidas

Permíteme compartir contigo alguno de mis pasajes favoritos de *Mientras Escribo* y *Danza Macabra* y explicar cómo me han ayudado a formar mi propio estilo de Masterear. ¿Serán tan ciertas para ti como lo son para mí? Si lo que King está diciendo te parece erróneo o te cuadra, como los ángulos muertos en *La Casa de la Colina* de Shirley Jackson, te ruego no le des la espalda si no estúdialos más detenidamente, porque no son los desvaríos de un loco si no las revelaciones de un maestro de la narrativa.

1. Comienza con un “Que pasaría si”

Las situaciones más interesantes pueden generalmente ser expresadas con la pregunta Que pasaría Si: ¿Qué pasaría si los vampiros invadieron un pequeño pueblo de Nueva Inglaterra? (El Misterio de Salem's Lot) ¿Qué pasaría si un policía de un remoto pueblo de Nevada se volvió loco y comenzó a matar a todo el que se cruce con él?(Desesperación) ¿Qué pasaría si una mujer de la limpieza sospechosa de un asesinato del que se libro (su marido) es sospechosa del asesinato que no cometió (su jefe)? (Dolores Claiborne) ¿Qué pasaría si una joven madre y su hijo quedan atrapados en su coche inmovilizado por un perro rabioso ? (Cujo). - SK

King afirma que él nunca escribe las líneas generales de sus novelas y nunca sigue una trama. De hecho, él considera las tramas con gran sospecha. En su lugar, crea personajes, los pone en situaciones de “Que pasaría si”, y permite que la historia evolucione a partir de ahí.

Cuando preparo una aventura para mi campaña de D&D, no gasto tiempo y esfuerzo intentando planificar cual es el resultado. Dejo que las acciones de los jugadores y las tiradas de dados al azar lo determinen. Pero cuando intento que la idea la aventura surja, lo hago en mayor parte de la misma forma que lo hace King (o más bien, de la forma que imagino que lo hace). Comienza con una pregunta Que pasaría si:

· ¿Qué pasaría si el personaje tiefling de un jugador que murió la sesión anterior regresa convertido en un diablo de la sima?



·¿ Qué pasaría si la Reina Cuervo ordenó a uno de los personajes matar a sus compañeros porque conocen su verdadero nombre?

·¿ Qué pasaría si el barco del grupo estuviera poseído por una súcubo que murió a bordo del navío?

·¿ Qué pasaría si alguien encontrara a un forjado atrapado bajo un ancla en el fondo del mar?

·¿ Qué pasaría si los héroes descubrieran una red de semiplanos secretos usados por los adoradores de Vecna para espiar a los enemigos del Señor Mutilado?

·¿ Qué pasaría si el Rey del Mar Senestrage decidiera atacar a sus rivales durante un conclave en Krakenholt?

Una vez tengo una buena circunstancia Que pasaría si, deo que la historia se desarrolle de forma natural en el transcurso de varias sesiones. Puedo necesitar preparar un mapa o reunir algunos bloques de estadísticas y miniaturas con antelación, pero la trama no es algo por lo que necesite estar preocupado, ya que depende de cómo los personajes jugadores reacciones a la situación (y eso, amigos, esta mas allá de mi control).



¡Salva o Muere!

Leyendas y Tradiciones

Monte Cook

Ha pasado un tiempo desde que he escrito un artículo como este para la comunidad, así que pensé que valdría la pena mencionar que estoy haciendo. Como gerente senior para el equipo de D&D, estoy a cargo de supervisar el desarrollo de cada producto de D&D. La próxima iteración del juego es actualmente lo más grande que tengo entre manos. Como parte de mi trabajo, tengo una visión general del proyecto, con un ojo en asegurar que estamos cumpliendo nuestro principal objetivo de construir un juego que pueda abarcar un amplio espectro de tipos de jugador y DM. Como nos movemos a la siguiente etapa del desarrollo, Monte va a estar más enfocado en el diseño, así que voy a aligerar su carga y volveré a escribir esa columna por el momento. Esto me da también la posibilidad de probar algunas pocas ideas sobre las que he estado reflexionando con el equipo.

Por lo general, participo en el proceso de diseño cuando el equipo está en una encrucijada, cuando se enfrenta a un problema particularmente irritante, o cuando solo buscan ideas adicionales. Es ahí donde entra en juego este artículo. No hemos mirado el tema sobre el que estoy apuntando en este artículo aun en profundidad en el proceso de diseño, así que pensé que podía lanzar una idea y ver si cuaja.

Primero, darte alguna pista a donde me dirijo, tengo la idea de acercarme a la historia de D&D de una forma muy seria. Estoy a punto de comenzar una nueva campaña de D&D en la oficina, y estoy usando las reglas básicas de 1981 como punto de partida. Como planifico la campaña y (eventualmente) dirijo aventuras, planeo hacer reglas caseras, adoptando reglas de otras ediciones, y cambiando las reglas para cuadrar el juego según evolucione. De alguna manera, es un control real contra las ideas que veo propuestas para la próxima iteración. ¿Podría quererlas en mi campaña? ¿Funcionan para mi grupo?

Obviamente, esto solo representa a un DM y aun grupo de juego. El objetivo es darme una perspectiva que me aparte lo suficiente del trabajo de diseño que puedo situar en un punto medio entre la comunidad de fans del D&D y la gente que está trabajando en el juego. Con esto en mente, tengo algunos problemas que han surgido en el trabajo previo. Me gustaría hablar sobre uno de ellos esta semana.

Si has llegado al D&D con la 4ª Edición, puede que no hayas oído a alguien decir “salva o muere”. Su origen se remonta a los primeros días del juego, donde algunas trampas, ataques de monstruos y hechizos requerían un éxito en la tirada de salvación o el desgraciado objetivo estaba automáticamente muerto, convertido en piedra, reducido a una montón de polvo y cosas así.



El efecto de salva o muere representa un punto interesante en las mecánicas de D&D. Por un lado, el combate contra una criatura con un ataque de salva o muere es tenso y excitante. O al menos, puede serlo. Un Buen DM hace que un combate como este se transforme en algo que puede convertirse en una leyenda del juego durante años. Los jugadores recordaran como sus personajes se defendieron valientemente de los ataques, bien esperanzados por suerte en las tiradas o auspiciados por un astuto plan de defensa o evitando a la criatura.

Por otro lado, la mecánica de salva o muere puede ser increíblemente aburrida. Con unas pocas tiradas de dados, la tarde podría terminar repentinamente si los caprichos de la fortuna machacan al grupo. Una situación de salva o muere también crea un efecto en cascada. Una vez que el guerrero cae, el resto del grupo con una CA y tiradas de salvación inferiores puede conducir a un TPK.

Realmente me gusta la mecánica de salva o muere por que, en mi experiencia, la mayoría de los DMs saben cómo manejarlas bien. La usan como una especia: algo que puede mantener el interés en una aventura o puede servir como una trampa para el juego temerario. La mera aparición de una medusa o una araña gigante cambia la partida, dejando nerviosos incluso a los jugadores más seguros. Los grandes triunfos requieren gran adversidad, la amenaza de una muerte instantánea es uno de los retos más difíciles del juego.

Tengo simpatía por los jugadores y DMs que no les gusta esto, sin embargo. He jugado en campañas donde dichos peligros nunca aparecían por que el DM editó la mecánica fuera del juego para equilibrar la lista de monstruos. Los Jugadores y DMs que quieren una narrativa directa, donde los personajes son las estrellas indiscutibles de la historia, hacen poco uso para dar la posibilidad a un gran roleo en el juego. Al mismo tiempo, es una lástima que tales amenazas dramáticas no casan necesariamente bien con campañas que ponen el foco lejos de los dados.

Cuando me pongo mi sombrero de diseñador, he de admitir que la mecánica de salva o muere me lleva por el camino equivocado. Me gusta que los puntos de golpe me den un indicador fácil para juzgar la situación de un personaje o criatura. Algunos efectos salva o muere, tales como el veneno, pueden solamente hacer daño. Pero ¿Qué pasa con cosas como la mirada de una medusa? ¿Hay alguna forma de la que pueda enlazar un efecto de salva o muere con los puntos de golpe? ¿Es aun así una buena idea?

Esta es mi idea. Un efecto de salva o muere se acciona solo si un personaje se encuentra en o por debajo de cierto umbral de puntos de golpe, este umbral es determinado por la potencia del efecto y la criatura. Podemos extender el efecto a cosas tales como la parálisis, lo cual te puede apartar de la lucha. De esta manera:

Si el daño producido por las garras de un ghoull reduce a una criatura a 10 puntos de golpe o



menos, la criatura debe de hacer una salvación o estar paralizado.

La mirada de la medusa fuerza a las criaturas con 25 puntos de golpe actuales o menos hace una salvación o es convertido en piedra.

Una criatura golpeada por el aguijón de la gola de Tiamat debe hacer una salvación o morir. (Las criaturas poderosas pueden carecer de cualquier limite de puntos para sus ataques de salva o muere)

Hay algunas ventajas con este enfoque:

- Se enlaza la mecánica de salva o muere a los puntos de golpe, lo que significa que un monstruo ha de atacar unas pocas veces antes de que pueda matarte o eliminarte.
- Lo mismo se aplica a los conjuros. El guerrero acuchilla al troll durante unos pocos asaltos antes de que el mago use de carne a piedra sobre él.
- Permite a los monstruos un mejor escalado con el nivel. Un monstruo poderoso aterroriza a los PJs de nivel bajo por que puede derrotarlos con un solo ataque. Los personajes de nivel alto deben de seguir acercándose al monstruo con precaución, pero pueden mantenerse fuera de la zona de peligro mediante un juego inteligente.
- Crea en la mesa una sensación creciente de tensión. Ir escaso de puntos de golpe se vuelve incluso más peligroso.
- Podemos diseñar monstruos modelando su poder en el mundo. Una medusa que convierte a los guardias de la ciudad en piedra, pero el héroe que los acompaña tiene una posibilidad de combatir.
- Nos permite despojar de un montón de inmunidades que emborronan a los monstruos, especialmente en la 3ª Edición. Muchas de estas inmunidades servían para disuadir las victorias de un solo hechizo.

El mayor inconveniente es que los lanzadores de conjuros y monstruos tienen que ser conscientes de los puntos de golpe del objetivo para decidir si hacer un ataque tiene sentido. Para muchos monstruos, puedes hacer un efecto de salva o muere situándolo en la parte superior de un ataque dañino (el aguijón de la cola de un wyvern) o desencadenándolo automáticamente cada asalto (la mirada de un basilisco). Lo mismo no puede ser dicho para los conjuros de desgaste, y la mecánica de salva o muere es probablemente demasiado poderosa para los conjuros que puedes reutilizar. Para los conjuros, puedes establecer que una criatura por encima del umbral de puntos de vida automáticamente tiene éxito en la tirada de salvación o el ataque del conjuro falla automáticamente. El conjuro puede entonces tener un efecto cuando la salvación falla o tiene éxito, concediendo al conjurador algo por su esfuerzo.





Soy Devastatorz Megabomb, ¡ Destructor de Mundos!

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Las cosas han ido mal para los héroes últimamente, debido en gran parte a sus acciones y desventuras recientes.

Hace varios meses en “tiempo de campaña”, los personajes jugadores permitieron a un grupo de terroristas humanos estrellar una ciudadela flotante en lo’calioth, la capital del Imperio Dragovar, y fueron vistos huyendo de la escena en unas monturas fantasmales. Después de cerca de un año en “tiempo real”, una misión inacabada los trajo finalmente de vuelta a lo’calioth, después de lo cual fueron reconocidos y acusados de relacionarse con los terroristas. Para empeorar las cosas, los héroes han dado al Vost Miraj (la red de espías imperial) sobradas pruebas de su alianza secreta con los Caballeros de Ardyn, un grupo de renegados no malignos buscados por el Imperio Dragovar por traición. A pesar de las acusaciones vertidas sobre ellos, los héroes lograron burlar a las autoridades locales lo suficiente para evitar ser arrestados e inmediatamente lograron refugio en la casa de Torel Winterleaf (hojainvernal. N.d.T), un poderoso mercader y aliado en algunos momentos. Los héroes usaron la mansión de Winterleaf como base desde la cual lanzar un asalto contra un señor del crimen tiefling oculto en el distrito marcial de la ciudad (la anteriormente mencionada “misión inacabada”). El asalto no fue como se planeó, y de nuevo las autoridades de Dragovar se abalanzaron sobre ellos. Enfrentados a una multitud de nuevos cargos criminales, los héroes se esfumaron cada uno por su lado y se volvieron a juntar en la casa de Lord Winterleaf, sin darse cuenta que estaban siendo seguidos. Un escuadrón de caballeros de la muerte dracónidos que han jurado defender el imperio se apoderan inmediatamente de la finca, pero con la ayuda de la hija de Lord Winterleaf, Talia, los héroes escapan una vez más. O, más bien, muchos de ellos.

Hubo un tiempo no hace mucho, cuando los héroes aunaron fuerzas con los Caballeros de Ardyn y salvaron el Imperio Dragovar, pero las noticias de su heroísmo no ha alcanzado aun a los individuos en el poder. Así en lugar de ser aplaudidos como salvadores del imperio, son criminales buscados. Además, su psionico humano (jugado por Chris Dupuis) ha muerto, su mago humano (jugado por Jeremy Crawford) ha sido capturado y llevado a bordo de un barco de guerra de Dragovar a la prisión insular de Zardkarth, su pícaro mediano (jugador por Peter Schaefer) está en las garras de los Vost Miraj, y su pobre aliado, Lord Winterleaf, ha sido arrestado y acusado de conspiración y traición. Sí, soy un DM pirado, y sé que suena injusto. Pero prefiero pensar en esto como un giro perfecto para el objeto mágico megapontente que adquirieron hace veinte niveles.



Lo he dicho anteriormente, pero pienso que una campaña potente necesita momentos donde los héroes se sienten como reyes del mundo y momentos donde se encuentran contra las cuerdas. Aunque el grupo del lunes ha disfrutado de su cuota de tiempos difíciles adecuada, ahora está en un aprieto real. No hay nada como ver a héroes de nivel épico correr por sus vidas, a pesar del hecho que a principio de la campaña obtuvieron algunos objetos mágicos y poderes más allá de su nivel. Simplemente va a probar cuanto control tiene un DM sobre el equilibrio de poder.

En algún momento, cualquier DM comete el “error” de entregar demasiado tesoro o da a los PJs acceso a objetos mágicos que probablemente no merecen. Pongo la palabra “error” entre comillas porque, después de años de Masterear, he llegado a la conclusión que no es siempre un error hacerlo, e incluso si es de este modo, es fácilmente corregible con el tiempo.

Cuando la partida del Lunes noche era aún reciente, los héroes de 4º nivel viajaron a la Tierra Salvaje de las Hadas y encontraron a una bruja fomoriana exiliada con un ojo de cristal que era en realidad un orbe dragón +3 - un objeto mágico de nivel 12 que permitía a su portador dominar y controlar dragones a voluntad. Los héroes procedían de una isla gobernada por un dragón verde maligno supremo, y necesitaban el orbe para derrotarlo, pero la batalla contra la bruja no fue bien. Gracias en parte a cuatro dragones hadas bajo en control de la bruja, los héroes fueron capturados y forzados a completar una misión en beneficio de la bruja. Con el tiempo este negocio hubo concluido, eran de nivel 5º y habían encontrado la forma de romper la magia maligna de la bruja fomoriana. Mataron a la gigante y sacaron el orbe dragón de la cuenca del su ojo.

El orbe dragón fue una recompensa bien merecida, muy por encima de lo que era considerado un tesoro apropiado para un grupo de nivel 5. No solo hizo mucho más fácil la batalla contra el dragón verde supremo, si no que jugó un papel destacable en otros encuentros varios de grado heroico y parangón. Si has leído el Wiki de mi campaña, sabrás que hay dragones en cualquier lugar de la campaña de Iomandra. Cada vez que lanzo un dragón a los héroes, el orbe dragón juega un papel fundamental en el resultado del encuentro. Da a los héroes una ventaja ENORME. Y ¿Sabes qué? Que resultó ser perfectamente aceptable. ¡Mis jugadores lo adoran! El orbe les hace sentirse muy poderosos. Hacen al dragón atacar a sus aliados, desvelar la localización de su tesoro secreto, y otras cosas que no me atrevo a mencionar.

Como DM, disfruto dando a los personajes jugadores la sensación de ser invencibles. A veces es una ilusión inteligentemente diseñada que se desvanece tan pronto como al siguiente amenaza asoma su fea cabeza, y otras veces es genuino - como sucede cuando los PJs tienen en sus manos artefactos u otros objetos poderosos. No me molesta si los jugadores convierten un encuentro por otra parte desafiante en un paseo gracias a algún objeto “arregla fácil”, conjuro asesino, o trampa ingeniosa. Digo, déjales disfrutar el momento, porque seguramente



La rueda de la fortuna les machacara la próxima vez. Y si no, ¡seguro que otra vez después de esa!

Finalmente, el grupo del Lunes noche sobrepasó el orbe dragón +3 en lo tocante al nivel. Dándose cuenta que podrían conseguirlo difícilmente sin él, pagaron decenas de miles de piezas de oro para tener un aumento en el bono de mejora del orbe. ¡Un dinero sabiamente gastado, por supuesto! Una y otra vez, el orbe probó ser indispensable, aunque de vez en cuando un adversario dracónico podía resistir el conjuro del orbe y quedar resentido: A causa de esos maravillosos momentos de “uh-oh”, nunca he sentido la necesidad de privar a los nocturnos del Lunes de su preciado orbe dragón. No puede ser dicho lo mismo del grupo del Miércoles noche, que también llegaron a poseer dicho objeto. Al principio del grado épico, el personaje propietario del orbe cayó inconsciente y un titán de fuego, habiendo presenciado el efecto del orbe en su compañero dragón rojo, lo recogió y lo aplastó en su mano. ¡Oh, las miradas de horror en la cara de los jugadores! YUU-HOO, ¡El bastardo DM cabalga de nuevo! (los jugadores del Lunes noche no pueden ser los únicos que sufran, ¿me equivoco?)

Para dar a este artículo semanal un poco de chicha, he adjuntado el bloque de estadísticas del orbe dragón que he creado para mis partidas de la 4ª Edición. No encontraras este objeto en el Character Builder * de D&D o en ningún otro material publicado porque (1) fue diseñado específicamente para mi campaña y (2) un objeto mágico con un poder de dominar a voluntad es delirantemente bueno, incluso si esto solo afecta a dragones. Siéntenle libre de entregar estos orbes como caramelos baratos de Halloween - ¡solo prepárate para el subidón de azúcar!

Lecciones Aprendidas

La “lección” de esta semana es sencilla, pero me ha llevado bastantes campañas darme cuenta: Esta bien romper las reglas cuando se trata de repartir objetos mágicos, un objeto potente no significa necesariamente la desaparición de una campaña.

Dragon Orb

Level 12+ Rare

This 5-inch diameter crystal sphere is filled with scintillating mist that periodically assumes dragonlike forms.

Lvl 12	+3	13,000 gp	Lvl 22	+5	325,000 gp
Lvl 17	+4	65,000 gp	Lvl 27	+6	1,625,000 gp

Implement (Orb)

Enhancement: Attack rolls and damage rolls

Critical: +1d6 damage per plus, or +1d10 damage per plus against creatures with the dragon keyword

Property

Creatures with the dragon keyword that are within 20 squares of the orb take a penalty to attack rolls made against the orb wielder as well as a penalty to saving throws. These penalties are equal to the enhancement bonus of the orb.

↔ Attack Power (charm) ♦ At-Will (Standard Action)

Attack: Close burst 10 (creatures with the dragon keyword in the burst); +17 vs. Will

Hit: The target is dominated until the end of your next turn.

Level 17: +22 vs. Will

Level 22: Close burst 20; +27 vs. Will

Level 27: Close burst 20; +32 vs. Will

Utility Power (psychic) ♦ Daily (Free Action)

Trigger: You hit at least one creature with the dragon orb's attack power.

Effect: You slide one target hit with the dragon orb's attack power up to 10 squares. That target also takes 1d6 psychic damage per plus of the orb, and the target is stunned until the start of your next turn.

Está bien dar a los Pjs objetos demasiado potentes para su nivel. Dichos objetos pueden ayudar a definir personajes de la misma forma que *Stormbringer* ayuda a definir a Elric o Guenhwyvar ayuda a definir a Drizzt. Mas que objetos de nivel apropiado, se convierten en parte de la identidad (si no del grupo entero de aventureros) del personaje.

Ha sido mi experiencia que una campaña fuerte es altamente resistente al daño de personajes destructores de mundos y sus objetos mágicos superpoderosos. Porque Devastatorz Megabomb, un rey entre los personajes superpoderosos, parezca invencible a nivel 5 no significa que no vaya a ser machacado en nivel 15 o a nivel 25. Mientras la campaña siga avanzando, encontraras formas de hacer humilde incluso al personaje más poderoso.

De acuerdo, un objeto mágico mal dado y mal usado puede impactar negativamente tu disfrute del juego. Sin embargo, os pido, compañeros, no toméis medidas drásticas a no ser que el objeto esté causando malestar en uno o más de tus jugadores. En ese caso, lo mejor es actuar con rapidez para que la campaña no pierda su encanto. Hay aquí, entonces, tres maneras probadas y acertadas para divorciar un objeto potente del grupo sin hacerle desaparecer simplemente:

- Puedes colocar a los héroes en situaciones extremas donde el objeto potente no sea provechoso.

- Puedes hacer que el objeto potente gane sensibilidad, volviéndose caprichoso, y perdiendo su atractivo.

- Puedes hacer que una deidad poderosa aparezca, declarando que el objeto es siendo reclamado por algún defecto de creación, y le da a su portador un cupón de descuento del 25% para su siguiente compra de un objeto mágico.

Bueno, tal vez la última propuesta no sea tan genial, pero te aseguro pensaras algo interesante si eres paciente. Y si no puedes pensar una forma inteligente para separar a el Señor Megabomb de su arma predilecta arruina-mundos, comparte tu preocupación con los jugadores y pídeles consejo sobre qué se debe hacer. Pero que sepas esto: lanzar por la ventana toda una campaña no es tu única opción.



Expulsar y Agitar

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

Los Clérigos han sido capaces de expulsar muertos desde los primeros días del juego. Por supuesto, esto no significa que me gusten las mecánicas de expulsar muertos. Tengo que admitir que soy terriblemente parcial. Me encantan los monstruos no-muertos. Tengo más minis de metal de no-muertos pintadas que de otro tipo de criaturas. El Amanecer de los Muertos es una de mis películas favoritas de todos los tiempos. Hay algo irresistible en una espeluznante y antigua cripta, pero para mí nada mata más esta sensación de temor y miedo como un clérigo dando capones con su símbolo sagrado sin fin, devorando hordas de muertos vivientes y convirtiéndolos en montones de polvo o, peor incluso para mí, en el equivalente a unos cachorros lloriqueantes. Los dragones y orcos mantienen su dignidad en la derrota. ¿Por qué mis no-muertos pintados con cariño deben de encogerse de miedo ante la visión de un símbolo sagrado?

Como estoy comenzado con mi campaña de D&D (como comente la semana pasada, he decidido introducir una nueva forma de expulsar no muertos. Lo he creado para cumplir el papel que veo que ha de jugar esta característica en el mundo de D&D. Estos son los puntos clave que quiero cumplir:

- Me gusta la idea literal de expulsar, el apartar el no-muerto del clérigo en lugar de estallararlo con energía sagrada.
- Cuando el no-muerto aparece, el primer impulso del clérigo debería ser al menos el considerar expulsarlo. En el otro lado de la pantalla, el DM no debería sentir que la expulsión convierte en una tarea inútil el crear aventuras con temática de no-muertos.
- La mecánica debe ser a la vez sencillo de usar y algo que haga las aventuras cargadas de no-muertos más interesantes con un clérigo, más que algo simplemente fácil.
- Expulsar no-muertos tiene entidad propia. No un uso específico de la capacidad de canalizar divinidad, lo que desaparece en mis reglas.

En mi opinión, el desafío con no muertos es que se ha transformado con el tiempo de una herramienta para protegerse de esqueletos y zombies en una especie de bola de fuego específicamente tuneada para los no-muertos. Esta progresión tiene mucho sentido. ¡Es divertido estallar monstruos! Por otro lado, pienso que tener un expulsar no-muertos funcionando como una bola de fuego convierte la expulsión poco más que en un conjuro. En mi opinión, expulsar no-muertos debería o bien convertirse en un conjuro o convertirse en



algo único. He optado por esta ultima para mi partida casera. Esto es lo que tengo:

Cuándo un clérigo intenta expulsar no muertos, hace un chequeo de Carisma (presumiblemente con un bono basado en el nivel del clérigo - ¿posiblemente +1 por cada 2 niveles?). Todos los no-muertos dentro de un cono de 30 pies en frente del clérigo esta sujetos a un intento de expulsión. Cada criatura no-muerta tiene una CD incluida en su descripción. Si el clérigo tiene éxito contra la criatura, la criatura sufre el efecto descrito junto a su CD de expulsión. Si el chequeo falla, el intento de expulsar del clérigo a esa criatura especifica fallará automáticamente durante las siguientes 24 horas.

Este enfoque coloca el efecto relacionado con un intento de expulsar dentro de la descripción individual de la criatura, lo que permite a DMs y diseñadores determinar qué pasa cuando expulsas a un tipo específico de monstruo no-muerto. Aquí hay algunos ejemplos de lo que he creado:

Esqueletos y Zombies : No pueden hacer nada más que huir del clérigo, y terminaran su movimiento cuando no puedan ver más al clérigo. Si es atacado, el efecto de la expulsión termina automáticamente.

Ghouls : Los Ghouls se mueven por lo menos 20 pies lejos del clérigo y no se acercarán mas. Pueden llevar a cabo otras acciones (incluidos ataques a distancia si tienen) de manera normal.

Fantasmas : Los fantasmas desaparecen de la existencia durante 5 min. Si están poseyendo a una criatura, el efecto termina.

Ten en cuenta que no están pulidas y sirven más que nada para mostrar que cada criatura no-muerta tiene su propia CD y sus efectos especiales cuando son expulsadas. No he considerado duraciones aun, y no he decidido si el clérigo ha de seguir esforzándose para mantener al no-muerto apartado.

Me gusta este enfoque por varias razones:

- Podemos crear efectos que son útiles pero que no dan la victoria automática al clérigo. En muchos casos, expulsar es una buena herramienta para evadirse o escapar de los no muertos.
- El jugador clérigo solo necesita aprender una mecánica simple. El DM tiene el efecto de expulsar incluido en el bloque de estadísticas.

El primer punto es realmente importante para mí. Como mencioné antes, adoro utilizar no-muertos en mis aventuras. Pienso que el primer punto resuelve la tensión entre hacer útil el



expulsar y prevenir que la expulsión se vuelva muy poderosa. Perfectamente, los clérigos ven el expulsar no-muertos como una forma de ganar ventaja sobre los no-muertos- una herramienta usada para ayudar a lograr el éxito más que un botón de “Yo Gano”.

¿Qué pasa con los clérigos malignos? Tradicionalmente, expulsar les ha permitido hacerse con el control de los no-muertos. Pensé un poco en esto, y mis pensamientos se desviaron al conjuro de animar muertos. En lugar de permitir a los clérigos malignos controlar vampiros y otros no-muertos inteligentes, ¿Por qué no crear un regla en el conjuro o ritual que establezca una CD para cuando otros intenten controlar tales no-muertos? La misma CD también podría permitir a los clérigos buenos o neutrales deshacer el conjuro y convertir en polvo al no-muerto. Con esta regla, mantendríamos la idea de destruir no-muertos pero limitándolo para los efectos creados por conjuros o rituales. Esta regla también marca una gran diferencia entre los no-muertos creados por un conjurador y aquellos que tengan otros orígenes.

Cuando amplias el concepto al construir una regla para controlar no-muertos en un conjuro o ritual, me gusta la idea de incluir mecánicas similares en conjuros o rituales que permitan a los conjuradores invocar y atar no-muertos. Por ejemplo, una criatura que puedas invocar o atar puede tener tanto una CD y los beneficios de atar esa criatura incluidos en su descripción. Siempre me gustó las referencias a los nombres verdaderos, el irresistible servicio demoniaco, y cosas similares de ediciones más antiguas. En cierto modo, al dar beneficios concretos por atar a un vrock, puedes tentar a mas PJ conjuradores a que lo prueben. Incluso mejor, estos beneficios no han de ser solo que “el monstruo luche por ti” si no en su lugar puede ser más sabroso y sutil. Un vrock puede concederte la capacidad de volar, y un diablo puede darte mejores estadísticas, un objeto mágico, o capacidades mágicas como parte del trato. Este tema va mas allá de expulsar no-muertos, pero es algo sobre lo que pensare mas según planeo mi campaña.



Una Lección de Mediocridad

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. A consecuencia de la ausencia de varios jugadores, el grupo es más reducido de lo normal – Cinco jugadores en lugar de siete. Pero no hay problema – una gran batalla había sido librada y ganada la semana anterior, y el inicio de la sesión de esta semana comienza con las consecuencias. Los héroes han matado al dragón rojo Hyragos, expulsado al Rey del Mar Senestrageo y reclamada otra nave para su creciente flota. También han liberado a tres Goliat atrapados en la prisión del dragón y descubierto tres huevos de dragón dorado entre el tesoro del dragón. Durante el transcurso de la tarde, los héroes descubren que los goliats son criminales y exiliados de su tribu. Robaron los huevos con la esperanza de desatar la ira sobre la gente de su tribu, pero por autentica desgracia, fueron capturados mientras iban de vuelta a su isla.

Un poco de roleo reforzado por unos chequeos de Perspicacia son suficientes para convencer a los héroes que los goliats son malos, y así que el interés del grupo pasa a ser la devolución de los huevos de dragón dorado a su correcto propietario... lo cual les lleva a el señor supremo dragón dorado de una cercana isla llamado Damandaros. Señor supremo dragón y su pareja están muy agradecidos por haberles devuelto los huevos y les conceden tres gracias a el grupo: Reparación gratuita de los barcos, derechos exclusivos de comercio para el Rey del Mar Silvereye (jugado por Rodney Thompson) y el permiso de erigir un templo en honor de Pelor, lo cual complace a Ravok (jugador por Andrew Finch), el mente de combate goliat del grupo.

La sesión termina con Ravok llevando a sus parientes goliats malignos a una isla desolada a bordo de un buque sumergible capitaneado por Nevin, uno de los personajes retirados de Rodney Thompson, mientras el resto de los personajes se dirigen a la ciudad flotante de Anchordown en busca de la siguiente misión. A medio camino de su nueva hogar en el exilio, los criminales goliats rompen sus ataduras y tratan de apoderarse del buque sumergible, pero Ravok y el Capitán Nevin logran matarlos en lo que termina siendo el único combate de la noche

Podría no ser el mejor Dungeon Master del mundo, pero soy lo suficientemente bueno para saber cuando no estoy atento en mi partida, y el Miércoles pasado estaba muy cansado y de mal humor. Había tenido el día repleto de reuniones, intercambios de emails furibundos, y muchos frentes abiertos. Tenía casi decidido cancelar la partida, pero cinco de mis siete jugadores estaban ansiosos por jugar, así que, claro está, ¡el juego debe continuar! Mis jugadores de D&D necesitaban su ración semanal de masacre, tramas rebuscadas, y rol.

Mis jugadores están acostumbrados a PNJs infundidos de personalidades realistas. Les gustan los acentos divertidos, la actuación en primera persona y la réplica ingeniosa. Pero en estas



ocasiones, me encuentro perezoso. Me descubro a mi mismo describiendo en tercera persona lo que los PNJs dicen, en lugar de hablar con sus voces. “El dragón dorado os da las gracias por devolverle los huevos”, y cosas así. También hubo muchas veces esa tarde en las que no dije nada en absoluto, sino más bien escuchaba a los jugadores comentar su variedad de opciones, incluyendo las consecuencias de dejar libres a los tres goliats exiliados. Chris Champagne, uno de los jugadores, estaba realmente dormido (me supongo que había tenido un día como el mío). En su favor, su personaje estuvo físicamente ausente durante esta la sesión, habiendo usado un círculo para llevar las concubinas capturadas de el Rey del Mar Senestrageo a otro de los barcos del grupo.

Los largos periodos de silencio del DM pasaron relativamente desapercibidos por que los jugadores estaban completamente ocupados, planeando su próximo movimiento. Normalmente utilizo momentos como estos para trazar el rumbo de la campaña o modificando el encuentro siguiente, pero en esta ocasión, me resultaba difícil estar un par de pasos por delante de los jugadores. Apenas podría mantener el ritmo.”Navegamos a Damandaros”, decían, y yo pude haber dicho algo como, “Uh, ok. El viaje lleva seis días, cuando llegáis, un oficial draconido a servicio del magistrado de la isla os saluda. El oficial lleva una máscara de dragón dorada y recibe vuestro tributo para el señor supremo dragón de la isla”. Normalmente podría preguntar a los jugadores que hacían sus personajes durante los seis días de viaje, y después describirles la isla de Damandaros según se aproximaban, pero no fue así esta vez. Fue entonces cuando supe que no estaba atento de mi partida.

Lecciones Aprendidas

A pesar de mi mediocre Mastereo, me acorde de algo importante. La idea me vino justo antes que los tres criminales goliats intentaran comandar el sumergible del grupo, lo cual, retrospectivamente, no era más que un intento desesperado por mi parte de terminar la tarde con algo de violencia e invalidar un poco característico acto de misericordia por parte de los jugadores. Y esto es lo que aprendí: A pesar de mi actuación poco destacable, los jugadores lo pasaron bien. Cuando termino la sesión, mis jugadores me dieron las gracias por la fantástica partida, a lo cual respondí con un sorprendente silencio. He tenido reacciones similares antes, generalmente después de un riesgo desafiante o una sangrienta batalla cumbre contra el villano más grande de la campaña. En esta ocasión, me sentí como si lo hubiera desatendido, y a pesar de todo parecía que no se dieron cuenta. Habían gastado las últimas tres horas y media discutiendo sobre lo correcto e incorrecto de matar al trío de criminales goliats que no representaban una amenaza real para ellos, decidiendo varios transcurso de acción, recibiendo las gracias de un dorado señor supremo dragón y observando a los goliats perder sus vidas en un intento fallido en ganar su libertad. Para ellos, todo esto fue muy gratificante.

En cuanto mis jugadores tienen que tomar decisiones, participando en la resolución de problemas y en momentos donde sienten como las cosas finalmente marchan, pueden pasar



una tarde sin acentos divertidos, actuaciones en primera persona, reveses repentinos e ingeniosos truquitos. Los villanos Goliath tuvieron su merecido fin, los héroes encontraron un nuevo aliado poderoso, habían llevado la campaña en una nueva dirección y no tiré de la alfombra de debajo de ellos (como hago ocasionalmente cuando las cosas les van bien). No podría haberlo planeado mejor.

Si tus jugadores se preocupan sobre lo que está pasando en tu mundo de campaña, no necesitas deslumbrarlos siempre. He encontrado que lo mismo sucede con muchas de las series queridas de TV: una vez que descubro que me gusta los personajes de la serie y las situaciones en las que se encuentran, no necesito que todos los episodios brillen, ni actuaciones merecedoras de un Emmy para que me siga gustando la serie. Como estoy enganchado, no necesito ser impresionado semana tras semana. Lo mismo sucede, supongo, con mi campaña. Un mastereo mediocre por mi parte paso desapercibido porque mis jugadores son fans de mi campaña, y se sienten capaces de coger lo que les ha sido dado y tirar con ello. Los felicito.





La Partida de una Hora de D&D

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

Esta semana, me gustaría hablar sobre nuestras metas de diseño en términos generales, de forma que puedes tener una idea de cómo estamos aproximando a la siguiente iteración del juego.

Volver a jugar el set básico de 1981 recientemente nos ha abierto los ojos. Incluso, incluyendo las reglas que he añadido al juego, la creación de personajes lleva entre 5 y 10 minutos. En unos 45 minutos de juego, he creado un grupo entero de aventureros (enano guerrero, usuario de la magia humano, ladrón mediano), iniciando una aventura con los personajes justo en las afueras de una fortaleza en ruinas, y exploraron seis habitaciones diferentes de un pequeño dungeon. Esta exploración incluyó dos batallas con goblins y hobgoblins. Jugamos a un ritmo bastante relajado. Hubo mucho roleo entre personajes y preguntas frecuentes sobre cómo manejarse entre las reglas del D&D básico y mis reglas caseras.

En mi cabeza, D&D debe sostener absolutamente este tipo de juego. De ninguna manera debería ser la única forma de jugar al D&D, pero debe ser una forma divertida de jugar el juego que no llegue mediante una experiencia mutilada o incompleta. Debería ser posible jugar una aventura completa en una hora. No un encuentro solo, no una sesión de creación de personaje, si no un escenario completo que debería afrontar cualquier jugador razonable como una aventura con inicio, desarrollo y final. Esta declaración fue uno de principios de guía que me ayudó a poner en marcha todo este proceso.

Entonces ¿qué debe suceder exactamente en una hora? Una de las primeras pruebas del concepto de aventuras es capturar lo que pretendo conseguir. En esta aventura, los personajes compraron un mapa de un tesoro a un mediano, viajaron a través de un bosque a la supuesta ubicación de la tumba de un Señor Orco, sorteando unas pocas trampas en la tumba y solucionaron un puzzle necesario para acceder al interior del santuario, lucharon contra los esqueletos que los emboscaron, y derrotaron al espíritu vengativo del señor orco y las estatuas animadas que guardaban su tumba. Con el señor orco descansando finalmente, los personajes reclamaron su hacha mágica y un pequeño de gemas.

Este tipo de aventuras es lo que exactamente me gustaría que los jugadores experimenten en la próxima iteración del juego. En la aventura que dirigí, había un PNJ con el que interactuar, un puzzle para solucionar, un par de batallas tensas, y una recompensa al final de la historia. No debería sorprenderte que los tres de los pilares de D&D sobre los que hemos hablado- combate, exploración e interacción- todos jugaron un papel clave en la aventura. Lo mejor de todo, la aventura creó una sensación de tensión consistente. Los combates fueron breves pero intensos, con los personajes al borde de la derrota antes de alzarse con la victoria. El puzzle en la tumba y la interacción con el mediano llevaron cada una tanto tiempo como los dos combates.

Lo ideal, si aspiramos a una aventura completa en una hora, es que alcancemos unos pocos hitos importantes:

- las reglas básicas son fáciles de usar. Crean un juego que avanza rápido pero aun así satisfactorio.



· La complejidad de los personajes no satura la mesa y ralentiza el juego. Está BIEN que alguien tenga un personaje complejo. Es irritante si ese personaje usa un tiempo significativamente más prolongado para resolver las acciones típicas.

· Los monstruos en la mesa son fáciles de entender. Esto está relacionado con lo declarado anteriormente sobre los personajes. Está BIEN si algunos monstruos son complejos, pero la complejidad debería dar a él DM un monstruo flexible y desafiante, no uno que en la mesa necesite un montón de tiempo para resolver.

· El DM necesita reglas que pueden permitir aventuras con tantos combates como necesite, desde un única gran pelea a una serie de combates breves. Me gustaría ver un sistema de diseño de aventuras que me dé para utilizar un valor de PX total propuesto para monstruos y trampas para que pueda poner a los personajes al límite de sus capacidades. Puedo gastar esos PX en una batalla, en montones de batallitas, o en un entorno salpicado de monstruos según decida.

Por supuesto, no espero que todo el mundo renuncie a como ha estado jugando al D&D durante años para centrarse en el funcionamiento de las aventuras de una hora. Pero al centrarse en esta referencia, sin embargo, creamos un punto de partida que podemos usar para expandirlo a sesiones de juego más amplias. Es mucho más fácil crear un juego que sustenta una sesión de una hora, y usarlo entonces para crear una partida de dos horas, cuatro horas o de un día entero.

Perfectamente, centrando la aventura como unidad básica del diseño para el DM también nos ayuda a cubrir diferentes estilos de campaña. Un DM sandbox* puede concebir una región como una aventura o más, usando los objetivos con un nivel de PX superior para situar el peligro inherente en una zona. El bosque cercano a la ciudad puede estar creado con los suficientes monstruos y tesoros para equiparlo a una o dos aventuras de nivel 1, mientras que las montañas prohibidas del sur están repletas con el equivalente a una aventura de nivel 10. Con el enfoque de una aventura- o una sesión de juego, dependiendo de cómo mires las cosas- podemos construir un sistema que es más flexible y encaja mejor con los diferentes estilos de juego que los DMs llevan a la mesa.



Encerado Gygaxiano

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Hace muchas lunas, los señores de clan enanos de Gar Morra y los barones humanos de Bael Nerath crearon un martillo que simbolizaba su alianza, y el arma fue bendecida por los exarcas de Moradin y Erathis. Fue entonces colocado en un bastión neutral llamado Harth Fantaro, donde permaneció hasta que un cataclismo provocó el hundimiento en el océano de la ciudadela. Sin embargo, el martillo se mantuvo a salvo dentro de su bóveda extradimensional, vigilado por el arquitecto de la bóveda un gigante astral ... o eso dice la historia.

Al final del grado parangón, los héroes del Lunes noche cumplieron su promesa y accedieron a ayudar al Gremio Deeplantern (exploradores de las profundidades marítimas) a recuperar el Martillo de los Dioses de Harth Fantaro, pensando en que podía dirigir a los pendencieros clanes enanos y las baronías humanas contra el opresivo Imperio Dragovar. El grupo encontraron el camino a la bóveda extradimensional y anduvieron confundidos por un dungeon de habitaciones cambiantes, cada una contenía una runa pequeña runa enana en una placa de oro bruñido, y cada una protegida por un puzzle, trampa, o guardián. Solo mediante la recuperación de las quince runas podían obtener el martillo, y aun entonces, lancé un par de “bolas curvas” para dar un giro a la aventura tradicional de “búsqueda del artefacto”. Lo primero y más importante, los años de aislamiento habían llevado al gigante astral a la locura, y una incursión reciente de githyanki ha causado que finalmente se quiebre y considere a todos los intrusos como enemigos de Erathis y Moradin. En consecuencia, el arquitecto inmortal del dungeon creyó que los héroes son githyanki, y los atacó cada turno. Segundo, el Martillo de los Dioses no existe realmente – los héroes han de crearlo usando las runas esparcidas por todo el dungeon, las cuales tienen el poder de un solo uso para convertir a cualquier martillo que sea mágico o pieza maestra en el artefacto.

El dungeon propiamente dicho, era una serie de quince habitaciones con portales que las unían, pero el destino del portal podría cambiar constantemente, haciendo difícil a los héroes crear un mapa del dungeon y encontrar el camino de vuelta a la cámara de entrada. Parecía muy apropiado para un dungeon oculto en el Mar Astral.

Podría decir (y tengo bastantes oportunidades) que el ser editor de la revista Dungeon es el mejor trabajo en el negocio de los juegos de rol. Sin embargo, si alguien me cuenta que podría tener una carrera profesional mas allá de inventar u dibujar mapas de dungeons, podía



cambiar mi tono. Tengo un “algo” para los mapas de D&D, ya ves.

Mientras la gente normal le gusta pasar sus Domingos viendo futbol (americano), pillando una película, visitando a la familia o navegando en Internet en búsqueda de porno, prefiero dibujar mapas y trabajar en mi campa de D&D. Tristemente, eso no es siempre posible. Dado el caso, estoy pasando la tarde escribiendo este artículo. No te ofendas, pero prefiero estar diseñando una fortaleza illitida, la tumba de un archimago, o ¡La guarida de un dragón! .

Mis primerísimos mapas de dungeons estuvieron inspirados por los extensos, complejos Gygaxianos que aparecieron en los primeros productos de TSR. Cada nivel ocupaba una hoja completa de papel cuadriculado y tenía la lógica de un episodio de Pokémon, pero todos esos pasillos serpenteantes y habitaciones de formas torpes decían mucho sobre la locura de sus arquitectos. Estaban construidas para atormentar y confundir a los intrusos.

En los 80 y 90, los dungeons evolucionados. Vimos menos complejos laberínticos infestados de colecciones bizarras de monstruos en favor de dungeons mas pequeños, con grupos de habitaciones y corredores que tenían un sentido interno mientras seguían proporcionando mortalidad a los desprevenidos intrusos. Los diseñadores de dungeons comenzaron a pensar más lógicamente, haciendo preguntas tales como:¿ Donde conseguirían los monstruos su comida?¿Donde depositaban su basura e iban al baño?¿Que evita que los monstruos se maten unos a otros?

Hoy en día, los dungeons han pasado a un segundo plano tras la historia, llegando a que algunas aventuras y campañas prescindan de ellos. ¡Es cierto! El niño que hay en mí esta triste por el hecho de que D&D tiene, para mucha gente (yo incluido) “evolucionando” más allá de la simple diversión de asaltar un dungeon olvidado hace mucho tiempo y pasar sesión tras sesión sumergidos en sus entrañas por tesoros y derrotando monstruos y trampas por el camino. Los dungeons bizantinos han sido olvidados a favor de los escenarios dirigidos por acontecimientos y tramas ingeniosas. Ha habido unas pocas excepciones memorables, piensas. *El Retorno al Templo del Mal Elemental* fue una campaña muy encuadrada en un dungeon, con una gruesa capa de política dungeon solo para hacer las cosas más interesantes. Anterior a esto, tuvimos el set en cajas de la *Noche Inferior* y las *Ruinas de Bajomontaña*, las cuales también prometían y entregaban campañas subterráneas.

Ahora, antes de que pienses que soy un puritano del D&D o un defensor de dungeons old school*, que sea conocido que dirijo una campaña de 4ª Edición que tiene sorprendentemente pocos dungeons. Iomandra es un mundo dividido en miles de pequeñas islas, cada una la localización de una aventura en potencia con sus propios peligros, y puedo contar con una mano el numero de dungeons extensos que han explorado mis grupos del Lunes y Miércoles noche. Casi toda la acción tiene lugar en barcos o en exteriores. En mi campaña, la exploración subterránea esta generalmente limitada a cavernas marítimas, dungeons de



castillos, y alcantarillas de ciudad. Además, estas excursiones, raramente demandan más que una sesión o dos. Hasta la fecha, solo ha habido tres dungeons elaborados que requirieron un tiempo de exploración considerable- la tumba de un príncipe yuan-ti localizada en la isla de Irindol que era el hogar del grupo (grado heroico), una fortaleza enana hundida con una bóveda extradimensional (grado parangón) y una ciudadela flotante accidentada, enterrada bajo un glaciar de una milla de espesor (grado épico).

lomandra es una campaña sobre naciones insulares en guerra. La prevalencia del tema náutico hace difícil justificar la inclusión de más que unos pocos dungeons monstruosos. Para mí, este enfoque está siendo más que una bendición, ya que lleva un mucho tiempo y esfuerzo crear un complejo de dungeon extenso, llenarlo, y encontrar formas de mantener a los PJs enganchados semana tras semana. Los dungeons tediosos son como piscinas de lodo espeso; pueden ralentizar la campaña por un saqueo y hacer que los jugadores olviden que supuestamente tienen que estar divirtiéndose.

Incluso pensando que mi campaña no se centra en la exploración de dungeons, uso los dungeons como una forma de oponerme a las expectativas del jugador. Cuando el grupo del Lunes decidió finalmente recuperar el Martillo de los Dioses de la fortaleza enana hundida, no esperaban verse atrapados en un extenso complejo de dungeon extradimensional. Se sorprendieron y les encanto cuando, después de más o menos ocho habitaciones, seguían sin haber encontrado su trofeo. Creo que las palabras exactas fueron: “¡O DIOS MIO! ¡Estamos en un dungeon!”. El grupo del Miércoles tuvo recientemente una reacción similar, cuando su cacería de un par de fugitivos- **el vil Kharl Mystrum y Nemencia Xandros** - les condujeron al corazón de una ciudadela desplomada enterrada bajo el hielo. ¡No hay nada como un dungeon que se arrastra bajo tus jugadores y engulle a sus personajes antes de que se den cuenta!.

Casi no hace falta decir que los mejores dungeons tienen fuertes vínculos con los temas y / o historias de tu campaña, que toda decisión que los PJs toman en el dungeon no solo determina el destino del grupo si no también informan de la dirección hacia la cual va la campaña. Es mejor que su alternativa: un dungeon que es una simple distracción, sin un impacto duradero en la campaña que sea.

El problema con los buenos dungeons es que no son fáciles de crear. Algunos son maestros en esto; para otros, es realmente un desafío. Por esto tenemos software descargable para la creación de dungeon que nos permite crear extensos (aunque sin imaginación y repetitivos) niveles de dungeons con unos pocos clicks del ratón. Aún mejor, tenemos el motor de búsqueda de Google; y todo lo que necesita hacer uno es escribir las palabras “mapas dungeon” y ver docenas de complejos de dungeon inteligentemente diseñados listos para fusilar, incluidos varios a los que tus jugadores no estarán gustosos de inspeccionar.



En lugar de extenderme en lo obvio, dejadme haceros un favor. Miles de personas leen esta columna cada semana, y sé que un pequeño porcentaje de vosotros son extraordinarios constructores de dungeons. Con el fin de daros muchos mas dungeons donde elegir, propongo el siguiente concurso:

¡Concurso de Mapas de Dungeon! (2)

Diseña un mapa de dungeon original y envíalo a submissions@wizards.com en formato JPG o PDF, con un breve párrafo descriptivo de quien lo construyo y porque (no me estoy refiriendo a ti, si no al arquitecto del dungeon en el juego y su propósito). Puede ser cualquier cosa, desde una extensión Gygaxiana a algo con mas “contenido”. Para las reglas completas del concurso, requisitos de legibilidad (lo siento Quebec), y plazos [pincha aquí](#)

Incluiré las obras ganadoras en una próxima columna y explicar porque pienso que son impresionantes, y otros DMs serán libres de machacarlo para sus campañas caseras. ¿No es genial? Y si nadie presenta ningún proyecto, dejaré de escribir esta columna y volveré a diseñar mis propios mapas de dungeon en las tardes de Domingo lluviosas... y no pienso compartirlo, tampoco. Nunca.





COMPLEJIDAD VS. SENCILLEZ DE JUEGO

Viernes, 23 de marzo 2012, 08:27 AM

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Bruce Cordell

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/03/23/complexity_vs._ease_of_play

Lo bueno de la 4ª Edición es que las opciones de personaje proporcionaban varias opciones a los jugadores. Si jugabas un mago, un vengador, un bardo o un guerrero, podías escoger una serie de recursos con costes variables en tu turno- generalmente clasificados en un amplio espectro de capacidades que pueden ser usadas cada asalto, una vez por encuentro y una única vez al día.

Las reglas de la 3ª Edición, basándose en el concepto de competencias en no armas de la 2ª Edición, introduciendo unas opciones muy codificadas en cada clase de personaje vía habilidades. Los Jugadores con magos y guerreros elegían por igual habilidades durante la creación del personaje, pensando generalmente en elegir cosas diferentes (la selección de habilidades es también, por supuesto, parte de la 4ª Edición).

Los personajes de la 1ª Edición usaban un conjunto esencial de reglas y una matriz para determinar el éxito de los ataques y las tiradas de salvación, pero en su mayor parte, los personajes de una clase no accedían a sus capacidades como los personajes de otra clase distinta. Las mecánicas de juego detrás de la manera que un mago lanzaba conjuros no era similar a la manera de cuán bien podía ocultarse un ladrón en las sombras, por ejemplo.

Con esta breve descripción en mente, considera ahora cuantas opciones tiene una clase determinada cuando las comparamos con la complejidad de otras clases en la misma edición. En otras palabras, compara la complejidad de un guerrero con un explorador o un mago.

Por ejemplo, un guerrero de la 1ª Edición, esencialmente elegía un arma y una armadura, estaba listo para funcionar. Compara esto con un paladín de la 1ª Edición, que podía detectar el mal, tenía bonos a las tiradas de salvación, podía imponer las manos, curar enfermedades y cosas así. Después teníamos al pícaro de la 1ª Edición, el cual podía desplegar un conjunto específico de capacidades descritas en una tabla como vaciar bolsillos, abrir cerraduras, encontrar / retirar trampas, y así sucesivamente. Los magos y los clérigos podían elegir conjuros diarios que preparar, mientras muchas otras clases solo tenían unos pocos recursos, si tenían alguno, diarios.

Fundamentalmente, la filosofía sobre la complejidad del personaje entre las ediciones más antiguas y la 4E es totalmente diferente- las ediciones anteriores daban a algunas clases menos opciones que a otras. Dichas clases generalmente eran recompensadas con una



sencillez de juego, o viéndolo desde otro punto, más abiertas a la improvisación. Por otro lado, las clases de la 4ª Edición están magníficamente y evidentemente equilibradas en comparación, y aunque ninguna clase es más sencilla de jugar que otra con mucha diferencia, cada clase concede a cada jugador una lista robusta de opciones para participar en el juego.

la pregunta de este artículo es

¿Cuál de estas opciones es la más importante para ti?(Elije una)

- Quiero el mismo número de opciones para mi personaje, independientemente de que clase juegue.
- Quiero que algunas clases sean más complicadas que otras
- Quiero que algunas clases sean más sencillas de jugar que otras.
- Nada de esto es importante para mí.
- Tengo una opinión diferente que te explicaré en los comentarios.





Nunca Rendirse

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4ª edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Arrinconados por los diablos de la sima, el pícaro mediano Olander (jugado por Peter schaefer) decide caer luchando antes que rendirse. Agentes del Vost Miraj (la red de espías del Imperio Dragovar) recogen el cadáver de Oleander, resucitándole y encerrándole en el interior hueco de una bola de cañón gigante a bordo de un navío de guerra Dragovar. Zarkhrysa, la líder del Vost Miraj, quiere la red de espías de Oleander sea absorbida por la suya, y así que le ofrece un trato. A cambio de su red de espionaje, liberará a Oleander de su cautiverio y ayudará a evitar a los PJs líos futuros con el Imperio Dragovar, los cuales les ven actualmente como terroristas y traidores. Oleander no está dispuesto a ceder el control de su gremio, pero no lo dice. Al dejarle solo para que considere la “generosa oferta” de Zarkhrysa, usa una de sus capacidades de su destino épico (Ladrón de Leyenda) para “robar” su prisión de una bola de cañón gigante, teleportandola lejos con eficacia. Una vez liberado de su cautiverio, se escabulle del barco de guerra y corre desnudo cruzando el distrito naval de lo’calioth. Oh, ¿se me olvidó mencionar que el Vost Miraj se llevó sus cosas?

Cuando las cosas se ponen difíciles, la mayoría de los personajes preferirán morir a que rendirse, y esto es una lástima. El escenario de fuga clásico es un elemento básico de la ficción (pasa sin parar en las películas de James Bond), pero es difícil de conseguir en una campaña de D&D. No puedes maldecir a tus jugadores por hacerlo difícil, ya que: Rendirse significa poner indudablemente el destino y los objetos mágicos de tu personaje en manos del Dungeon Master, y siendo franco, no todos los DM están acostumbrados a manejar esta situación cuando ocurre.

Un Dungeon Master que diseña un encuentro específicamente para capturar a los PJs, es en mi opinión, perder el tiempo. Los jugadores saben que cuando el DM está decidido a dominar a sus personajes, y agotaran todos los recursos y explotaran toda regla para asegurar un resultado totalmente diferente. Nunca construyo encuentros diseñados para poner a los jugadores en una esquina donde su única opción es rendirse. Afrontémoslo- siempre y cuando los personajes tengan la opción de salir luchando, rendirse siempre parece la menos heroica de las decisiones. La mayoría de los jugadores podría gritar “¡Nunca Rendirse!” en lugar de “¡Prefiero no morir!”. A la luz de esta realidad, intento crear encuentros desafiantes que, basados en el numero y nivel de los enemigos, podrían ser demasiado para que los personajes puedan manejarlo. (digo podría porque es difícil predecir como las tácticas ingeniosas y los buenos dados afectaran el resultado. He visto como una oleada de golpes críticos convierte una batalla en ciernes en un problema resuelto en unos turnos.) Mi esperanza es que, a lo largo del tiempo, pueda cambiar el lema por defecto del grupo de “¡Nunca Rendirse!” a “¡Vive para luchar otro día!”. Pero sigo teniendo un largo camino que recorrer antes de que rendirse no sea el último recurso.

Ni mi grupo del Lunes noche ni el del Miércoles noche se han nunca rendido por completo. Ambos grupos han experimentado TPKs, y me las he arreglado para capturar como mucho a



tres PJs una vez en una partida del Lunes (recientemente, en el grado épico) y cuatro PJs en una vez en una partida del Miércoles (allá por la mitad del grado heroico) . Ocasionalmente capturo a un PJ distraído, pero casi siempre por que el PJ había caído inconsciente o muerto previamente. Esto no cuenta como “rendición” en mi libro. Sin embargo, esto ocurrió una vez en luna azul (1). Hace dos semanas, el artificiero forjado de nivel épico de Nick DiPetrillo se rindió ante las autoridades de Dragovar cuando no tenía ningún medio obvio de fuga. Aun entonces, muchos de los objetos mágicos del forjado estaban incrustados en su cuerpo y no eran fáciles de retirar. En otras palabras, el personaje tenía muy poco que perder al rendirse. Los dos personajes anteriores de Nick tenían una cantidad mucho mas considerable de equipo que perder, y podrían haber preferido morir antes que ser hechos prisioneros (de hecho lo hicieron).

Esto lleva a un gran jugador a mostrarle la rendición como una oportunidad para divertirse en lugar de un castigo por el fracaso, y lleva a un gran DM a darse cuenta que esta rendición puede ser el catalizador para algunas sombrías situaciones en la campaña heroicas y memorables. Si puedes conseguir que un personaje jugador se rinda, has logrado algo muy especial: has conseguido un jugador que pone su confianza en tu habilidad narrativa y temporalmente renuncia al control del destino de su personaje. La respuesta del todo errónea es castigar brutalmente al jugador por esta decisión y hacer que lamente permitir que su personaje sea capturado vivo. Antes de que puedas esperar que los personajes se rindan, has de convencer a tus jugadores que rendirse no es un destino peor que la muerte - no es una tarea fácil, pero pienso que estoy haciendo algunos avances en convencer a mis jugadores que rendirse tiene ciertas ventajas. El truco esta en convencerlos que los puntos siguientes son ciertos:

Rendirse no significa que la campaña termine

Si tus jugadores saben en su interior que no usaras la rendición de un personaje como la forma de castigar un “mal juego” si no como una oportunidad para que el personaje de la vuelta a su mala suerte de una forma fantástica, no consideraran el rendirse como el final de la carrera aventurera del personaje. Incluso si no les gusta asumirlo, los jugadores de D&D entienden que los héroes de ficción han de suponer que tienen momentos buenos y malos. No hay nada mas heroico que observar a un personaje superar una gran desventaja, especialmente cuando debe confiar en su ingenio y en sus habilidades en lugar de un exceso de objetos mágicos multiusos. Dependiendo de la situación, puedes necesitar tomar medidas para acelerar la huida del personaje mediante la creación de un hecho fortuito (tales como un guardia descuidado que deja fácil acceso a la llave de la prisión) o permitiendo que los PNJs o incluso los dioses intervengan en favor de los héroes. Todo el tiempo les ocurren cosas malas a los PJs, así que a menudo es una agradable sorpresa ver algo que va en dirección al grupo por puro mandato del DM. Suelo adoptar esta mentalidad practica siempre que los jugadores están diseminados y busco reunirlos los más rápido posible.

Los objetos perdidos deberían ser devueltos con el tiempo

Para muchos jugadores, nada apesta más que perder el botín duramente ganado, particularmente los objetos mágicos que dan bonos a las defensas y las tiradas de ataque. Si un PJ se rinde, creo un momento donde se reúna el personaje con su botín (o un tesoro de valor similar) con la mayor y plausible brevedad, incluso si esto significa ayudarlo a escapar. Cuando el mago humano de Jeremy Crawford fue capturado y encerrado en la prisión insular de Zardkarath, fue despojado de su equipo. Pues durante el viaje, un PNJ simpatizante que esperaba a bordo del barco prisión (en realidad el personaje retirado de Bruce Cordell,

Melech) ayudo al mago de Jeremy a quedar libre y le mostró donde estaba su equipo mágico almacenado. Una vez que se reunió con sus cosas, al mago le fue posible cuidar de sí mismo y teleportarse fuera del barco.

Los objetos mágicos no son tan importantes

¿Podría arruinar mi campaña privar a los héroes de todo objeto mágico que posean?? ¡Por supuesto que no! Dejando de lado el hecho que los personajes de D&D son mucho más que la suma de sus objetos mágicos, en gusta pensar que son un DM leal y amante de la diversión, y naturalmente puedo equilibrar la campaña en consonancia. Hay un puñado de objetos mágicos que son realmente divertidos de usar por que inspiran creatividad (los sombreros de disfraz, por ejemplo) pero la mayoría de los objetos no definen a un personaje de una forma realmente significativa. El Pícaro mediano de nivel épico de Peter Schaefer, que escapó de su prisión hace dos sesiones, ha estado corriendo por ahí sin equipo (y muy escaso de ropa) desde entonces. Aunque hay un montón de cosas chulas que Peter podría querer ver de vuelta eventualmente, no está exactamente en las puertas de la muerte. Las desventuras recientes de Oleander han forzado al personaje confiar más en sus habilidades y en sus colegas y menos en sus objetos mágicos. Han sido un par de semanas entretenidas, no particularmente para Peter pero si para cualquier otro que estuviera en la mesa de juego, y Oleander tiene una nueva misión ¡Conseguir sus cosas de nuevo!

La captura debería ir acompañada de una recompensa

Tienes capturado a un personaje, enséñale algo importante mientras esta en cautiverio. Deja que el personaje encuentre un aliado potencial. Dale la posibilidad al personaje de interactuar con sus captores de una manera que no sea posible normalmente. Esas “recompensas” págalas en términos de historia y desarrollo del personaje. Cuando Baharoosh, el pícaro dracónido de Stan, fue capturado tras un asalto frustrado a una fortaleza de Dragovar, fue entregado al Vost Miraj, pillo una misión y escapó. De hecho, el Vost Miraj le dio una opción: Completa esta misión para nosotros, o te cazaremos y morirás. En su arrogancia, el Vost Miraj cometió la clásica pifia al pensar que podían controlar a él héroes mediante el miedo. Mientras tanto, estando en cautividad, Baharoosh descubrió que el Vost Miraj estaba trabajando en estrecha colaboración con un visir imperial llamado Sezerivian para eliminar a uno de sus rivales políticos. Este tipo de información no sería conseguida de forma normal al alcance de las manos del grupo, pero la captura de Baharoosh descubrió un secreto de la campaña que unos PJs ingeniosos podrían explotar en el futuro. Cuando hubo terminado todo, he recompensado a Baharoosh por ser capturado, no lo castigué.



ATAQUE FURTIVO VS. APUÑALAR

Miércoles, 28 de marzo 2012, 09:32 AM

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Robert Schwalb

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/03/28/sneak_attack_and_backstab

La última vez que hablé sobre el ataque furtivo, pregunté si la gente pensaba que todo esa cosa del daño extra era el centro de la identidad del pícaro y si debería ser algo que tuviera todos los pícaros. Leí todos los comentarios aquí, en Facebook, y en otros lugares diversos, y observé la encuesta. Está claro que muchos de vosotros queréis el ataque furtivo, pero estáis divididos en cuanto se refiere a si es algo esencial de la clase de pícaro o algo que podía ser una opción. Ahí está el tema: Yo también estoy dividido.

El pícaro en el documento de playtest actual tiene ataque furtivo, y es una combinación de las reglas de la 3ª y 4ª Edición. El daño extra a partir de ahora va hasta 10d6 en los niveles superiores, pero un pícaro puede usar el daño contra cualquiera. A primera vista, tiene buena pinta, pero cuanto más vueltas le doy, menos satisfecho estoy con cómo funciona. Para comenzar, ¿un daño extra de 10d6 siempre que el pícaro golpee con ventaja? En los niveles superiores, un pícaro está repartiendo 20d6 (N.d.T.: como no sea 10d6 por arma...) cada asalto antes incluso de que aplique el daño del arma o las mejoras de daño. Por su puesto, es divertido durante un rato, pero conozco gente que se inclina por añadir el resultado de 4d8 o incluso poner un resultado de d20 mas un número fijo.

Otra cosa con la que estoy teniendo problemas es que queremos monstruos que conserven mucho mas su relevancia. Mas que tener personajes jugadores que superan a los orcos y se mueven a otro humanoide que llene el mismo nicho, buscamos que simplemente los personajes de nivel alto luchen con mas orcos. Si sacamos esto adelante, entonces ejecutar 10d6 mas el daño del arma más un chicharro mas otros modificadores contra un orco con 13 puntos de golpe no dista mucho de usar un lanzacohetes contra una mosca.

Por último, estoy empezando a pensar que cualquier personaje que golpea a un enemigo desde la espalda debería hacer daño extra. Supongo, que si vas muy, pero que muy sigiloso hacia alguien y les golpeas cuando tu blanco no lo espera, ¿No deberías hacer más daño? ¿Por qué los pícaros han de tener un monopolio sobre este tipo de artimañas?

Estoy jugando con una idea, que puede estar bien que la cuente. Es esta: Cualquiera en el juego puede apuñalar. Los pícaros, si quieren, pueden ser los mejores apuñalando. Déjame exponer esto antes que aparezcáis en mi molino con antorchas y horcas. Apuñalar se convierte una opción para cualquier personaje que ataque a un objetivo con ventaja. Podría ser algo parecido a esto:

Apuñalar: Cuando tengas ventaja en un ataque contra una criatura, puedes renunciar a la ventaja para asestar 1d6 de daño extra en el golpe.

Esta opción te permite cambiar un bono de precisión a favor de daño extra. Fácil

Ahora vamos abordar al pícaro. En la actualidad, el ataque furtivo le permite golpear al pícaro con la cantidad de daño que esperamos. Si quitamos el ataque furtivo tal y como ahora funciona (1d6 a nivel 1, mas 1d6 en otros niveles), el pícaro en su lugar consigue el rasgo de la **Técnica de Lucha del Pícaro**, digamos, a nivel 2 y de nuevo cada par de niveles o así. El



rasgo podría dejarte elegir uno de los siguientes beneficios cada vez que accedas a él.

Maniobras de Combate: El pícaro tiene dos maniobras de combate (pensado como poderes a voluntad).

Widget: Alguna especie de beneficio similar a las habilidades o truco.

Especialización en Armas: Un beneficio interesante vinculado a uno de los grupos de armas del pícaro.

Ataque Furtivo: Siempre que apuñales a una criatura, asestas 1d6 de daño extra. Cada vez que ganas este beneficio, incrementas este daño extra por 1d6

Lo que me gusta de esto es que el ataque furtivo modifica algo que reside en las reglas básicas y el ataque furtivo no ha de definir nunca más a el pícaro.



Del blog de D&D Next :



VIVIR DESPUÉS DE MORIR Y MORIR Y MORIR

Viernes, 30 de marzo 2012, 9:57 AM

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Monte Cook

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/03/30/life_after_death_after_death_after_death

Se ha estado hablando un montón últimamente sobre la muerte en D&D, con mi reciente blog sobre la letalidad y la columna de Mike sobre las mecánicas del Salva o Muere. En relación a los comentarios que nos habéis dado, muchos de vosotros queréis que haya al menos algún grado de amenaza real de muerte en el juego.

Pero ¿la muerte debería ser permanente? Siempre ha habido algún tipo de mecánica de revivir a los muertos en el juego pero esto conlleva un montón de problemas que afectan tanto a la historia del mundo de D&D como para el juego en sí mismo.

Los aspectos históricos son evidentes después de pensarlo solo un poco. Si es posible devolver a la vida a los muertos, ¿Porqué los ricos y la nobleza mueren en un mundo así? Si es solo una cuestión que trata de una cantidad de oro significativa, seguramente los reyes pueden permitírselo (Y si la respuesta a esto es no, entonces los aventureros pueden permitirse con regularidad cosas que los reyes no pueden, y probablemente dice algo muy malo sobre las economías de este mundo). Así que el asunto continua así: Si la magia que puede devolver de la muerte existe, ¿como de es de accesible? ¿Que evita que todo el mundo lo use? ¿Costes? ¿la rareza? ¿Repercusiones?

El otro problema de raíz histórica es que el efecto revivir a los muertos nos hace preguntarnos esta cuestión: ¿Hay algo como un más allá en el mundo de D&D? ¿Pueden los personajes resucitados contar a sus amigos que vieron mientras estaban muertos? ¿Cómo se sienten los dioses con mortales que van y vienen a través del reino de los muertos de esta manera?



El juego se ve afectado por revivir a los muertos por que si ni siquiera la muerte es el final, ¿tiene sentido? Para sentir la emoción de la victoria, necesita haber alguna posibilidad de derrota. Este concepto ha llevado a las versiones anteriores del juego a incluir serias penalizaciones a un personaje que moría y volvía de nuevo - algo era quitado de su puntuación de característica o perdida un nivel. Muchos jugadores encontraban esto demasiado duro, y llevó a jugadores a querer en su lugar hacerse un nuevo personaje. En los primeros días del juego, la muerte de un personaje condujo a una opción diferente que la de crear un nuevo personaje, por que los jugadores siempre se creaban personajes de nivel 1. Así que si tenias un guerrero de nivel 10 y volvía como un guerrero de nivel 9 siempre era preferible a traer a un guerrero de nivel 1 a la partida. Pero tan pronto como los DMs comenzaron a permitir la creación de personajes por encima de nivel 1, la decisión consistió “entre traer a un nuevo guerrero de nivel 10 o jugar con tu ahora personaje de nivel 9”. No hay mucho que decidir después de todo. ¿Cómo podría el juego hacer que la muerte aguijonee sin que pique demasiado?

Una manera seria dividiendo el revivir muertos es dos cosas diferentes. Uno que podemos llamar “revivificación”. Esta es el tipo de magia que pueden tener acceso los PJ clérigos de nivel medio a alto, y básicamente si el conjurador puede llegar a un amigo caído muy rápido y usar la magia, el personaje vuelve a la vida inmediatamente y sin despeinarse, por que *el personaje nunca estuvo realmente muerto*. Es más resucitación que resurrección. El alma del personaje “muerto” no había salido aun del cuerpo. Estaba simplemente “a las puertas de la muerte”, pero tan cerca que solo una explosión de magia potente podría traer al personaje de vuelta. Esto evita tanto los problemas de historia como los de juego por que el personaje no estaba realmente muerto.

El otro tipo de revivir a los muertos en este escenario es el que realmente trae a los personajes de vuelta a la vida después de que hayan estado muertos por un tiempo. Este tipo de cosas han sido comunes en los juegos de D&D en el pasado - Reconstruyendo el cadáver de tu colega muerto fuera del dungeon y volver a la ciudad para traerle de vuelta que así puedas volver a terminar la aventura. Con la revivificación para algunos momentos en el juego, este tipo de magia podría ser para niveles muy altos, con algunos componentes extraordinariamente caros y raros. Incluso seguramente los reyes no tengan acceso por que el proceso puede consistir en tomar seis pétalos de cierta flor, con floración solo cada seis años y encontrada solo en la cima del Monte Caidamortal, y sumergiéndolas después en sangre de un dragón rojo anciano, que luego ha de ser convertido en un bebedizo por un supremo sacerdote de nivel 20. Este tipo de proceso no es precisamente fácil de llevar a cabo por cualquiera.

Además, y quizás lo más importante, en este ultimo tipo de magia puede ser puramente opcional. En lugar de colocarlo en la lista normal de conjuros o lo que sea, podemos colocar el completamente el asunto en una discusión solo para el DM, quien podría decidir si incluso



quiere preocuparse de ello. Podríamos incluso proporcionar los medios para que una sucesión completa de efectos, porque algunos DM querrían tener campañas donde traer de vuelta a los muertos es algo relativamente trivial. Y también es válido, particularmente si el DM esta armado con consejos que podrían ser lógicamente de ayuda para el escenario y el juego.

la pregunta de este artículo es

¿Qué papel crees que debe tener revivir a los muertos en el juego D&D? (Por favor, elije una.)

- Revivir a los muertos tiene un papel muy común en el juego, como lo tuvo en ediciones anteriores
- Mas común la revivificación con un efecto de revivir a los muertos que es más raro y costoso
- Revivir a los muertos es parte del núcleo del juego, aunque es simplemente muy raro y costoso
- Nada de revivir a los muertos, a no ser para crear zombies, wraiths, linches, etc...
- Ninguna de las anteriores.





Un Batiburrillo de Temas

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

Ahora mismo, estoy trabajando con el equipo de diseño para examinar el próximo borrador del playtest*. Los comentarios que hemos recibido de nuestro actual grupo de playtesters* han sido de un valor incalculable. Sin embargo, seguimos teniendo un numero de grandes escollos sobre los que trabajar antes de tener el material disponible de una forma más amplia. En lugar de lanzar un tema esta semana, quiero hablar sobre dos de los temas más pequeños, a causa de algunos comentarios que hemos recibido.

Niveles y Campañas

Hace poco hiede una encuesta informal en Twitter, donde pregunté a la gente que nivel querían alcanzar antes de terminar una campaña. La mayoría colocaba este punto final alrededor del nivel 12.

¿Por qué hago esta pregunta en particular? En primer lugar, pienso que la mayoría de la gente no quiere jugar el mismo personaje sin parar durante meses. Después de un tiempo, has hecho lo que querías con tu personaje actual y estás listo para uno nuevo. Así que, descubriendo que el nivel 12 es el tope que mucha gente quiere alcanzar confirmo mi sospecha.

Segundo, me pregunto cuánto tiempo puede la gente comprometerse con una campaña. Estas son algunas cuestiones que me he preguntado (y ahora tu): ¿Deberías de alcanzar el tope de la tabla de nivel después de entre 6 a 12 meses de juego regular? ¿Este es el límite practico de cuánto tiempo puede un jugador típico dedicar a una campaña? En mi experiencia, muchas campañas que crean un ritmo constante de juego terminan al cumplirse un año. Hemos tenido una cantidad más que suficiente de partidas desapareciendo después de unas pocas sesiones, generalmente debido a conflictos de calendario. En otras ocasiones, he dirigido campañas muy cortas por su diseño, a sabiendas que conseguir a gente que se comprometiera con un juego extenso iba a ser un desafío.

Así que todo esto nos lleva a la cuestión de cuánto tiempo cree un jugador que hay que implicarse con un personaje. ¿tiene que ver con la frecuencia que tu subes de nivel?, ¿Con cuanto poder ganas con cada nivel?, Con alcanzar un punto final satisfactorio para un personaje? ¿O tiene que ver con todos estos factores? Teniendo en cuenta nuestros hábitos de juego, aquí van algunas preguntas para ti:

(N.d.T.:Hay una serie de preguntas y respuestas incluidas en medio del articulo original. Las pongo en orden para que, como siempre os animo, votéis en la página oficial de D&D)

Encuesta

Suponiendo que comienzas en nivel 1, ¿A qué nivel sientes que estás listo para dejar atrás a tu personaje y comenzar con uno nuevo?

- Nivel 5 o menos
- Entre el nivel 6 y el 9
- Nivel 10
- Entre el nivel 11 y el 12
- Entre el nivel 13 y el 15



- Entre el nivel 16 y el 20
- Por encima del nivel 20

Digamos que estás jugando un libro de campaña de D&D de forma estricta. Juegas unas dos horas a la semana. ¿Cuánto tiempo debería llevarte alcanzar nivel 10?

- 3 meses
- De 4 a 6 meses
- De 7 a 9 meses
- De 10 a 12 meses
- De 13 a 18 meses
- De 19 a 24 Meses
- Más de 24 meses

¿Qué significa Nivel Alto?

Aquí hay otro tema relacionado con la velocidad para subir de nivel: ¿El juego permanece relativamente igual a lo largo de todos los niveles? ¿O sufre un cambio radical a nivel alto? Por ejemplo, en el AD&D se asumía que alrededor de nivel 10 cada personaje ganaba un castillo, torre u otro lugar para gobernar junto con un conjunto de seguidores. Desde ese nivel, podrías asumir que el trabajo de gestionar un dominio era parte importante de la campaña.

Mis preguntas son las siguientes: ¿Debería la naturaleza fundamental de la campaña cambiar en algún punto, de las típicas aventuras de D&D como la exploración de un dungeon, misterios, y etc... a algún otro estilo de juego como el gobernar un dominio? ¿Debería de cambiar el escenario de algún modo, como el mover la acción a los planos? ¿Cómo responder a estas preguntas? Puedes comenzar mirando la siguiente encuesta, y por favor incluye tu mensaje en los comentarios si tienes algo más que decir sobre este tema.

Encuesta

¿Debería la campaña típica cambiar a niveles altos tomando un tono diferente?

- No, debería seguir igual.
- El estilo de la aventura debería mantenerse igual, pero el escenario fundamental debería cambiar.
- El foco debería cambiar a un tipo de actividad diferente, con los personajes cambiando de alguna manera fundamental como convirtiéndose en gobernantes, cuasi-deidades con características legendarias, y cosas así.
- La campaña debería cambiar de otra forma, la cual describiré en los comentarios (N.d.T: del artículo original).



Regla-de-Tres: 03/04/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todas las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte a través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerte toda la información que podemos, en este y otros lugares.

■ ¿Qué elementos de la 4ª Edición estáis considerando para la siguiente versión del juego?

Se ha dicho antes, pero una de las cosas que esperamos hacer es recurrir a todas las ediciones, y esto incluye la 4ª Edición. Aquí en Regla-de-Tres, sólo he hecho mención a los temas, a los poderes/maniobras marciales, a la igualdad de clases, al diseño de monstruos y hacerlo sencillo para que el DM dirija el juego e improvise. Además, cosas como magia a voluntad, rituales y la existencia de curación no mágica son todas cosas que pensamos que son buenos conceptos de la 4ª Edición que tienen lugar en la siguiente interacción del juego.

También quiero enfatizar que ahora mismo estamos en las primeras etapas del diseño y el desarrollo. Nuestra prioridad es el sistema básico, más nuestras cuatro clases icónicas (guerrero, clérigo, pícaro, mago) y cuatro razas importantes (humano, elfo, enano, mediano). Más allá de esto, muchas cosas tan solo son ideas y conceptos, que ni siquiera han sido profundizados aparte del esbozo de unas pocas ideas. A medida que avanzamos con el diseño, más contenido entrará en el juego, y junto a esto verás más elementos de todas las ediciones, incluyendo la 4ª Edición, empezando a aparecer. Sin embargo, por ahora, necesitamos apuntalar lo básico, probarlo a fondo y sólo cuando estemos satisfechos con los elementos fundamentales, los expandiremos con el diseño de nuevas clases, razas, reglas opciones y variantes de reglas, etc.

■ La 4ª Edición realmente innovó con respecto a la supervivencia del PJ (esfuerzos curativos, nuevas energías) y animaba a jugar sanadores (múltiples líderes, curación como acción menor, ataques que curan). ¿Wizards considera que los PJs de 4ª Edición son demasiado duros y desea alejarse de estos aspectos en favor de conceptos clásicos (clérigo como sanador único, conjuros de acción estándar, sin autocuración para los PJs)?

Hay muchos elementos en juego en lo que describes, así que intentaré cubrir lo máximo posible aquí. Primero, no pienso que la consideración de los clérigos como sanadores únicos sea un rasgo común a D&D a lo largo de las eras: las clases de druida y bardo son ambas sanadores capaces en las ediciones anteriores. Aunque el clérigo era sin duda el mejor sanador en ciertas ediciones, otros podían ocupar ese papel; la 4ª Edición tan solo fue más allá y normalizó las reglas de curación entre todas las clases sanadoras. Como he mencionado antes en la primera pregunta, también pienso que debería haber alguna autocuración y curación no mágica.

Más allá de esto, aún hay mucho en el aire. En general, personalmente siento que los personajes de la 4ª Edición son más los más complicados de amenazar dentro de los límites de lo que considerarías el diseño de una aventura estándar. Pienso que en el entorno de 4ª Edición, eso tiene sentido, dado el enfoque del juego en el encuentro como una unidad de medida para el juego. Aunque en la siguiente iteración del juego estamos buscando cambiar más el enfoque hacia la aventura, al contrario de los encuentros individuales, y probablemente esto signifique que deseamos aumentar el sentido de peligro, lo que pienso que mejora la experiencia durante la exploración de ciertas partes del juego.

Esto es un gran ejemplo de que podemos ofrecer muchas opciones para crear los tipos de juego que cualquier DM individual y sus jugadores desean jugar. ¿Deseas dirigir una partida donde los jugadores siempre son sanados hasta el máximo de sus puntos de golpe entre los combates?. Ningún problema; tenemos reglas para eso. ¿Deseas dirigir una partida que es super mortífera con personajes desechables?. También podemos hacer eso, tan solo ajustando cosas como puntos de golpe, la disponibilidad de la autocuración y así sucesivamente.

❏ ¿Qué consejos tenéis para DMs de 4ª Edición que desean dirigir breves sesiones de juego (1-2 horas)?

Teniendo en cuenta que cada grupo de juego posee ideas diferentes sobre lo que les gusta en una aventura, a continuación tienes lo haría para una aventura que dirigiese para mi grupo de juego.

- * Desviar la atención del combate, y más hacia la exploración y la interacción. El combate es la parte más centradas en las reglas del juego, y a menudo el más lento hacer entender.
- * Prepara más de lo que necesites, y entonces si la escena comienza a alargarse, pasa a la siguiente escena o lugar. Si los jugadores se están alargando en su conversación con el duque, termina la conversación y sigue adelante. Cuando sólo tienes 2 horas, no hay tiempo suficiente para charlas incoherentes.
- * Evita diseñar desafíos que necesitan gran cantidad de prueba y error o pensar demasiado para descifrarlo. Si colocas un acertijo sobre una puerta que tiene que ser respondido antes que los jugadores puedan seguir, tus jugadores podrían pasar más tiempo pensando en resolverlo que haciendo cosas más activas.
- * No temas al diseño sencillo. No todas las habitaciones en un dungeon tienen que ser una trampa complicada o un encuentro complicado de un conjunto de encuentros. Está bien que los jugadores entren en una habitación, echen un vistazo, vean uno o dos elementos interesantes que has colocado en la habitación, y sigan adelante. Esto les ayudará a cubrir

más terreno y sentir un mayor sentimiento de logro en un breve período de tiempo.

* No temas a una premisa sencilla. Es bueno ofrecer una aventura y objetivo sencillo y claro en una sesión más corta; las premisas sencillas facilitan introducirse en la aventura, en lugar de tener que jugar primero un más complicado gancho.

* Cuando diseñes encuentros, haz que sean fáciles. En una partida breve, está bien que los personajes venzan a los encuentros más rápido de lo normal.

* Durante el trabajo de preparación, considera el daño normal para cada tirada de daño en el arsenal de tus criaturas, y utilízalo en vez de tirar.

* Durante el trabajo de preparación, tirar 50 o más d20 (utiliza un generador de números al azar) cuando tengas que tirar un d20, en su lugar utiliza el siguiente resultado en la lista y luego táchalo.





Regla-de-Tres: 03/04/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todos las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.

■ ¿Cómo planeáis mejorar los monstruos Solitarios en D&D Next?

Siempre han existido algunos monstruos en D&D que están pensados para combatir al grupo en solitario (al menos, la primera vez que te encuentras con ellos), así que seguro apostar que los tipos de monstruos a los que nos referimos como "monstruos solitarios" en 4ª Edición poseen un buen lugar en el futuro del juego. Ahora mismo, cuando tiene que ver con monstruos, estamos buscando diseñar cada monstruo para ofrecer la mejor expresión de la experiencia tradicional de ese monstruo, y en muchos casos eso significa enfrentarse a los héroes sin ninguna otra criatura en la mezcla.

En cuanto a "mejorar monstruos solitarios", hay algunas cosas que hemos aprendido a lo largo de los últimos años que son las vulnerabilidades que pueden atormentar a los monstruos en solitario; ser sacado del combate por condiciones como atontado/aturdido/dominado o resistir demasiado como para que el combate se alargue muchísimo, quedarte sin trucos de los que tirar, ser desafiante para que lo dirija el DM, etc. Sin embargo, no todo esto son exclusivamente problemas de los monstruos, y algunos pueden ser solucionados cambiando las cosas en otra parte del juego. Por ejemplo, si utilizamos algo como una regla de "puntos de golpe como un umbral para afectar a los monstruos" que Mike explicó para los conjuros de "salva o muere" en una reciente columna de **Leyendas & Tradiciones**, podemos reducir algunos de los desafíos a los que se enfrentan los solitarios debido a a las condiciones. En general estamos buscando sobretodo aumentar la velocidad del combate y buscar formas de racionalizar a los monstruos mientras aún hacemos excitante la experiencia de combatirlos, ambos los cuales tendrán un impacto sobre los monstruos en solitario, sin mencionar también los otros tipos de monstruos.

■ ¿Podéis ofrecernos algún revelación sobre los objetivos de multiclasear para D&D Next?

Como con muchas, muchas otras cosas, tan solo estamos en las primeras etapas de diseño y prueba de esto, pero aquí tienes lo que tenemos en mente. Cuando ganas un nivel, puedes escoger cualquier clase y ganar un nivel en esa clase, muy parecido a como funcionó en 3ª



Edición. Por supuesto, aquellos que jugáis o habéis jugado 3ª Edición sabéis que a veces puede haber problemas con esto, y si no tenéis cuidado podéis diseñar un personaje que entra en conflicto con la eficacia a niveles altos. Sin embargo, existen un buen montón de cosas buenas referentes a este sistema, incluyendo el crecimiento orgánico del personaje, extensas opciones de diseño de personaje sin la necesidad de grandes extensiones de material y la capacidad de expresar las especialidades de tu personaje a través de una mezcla única de clases.

Aunque existen ciertos desafíos con este sistema, unos pocos cambios en el juego lo hacen más viable en la siguiente iteración. Como mencioné la semana pasada, estamos buscando un sistema de precisión limitada donde la precisión (de todo, desde los ataques a los conjuros) no vayan parejos automáticamente al nivel. La discrepancias en los bonificadores de ataque base entre clases en la 3ª Edición hizo que ciertas combinaciones de multiclasear fueran más difíciles de llevar a cabo; sin estas discrepancias, con la mezcla adecuada de características, las clases de guerrero y mago se mezclan bien sin esa dificultad. Otra cosa que estamos buscando es una forma de llamar a ciertos rasgos, asegurándonos que clases dispares funcionen bien juntas. Por ejemplo, en lugar de que el guerrero tenga que gastar una única acción para realizar múltiples ataques, podríamos decir que los ataques adicionales que el guerrero gana a medida que gana niveles son acciones gratuitas que el guerrero puede llevar a cabo en su turno. Así, si mi guerrero/mago adquirió un ataque adicional gracias a sus niveles de guerrero, podría ser capaz de lanzar un conjuro en su acción principal y luego aún poseer su ataque adicional, otorgándole el beneficio de todos sus niveles de clase.

Aunque esto no es una lista completa de todas las cosas que necesitamos llevar a cabo para hacer que multiclasear sea fácil y flexible, es un ejemplo de los tipos de cosas que estamos buscando hacer debido a que hemos aprendido las buenas cosas y los desafíos de las versiones anteriores del juego. Y, por supuesto, puede llegar a ser una opción entre varias de cómo pueden funcionar el multiclasear en la siguiente versión del juego.

☐ **Me gustan los conjuros de Explosión, de Estallido y de Área de la 4ª Edición, pero tengo que admitir que he estado rezando en secreto para que volváis a mis adorados conjuros de Cono y de Línea. ¿Traeréis de vuelta estos efectos a los magos que me rodean?**

Ahora mismo, el diseño del juego no asume por defecto que esté utilizando un mapa de batalla y miniaturas cuando tiene lugar el combate, y por ello nos sentimos confiados en que conjuros como cono de frío puedan ser conos, y rayo relampagueante pueda ser una línea, sin tener demasiados problemas. Sin embargo, a la hora de presentar reglas para usar cuadrículas para el combate, vamos a querer presentar formas para convertir estos conjuros en áreas más amistosas con la cuadrícula como estallidos y explosiones. También podemos ofrecer las versiones basadas en cuadrículas de las explosiones, conos, líneas, etc halladas en la 3.5 Edición del juego. Por otra parte, ni siquiera tenemos que limitarnos a una casilla de cuadrícula, y podemos ofrecer la reglas para jugar también con cuadrículas hexagonales, permitiendo a cada grupo determinar cual encaja mejor con sus necesidades.

Del blog de D&D Next :



LA CRIPTA DE LA REINA NINJA

Miércoles, 4 de Abril, 2012, 11:25 a.m.

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Bruce Cordell

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/04/04/crypt_of_the_ninja_queen

El corazón palpitante de D&D es la riqueza de sus aventuras. Recordemos títulos como *La Fortaleza en las Tierras Fronterizas*, *Expedición a los Picos Barrera*, *Ravenloft*, la senda de aventuras de *La Ciudad Encadenada* y la *Tumba de los Horrores*. Recordamos las imágenes de módulos como *Faraón*, *La Ciudad de la Reina Araña*, *La Montaña Penacho Blanco*, *Cormyr: El Desgarro del Tejido* y conjuramos *El Templo del Mal Elemental*. Y sería un descuido si no mencionara *La Bóveda del Drow*, *Locura en la Abadía de Gradmore*, *Las Puertas del Pico Tormentaignea*, *El Templo Olvidado de Tharizdun*.

Ejem.

Vamos a dar por hecho que D&D tiene un potente catalogo de grandes aventuras publicadas, por no habla de los millones de campañas de aventuras jugadas con cartas y en mesas de cocina a lo largo del mundo durante los últimos cuarenta años. Que le ocurrió al resto del grupo después de que el mago investigara los confines infinitos de la cara del gran demonio verde que lo cruzó, que paso cuando despertaste en un ataúd con la voz de Strahd que llegaba a través de la fina madera, y que pasó como resultado de la caída de mil metros cuando estabas agarrado un barril roto que contenía una pieza del sol: Estas e historias como estas circulan por las mesas de juego, volviéndose más épicas con cada relato.

Tales historias, especialmente cuando incluyen aventuras publicadas, sirven como el mortero de nostalgia que une todos los grupos de jugadores dispares. Incluso si todos los grupos no pierden la mitad de su número por una espera de aniquilación disfrazada, o el amigable Meepo, muchos encontraron la esquivia trampa de Acererak y dieron un codazo en las costillas



del kobold lloriqueante. Estas experiencias compartidas son un tapiz historiado que tejen incluso los lejanos grupos de jugadores de D&D juntos en una comunidad de jugadores

Esto me lleva a la columna de **Leyendas y Tradiciones** de Mike Mearls de hace unas pocas semanas, donde el contemplaba la idea de aventuras de una hora. Para estar seguro, nadie va a jugar *Las Cavernas del Caos* en una hora, pero pueden despejar una caverna de goblins buscando al hijo raptado del mercader o la perdida reliquia oculta en un barril de vino avinagrado.

Avanzando en la próxima iteración (o versión) del juego, es probable que veamos aventuras que pueden ser jugadas en el espacio de apenas una hora. Pero también publicaremos algunas aventuras que requieran unas pocas horas, y algunas que llevarán varias sesiones para jugarse. Lo importante será la experiencia común que tales aventuras pueden generar a lo largo de la comunidad de jugadores de D&D.

Las aventuras individuales siempre tienen estilos generales, aunque por supuesto las mejores aventuras suelen incluir varios elementos. Por ejemplo, las aventuras urbanas con frecuencia tienen una fuerte carga de roleo, mientras que las aventuras dungeoneras se caracterizan por la exploración. Pero he jugado ciertas aventuras urbanas que incluyeron un montón de exploración en las alcantarillas, almacenes, y casas señoriales y he tenido que buscar crear alianzas en las profundidades de laberínticos dungeons.

las preguntas de este artículo son:

Así que ¿Para ti cual de los siguientes elementos son los más atractivos en una aventura ? (Por favor, elije un máximo de tres.)

- Entornos urbanos (la política entre los señores del crimen, los nobles, y las fuerzas ocultas)
- Entornos clásicos de Dungeon (¿Que hay en ese cofre con trampa?)
- Diseño episódico (aventuras cortas de cuatro horas o menos que atrapan)
- Misterios (¿Quien mató realmente al guardia en la bóveda en Moondark Eve?)
- Maravillas geográficas (los castillos hechos de luz de luna, las ciudadelas del Plano de Energía Negativo)
- Acontecimientos que sacuden al mundo (cuando los dioses visitan el mundo, nada volverá a ser lo mismo)
- Horror (el hambre que se multiplica con cada nuevo cadáver que anima)
- Puzzles y acertijos (trece segmentos de una puerta, cada uno con una runa diferente)
- Trampas (A través de la confusa niebla del sueño, un sobre rodillos avanza)
- Roleo (charlas con las duquesa en el baile de mascarar y obtener una pista)
- Combate (juego un guerrero enano porque me gusta talar cuellos de orcos)
- Exploración (el complejo de cuevas tiene cinco niveles superiores y doce inferiores)
- Historia (para contar un cuento bien elaborado, a veces las opciones del jugador son limitadas)
- De final abierto (nada está predeterminado; la historia la deciden los jugadores y sus dados)
- Archivillanos (detrás de todo, trabaja activamente contra los jugadores su némesis)



· Tengo un elemento favorito diferente que explicare en los comentarios (N.d.T.: del artículo original)

Por otra parte, ¿cuál de los siguientes elementos son los menos atractivos para ti en una aventura? (Por favor, elije un máximo de tres.)

- Entornos urbanos (la política entre los señores del crimen, los nobles, y las fuerzas ocultas)
- Entornos clásicos de Dungeon (¿Que hay en ese cofre con trampa?)
- Diseño episódico (aventuras cortas de cuatro horas o menos que atrapan)
- Misterios (¿Quien mató realmente al guardia en la bóveda en Moondark Eve?)
- Maravillas geográficas (los castillos hechos de luz de luna, las ciudadelas del Plano de Energía Negativo)
- Acontecimientos que sacuden al mundo (cuando los dioses visitan el mundo, nada volverá a ser lo mismo)
- Horror (el hambre que se multiplica con cada nuevo cadáver que anima)
- Puzzles y acertijos (trece segmentos de una puerta, cada uno con una runa diferente)
- Trapas (A través de la confusa niebla del sueño, un sobre rodillos avanza)
- Roleo (charlas con las duquesa en el baile de mascarar y obtener una pista)
- Combate (juego un guerrero enano porque me gusta talar cuellos de orcos)
- Exploración (el complejo de cuevas tiene cinco niveles superiores y doce inferiores)
- Historia (para contar un cuento bien elaborado, a veces las opciones del jugador son limitadas)
- De final abierto (nada está predeterminado; la historia la deciden los jugadores y sus dados)
- Archivillanos (detrás de todo, trabaja activamente contra los jugadores su némesis)
- No me disgusta ninguno de estos, siempre y cuando sean usados con moderación
- Tengo un elemento menos favorito diferente que explicare en los comentarios (N.d.T.: del artículo original)





Regla-de-Tres: 20/03/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todas las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.

▪ **Otra innovación increíble de la 4ª Edición -los esbirros. ¿Cómo está influenciando este increíble golpe de éxito en el diseño de monstruos para la siguiente iteración de D&D?**

Una de las cosas que estamos explorando en el juego es lo que llamamos un sistema de precisión limitada. En efecto, estamos viendo si podemos quitar o no el supuesto de precisión y defensa debido al nivel, y dejar que la progresión dependa en gran medida del daño creciente, los puntos de golpe y los rasgos tanto de los personajes y los monstruos.

Cuando comprendas esto, cualquier monstruos cuyos puntos de golpe sean menores al daño que realices, es, en efecto, un esbirro. Por ello, podría que no necesitáramos una regla específica al esbirro, porque sencillamente tendríamos que diseñar monstruos con puntos de golpe que están por debajo del daño medio para ciertos niveles, y dejar de preocuparnos de ellos (en otras palabras, queremos monstruos en el juego que hagan lo que los esbirros hacen por nosotros). Al mismo tiempo, desde que el daño de los personajes aumentan a media que los personajes jugadores ganan niveles, los monstruos que antes no eran "esbirros" se convierten en "esbirros" gracias a que el daño del jugador supera sus puntos de golpe. Ya que los bonificadores de CA y de ataque no aumentan debido al nivel, el orco que para tu guerrero de 1º nivel necesita tres de daño para matar podría solo necesitar 1 de daño a 6º nivel, haciendo que sea un "esbirro" para héroes de ese nivel.

▪ **Una de las conversaciones anteriores tocó el alineamiento. ¿Habrá alineamiento en D&D Next?. Si es así, ¿serán los nueve alineamientos clásicos?. ¿Y tendrán un impacto en las reglas para los personajes?. ¿Para monstruos?**

Está planeado que los nueve elementos clásicos sean los supuestos alineamientos por defecto (aunque personalmente también tengo un debilidad por "no alineado"). Para el impacto de



reglas, creo que hay una suposición en el mundo, en la historia y en la cosmología de *Dungeons & Dragons* de que existen las tangibles fuerzas elementales del bien, el mal, la ley y el caos, etc. Algunas de las mejores historias de D&D se basan en ello; consulta la guerra entre la Ley y el Caos que conduce a la creación de *El Cetro de Siete Partes*. Existiendo reglas que interactúan con una fuerza fundamental de existencia tiene sentido, de igual manera que tener reglas que interactúan con el fuego, el relámpago, etc. tiene sentido. Sin embargo, queremos que el alineamiento sea una herramienta, no una camisa de fuerza, por lo que la ejecución de las reglas debería servir a este objetivo, y en realidad sólo aplicarlo cuando trates con poderosas fuerzas elementales del alineamiento, no con alguien que tan sólo se comporta de cierta manera. Además, creo que también queremos que le sea fácil para un DM retirar estas reglas de su campaña, si el DM así lo escoge.

❑ ¿Cuán importante es para el equipo que las clases diferentes tengan reglas diferentes?.
¿Qué tipos de ideas os gustaría explorar para dar un sentimiento diferente a las diferentes clases?

Lo importante sobre las reglas de clase no es que simplemente sean diferentes, sino que las reglas de una clase producen la mejor y más icónica experiencia de jugar esa clase. Está bien reutilizar las reglas entre clases; por ejemplo, nuestra actual visión tanto del guerrero como del pícaro incluyen un acceso a un sistema de maniobras de combate. Los clérigos y paladines deberían tener accesos a los conjuros divinos. Esto es algo que las clases necesitan tener debido a que son diferentes; no es una elección simplemente realizada porque tengan que ser diferentes.

En cuanto a ofrecer sentimientos diferentes para las diferentes clases, todo eso vendrá en cómo funcione el sistema. Por ejemplo, si sustituyes las maniobras por ataques individuales, la clase del guerrero utiliza más un sistema de mezclar y emparejar combinando con maniobras y ataques múltiples; en mi turno, cargo contra el orco, luego utilizo mi siguiente ataque para desarmarle y mi ataque final para alejarle del arma que ha soltado. Los conjuros, por otro lado, probablemente estén más enfocados a efectos más grandes, así que es más probable que el clérigo lance un único conjuro de llama flamígera que consuma gran parte de lo que haga para ese asalto.



Cortes y Divisiones

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Los héroes de nivel épico son buscados por delitos contra el Imperio Dragovar. Están acusados de estrellar una ciudadela flotante contra la capital, matando al regente imperial, haciéndose pasar por oficiales imperiales, asaltando una fortaleza militar, matar a un testigo que estaba bajo custodia militar y robar su cadáver, masacrando a docenas de soldados Dragovar y conspirando para derrocar al gobierno. Ahora, en honor a la verdad, un par de PNJs llamados Kharl y Nemencia estrellaron la ciudadela contra lo'calioth; nuestros "héroes" simplemente decidieron no hacer nada al respecto.

Arrinconados en un teatro en ruinas y enfrentándose a la posibilidad real de un TPK, los héroes invocan a un efreet que les debe un favor, y les teleporta a una isla remota donde pueden tomar un necesitadísimo descanso. Sin embargo, han sido forzados a dejar a su psionico humano ("Kyle Rolark", jugador por Chris Dupuis) atrás. Kyle había conocido su final a manos de dos diablos de la sima, que han hecho todo lo posible para que su fantasma se manifieste. Desde entonces, el fantasma de Kyle ha estado secuestrando cuerpos y usándolos como anfitriones (¡esto es divertirse!) y mientras poseía a uno de estos anfitriones, se las arreglo para teleportarse accidentalmente fuera de la vista de sus compañeros criminales antes de que el efreet los teleportara a salvo. Desde entonces, el fantasma de Kyle ha estado intentando reunirse con los otros PJs, pero están a más de medio mundo de distancia. No se sabe cuándo y si volverán a ver a Kyle de nuevo.

Mis jugadores saben que es mejor no separar al grupo, y aun así sigue pasando con una frecuencia alarmante- y no solo en la partida del Lunes Noche. Puedo adjudicar a mi grupo del Miércoles noche el mismo delito, ¡e incluso ese grupo tiene más reincidentes! Permite que te cuente una breve y triste historia sobre Garrot el guerrero, jugado expertamente (aunque alguno podría decir incompetentemente) por Mat Smith. Hace dos sesiones, el grupo estaba luchando en tres diferentes encuentros a la vez cuando Garrot decidió saltar sobre un contemplador no-muerto y montarle (pensarás que podría haber aprendido la lección después del incidente de la catapulta, pero no) El Tirano Muerto reaccionó flotando lejos, llevándose a Garrot con él, y soltándolo en medio de una sima glacial vasta repleta de dragones blancos (sip, has leído bien) La semana pasada, los amigos de Garrot tuvieron la opción de ir en su ayuda o tomar partido en otro combate entre dos bandas de PNJs. Bien, en resumen, Garrot fue abandonado a su suerte, cayéndose del contemplador, recibiendo un montón de daño cuando se estrelló contra el suelo irregular de la sima unos 200 pies más abajo, y después fue congelado en un segundo y devorado por los dragones.

Pero me deprime.



En mi campaña de la 3ª Edición, si el grupo se dividía, podía tratar con cada “astilla” del grupo por separado, haciendo que un grupo esperase mientras el otro grupo jugaba su desventura actual. Entonces, en el apropiado momento dramático o tenso, cambiaba mi atención al grupo que esperaba durante un rato hasta que tenía la oportunidad de ponerlos en espera y volvía al primer grupo. Esto tenía el mismo efecto que el corte de escenas en las películas - un truco sencillo que permitía al público seguir dos narraciones o más que se desarrollaban simultáneamente en dos lugares diferentes. Pero al final de la sesión, todos los jugadores tenían la sensación de que habían tenido el mismo tiempo, si bien era el valor de la atención equivalente a media sesión. Invariablemente lo que pasa es que los jugadores comienzan a perder interés cuando el centro de atención no está sobre ellos; comienzan a enviar mensajitos a los amigos o deciden que es el momento de entablar al lado una conversación ligeramente molesta. Puedes pensar que estos ratos de inactividad podían alentarles a no dividir el grupo en el futuro, pero no. La mayoría de ellos está en la campaña de la 4ª Edición, y la división del grupo es lo que Chris Champagne, uno de mis jugadores más recientes, llamaría “un peligro absoluto y presente” cada vez que se sientan a jugar.

Cuando el grupo se parte, un DM necesita estar preparado para saltar adelante y atrás entre los diversos fragmentos hasta que la oportunidad de reunir a los PJs medra en su bonita cabeza. Sin embargo es esos días suelo utilizar el enfoque de “adelante y atrás” solo como último recurso. He encontrado otro enfoque que me gusta más, y es efectivo incluso cuando una o más de las divisiones grupales no están en combate.

Así es como funciona: Independientemente del número de miembros del grupo divididos, todos tiran iniciativa, y uso el orden de iniciativa para gobernar el flujo de la sesión. Suena simple, y lo es.

Tomemos un ejemplo del Lunes noche pasado, el fantasmagórico Kyle pasó la mayor parte de la sesión en su posesión espiritual de Thorbalt Mithralstar, el hijo enano del Rey del Mar Mithralstar, usando el buen nombre y la influencia del enano para agenciarse un pasaje en un barco. El resto del grupo pasó la misma sesión intentando estar un paso por delante de sus perseguidores Dragovar mientras trataban con algunas bestias infernales que lanzaron accidentalmente a través de un tapiz que representaba los Nueve Infiernos (es una historia larga cargada de consecuencias de largo recorrido). Independientemente de la separación del fantasma Kyle de sus amigos, todo sucedió en orden de iniciativa durante toda la noche, y cada vez que llegábamos al turno del fantasma de Kyle, la acción rápidamente cambiaba a Thorbalt Mithralstar en lo calioth. Aunque él no estaba en combate, el turno del fantasma de Kyle a veces suponía más de un simple asalto de acción y permitía cosas tales como una corta conversación con un PNJ enano (no en Enano porque - *quelle sorpresa*- Kyle no sabe hablar el idioma), o un frustrado intento de perder a un par de humanos controlados que han sido designados para seguir a Mithralstar y mantenerlo alejado de problemas. Sin embargo, su turno no era significativamente más largo que el de cualquier otro porque, como DM, estoy entrenado para pensar en la iniciativa como una forma de mantener la acción en movimiento de un jugador al siguiente.

En una partida del Miércoles noche reciente, Xanthum el bardo gnomo (jugador por Curt Gould) se lanzó a otro plano cuando activó accidentalmente su capa extradimensional dentro de un agujero portátil, y pasó la mejor parte de una sesión atrapado en el dominio Astral de una deidad de Greyhawk* (Istus) y aislado del resto del grupo. Sin embargo, mantuve el orden de iniciativa de Xanthum y la ronda llegaba cada vez que venía su turno. Curt permaneció en la partida, pero no recibió más atención que cualquiera de los otros miembros del grupo, los

cuales tenían a los jugadores apartados cuando el turno de Curt llegaba.

Lecciones Aprendidas

Confiando en el orden de iniciativa para dar continuidad a la sesión tiene un par de ventajas más que el enfoque tradicional de tratar con cada una de las divisiones del grupo cada vez:

- El orden de iniciativa te da la sensación de “escenas” pero permite a los jugadores saber cuando llega su turno. Hace más difícil para los jugadores ignorar la parte de la sesión que directamente no les concierne.
- El orden de iniciativa elimina la carga de tener que garantizar a cada jugador un tiempo de juego equitativo y permite al DM centrarse en la parte divertida: escuchando, reaccionando a los jugadores e improvisando.

Bien , como dicen en televisión, este es el resumen de esta semana. Me voy a leer una deslumbrante variedad de dungeons enviados como parte del **concurso de Mapa de Dungeon**. Gracias a todos los que han enviado una propuesta. Oh, y si tienes una idea o tema para algún artículo futuro de la Experiencia del Dungeon Master, **deja un comentario rápido** (N.d.T.:en la **página oficial** claro está).





Aprendiz de Acererak

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIÉRCOLES NOCHE. La única cosa más divertida que crear un dungeon es destruirlo, y es una oportunidad rara que nunca dejo pasar. Es como observar como vuela por los aires la guarida del villano al final de una película de James Bond. Desde las últimas semanas, el grupo del Miércoles noche ha estado explorando la ciudadela voladora estrellada – un dungeon enterrado bajo una milla de hielo glacial. La ciudadela se estrelló hace mucho en una isla ártica gobernada por el dragón blanco Calderax. Para resumir, los héroes ofendieron al dragón al matar uno de sus crías y se han refugiado detrás de centenares de pies de pasillos de 10 pies de ancho, pensando que al dragón colosal no le sería posible alcanzarles. Así que, los jugadores se sorprendieron cuando comencé a borrar largas secciones del mapa de combate y a ensanchar todos los corredores según Calderax se abría paso a través del laberinto desmoronado, rompiendo los estrechos pasillos con sus garras y su gran volumen. El mapa se transformo ante la atónita mirada de los jugadores, y con cada habitación donde el dragón irrumpía, se volvía más evidente que no había rincón del dungeon donde permanecer a salvo. Y así los PJs se retiraron a un espacio extradimensional creado con un cuchillo del éxodo y dejar que el dungeon soportara las consecuencias de la ira del dragón.

Acererak es un poderoso archimago que se transformo en un demilich y en esta forma incorpórea habita en las profundidades de su creación más terrible, La Tumba de los Horrores, a la espera de aventureros incautos que tropiecen con sus restos para que pueda alimentarse de sus almas. En resumen, no es un tipo muy agradable. Le estoy resucitando no por que aparezca en mi campaña (que no lo hace), si no porque esta semana estamos hablando de DUNGEONS. Como lo evidenció mi última partida del Miércoles, soy de la clase de DM que se cargan sus dungeons, como lo hacen algunos críos con sus juguetes, así que siempre estoy a la búsqueda de alguno maravillo nuevo.

Las hileras de tumbas plagadas de trampas de Acererak es uno de los dungeons más emblemáticos de la tradición del D&D. Ha reclamado la vida de mas aventureros que en cualquier otro dungeon, quizás tantas como en todos los dungeons clásicos juntos. Esta semana, me saldré del formato para presentar las obras ganadoras de nuestro reciente Concurso del Mejor Dungeon , pero ¿Qué arquitecto pirado será el que gane el dudoso honor de ser el aprendiz de Acererak? Dejaré que la encuesta de esta semana responda esta cuestión. En cuanto a mí, voy a dejar el voto a los expertos y en lugar de discutir cuál de estos laberintos me parece más atractivo; los dungeons deben de ser explorados, después de todo. ¡¡Gracias a todos los que han enviado un trabajo!!

Dungeon del Dragón Durmiente

Por Kirk Wiebe, Lincoln NE

Kirk escribe: un antiguo Eladrin conocido solo como Starfire (N.d.T.: Fuegoestelar) construyó este dungeon para ocultar su tesoro máspreciado: un dragón durmiente. Tan misterioso como ingenioso, Starfire creó una serie de puentes y pasarelas que formaron un dungeon subterráneo



con secciones que “flotan” sobre la oscuridad inferior. En Secreto, las habitaciones flotantes descansan sobre la espalda del dragón. ¡ Es mejor tener cuidado para no despertarlo!

Los Dungeons memorables, como los PNJs memorables, tienen secretos. El dungeon de Starfire tiene uno de los secretos más interesantes que he visto en mucho tiempo: parte de él está construida encima de un dragón. El hecho de que el dragón es el “tesoro” del dungeon es otro buen punto, ¡y es de lejos más interesante que un sarcófago repleto de monedas de oro! Añade unas pocas habitaciones de forma extraña y algunos cruces que surgen de golpe de las paredes, y acabamos con un dungeon que realmente engancha.

La Tumba de los Hermanos

Por Ian Stewart, Boston MA

Ian escribe: Claresta Moonfall, “Pedernal” MacGuintly y Bertrum McHammerSlammer fueron aventureros de renombre por sus logros y conocidos por el apodo que se pusieron: Los Hermanos del Caos Elemental. No venían del Caos Elemental. ¡ No eran Hermanos! No eran de la misma raza o genero. Sus caprichos y excentricidades se reflejaron en su tumba, la cual nunca tuvo intención de servir como lugar de descanso final. La llenaron de trampas y monstruos, pusieron poderosas armas en criptas individuales como cebo, y desafiaron a otros aventureros a saquear lo que habían depositado allí. Cada desafío fue colocado allí para inculcar a cualquiera que entrara a la tumba tres cosas que los Hermanos creían que debería tener un héroe por encima de todo lo demás: fortaleza de cuerpo, inteligencia en la mente y la temeridad de enfrentarse a la muerte. Y si presionas a Bertram MchammerSlammer, te podría contar cual era la razón “oculta” por la cual crearon la tumba: ¡ Fue realmente DIVERTIDO!



Los Hermanos del Caos Elemental lograron capturar las tres características importantes del diseño de dungeon Gygaxiano: (1) la asimetría, (2) Las habitaciones de formas extrañas y (3) y un planteamiento que desafía la lógica convencional. Los personajes pueden perderse fácilmente en una maraña de pasillos y habitaciones, y la falta de simetría solamente añade malestar. Todos estos tres rasgos testifican la locura del arquitecto y hacen que los jugadores teman por sus vidas, donde este tipo de dungeon da un doble sentido a la frase “callejón sin salida”. Y aunque la disposición del mapa en una cuadrícula hace fácil que los DMs lo dupliquen - ¡una virtud que no ha de ser despreciada!

Fortaleza de la Desesperación

Por Rob Waluchow, Hamilton ON

Rob escribe: La infame Fortaleza de la Desesperación fue construida por el demente lich Xygarien. Con la función de proteger la única forma de destruirle de forma permanente, el mago paranoico diseñó este dungeon abandonado para confundir, desconcertar y mutilar a cualquier aspirante a héroes.

¡Es maravilloso que puedes hacer hoy en día con herramientas digitales! Este mapa bellamente trazado me DESAFIA a lanzarle aventureros! También tiene una cualidad importante de los verdaderos dungeons Gygaxianos: una compleja disposición de habitaciones y pasillos que no relegan a los intrusos a moverse en una dirección en particular. Muchos dungeons aburren a los intrusos porque no ofrecen ni la más rudimentaria de las opciones: ¿Qué dirección seguir? La Fortaleza de la Desesperación no tiene tal defecto. (Además, hay divertidos puntos para la fuente del título del carnaval, lo cual trae recuerdos a la 1ª Edición?

La Doncella de las Llanuras Marchitas

Por Sersa Victory, Joliet IL

Sersa escribe: Hace décadas, un clan de medusas refugiadas petrificaron a una reina titán fantasiosa y esculpieron su cuerpo a semejanza de su bella antepasada, Euryale, en un intento de seducir a un cometa viviente para que viniera al planeta y terminase con sus antiguos amos. Las catacumbas detrás de la “doncella” de 20 pisos sirvieron una vez como viviendas para las medusas, templo para sus rituales astrológicos, galería para las reliquias de su agonizante cultura y como refugio para el cataclismo que buscaban traer al mundo. Sin embargo, el rebelde clan ha desaparecido, dejando sus riquezas – y secretos – vulnerables a aquellos que busquen reclamarlos.

Lo primero de todo, ¡Que historia tan maravillosa! Me encanta la idea de un dungeon construido por un culto apocalíptico de medusas con una reina titán petrificada como “pieza central”. La incorporación de símbolos astrológicos en el dungeon ayuda a reforzar el tema y explica la extraña forma de cometa de la habitación del sur. Me encontré fascinado por las muchas curiosidades del mapa - pequeños garabatos y florituras ¡ me dan ganas de crear un personaje y explorar el dungeon de la forma que debe ser explorado!

Kaladish La Fortaleza Enana

Por Jaime Rickard, Kingston ON

Jamie escribe: Kaladish fue la gran fortaleza enana del Rey Supremo enano Kilric Stonehammer (N.d.T.: Martillodepiedra), el último de los supremos reyes enanos. Stonehammer buscaba que Kaladish llevara a los clanes enanos de Volshar a unirse y acabaran con las disputas feudales entre ellos. La unificación se mantuvo aproximadamente una década después de la primera Guerra Oscura pero la división finalmente llegó después de la muerte del Rey Supremo. Varios de los clanes mantuvieron Kaladish como su hogar, pero en cientos de años después del final de la guerra, todo contacto con Kaladish se ha perdido y ninguna de las expediciones enviadas a Kaladish han regresado. Kaladish se ha convertido en leyenda, y su ubicación olvidada.

Kaladish no es un dungeon Gygaxiano per se, pero hay que apreciar su tamaño e ingenio. Enormes componentes hexagonales, cada uno capaz de albergar un clan de enanos completo, circunvalan una fortaleza de múltiples niveles de rasgos que recurren a las formas geométricas y habitaciones que son excepcionales por su simplicidad, como corresponde a la arquitectura enana. Según hacia zoom, me llamó la atención la propensión enana por las fortificaciones defensivas. ¡Ay de cualquier ejército goblin que quedase atrapado en los pasillos de Kaladish! Lo único que se echa de menos es la cuadrícula.

El Cadáver Colosal de Dragón

Por John Prenot, Rockford IL

DMJohnny escribe: El cadáver de este dragón colosal negro fue convertido en guarida por un joven dragón negro y sus esbirros kóbolds. Este dragón joven, un pariente lejano de este dragón colosal, estaba buscando el tesoro del dragón muerto cuando descubrió los restos y decidió hacer una guarida en su interior. Los pasajes están repletos de enredaderas y raíces, y los kóbolds han aprendido a hacer puenting y atacar desde las enredaderas.

Me pillaste con los kóbolds que hacen puenting.

Lecciones Aprendidas

Confundiendo en el orden de iniciativa para dar continuidad a la sesión tiene un par de ventajas más que el enfoque tradicional de tratar con cada una de las divisiones del grupo cada vez:

Mientras analizo las cosas que me gustan de estos dungeons ganadores, encuentro más fácil hablar sobre los defectos de otros muchos dungeons que he visto (y creado) a lo largo de los años. Aquí hay cosas que cuento a aprendices de colaboradores de la Dungeon magazine para evitar siempre que sea posible, como la Esfera de Aniquilación que a tantos visitantes recibe en la Tumba de los Horrores.

Los Dungeons que ofrecen una sola ruta de principio a fin son aburridos. Los jugadores les gusta tomar decisiones, incluso si las decisiones son tan simples como si ir a la derecha o a la izquierda puede ser divertido y potencialmente recompensado.



Dungeons que dependen demasiado de la simetría son aburridos. Los dungeons perfectamente simétricos carecen de sorpresa y personalidad, aunque los dungeons parcialmente simétricos están bien porque un repentino quiebro en la simetría puede ser sorprendente por sí misma.

Es molesto los dungeons que no son fáciles de reproducir por los DMs en papel cuadriculado o redibujar en un mapa de batalla. Los mejores dungeons torturan a los jugadores, no al DM, así que piénsalo dos veces antes de incluir una habitación de nueve lados (N.d.T.: Nonágono se llama, señor Perkins, no es tan difícil) cuando podrías poner un octógono.





Regla-de-Tres: 10/04/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todos las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.

❑ ¿Creéis que la fabricación mundana tiene un lugar en D&D Next?

Si -pero todavía no hemos plantado como. El objetivo es asegurar que las reglas para fabricación de objetos estén presentes, y que puedas optar a ser un artesano si lo quieres como jugador, pero hacerlo no consume una parte importante de los recursos que necesitas para ir de aventuras. Hemos jugueteadado con relacionarlo con los temas, por ejemplo, como un beneficio que obtienes.

❑ ¿Cómo consideráis que los puntos de golpe evolucionen en D&D Next?

Los puntos de golpe son un gran ejemplo de un área del juego que pensamos que no necesita realmente ningún cambio. Han permanecido constantes en su uso a lo largo de las ediciones, y pensamos que son una de las piedras angulares del juego. Podríamos jugar con la adquisición y recuperación de puntos de golpe, pero el concepto básico de puntos de golpe debería permanecer sin cambios.

❑ Parece que podremos ser capaces de utilizar una unidad de tiempo abstracta para algunas cosas -las sesiones. ¿Es algo que estas considerando en la D&D Next?

Ahora mismo, no. Una sesión puede variar tan ampliamente, no solo entre grupos de juego, sino de semana a semana, que tal medida de tiempo abstracta dificulta al DM (o al diseño de aventuras) predecir que recursos tendrán disponibles los personajes. De hecho, ahora mismo uno de los objetivos es facilitar aún más al DM predecir cuán desangrante será una aventura en particular para el grupo, y diseñar la aventura de acuerdo a ello. Las medidas del tiempo del mundo real hacen esto mucho más difícil, ya que podríamos pasar una sesión explorando e interactuando con un único encuentro de combate, y otra involucrado en una serie de encuentros de combate. Si mi personaje posee un recurso de combate que es pre sesión, no solo significa que el personaje es más débil en una sesión de varios combates, sino que hace más difíciles mi decisiones como jugador, ya que ahora necesito decidir cuándo utilizar mi recurso basándome en los contenidos esperados para cada sesión de juego, en lugar de basándome en los eventos en los que el personaje participa.





Un Paseo por la Senda Monstruosa

Leyendas y Tradiciones

Greg Bilsland

Mike está de vacaciones, así que voy a usar el *Leyendas y Tradiciones* de esta semana para hablar de los monstruos. Como productor en I+D de D&D, estoy menos involucrado en el diseño y desarrollo del juego, y más a cargo de la planificación y desarrollo de producción de ideas. Como resultado, espero aprovechar la oportunidad para reunir comentarios sobre lo que la gente le podría gustar encontrar en lo tocante a monstruos en la próxima iteración del juego - tanto si vienen en la forma del Manual de Monstruos®, o de otra cosa similar.

La “Caja Blanca” original de 1974 incluía alrededor de cincuenta tipos de monstruos diferentes (sin incluir los animales mundanos), muchos de los cuales tenían algunas variaciones. Muchos de los monstruos no tenían ilustraciones, ni lo necesitaban. Casi todos los monstruos eran reconocibles, inspirados tanto en la mitología clásica como en la literatura fantástica. Alguno de los mas monstruos más extravagantes que aparecían en la caja blanca son ahora esenciales de D&D- jaleas y limos, gusanos púrpura, y por supuesto, los kóbolds.

El set básico de 1977 ofrecía una selección mucho más robusta, añadiendo al núcleo del juego muchas criaturas que han aparecido en suplementos, incluidas especímenes emblemáticos tales como el desuellamentero, la mole sombría, el contemplador y el monstruo de la herrumbre. El Manual de Monstruos del AD&D consolidó a cientos de monstruos en un solo libro, entregando al Dungeon Master un suministro casi interminable de amenazas.

Si eres un Dungeon Master, y eres igual que yo, entonces nunca tendrás monstruos suficientes. He de tener el Manual de Monstruos y sus secuelas. De hecho (y a riesgo de mostrar mi juventud), el Manual de Monstruos de la 2ª Edición fue el primer libro de D&D que compré, incluso antes de saber cómo jugar al D&D. Simplemente quería el libro porque estaba fascinado por la historia del monstruo. Incluso aunque no tenía idea de que significaban las estadísticas - no había descubierto la GAC0- pero podía descubrir a través de la lectura de la tarrasca que era un tipo duro.

¿Y por qué del viaje por la senda de los recuerdos de los monstruos? Para mí, el proceso de testeo sirve tanto como para averiguar el mejor producto de D&D que ofrecer como obtener opiniones sobre las reglas y las mecánicas del juego. Nuestro objetivo es satisfacer los deseos de la comunidad de D&D. Aunque todavía es demasiado pronto para el proceso de diseño y testeo para discutir el producto X o Y, nos gustaría comenzar recogiendo algunos de los sentimientos generales, tales como que monstruos son esenciales para D&D, cuantos monstruos necesitas si eres un Dungeon Master principiante o avanzado, y cosas así.

Por favor ayúdanos participando en esta [encuesta](#) . Ten en cuenta que nos estamos refiriendo al Manual de Monstruos en esta encuesta, ya que es un punto de referencia fácil y reconocible para muchos de los jugadores. Sin embargo, la mezcla del producto final para el D&D Next no se ha decidido aun por lo que no hay formatos específicos o títulos que hayan sido aun determinados en una fecha tan temprana.

Finalmente, si estás perdido sin tu dosis de Mearls, echa un vistazo al vídeo de la semana pasada de la mesa redonda de “El Futuro del D&D” en la PAX East.



Del blog de D&D Next :



¡ HUYE !

Viernes, 13 de Abril, 2012, 07:42 a.m.

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Robert Schwalb

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/04/13/run_away!

En el momento que la 3ª Edición llegó a las estanterías, las reglas de moral desaparecieron. Sólo puedo especular el por qué: El Dungeon Master debía decidir cuando los monstruos se retiraban. El comportamiento debía de estar basado en las circunstancias y no en una simple tirada de dados. Las reglas de moral pueden terminar prematuramente con una lucha interesante cuando la tirada es realmente mala. Y si los PJs están pisoteando la cola de los monstruos, y buscan que sus enemigos se rindan, el DM solo ha de buscar un chequeo de Intimidar/ Engañar / Diplomacia. Dicho simple y llanamente, la 3ª Edición no necesitaba moral.

Pero espera. Si no necesitamos la moral, ¿ por que seguimos hablando de ella? Bieeeeeen, no me siento cómodo con el hecho desechar lo que en su momento fue una buena regla. Aquí está el por qué.

Como juego de rol, lo que esperamos de los Dungeon Masters es que roleen los monstruos de la aventura. Esa es la razón por la cual incluimos todo tipo de información narrativa en las introducciones del *Manual de Monstruos* . Con estas herramientas, un DM habilidoso puede retratar un monstruo tal y como pensamos que se han de comportar en el mundo. Sin embargo, aquí hay una gran diferencia entre el juego que deseamos y el juego actual. Es fácil caer en el ritmo de combate tras combate y lucha tras lucha. En el momento que los jugadores han limpiado su tercera banda de goblins, “la precisión” con la que describe tiende a caer en picado en aras de continuar avanzando la partida. Claro está, a los goblins les podría gustar huir ante una banda de honrados aventureros patear-traseros, pero no puedo decirte cuantas veces los combates que he dirigido han tenido consecuencias brutales y cuantas batallas lucharon hasta el amargo final. ¿Cuántas veces he lanzado banda tras banda de humanoides a la picadora que son el grupo de



aventureros sin pensarlo dos veces las criaturas que estaba sacrificando en el altar de la diversión? Incontable veces. Incontables.

Incluso cuando la huida para algo bueno, soy receloso de tener que hacerlo ya que sé que mis jugadores perseguirán a los ofensivos humanoides y los pasaran por la espada. O peor, los goblins que se retiran pueden ir a por ayuda y volver lo que convertirá una pelea manejable en un TPK. Con frecuencia, suelo pecar de precavido y dejo que el combate termine.

Ahora que expreso mis pensamientos y pienso sobre ello, me siento como que estoy haciendo un flaco favor a mis jugadores y al juego. Mis monstruos son algo más que sacos de puntos de vida a la espera de toser los PX con su aliento final y estertoroso. Mira, la mayoría de monstruos, a menos que haya algo que teman más que los aventureros les maten, no se van a sacrificar por la causa del mal. De hecho, puede imaginar que muchos de los monstruos, una vez que han perdido más de la mitad de sus efectivos, dirán que les den y huirán. Es más que sensato, el mal no suele gastar mucho en honor y luchar para proteger a sus compañeros.

Echando la vista atrás, siempre usé las reglas de moral como un recordatorio de que los monstruos pueden y deben replegarse. Su ausencia se llevó este recordatorio y después de un tiempo, he convertido mis partidas en un matadero. Claro que, ignore las reglas de moral cuando quería que el combate continuara, pero fueron extremadamente útiles para abreviar combates prolongados y preservar los recursos de los personajes.

Pero hay algo más. La cuarta edición enseñó a los fans de D&D a enfocar los ataques en un monstruo a la vez. Las reglas de moral proporcionan otra opción. Un sistema de moral robusto puede recompensar a los PJs que hacen algo más que matar un pringao a la vez. Posiblemente los monstruos hagan un chequeo de moral cuando su jefe caiga, cuando los PJs maten al portaestandarte, o cuando los personajes destruyan el altar de Gruumsh. Los monstruos pueden seguir superando en número a los PJs, pero encuentran su confianza mermada después de que los aventureros destruyan el ídolo de su innombrable señor.

Otra cosa interesante que la moral nos permite es una forma imparcial de decidir si los seguidores y secuaces de los PJs se quedan en un combate difícil. A menudo, los seguidores están para absorber daño. Sin embargo, honestamente pensamos que Cerdo, el guerrero humano, ¿Va a plantarle cara a una medusa?

Es por esto que estamos explorando las reglas de moral. Cuanto más lo pienso, más inclinado me siento a darle una oportunidad ¿Qué piensas?



¿Con qué frecuencia podrías usar reglas de moral si fueran incluidas en la próxima iteración del juego?

- Nunca. Suelo manejar mis monstruos bastante bien.
- A veces. Pero solo para los seguidores y secuaces de los PJs.
- A veces. Para PNJs y monstruos.
- Algunas veces. Para PNJs y monstruos, así como para los seguidores y secuaces de los PJs.
- Todo el tiempo. ¡Dejemos que los dados decidan!
- Ninguna de las anteriores.





LA IMAGINACIÓN, LA CUADRICULA, Y EL ESPACIO ENTREMEDIAS

Miércoles, 11 de Abril, 2012, 1:12 PM

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Bruce Cordell

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/04/11/imagination,_the_grid,_and_points_between

Cuando comencé a jugar al D&D por primera vez hace uff tantos años, el combate con los monstruos se jugaba por completo en el Teatro de la mente (TdM). Un combate típico era más o menos así:

Yo: "Escucho tras la puerta"

DM: "Todo está tranquilo"

Yo: "Perfecto. La abro empujando, con la espada preparada"

JD: "¡Mi mago esta justo detrás de Bruce!"

DM: "La habitación tiene forma de L - de 20 pies de ancho. Algo de porquería a lo largo de los muros y... hay un cofre de madera que yace a un lado, medio astillado, como si alguien lo hubiera dejado caer. Las monedas son visibles a través de la tapa rota"

Yo: "Entramos, pero estoy preparado por si hay una trampa. Nadie deja un tesoro ahí sin más."

DM: "No pasa nada"

Yo: "Bien. Doy una patada al cofre con mi pie"

DM: "La tapa se desmorona por completo. ¡Las monedas de oro se desparraman!"

Yo: "Bien. Supongo que a caballo regalado..."

DM: "¡Por la esquina de la habitación aparecen cuatro orcos! '¡Gente de la Superficie! ¡Matarlos! ¡Hacerlos picadillo! ¡ Triturémoslos para hamburguesa!' gritan. Los dos primeros te pillan por sorpresa y te atacan. [El DM lanza los dados]. Uno falla. Uno saca 17 y te alcanza ¡causándote 5 puntos de daño! Los otros dos pasan de largo y cargan contra el mago"

Yo: "¡Por la barba enredada de Moradin! Ataco al más cercano [lanzo el dado]. ¡ Un 18!"



DM: "Golpeas. ¿Cuánto daño?"

Yo: "Seis puntos"

DM: "Más que suficiente. Le partes por la mitad"

[La lucha continua hasta que los cuatro orcos están muertos, y el pobre mago detrás mía esta inconsciente.]

Al lo largo de los años, nuestros combates de D&D se volvieron más complejos, quizás añadiendo más que una clase de monstruo, y con monstruos aleatorios en zonas diferentes a lo largo de un lugar más amplio. En estas instancias, el DM podría a veces garabatear el combate en una hoja de papel arrancado y modificándolo según el combate avanzaba.

Por supuesto, como subscriptores del Dragon magazine, estábamos al tanto de todas las maravillosas miniaturas que otras personas pintaban y utilizaban en sus partidas. Ocasionalmente juntábamos las miniaturas suficientes (o, en su defecto, un cuadrado de papel con el nombre y una flecha para indicar el encaramiento en él) para seguir la posición en la mesa en lugar de usar bocetos.

Y así continuó...

Con el lanzamiento de la 3ª Edición, las miniaturas se convirtieron una parte más que esencial de la experiencia de juego en D&D. Esta experiencia fue totalmente completada en la 4ª Edición, donde todos los combates se asumieron que sucedían en una cuadrícula de batalla, y donde controlar todo el espacio que un personaje podría mover y todo tipo de acciona que un personaje podría realizar era importante en para determinar el éxito o fracaso del combate.

Cada uno de estos métodos tiene sus pros y sus contras - muchos más de los que pueda listar aquí (lo que no significa que no sean pros o contras importantes, solo que tengo un espacio limitado). Aquí hay un visión general amplia:

¡TdM es rápido! Los combates suceden rápidos, y los aventureros se mueven sin pausa a lo largo de la aventura, explorando muchas más habitaciones, tendiendo muchos más encuentros con PNJs, y finalizando muchos más combates que una partida de D&D que requiera exclusivamente encuentros tácticos basados en cuadrículas. La parte mala es que el TdM puede ser confuso, y a veces los jugadores y el DM tienen una visión diferente de la posición de todos los implicados, lo cual no es lo mejor.

Un boceto aproximado de las posiciones de los combatientes en un papel arrancado (o una pizarra blanca, si tienes suerte) tiene la ventaja de ser muy rápido, mientras das a los jugadores una idea



razonable de donde están y que aspecto tiene el entorno.

Usando miniaturas para controlar la posición general permite a los jugadores tanto el identificar a su personaje con una miniatura como una sensación en tres dimensiones mejor del entorno de sus personajes.

Por último, el uso de reglas tácticas precisas y una cuadrícula bien hecha da a los personajes una comprensión exacta de donde se encuentran sus personajes, donde se encuentran situados cada monstruo y peligro del entorno y como sus movimientos y características especiales interactuarán. Claro está, los combates tácticos en una cuadrícula llevan más tiempo que los combates que usan el TdM, y cuando todos los conflictos son relegados a la cuadrícula, podrías verte pasando una noche de juego con un solo combate cuando llega su fin.

Esta es una visión general. Aquí está el tema: ¿es importante que cada combate que aparezca en cada partida de D&D use exactamente el mismo formato para todos los encuentros? O ¿podrían reglas alentar al DM a usar para cada tipo de encuentro particular el método más apropiado para solucionarlo, ya sea TdM, la cuadrícula táctica y sus reglas asociadas, o algo entremedias?

¿Cuál es tu estilo preferido de simulación de combate en D&D?

- El Teatro de la mente
- Apuntes de la lucha en un papel arrancado
- Usar minis, pero solamente para controlar la posición aproximada
- Usar minis, cuadrícula de algún tipo, y todas las reglas tácticas.
- Usar cualquier método que se adapte a un encuentro el particular.
- Tengo un método diferente que explicaré en los comentarios (del blog original en inglés. N.d.T)





Consideraciones Sobre el Diseño del Próximo D&D

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

Me gustaría compartir con vosotros los documentos más recientes que he adjuntado para ayudar a dar forma a la próxima iteración de D&D. He distribuido este documento entre el equipo de D&D hace aproximadamente un año. Presenta la explicación de los planteamientos básicos que deberíamos tener en el JdR. No es extenso, pero pensé que si tuviera que escribir un documento complicado para hacer mi explicación, no era una explicación que valiera la pena hacer.

Durante el transcurso de un largo periodo de diseño, es fácil perder la pista al propósito fundamental que está detrás del proyecto entero. Ten en cuenta que este documento no menciona ninguna regla específica, mecánica, escenario o cosas así. La idea que subyace bajo una lista corta de principios de diseño inviolables para lograr que las cosas funcionen. Ninguno de los puntos siguientes sorprendieron a nadie del equipo de D+D. Hemos estado hablando sobre esto durante tiempo. En todo caso, este documento pone por escrito un conjunto de metas que hemos ido dando forma en el equipo durante algún tiempo.

Visión General del Diseño de D&D

Este documento describe las directrices de diseño detrás del proceso de revisión de D&D. Establece los objetivos y los resultados esperados del proceso de diseño.

Objetivo #1: Reunificación a través del Entendimiento Común

Como parte del proceso de diseño, el equipo de D+D debe descomponer el JdR en sus componentes más básicos. Usando estos elementos de las reglas, el equipo debe construir un sistema de juego fácil de comprender que incorpore los elementos más emblemáticos de D&D en roles destacados. Cualquiera que haya jugado alguna vez a cualquier versión de D&D debe de reconocer y comprender sus elementos más importantes.

Objetivo #2: Reunificación a través de la Diversidad

Tradicionalmente, las ediciones de D&D se han enfocado en estilos de juego específicos. Este enfoque ha fragmentado a la comunidad a lo largo de los años. La próxima iteración debe forzar al sistema para cubrir una amplia variedad de estilos de juego mediante las opciones de personaje y DM. Mediante la observación de las ediciones pasadas e incorporando sus elementos como reglas principales u opcionales, podemos permitir que los jugadores y grupos pongan el foco donde quieran.

Objetivo #3: Reunificación a través de la Accesibilidad

D&D tradicionalmente ha requerido grandes cantidades de tiempo, grandes grupos de juego y un compromiso sostenido. El proceso de diseño debe centrarse en el tiempo de juego, el tamaño del grupo, la velocidad de juego y la longitud de las campañas, con un ojo puesto en reducir al mínimo los requerimientos en cada una de estas áreas. Los jugadores que quieran jugar mucho más tiempo y cosas similares pueden fácilmente escalar el juego para satisfacer sus necesidades y optar entre varios módulos de reglas que proporcionaremos o que se crearan a su medida. Sin embargo, nuestro objetivo general es quitar los tamaños de



grupo mínimos, permitiendo completar aventuras en una hora de juego, y satisfaciendo campañas en 50 horas de juego.

Diseño del Juego

El nuevo sistema debe crear un marco mecánico y matemático en el que puedan descansar experiencia de juego de todas las ediciones de D&D. Un jugador puede crear un personaje al estilo de la 4ª Edición mientras otro puede crear uno al estilo de la 1ª Edición. La complejidad y las experiencias individuales descansan en manos de los jugadores. Esta experiencia es más importante que los detalles matemáticos. En otras palabras, si la matemática funciona pero el juego no da la sensación de ser D&D, estamos fracasando. Si el sistema es sólido, pero no puede reproducir las aventuras clásicas de D&D o soportar fácilmente cualquiera de los escenarios de D&D, no es un sistema adecuado para D&D.

Más importante aún, debemos mirar más allá de las mecánicas de juego para centrarnos en arquetipos, metáforas literarias, y elementos culturales que construyeron el D&D. Debemos crear un guerrero que resuene como un guerrero, no uno que simplemente se forme al juntar mecánicas sustraídas del pasado de D&D. La clave de la experiencia de juego de D&D se encuentra en la mesa de juego. Nuestro trabajo debe comenzar centrándose en los elementos clave de D&D y en las características únicas de un JdR de mesa. Las mecánicas deben soportar estos dos factores y no a la inversa.

Conclusión

Espero, que este documento ayude a darte alguna pista sobre la filosofía detrás de nuestros objetivos. Cuando piensas que conoces un juego muy bien, es fácil perderse en los detalles que lo hacen funcionar. Uno de nuestros objetivos para la próxima iteración es poner en duda todo lo que D&D pensaba que sabía sobre lo que hace funcionar al D&D. El documento que aparece arriba, junto con un montón de otros trabajos que hemos producido más o menos el último año, es todo parte del proceso de pulsar el botón de reinicio de nuestro conocimiento sobre el D&D.

Este reinicio enlaza con nuestros esfuerzos en el playtesting. Volviendo a lo básico, es importante para nosotros recordar que D&D es un juego disfrutado por un gran número de personas. No estamos intentando reinventar D&D tanto como redescubrirlo. Hacer esto significa que necesitamos tener en cuenta la amplia y diversa gama de personas que disfrutan del juego.*



Fregaderos de Cocina y Sartenes

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4ª edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Los héroes de nivel épico se encuentran acusados de crímenes atroces contra el Imperio Dragovar. En lugar de huir, permiten ser capturados para así puedan tener una audiencia con el General Kamal, el Regente Imperial, pero no para suplicar por sus vidas. Intentaran desenmascararlo como el esclavo de un Desuellamentes, y al hacer esto, muestran su lealtad al imperio. ¡Esto es una apuesta arriesgada!

Los héroes se encuentran cara a cara con Kamal. Guardando sus espaldas: un guardia de honor draconido adorador de Tiamat antipaladines y montones de esbirros. Los jugadores piensan que tienen una posibilidad de ganar, y entonces desde ninguna parte un gigantesco dragón azul y su prole aparecen, y repentinamente su posibilidad de victoria se evapora. El intento desesperado de diplomacia es fútil, y cuando la batalla emerge, los refuerzos temidos llegan para reemplazar a los esbirros de Kamal muertos mientras el antipaladines cambia sus ataques dañinos por una fuente de sanación para su oscuro general.

La batalla lleva toda la sesión. Cuando todo termina, tres de los seis personajes jugadores han muerto espectacularmente, y dos de los personajes se han vuelto invisibles y retirado de la lucha. Le mago del grupo lanza un poderoso conjuro que llevara a Kamal a las puertas de la muerte, pero cuando el Regente Imperial es rodeado por el estallido mágico de energía elemental, vuelvo a una escena familiar que se jugó hace cuatro sesiones: El pícaro mediano desnudo del grupo es apresado por el Vost Miraj, la red de espías imperial. Zarkhrysa, la jefa de la agencia, ofrece usar su influencia y la información que tiene en su poder para convertir a los héroes de buscados criminales a salvadores del imperio, con la condición que el pícaro cediera el control de su red de espías privada (la cual ha sido amasada desde la mitad del grado de parangón). Hace cuatro semanas, el pícaro se negó y escapó del cautiverio, pero fue forzado a abandonar su equipo. Entre las pertenencias del pícaro, Zarkhrysa encuentra a un objeto mágico singular conocido como *el talismán del reloj de arena*, un poderoso artilugio que permite a quién lo usa viajar atrás en el tiempo para producir breves cambios en la historia de la campaña. Irónicamente, los jugadores habían estado manteniendo a salvo el talismán para la próxima vez que se encontraran con un potencial TPK, pero lo olvidaron. Indudablemente nunca se les ocurrió que un villano pudiera usar el objeto, y en el proceso, poner a un personaje en la posición de tener que elegir quien vive y quien muere.

Cuando planifiqué el encuentro cumbre con el General Kamal, puse deliberadamente el As en la manga del villano sabiendo que si las cosas se torcían terriblemente, el Vost Miraj tenían el *talismán del reloj de arena* del grupo. Acostumbrada a conseguir lo que quiere, Zarkhrysa utiliza el talismán para volver atrás en el tiempo para dar al pícaro mediano otra posibilidad de darle lo que busca, y le ha más que informado para que sepa que ocurrirá si reusa una segunda vez. La cuestión es que, ¿Oleander le dará el control de su red de espías para salvar las vidas de sus tres compañeros muertos en el futuro, o dejara que la historia se repita y vivirá con el resultado de la batalla contra el General Kamal?



He cacareado de alegría cuando los jugadores tienen la posesión de potentes objetos mágicos, solo para dejarlos caer en manos de los villanos que los utilizan para convertir la vida de los PJs en un infierno. No es algo que puedas planificar, y no es el tema del artículo de esta semana. Pero me hace tan feliz.

La primera vez que aprendí como jugar a D&D, había muy poca orientación de cómo construir un encuentro equilibrado, por lo cual me enfrentaba a diseñar un encuentro que representara un desafío a los personajes jugadores sin destruirlos por completo. TSR publicó una considerable horda de aventuras que podía estudiar y emular, pero un análisis más profundo de estas aventuras mostraba algunas facetas interesantes. Una de ellas, es que no era muy común ver una aventura de nivel medio que incluyera monstruos de nivel bajo y de nivel alto, con salas que contuvieran monstruos por docenas. Una aventura clasificada “para niveles 8-12” no limitaba nada, y el rango de nivel prescrito no era más útil que disparar en la oscuridad.

No fue hasta la 3ª Edición que se llevó a cabo un gran esfuerzo en comparar el nivel de poder de los PJs con el nivel de poder de los monstruos y definir que constituía un encuentro fácil, difícil o abrumador. Fue dicho lo necesario para delimitar que porcentaje de encuentros deberían ser “los apropiados” para el nivel del grupo. No dudes que estos esfuerzos contribuyeron a la longevidad de muchas campañas de D&D, y muchos DMs fueron empujados a creer que el fallo de la relación de ciertos principios en construcción de encuentros podría estropear el disfrute del juego por parte de los jugadores. Una nueva casta de aventureros pusieron estos principios en práctica, y los DMs que los estudiaron aplicaron las lecciones sobre el equilibrio en el diseño de encuentros en sus aventuras propias. El efecto colateral de un sistema que prescribe una formula en la creación de encuentros es la tendencia por parte de algunos DMs a crear todos los encuentros como “un desafío apropiado” para los PJs, y como consecuencia la certeza subconsciente por parte de los jugadores convertida conscientemente en la subyacente verdad: en tanto no hagan nada descaradamente temerario, las matemáticas detrás del sistema de creación de encuentros asegura el mismo resultado una vez tras otra. Esto es, en una palabra, aburrido.

Cuando escribí “El Bazar de la Vida”, la primera aventura de la senda de aventuras en *La Ciudad Encadenada* (la cual fue publicada primeramente en la *magazine* y más tarde en un tomo de tapa dura por Paizo Publishing), hice del villano principal a un Contemplador. Por lo tanto ¿qué pasaría si la aventura estaba diseñada para personajes de nivel primero? Quería mostrar a los DMs la forma de que el consejo de creación de encuentros puede ser ignorados y demostrar a modo de ejemplo que las reglas y formulas nunca deben constreñir la creatividad. El hecho es que, hay contempladores en el mundo de D&D, y no solo aparecen cuando los héroes de nivel alto llaman a la puerta. Si buscas contar una historia memorable, considera entonces el relato de unos héroes de nivel bajo que sobrevivieron a un encuentro con un contemplador, o la historia de cómo unos personajes de nivel épico llegaron a una sala del tesoro guardada por cuatro kobolds don nadie cuyos ladridos eran peores que sus mordiscos. Las Sorpresas pueden ser para todos los tamaños y niveles.

Lecciones Aprendidas

En mi papel en Wizards, me veo sujeto a defender los principios en cuanto a diseño de encuentros e incluso a reforzarlos de vez en cuando en las aventuras publicadas, pero en mis partidas personales no controlo un encuentro en términos de nivel o equilibrio. Creo los encuentros que pienso serán divertidos y desembocaran en alguno de los momentos memorables o excitantes que los jugadores recordaran. La única marca que llevó como



Dungeon Master es el ser JUSTO, así que hablemos de lo que significa la palabra en el contexto de dirigir una campaña de D&D. En mi opinión, un encuentro “justo” es uno que permite múltiples resultados. Un encuentro justo enfrenta a los jugadores con opciones y decisiones reales, las consecuencias de estas pueden conducir a un resultado completamente inesperado y sin planificar. Un encuentro injusto es uno que las conclusiones son inevitables. Un encuentro injusto convierte a tus jugadores en marionetas incapaces de hacer nada que no les permitas.

Puedo ponerme a lanzar cualquier cosa a mis jugadores incluso el fregadero de la cocina, siempre y cuando cumpla los términos de nuestro contrato social tácito. Mis jugadores necesitan saber que estoy de su parte, que estoy apoyando a sus personajes, y que lo haré siempre para evitar que la campaña se vuelva aburrida sin degenerar su capacidad de afectar lo que sucede. Una cura para una campaña predecible es poner a los PJs en una situación donde estén mal equipados para manejarla, alentándoles a considerar tácticas poco ortodoxas, ser lo suficientemente abierto de mente para dejar a los jugadores imaginar soluciones que no habías considerado. Como filosofía, no está exenta de riesgos, pero si mis intenciones son transparentes, mis jugadores están más que encantados de aceptar un resultado desafortunado a causa de sus decisiones y mala suerte. Les dejaré revolverse, encontrar su camino para sortear obstáculos obvios, crear sus propios obstáculos, incluso saltar sobre la proverbial sartén al fuego si eso es lo que quieren hacer realmente. Y si están realmente jodidos, no intentaré cebarme en su mala suerte, e incluso puedo lanzar agua en lugar de gasolina al fuego para que así la campaña no arda en llamas.

Esto nos lleva a el Lunes noche pasado. Lancé unos pocos fregaderos de cocina al grupo en la forma de un dragón azul gigantesco, y en consecuencia los jugadores sabían que tenían muy pocos asaltos para sacar a la luz la verdadera naturaleza del General Kamal. Sin embargo, un diablillo invisible invocado una semana antes sin saberlo los PJs frustró las negociaciones sus negociaciones, apartando la atención de Kamal, e incapacitando al pícaro dracónido del grupo en un momento crítico. Añádele una ristra de tiradas de salvación fallidas y montones de esbirros que hacían 20 de daño por golpe. Aun así, incluso con una cantidad de enemigos abrumadora en su contra, los PJs finalmente lograron lo que se habían propuesto. Kamal fue muerto después de ser destapado como un monstruo. *El talismán del reloj de arena* fue mi plan de reserva en caso de un TPK, pero termine en su lugar utilizándolo como un elemento dramático. Hay un montón aristas en el dilema de un personaje, y voy a ver como las hago salir.

Del blog de D&D Next :



PALADÍN VERSUS CLÉRIGO: ¡ A LUCHAR!

Jueves, 19 de Abril, 2012, 09:29 AM

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Monte Cook

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/04/19/paladin_versus_cleric:_fight!

Ok, así que no es probable que veas a un paladín y a un clérigo (bueno) por los suelos. La lucha a la que se refiere el título no es literal. Sin embargo existe el potencial para un conflicto conceptual. Hace poco, hemos escrito sobre un clérigo que es un cruzado enfundado en una armadura, portando una maza y un sacerdote conjurando golpes llameantes, y un montón de cosas que habéis sugerido que forman parte del arquetipo de clérigo acercando posturas al paladín. O el paladín acercando posturas al clérigo. De cualquier manera, es algo sutil. El paladín es también un cruzado con armadura. ¿Así que como aseguramos que estos tipos de personaje son diferentes?

Una forma es enfocando más el aspecto de caballeresco del paladín: el caballero en armadura brillante con una espada y un grito de batalla valeroso, a lomos de un poderoso corcel. Así, lo distinguimos de los clérigos, dándole bonos al combate sobre una montura, y posiblemente centrando su interés en la protección de sus aliados. Posiblemente un paladín comparta su bono de escudo con los que estén cerca de él, por ejemplo. Eso es un caballero en una brillante armadura. Estas características, por supuesto, haría que los jugadores paladín quisieran combatir a caballo (difícil de hacer en un interior). Pero también los animaría a pensar en la capacidad defensiva y vigilar a los amigos para protegerlos. Quizás según el paladín gane niveles, la capacidad de proteger a sus aliados del daño pueda incrementarse - su mera presencia podría dar bonos a las tiradas de salvación por que los aliados están muy animados por tenerla o tenerla cerca.

O quizás, aceptemos la idea de que un guerrero santo que castiga a sus enemigos malignos es lo suficientemente interesante que nos permita tanto abarcar al paladín y al clérigo en ese arquetipo, solo que de maneras diferentes. El clérigo tiene conjuros que la/le ayudan en



combate, por supuesto (como siempre ha hecho), y el paladín tiene una característica única para destruir a sus enemigos malignos de forma permanente. Un bono al daño contra todo enemigo maligno a los que se enfrenta abre un claro camino hacia lo que un paladín se “supone “ que ha de hacer, al menos en la mente de aquellos fans del paladín.

Todas estas capacidades han estado en varias de las ediciones anteriores. También podemos coger el tren a Ciudadloca y darle al paladín unas características realmente nuevas y verdaderamente únicas. Tal vez la naturaleza sagrada le proteja del mal de tal modo que resista el daño de todos los enemigos malignos (y eventualmente pueda extender esta protección a los aliados). O posiblemente un paladín gane un montón de habilidades y bonos al movimiento si se está dirigiendo a una misión que implica combatir el mal o proteger a los débiles. O posiblemente el paladín eventualmente gane la capacidad de teleportarse directamente a la concentración de mal más cercana.

Como he dicho, Ciudadloca. Creo que ves por donde voy. El paladín ofrece algunas oportunidades interesantes para las habilidades de clase poco convencionales. Históricamente hablando, un paladín es probable que solo sea superada por el monje en ser la clase con capacidades inherentes por encima de la media

¿Qué podemos dar a la clase de paladín para diferenciarla mejor de la clase de clérigo?

Por favor valora cada una de las siguientes opciones para la clase paladín, con un 1 representando que te gusta menos verle con esta opción, y 5 representando que esta opción te gustaría verla mucho en el paladín.

- Ser un experto en el combate sobre montura.
- Protegiendo a sus aliados.
- Castigar a oponentes malignos.
- Resistir el daño de oponentes malignos
- Ganar bonos fuera del combate en la persecución del mal o para proteger a otros
- Algo más raro o una cosa nueva (explicado en los comentarios) [del blog original en inglés. N.d.T]



Objetivo de Diseño de los Clérigos

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

Hace unas pocas semanas, compartí con vosotros la visión general a un nivel superior de los objetivos de diseño para la próxima iteración de las reglas de D&D. Empezando por esta semana, me gustaría mostrarte algunos objetivos que hemos fijado para los diferentes elementos del juego. Esta semana vamos a echar un vistazo al clérigo.

El clérigo fue una de las tres clases de personaje originales de D&D. Por extraño que parezca, aunque los sanadores son algo común en muchos de los JdR de fantasía, muchos juegos presentan a estos personajes como lanzadores de conjuros sin armadura. D&D es claramente único en que este conjurador divino lleva armadura y porta un arma.

Cuando observamos en general una clase de personaje, hemos de tomar algunos de los pocos puntos básicos como un fundamento de arranque:

- La clase debería de ser reconocible para cualquiera que ha jugado a D&D. No es un problema a que edición hayas jugados, deberías de ser capaz de identificar la clase basándola únicamente en un sumariado de sus características.
- La clase debería tener el elemento que la hace única. Jugar una clase debería dar la sensación de ser diferente de jugar otra.
- La clase debería relacionarse de alguna forma a los personajes arquetípicos, historias, leyendas y mitos que forman la fantasía moderna. Alguien que nunca haya jugado a D&D debería comprender qué representa la clase dentro del género de fantasía.

Dudo que estos tres puntos suenen extravagantes o extraños para alguien. Están listados en orden de importancia, aunque es raro que estos tres puntos entren en conflicto directo entre ellos. Así que, con esto tres puntos genéricos en mente, podemos echar un vistazo a los objetivos de diseño para la clase de clérigo se refieren principalmente a su rol como sanador y personaje de apoyo, mezclado con una pizca de los elementos que le hacen único para D&D.

1. El Clérigo es un Sanador.

Este debería de ser lo más obvio, pero es mejor dejar claro que asumimos que el clérigo puede sanar y que sus características deberían de reflejarlo. Un jugador nuevo de D&D que cree un clérigo podría centrarse en mantener a el resto de los personajes en pié, y las mecánicas deberían hacer que esto sea sencillo de entender y hacer.



2. El Clérigo es un Lanzador de Conjuros Divinos.

El clérigo es nuestro lanzador de conjuros divinos el portador del poder de los dioses icónico. Puede haber otros tipos de usuarios de magia divina en el mundo de D&D, pero el clérigo es el más común entre los aventureros de estos lanzadores de conjuros. Los conjuros del clérigo contiene la porción más destacable de sus capacidades.

3. La Magia divina es sutil e indirecta.

Los conjuros divinos rara vez se muestra directamente mediante el castigo o el estallido de los enemigos del clérigo. En su lugar, la magia del clérigo da fuerza, apoya y endurece tanto al clérigo como a sus aliados. Conjuros como *bendición*, *curar heridas leves*, y *neutralizar veneno* son conjuros divinos emblemáticos. Prestan ayuda a los aliados del clérigo y ayudan a revertir los esfuerzos de los enemigos del clérigo. Un clérigo puede ayudar a vencer a un berserker ogro sanando al guerrero del grupo, permitiendo al guerrero sobrevivir más que lo necesario para asestar un ataque mortal.

4. El Clérigo es un Guerrero con Armadura.

El clérigo es un guerrero, aunque no tan habilidoso como un luchador y armado típicamente con armas vinculadas con su divinidad. Los Clérigos luchan para derrotar a los enemigos de sus dioses, para reforzar su ethos, y para arrancar de raíz la herejía y las amenazas de la fe. Los Clérigos usan su magia para apoyar y fortalecer a sus aliados, y portan sus armas para derrotar a sus enemigos. Llevan armadura y escudos para resistir los ataques de sus enemigos, lo que le permite a los clérigos usar su magia proteger a sus camaradas en lugar de necesitar ser salvados.

5. Los Clérigos Reflejan a los Dioses.

Un clérigo del dios de las sombras podría tener características diferentes que un clérigo del dios de las tormentas. En una aventura, deberían tener enfoques diferentes que son apoyados por los dones divinos que les han sido concedidos por los dioses. Deberíamos esperar de un clérigo del dios de las sombras una ocultación excelente - incluso con armadura pesada- mientras un clérigo del dios de la tormenta puede invocar al trueno y al relámpago.

Al Tener en mente estos objetivos estamos guiando a la esencias de la expresión típica de una clase. Uno de los conceptos que estamos abrazando es la idea de crear puntos de inicio, pero permitiendo un montón de espacio para maniobrar a los jugadores que quieran jugar con las mecánicas o prefieran crear primero la historia de su personaje, para después encontrar las mecánicas que encajen en esa historia en segundo lugar. Como he mencionado en nuestro seminario de PAX East, nuestro grito de batalla es “No te pongas en medio”. La idea



fundamental detrás de este enfoque es que creamos un punto de partida, pero después damos a los jugadores las opciones y las herramientas para modificar sus personajes como mejor les parezca.

Por ejemplo, en un playtest cree un clérigo de Apolo elfo que era un arquero hábil, espadachín y explorador. Mi personaje llevaba armadura de cuero, portaba un arco y una daga, y pase la sesión agazapado espiando a los monstruos, escalando un árbol para escapar del alcance de un ogro enfurecido, y oculto en una esquina oscura para emboscar a una banda de monstruos llamados por el resto del grupo. Puedes crear fácilmente un clérigo con maza, conjuros sanadores, y armadura de placas, pero también puedes usar las opciones de customización del personaje para esculpir tu personaje. Tener presente que creé este personaje antes de que tuviéramos las mecánicas específicas de los dioses en el juego, así que este nivel de customización existe para todos los personajes. No tuve acceso a él únicamente mediante la elección de un dominio o un grupo de esferas del dios de mi personaje.

Por la misma razón, nuestro objetivo es asegurarnos que los jugadores eligen un conjunto de opciones que encajan con sus tácticas preferidas. Puedes imaginarte teniendo un conjunto de conjuros de sanación que te permitan ayudar a tus aliados sin dejar de atacar, sin dejar de tener también conjuros diferentes que te lleven todo tu turno. Como jugador, puedes decidir centrarte en servir como sanador, elegir encontrarte a medio camino entre combatir monstruos y ayudar a tus aliados, o incluso optar por escoger conjuros como *bendición* o *lanza de fe* y enfatizar el carácter guerrero de tu personaje.

A fin de cuentas, nuestros objetivos de diseño representan los objetivos fundamentales para la expresión arquetípica de una clase de personaje. Es el punto de partida en el que estamos con el objetivo de traer a la vida mientras dejamos espacio para que los jugadores cuenten sus propias historias y creen sus propios personajes únicos.

Del blog de D&D Next :



TRASFONDOS Y TEMAS: UNA REPASO EN PROFUNDIDAD

Viernes, 20 de Abril, 2012, 05:49 A.M.

Categorías: Dungeons & Dragons

Enviado por: Robert Schwalb

http://community.wizards.com/dndnext/blog/2012/04/20/backgrounds_and_themes:_a_closer_look

Hace poco, levanté el telón para que pudiera mostráros lo que hemos pensado sobre los trasfondos y los temas, y como actúan como un sistema de adjudicación de habilidades y dotes mediante la condensación de todas las pequeñas opciones en dos más amplias. Antes de ir más lejos, esperamos totalmente que los jugadores personalicen un trasfondo o tema tanto mediante el intercambio de una habilidad o dote, o mediante el trabajo conjunto con su Dungeon Master para crear juntos nuevos trasfondos o temas (incluso si trabajar con el DM significa “¡Haz lo que quieras!”).

Ahora que lo tenemos claro, voy a explorar estos conceptos un poco más.

Desde tanto la 3ª como la 4ª Edición (e incluso podemos ampliar a ediciones anteriores con las pericias en no armas), las clases desplegaban las habilidades como un pequeño menú donde eliges habilidades. Podías acceder a las habilidades mas allá que de las concedidas por tu clase, pero hacer esto tenía un coste (gastando habilidades transcláseas o dotes). Esta técnica incluía en la clase ciertos supuestos de donde procedía el personaje. Los pícaros tenían un conjunto de habilidades que señalaba hacia algún trasfondo criminal. Los guerreros centrados en atletismo y amenazar. Los Magos tenían trasfondos académicos. Dejar descansar el peso del trasfondo sobre la clase estaba bien para gente como Chris (que les gusta terminar con la creación del personaje lo antes posible), pero para gente como Laura (que le gusta manipular, construir y experimentar) significa que otras partes del sistema han de trabajar más duro para ofrecer opciones de customización fuera de la clase. La 3ª Edición de las reglas se apoyaban en la elección de la multiclase y dotes para ayudar a los jugadores a crear personajes que coincidieran con sus expectativas, mientras que la 4ª Edición introdujo sistemas completamente nuevos (temas, trasfondos, aparte de las dotes de multiclase y reglas híbridas) con resultados variados.

Divorciando la elección de habilidades de la clase significa que los jugadores tienen mayor grado de customización sin tener que introducir una nueva capa de mecánica para situar en la parte superior lo que ya sabemos que necesita estar en el juego (clase, raza, habilidades y dotes). Aun seguimos sugiriendo trasfondos en cada clase así la gente que quiera que quiera



la implicación de un trasfondo comúnmente asociado con una clase pueda usarlo. Pero, dando a los jugadores la opción de intercambiar un conjunto de habilidades por otras, a intercambiar una habilidad individual por otra, crear un conjunto de habilidades que encajen en el concepto del personaje del jugador, podemos dar un matiz a las clases de la forma que deseemos sin tener que introducir subclases nuevas mas allá de los conceptos clásicos (explorador, paladín, druida, y demás) o ejercer un acento no deseado en la multiclase para lograr los mismos resultados.

Como mencioné la última vez, puedo imaginar el trasfondo que sugiere que un guerrero sea un soldado. Esto cuenta la historia del guerrero a lo largo de las ediciones. Mediante el intercambio del soldado por el sacerdote, rápidamente tengo un tipo muy diferente de guerrero - incluso si los ajustes mecánicos son superficiales y centrados en la resolución de tareas no combativas. Así un personaje puede haber sido un guardián templario, un cruzado o incluso el Fraile Tuck (N.d.T: El fraile de Robin Hood), armado con un bastón.

Esto funciona de la misma forma para el mago. Imagino el mago por defecto siendo un sabio- alguien conocedor de un amplio espectro de temas. Pero intercambio el sabio por el ladrón y ahora puedo tener un aventurero que aprendió magia después de robar un libro de conjuros de un mago. O tal vez, puedo ser un ladrón de conjuros, usando la magia para ayudarme a mantener mis bolsillos repletos de oro.

Y en ambas clases, puedo seguir con mi clase original y sentir que mi decisión es correcta. ¿Significa esto que cualquier clase pueda tener cualquier combinación de habilidades que elija el jugador? Si, con la aprobación del DM. Puedo ver los trasfondos usados de maneras distintas:

DM 1: No vamos a usar los trasfondos de ninguna forma. Ignorar esto.

DM 2: Usar los trasfondos sugeridos por tu clase.

DM 3: Elige un trasfondo para tu personaje. Este puede ser bien o uno sugerido por tu clase u otro diferente.

DM 4: Elige un trasfondo para tu personaje. Puedes intercambiar una habilidad por otra distinta.

DM 5: Sugiere tu propio trasfondo mediante la elección de cuatro habilidades.

El mismo enfoque de los trasfondos también lo usamos para los temas. En esencia, un tema es un sistema de concesión de dotes. Elegir un tema identifica como juegas tu personaje. Tu clase sugerirá un tema, pero esperamos que escojas el tema que quieras. El tema sugiere que un guerrero pueda ser un Matador, mientras el tema sugerido para un mago puede ser el de Místico. Como guerrero, puedo intercambiar el Matador por Guardián pudiendo así hacer un trabajo mejor para proteger a mis aliados. Como mago, puedo cambiar el Místico por el Acechador, y ser completamente sigiloso y esas cosas. De nuevo, el tema sirve para ayudar a refinar tus decisiones, no constriñéndolas. Puedes cambiar dotes de tu tema por otras o crear nuevos temas, juntando dotes encontradas en otros temas. Y, como en los trasfondos, un DM puede decidir que no quiere tener que andar con dotes y prefiere algo muy Old School. Y si es así, las peleas pueden ser un poco más difíciles, pero puedes jugar al juego sin ellas.

El tema que obtienes a nivel 1 no es el único tema que tienes. No vamos a planificar el desarrollo completo de los 20 + niveles de un personaje a partir de una decisión tomada cuando creamos ese personaje, incluso con aquellos jugadores por gente que no le gusta tomar



muchas decisiones, cambian con el tiempo. El primer tema que eliges es completamente descriptivo y flexible. Piensa en un Líder, un Francotirador, o en Merodeador. Cuando adoptas tu segundo tema a nivel 6, puedes elegir otro tema básico o puedes elegir que te basas un poco más en el juego seleccionado un tema avanzado. Actualmente, los temas avanzados, en concepto, asemejan las clases de prestigio de la 3ª Edición. Centran a tu personaje algo mas, creando sobre la base establecida de otro tema, para reflejar una especialización profunda o alguna cualidad definitoria del personaje. Aquí están unas pocas ideas de mi cosecha. Un Francotirador que se vuelve un Arquero Arcano. Un Tempestad que se vuelve en un Caballero Sobrenatural. Un Merodeador que se vuelve un Bailarín Sombrío. Un Místico que se vuelve un Necromante o un Encantador o un Abjurador. Un Matador que se vuelve un Especialista en Hacha. Un Guardián que se vuelve un Defensor Enano. Y etc..

Imagino alguno de vosotros podéis estar pensado que este sistema no se presta al uso de temas como se prestaba la 4ª Edición que otorgaba beneficios en la parte alta de esos concedidos por dotes, habilidades, clases y razas, los temas en D&D Next pueden tener el mismo peso en nuestros escenarios de campaña. Tomemos el trasfondo del Gladiador y el tema de Maestro de armas. EL templario puede ser un Burócrata mas el tema de Templario (adjuntado a una clase de brujo o hechicero). Y para los fans de los psionicos, fácilmente podríamos crear un trasfondo de Despertado (concediendo telepatía menor) mas el tema de Talento Salvaje. Y un Sacerdote Elemental podría tener el trasfondo de Sacerdote y elegir un tema de Dominio apropiado para el escenario (Lluvia, Sol, Lodo, Fuego, Tierra, y etc ...)

Así como estos funcionan para Dark Sun, también funcionan bien para cualquier escenario. Aquí hay algunos pocos ejemplos.

Ravenloft: Ocultista + Vengador, plebeyo + Hombre Lobo, Afligido + Aparecido.

Greyhawk: Sabio + Místico / Discípulo de Tenser, Caballero de la Guardia + Guardián, Blackmoor + Alquimista.

Reinos Olvidados: Thay + Místico / Mago Rojo, Harper + Líder.

Planescape : Puedes elegir Hombre de Polvo, Los Predestinados, o el Harmonium.

He estado pensando sobre los trasfondos de grupo como un sistema opcional. Los jugadores pueden elegir un trasfondo para sus personajes y luego obtener una habilidad extra de la lista de grupo (mercenarios, ladrones, peregrinos, cultistas) El trasfondo de grupo puede recompensar también a los personajes que tengan las mismas habilidades. Dos personajes con la misma habilidad puede tener bonos mas grandes cuando aúnan sus recursos, por ejemplo. Estos son sólo alguna de las ideas temporales aunque el foco necesita ser realmente los trasfondos básicos y los temas que estamos creando. Creo que el enfoque que describo arriba, al final, ayudará a los jugadores a construir los personajes que realmente buscan jugar.



Sabelotodo

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Es el comienzo del grado parangón. Los personajes jugadores acaban de llegar a lo'galaroth, una gran ciudad tallada en un vasto grupo de grutas costeras. El inmenso numero de aventuras posibles les abruma rápidamente, pero un misterio particular resulta especialmente atractivo. Un capitán de barco es asesinado poco después de despedir a su tripulación, dejando su barco amarrado sin vigilancia. Se rumorea que el capitán estaba trabajando para el Rey del Mar Senestrage, y Senestrage soborna al magistrado local para que el cargamento secreto sea llevado a un almacén seguro. Mediante sus propias investigaciones, los PJs descubren que el Morkoth estaba trasportando un puñado de huevos de dragón catastrófico, estos los necesita Senestrage y su cómplice geneasi para un ritual devastador que puede hundir una isla.

Los personajes jugadores no saben mucho sobre el Rey del Mar Senestrage o de su gente en lo'galaroth, por lo que recurren a una amiga – un bombón tiefling llamado Excellence (N.d.T.: Excelencia). Los PJs ayudaron a Excellence a salir de un apuro, y desde entonces ha sido su fuente de información más fiable. De hecho, gracias en parte al DM y su pasado experimentado, ella sabe mucho de todo. Se podría decir que es infalible, aunque el comportamiento tiefling de su alegre forma de vida, hace que de alguna forma sea difícil tomarla completamente en serio. Cuando los PJs no están seguros de cómo proceder con lo que han descubierto, Excellence les dije a los personajes jugadores que el poder de Senestrage ha disminuido últimamente, y está perdiendo barcos con sus rivales. La mala fortuna de Senestrage ha generado descontento entre sus capitanes más fieles, así como una cantidad excesiva de animosidad. La información de Excellence incita a los personajes jugadores a investigar en dos capitanes del lugar en cuyas naves navegan bajo el pabellón de Senestrage. Resulta que ambos capitanes vigilan el cargamento secreto de Senestrage. Los PJs deciden sembrar la discordia entre las dos tripulaciones y mantenerlos distraídos mientras arrebatan los huevos delante de las narices de Senestrage.

Hay muchos personajes arquetípicos de D&D, desde el guerrero enano borracho que no se lleva bien con los elfos, a el pícaro mediano cleptómano que roba a todo comerciante que ve. Uno de mis favoritos es el **Sabelotodo**

Quiero que toda campaña necesita al menos un PNJ sabelotodo, y cuanto antes tengan los personajes jugadores su compañía, mejor. El Sabelotodo puede tener una claridad de mente que raya la omnisciencia, o el sabelotodo puede ser un sinvergüenza callejero con una red estable de información fiable. Sin embargo el Sabelotodo lo que sabe, está basado “en el dinero”. El sabelotodo puede ser alguien que agrada y respeten los PJs, o alguien con el que han de tratar los PJs solo por mera necesidad. Lo importante es que tengan acceso a alguien que sepa más que ellos de muchas cosas. El sabelotodo ayuda a mantener la campaña en movimiento cuando los PJs están indecisos o desorientados. Es alguien que el DM puede usar para dar información que quiere que los jugadores sepan - información que no es fácil que obtengan por otros medios.



Puede haber límites para el conocimiento del sabelotodo, y la campaña puede (a lo largo del tiempo) presentar diferentes PNJs sabelotodo que poseen diferentes campos de conocimiento. Hay una característica que comparten, claro está, que es la fiabilidad. Si tu campaña no es como la mía, trenzada con engaños, los jugadores necesitan al menos un PNJ en cuyas palabras pueden confiar y que servirá como un faro en la oscuridad. Esto no quiere decir que el sabelotodo este para solucionar todos los misterios que se presentan en la campaña. Algunos sabelotodos son mejores proporcionando consejos más que información útil. Sin embargo, si el personajes jugadores están atascados, el sabelotodo sirve para guiarles por el camino correcto. El Sabelotodo puede que no sepa cómo murió el burgomaestre, pero puede aconsejar a los héroes que asistan al funeral y que observen a los asistentes por si se da el caso que den alguna pista importante, o el sabelotodo puede “saber de buena tinta” que el burgomaestre estaba investigando los rumores sobre un gremio de ladrones que se había mudado a la ciudad. El sabelotodo puede no tener la certeza absoluta de la respuesta, pero el sabelotodo puede ayudar a los jugadores a mantenerse sobre la pista.



Lecciones Aprendidas

Es fácil imaginar una situación en la que unos jugadores perezosos o poco espabilados pueden llegar a ser tan dependientes del Sabelotodo que se nieguen a pensar por sí mismos. Esto para mí nunca es un problema porque mis jugadores son inteligentes, y conocen el riesgo de “acudir siempre a la misma fuente”. También saben que el DM no necesita hacer mucho esfuerzo para que su amado PNJ sabelotodo “desaparezca”. No necesitas matar al sabelotodo a la primera señal de abuso. Quizás se frustré la reunión cuando el sabelotodo huya por algún tipo de crisis menor; los jugadores deberían tomarlo como un aviso. El sabelotodo no se encuentra sentado esperando a que los PJs se presenten con otro problema que resolver. Cuanto antes se den cuenta mis jugadores que el sabelotodo me sirve tanto a mí como a ellos, mejor.

Mi sabelotodo tiefling, Excellence, es una picaresca fogosa que usa su cola para flirtear con los hombres por debajo de la mesa. Su aventuras sexuales y su fresca indiscreción ocultan una

adolescencia difícil que crece en una sociedad que trata a los tiefling como criminales. Con una percepción y perspicacia extremadamente aguda, pone su aguda mirada sobre una taberna repleta de brutos borrachos y encuentra al asesino oculto entre medias. Nunca olvida una cara o un nombre. Y si necesitas contactar con alguien de la Alianza Cornuda o necesitas a alguien que pueda tener un *orbe dracónido* para vender, puede guiarte en la dirección correcta.

Vuestro sabelotodo puede ser otro tipo diferente de personaje, como un asesino retirado con amigos en los bajos fondos, un sabio reticente que se asusta de su propia sombra, un mago loco que habla con su familiar gato, un efretti sarcástico que los héroes pueden invocar en momentos de gran necesidad, o cualquier cosa con la que puedas soñar. Independientemente de la forma de tu sabelotodo, es una fuente de información y guía sabio debe de ser efectivo en su papel. De la misma forma que los villanos han de hacer cosas villanas para preservar su “credencial maligna”, el sabelotodo no debe errar y ser fiable o perspicaz, para que el personaje no pierda su propósito y los personajes dejen de buscar el conocimiento del PNJs o dejen de necesitar su consejo.

Aquí, por lo tanto, está mis reglas orientadas a los PNJs Sabelotodo:

- Un Sabelotodo hace un gran servicio a tu campaña al alimentar a los PJs con información veraz o consejo que mantiene las cosas en movimiento.
- Un Sabelotodo no necesita saber todo de cada cosa, si no todo de muchas cosas.
- Un Sabelotodo nunca guía mal los PJs, pero tiene cosas mejores que hacer que seguir al grupo todo el día



Objetivo de Diseño de los Pícaros

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

Esta semana, el pícaro toma la pista central. ¿Por qué el pícaro? Bien, he llevado a cabo una encuesta rápida en Twitter para determinar si debería a continuación abordar al mago o al pícaro. Conté los tweets, y ¡El pícaro se impuso! Si quieres sumar tu voz a la pandilla de Twitter cuando lleve a cabo encuestas de las mías, o si quieres tener una noción sobre lo que cada día está trabajando el equipo, puedes ir a Twitter y hacer follow en @mikemearls y @Wizards_DnD. ¡Simplemente no olvides añadir #dndnext siempre que quieras unirme a la conversación o preguntar algo! Ahora no puedo prometerte que llegue a todo, ya que mi disponibilidad está determinada por mi horario de trabajo y la voluntad de mi esposa para dejarme meter la nariz en mi portátil durante la noche, pero es probable que esta sea la mejor forma de comunicarse conmigo.

Entonces, ¿Qué pasa con el pícaro en D&D?

1. El Pícaro no pelea limpio.

Guerreros, clérigos, y magos van directos a sus enemigos en un combate. Un guerrero carga con una espada o posiblemente desate una lluvia de flechas. Un clérigo porta una maza y lanza conjuros de apoyo, mientras un mago te explota con proyectiles eléctricos. Un pícaro prefiere una aproximación indirecta a una pelea. Un pícaro se nutre de trucos y despistes. Si un pícaro no puede atacar por la espalda o con alguna otra ventaja, puede que sea mejor que se retire o se mantenga fuera de la vista hasta que se le presente una oportunidad para un ataque sorpresa.

Si un pícaro pude sorprender a un oponente con un ataque, ese ataque puede ser exageradamente poderoso. Si un pícaro es acorralado o forzado a luchar limpio, tiene una gran desventaja. En esta situación, la mayoría de picaros deciden huir en lugar de luchar.

Los picaros son oponentes tramposos, porque descubrir que es lo próximo que podrían hacer es casi imposible. Un pícaro inteligente siempre tienen unos pocos trucos bajo la manga, listos para saltar cuando sea el momento adecuado. Ya se trate de un puñado de abrojos lanzados bajos los pies de un bugbear cuando intenta cargar, o saltando desde una emboscada para hundir una hoja en la espalda de un ogro, o zigzagueando bajo las garras de un dragón y dando volteretas hasta las sombras para ocultarse, un pícaro siempre tiene un truco en mente.

2. Los Picaros son habilidosos.

Los picaros tienen muchos trucos bajo su manga, y no hay dos picaros idénticos. Pueden ocultarse en las sombras, escaparse de unos grilletes, trepando los muros, y adoptando un disfraz. Nunca puedes estar seguro del todo de lo que es capaz de hacer un pícaro. Si un pícaro decide ser un maestro en las habilidades mundanas, puede llegar a un nivel de especialización mayor que otros personajes.

En muchos sentidos, un ladrón es simplemente un pícaro que se especializa en manejar trampas, abrir cerrojos, y llegar más allá de lo que se le opongá para alcanzar un objetivo, como un botín al final de la aventura. Al igual que los guerreros pueden diferenciarse según su elección de armas, armaduras y tácticas, los picaros están separados por los trucos y las habilidades que han desarrollado.



3. El pícaro existe en un mundo de mito, fantasía y leyenda.

Esto se presenta en los objetivos de los guerreros, pero también es aplicable a los pícaros. Los pícaros pueden engañar a otros, deslizarse por las sombras, y hablar con su estilo de cualquier cosa. Aunque estas características no son de naturaleza mágica, un pícaro de nivel alto puede trascender los límites de la habilidad mundana para alcanzar las cotas legendarias del mito y la leyenda. Un mago puede usar un conjuro para encantar a un rey, pero un dispar magia puede liberar al rey. El mismo rey enredado en una alianza por un pícaro es mucho más difícil de liberar. Un simple conjuro no es suficiente para hacer frente a la red de mentiras, medias verdades y temores que un pícaro astuto puede usar para allanar el camino al tesoro real.

4. Un pícaro hace que la rutina parezca trivial.

El pícaro está en una clase adecuada en cuanto se trata de intentar controles de característica y el uso de habilidades. No solo el pícaro es más hábil que otras clases, sino que puede llevar a cabo muchas de las tareas difíciles sin mucho esfuerzo. Para el pícaro, la suerte y el azar no juegan ningún papel para determinar el éxito. El talento del pícaro y su entrenamiento hace tales tareas insignificantes.

Tradicionalmente, las mecánicas de D&D han reflejado un entrenamiento mejor mediante el incremento de las posibilidades de éxito. Esto no capta el nivel de talento del pícaro. El pícaro es mucho más que unas posibilidades de éxito. En su lugar, da por sentado el éxito en la mayoría de los casos. Solo cuando se enfrenta a un desafío auténtico es cuando el pícaro ha de preocuparse por el resultado.

Un Poco Más en el Playtest.*

Una cosa a tener en cuenta sobre estas metas de diseño es que son flexibles y están abiertas a la discusión. Una gran parte del proceso de playtest llega teniendo a todos nosotros asegurándonos que el juego da la sensación de ser como D&D. Si has jugado pícaros durante diez años, te preguntas si el nuevo pícaro da la sensación de ser la clase que has jugado y querido. Además de probar el núcleo del juego, las primeras rondas de los test están dirigidas a asegurar que el juego está llegando a las cuotas correctas para cada clase. El 24 de Mayo, tendrás la oportunidad de ver como intentamos alcanzar estas metas, si estamos sobre la marca en esta primera etapa, y si el objetivo que nos hemos propuesto es el correcto.



Triple Amenaza

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Los personajes jugadores moralmente ambiguos han tomado a una niña eladrin de 8 años prisionera. Su nombre es Aura de Icirion, y es la hermana menor del Príncipe de la Escarcha, un poderoso archihada. Los héroes se retiran a Fellhaven, su refugio en la Tierra Salvaje de las Hadas, y notifican a los subordinados del Príncipe que están dispuestos a negociar. Un emisario llega para llevar a cabo las negociaciones, y la reunión está repleta de bromas que contiene una segunda intención letal que amenaza con estallar en violencia en cualquier momento.

Al termino de la reunión, la niña es liberada, aunque no sin reticencias por su parte – después de todo, ha tomado cariño a los héroes y su mundo extraño y pequeño. Pero aquí está la parte divertida: Cuando les pregunté qué querían a cambio, los héroes no dieron sugerencias. En su lugar, Chris Youngs (quien lleva a Deimos el tiefling, también conocido como el Rey del Mar Impstinger) da la vuelta a la pregunta, preguntando “¿Qué es lo que vale ella para ti?”.

Momento para un poco de esa improvisación de la que alardea el DM.

Escribo este artículo desde las soleadas playas de Santa Mónica, California, que está muy lejos de suburbios lluviosos y nublados de Seattle. Mientras lo hago, me encuentro pensando no en la multitud de cuidadores de perros y corredores trotando arriba y debajo de una bonita franja de parque que se alza en un acantilado con vistas a la playa más famosa. No estoy pesando en las palmeras que se mecen con la brisa del Pacífico, o en la rueda imparables de la rueda de la Fortuna del Muelle de Santa Mónica - el cual, si no lo sabías, es el final occidental de la Ruta 66. No me preocupa las cometas que hacen círculos sobre las playas de arena cual aves de presa de papel, o las hermosas criaturas en las tumbonas alrededor de la piscina del hotel. Encaramado en el balcón de mi hotel, me encuentro pensando en Dungeon Masters... y como el mundo necesita muchos más.

Solía preguntarme por qué tantos jugadores son reacios a asumir el papel de Dungeon Master, y luego se me ocurrió: Masterear exige un diabólico conjunto de habilidades. A falta de una de las habilidades demandadas, el papel puede ser abrumador. El trabajo de un DM es ir a la mesa de juego preparado y listo para entretener, necesita tener a los otros participantes del juego enganchados durante horas y horas. ¡No es de extrañar que algunos jugadores se encuentren paralizados de miedo ante la posibilidad de dirigir una sesión de juego! Es un papel exigente y multifacético. No creo que sean muchos los DM que reciban el suficiente reconocimiento por lo que hacen. (Por otro lado, a veces pienso que yo obtengo demasiados honores).

Si estas en la industria del entretenimiento y puedes cantar, bailar, y actuar , eres lo que se conoce como una triple amenaza - alguien con una amplia gama de talento provoca cierto grado de envidia. Hollywood tiene muchas triples amenazas, desde Catherine Zeta-Jones, a



Zac Efron (N.d.T: a este le ha dado mucho el sol, el Zac es una triple amenaza, pero de lo que yo te diga). Una tipo particularmente raro de amenaza triple es el actor consumado que también escribe y dirige. Me vienen a la cabeza nombres como Woody Allen, Orson Welles y Quentin Tarantino. Podrían ser maravillosos Dungeon Masters, ¿No crees? Los buenos DMs son la amenaza triple de la industria de los juegos de mesa. Escriben, actúan, y dirigen (de alguna forma), y lo hacen con gran aplomo semana tras semana tras semana. En lo que a mí respecta, se merecen su propia gala de premios.

¿Cuántos consumados actores pluriempleados así como escritores consumados y directores habrá? La lista es muy corta, te lo prometo. De hecho, si tienes en cuenta cuantos actores, escritores y directores han vivido en este planeta, es asombroso que la lista no sea larga. Resulta que relativamente poca gente posee el amplio espectro de habilidades necesarias para hacer bien estas tres cosas. Y aun así, esperamos que los Dungeon Masters sean guionistas, actores y directores maravillosos. Son los que crean las nuevas aventuras para sus jugadores, insuflando vida a los PNJs, y manteniendo a los jugadores enganchados y entretenidos. Es un papel exigente, ingenioso y multifacético. Pero he ahí la queja real: muchos más DMs son triples amenazas de los que no.

Paso mucho tiempo pensando en que es lo que hace un gran DM. No es suficiente con ser un tercio escritor, un tercio actor y un tercio director. Esta es la receta para ser un DM adecuado, pero no necesariamente uno de los grandes. Creo que el ingrediente secreto es la habilidad de improvisación. El buen Mastereo es un 10% preparación y un 90% improvisación (alguien podría discutir que mis porcentajes se inclinan demasiado por el lado de la improvisación, pero me mantengo firme en la creencia de que es mucho más que la improvisación). Puedes escribir una aventura pateando traseros, a insuflar vida maravillosamente a cada PNJ, y colocar a tus jugadores tras sus pasos, pero si no puedes improvisar, con el tiempo darás con un muro que no podrás sortear, o encontrarte atrapado en un rincón y sin posibilidad de explicar cómo salir.

Los escritores, actores, y directores aprenden de la importancia de la improvisación como parte de su entrenamiento formal. Los escritores aprenden técnicas para superar el bloqueo del escritor, los actores aprenden formas para enfrentarse a cuando olvidan sus líneas, y los directores descubren formas para lidiar cuando interfieren las limitaciones presupuestarias y los conflictos de personalidad. Llámalo como quieras, pero todo esto es improvisación.

Si eres un DM experimentado, sabes que la improvisación exige en igual medida de intuición y confianza. Los DMs que carecen de suficiente intuición o confianza tienden a tener problemas de improvisación en la mesa de juego. Cuando se enfrenta a una necesidad repentina de ser creativo, un buen DM simplemente intuye la mejor manera de proceder y tiene el coraje para actuar según esa intuición. Suena bastante simple, pero se necesitan una gran cantidad de confianza en uno mismo. Los actores dramáticos cuentan con ello hace mucho tiempo, y es por lo que pasan mucho tiempo haciendo ejercicios de improvisación que les enseñan a confiar en su intuición y no a pensar excesivamente en el problema. Los Maestros de la improvisación no necesitan dedicar una gran cantidad de energía a la tarea de improvisación porque simplemente hacen lo que les parece natural; en otras palabras, tienen la confianza de creer en su intuición. Lo mismo puede decirse para los grandes escritores y directores, que confían en su intuición para eliminar los obstáculos creativos que pueden causar que otros tropiecen.

Mis habilidades de improvisación son puestas a prueba cada vez que dirijo una sesión de juego, y cualquiera que haya visto una de las partidas en vivo de D&D Penny Arcade sabe que no miento cuando digo que mi estilo de Mastereo es un 10% preparación y un 90% de



improvisada total y absolutamente trolera. El año pasado en una convención, alguien me preguntó como aprendí improvisar, y realmente no tuve ninguna buena respuesta. Ahora lo hago.

Lecciones Aprendidas

Confianza

El Mastereo va de expresión creativa, talento para el espectáculo, y la confianza para hacer ambos. Es unir a J.R.R. Tolkien con **P.T. Barnum**. El DM no solo trae su amor a la espada y brujería a la mesa si no también el no temblar cuando llega el momento de ponerse en pie. ¿Qué hace P.T. Barnum cuando alguien le pregunta una cuestión que no sabe cómo responder? Confía en su intuición y hace algo - y todo el mundo asiente como si fuera el tipo que dirige el espectáculo. Porque, después de todo, lo es.

No soy psicólogo, pero creo que la intuición humana es desarrollada mediante la experiencia diaria. La intuición de un Dungeon Master viene cuando la narración y adjudicación desarrollada con la exposición rutinaria a las películas, las series de TV, literatura, ficción, comics, bromas e historias de campamento. La buenas noticias son que los DMs, siendo espíritus creativos, raramente se quedan cortos en la sección de intuición. Distinguen una buena historia de una mala, y un personaje bien desarrollado de una figura de cartón, y cosas así. Sin embargo, la confianza es un bien mas que raro, y los DMs que carecen de la confianza de creer en su intuición con frecuencia tienen problemas de improvisación tras la pantalla de DM. Lo sé porque he estado ahí.

“¡Esta idea es un cliché!”

“¡ Esto podría realmente estropear mi campaña!”

“ ¡ Me acusan de ser mediocre!”

Sentimientos como estos subvierten al DM creativo no quiere más que crear una mejor campaña que la de siempre. Realmente socavan la confianza de uno, ¿No ? Tengo en mis propios problemas de confianza diciéndome, una y otra vez, que los jugadores están de mi parte. Los jugadores, a no ser que sean completamente bobos, se dan cuenta que Masterear no es fácil. Exige cantidad de habilidades. Están encantados de tener a alguien más para que lleve la antorcha. Lo único que quieren es divertirse. “El DM trae la diversión, y por lo tanto el DM esta de nuestra parte”. Genial. Así que una vez que te das cuenta que los jugadores quieren pasar un buen rato, puedes centrarte en traer las ideas locas que los entretienen.

Posiblemente comience con un cliché: Los personajes están sentados en una taberna cuando un extraño surge de las sombras y se presenta con una misión. Es un DM valiente el que está dispuesto a comenzar una aventura con algo tan...vulgar.

Este es el momento del artículo donde generalmente suelo contarte como darle la vuelta a este cliché en tu cabeza, u ofrecer un algún giro inesperado que haga arquear las cejas de los jugadores y hacerles entender que esta misión es de todo menos ordinaria. Pero el quid de la cuestión es que cada DM ha de responder a la pregunta basándose en que emociona a su público, y no a otro grupo de jugadores que es como mi grupo de jugadores. Así que no voy a decirte que es lo que haría para mantener las cosas interesantes para mi grupo en particular. Pero te diré algunas de las cuestiones que podría preguntarme si estuviera necesitado de algo



de inspiración que me ayude a improvisar algo.

¿Qué haría Orson Welles?

Según el extraño comienza a hablar, cae de cara a la mesa con una daga en su espalda. El extraño está muerto, y la daga tiene la palabra “Sephistos” grabada en el pomo.

¿Qué haría Quentin Tarantino?

El extraño apenas tiene tiempo suficiente para clavar la daga en la mesa y escupir el nombre de “Sephistos” cuando es volado por los aires por un escuadrón de la muerte de blanderitas, magos asesinos adoradores demoníacos que tienen la taberna rodeada.

¿Qué haría Woody Allen?

Porque, tendría el extraño que abrir la boca y comenzar a contar alguna horrible verdad sobre la naturaleza de la existencia humana, sin que asustado de los nervios se desmaye antes que pueda completar sus pensamientos. Cuando vuelve en sí, el extraño admite que ha estado siguiendo las carreras de los aventureros desde hace algún tiempo y quiere unirse al grupo... y está dispuesto entregarles la diabólica daga mágica de su padre como pago por complacer a sus ídolos.

Mi intuición me dice que cualquiera de estas ideas puede funcionar, pero es mi confianza la que determinará con una corazonada que idea emocionará mas a mis jugadores. Y posiblemente rechace todas estas ideas y en su lugar haga lo que me dicta mi instinto, al igual que hice el Miércoles noche pasado cuando el Rey del Mar impstinger me pregunto la cuestión más importante de la tarde y respondiera, “La eterna gratitud del Príncipe de la Escarcha”. Pero lo que funciona para mis jugadores no va a funcionar para los tuyos, así que esta es la verdadera cuestión , oh gran DM:

Conociendo a tus jugadores como yo conozco a los míos ¿Que es lo que harías TÚ?



Magos Equilibrados en D&D

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

En las últimas semanas he hablado sobre los objetivos de diseño para las clases centrales de D&D. Esta semana, es el turno de los magos. Sin embargo, voy hacer algo diferente. Los objetivos de diseño del mago son distintos de las otras tres clases. El problema que vemos con esta clase es que no necesita aclaraciones sobre lo que hace. Después de todo, es bastante obvio que un mago lanza conjuros arcanos. El desafío radica en asegurar que el mago no se vuelve demasiado poderoso para su nivel. En muchas campañas, un conjurador puede usar la combinación adecuada de conjuros y objetos mágicos para volverse más poderoso que combinando al resto grupo. No es necesario decir, que no es una situación de la que disfruten muchos DM o jugadores.

Lo primero de todo, concepto de dominación del conjurador es algo que debemos abordar con cuidado. Muchos grupos de juego simplemente no ven el problema. Por ejemplo, he jugado con grupos donde el mago tenía algunos de los conjuros más populares - *bola de fuego*, *rayo eléctrico*, *misil mágico* - y el personaje nunca destacó por ser muy poderoso. Claro está que el mago puede reventar a un puñado de monstruos, pero necesita al resto del grupo para mantenerlos cerca.

Segundo, la dominación del conjurador se presenta en los niveles altos. En mi experiencia, la transformación ocurre cuando el conjurador tiene suficientes conjuros para desatar poderosas combinaciones. Por ejemplo, recuerdo transformar lo que supuestamente era un combate mortal de la 3E contra un Gólem de hierro lanzando simplemente *grasa* y *polvo rutilante* a la cosa. He visto que han pasado cosas similares en la 4E. El primer conjuro crea una zona de la que la criatura no puede escapar, y el segundo crea otra zona que daña o tumba a la criatura atrapada en esa zona.

Cualquier enfoque que tomemos para reducir el conjurador predominante debe comenzar primero asegurando que los grupos de juego que lo ven como un problema no son saturados con nuevas reglas complejas, restricciones arbitrarias, o sistemas nuevos que aparentemente no tienen sentido. No queremos hacer frente al conjurador predominante teniendo el efecto contrario, con grupos que no se encuentran satisfechos por una serie de mecánicas nuevas o cambiadas.

Por lo tanto, ¿Qué estamos haciendo? Como muchas cosas en el diseño del juego, implica un toma y daca. Este tema en particular tendrá un foco importante en el playtest. El sistema no solo ha de funcionar sobre el papel, si no también ha de funcionar igual de bien sobre la mesa de juego.

Trucos como Magia A Voluntad: Tenemos la esperanza de mantener el concepto de trucos para los magos, y expandirlo para incluir algún buen ataque y conjuros de utilidad. Podría ser posible que los magos lancen conjuros de utilidad a voluntad, igual que hacen en la 4E. Pensamos que haciendo los trucos un pelín más poderosos, al tiempo los hacemos también a voluntad, tendremos un largo camino recorrido para convertir a las restricciones de los conjuros preparados más apetecibles para los grupos donde no ven la dominación del conjurador como un problema.



También vemos la magia a voluntad como la herramienta para mantener avanzado a la aventura. Puedes seguir desatando todos tus conjuros preparados en una sucesión rápida, pero esto no te dejará sin ningún poder.

Mantener los Conjuros Bajo Control: Este es un primer paso obvio, pero necesitamos asegurar que los conjuros son del nivel apropiado y que no abusan del sistema de alguna forma. Por ejemplo, el conjuro de la 3E *grasa* requería un chequeo de Equilibrio con CD 10 para evitar algunos de sus efectos. Esto parece razonable, hasta que te dabas cuenta que *grasa* era un conjuro de nivel 1 y que un PNJ clérigo de nivel 15 podía tener un modificador total a la tirada de Equilibrio de -8. Tenemos que asegurar que los conjuros no crean un efecto que sea tan poderoso o incluyan lagunas que los hagan demasiado poderosos para su nivel.

Reducción de Ranuras de Conjuros Total: Dado que los magos ahora tienen magia a voluntad, necesitan menos ranuras de conjuros. El diseño actual establece un límite en el número total de conjuros que puedes preparar, y limita el número máximo de conjuros que puedes preparar por nivel. La reducción de ranuras de conjuros incita a una mayor dependencia de los trucos, y hace las combinaciones más difíciles de repetir.

Los Conjuros no se Escalan Automáticamente: Nosotros pensamos que los conjuros de los magos escalan solo si tienen disponibles ranuras de nivel alto. Esto podría significar que no todos los conjuros del mago se vuelven más poderosos según suba de nivel. Los magos podrían obtener algunos conjuros nuevos, más poderosos. El mago podría no ganar estos conjuros a la vez que hace el resto de lista de conjuros más poderosa.

El Lanzamiento de Conjuros es Peligroso: Aventuramos este punto teórico, ya que todavía no estamos al 100% seguros de que continuar con el (por lo que es justo el tipo de cosa que sobre la que queremos reunir comentarios en el playtest). La propuesta actual es que un mago que reciba daño tenga una posibilidad de errar su siguiente conjuro. Un mago siempre puede en su lugar elegir hacer alguna otra cosa o usar un truco sin riesgo de fallar. Además, un conjuro fallido nunca se pierde. El mago puede intentarlo de nuevo el turno siguiente.

La idea es capturar el espíritu de las primeras ediciones, donde los magos necesitan cierta protección para desatar sus capacidades más poderosas. En el juego, significa que un mago ha de tener cuidado en un combate, apoyándose en la magia defensiva, o de otro modo mantenerse alejado del peligro.

Mantener los Objetos Mágicos Bajo Control: Es una buena opción que la creación de objetos mágicos sea un modulo de reglas a las que pueden optar los DMs. Por lo menos, los objetos como los pergaminos y las varitas que posiblemente cambiaran de la siguientes formas:

Los Pergaminos podrían requerir a un conjurador que consuma un conjuro preparado para usarlo. Así, los pergaminos podrían hacer a los magos más versátiles pero no incrementar el número de conjuros que pueden lanzar cada día.

Las Varitas podrían no aceptar ya cualquier conjuro. En su lugar, podríamos ofrecer una lista específica de conjuros que pueden ser añadidos a las varitas. Aquí la idea es mantener cosas controladas así que lanzar *volar* sobre cualquier persona del grupo sea en realidad colocado por un mago.

Mantener los conjuros de Mejora Bajo Control: queremos asegurarnos que conjuros tales como *Acelerar* e *invisibilidad* son útiles sin hacer redundantes las características clave de



otras clases. Una criatura invisible que hace ruido u otra cosa que delata la localización no puede obtener un gran beneficio defensivo. En su lugar, una criatura invisible es mejor si tiene los bonos excelentes a sigilo de un pícaro. En este caso, *invisibilidad* funciona como un conjuro que hace a un personaje explorador o furtivo mucho más difícil de encontrar. No se convierte en una mejora defensiva enorme.

Acelerar puede conceder ataques extra, pero con un penalizador que hace que la característica del guerrero de atacar múltiples veces le salga mas a cuenta. El clérigo del grupo luchará mucho mejor con *acelerar*, pero seguirá sin poder igualar la habilidad marcial del guerrero. Por otro lado, lanzar *acelerar* sobre un guerrero es una buena idea. Esto aumenta la habilidad de por si mortal del guerrero.

Conjuros como *piel pétrea*, *escudo* y *contorno borroso* son ideales para los magos por qué hace el lanzamiento menos peligroso y ayuda a contrarrestar la CA y puntos de golpe bajos. Un mago puede lanzar estos hechizos sobre el resto del grupo, dándoles algunos de sus particulares opciones defensivas para ayudar a que el resto del grupo se desarrolle.

Creatividad, No Dominación: Finalmente, a un nivel personal, me encantaría si el uso creativo de un conjuro se centrara más en la improvisación el lugar del cálculo numérico. Un conjuro de *telaraña* enreda al caballo del bandido jefe, cortando su mejor vía de escape. *Grasa* permite a un pícaro atrapado en la pinza gigante de un cangrejo zafarse con facilidad. Si creamos descripciones buenas y claras en los conjuros que les den vida y combinar estas descripciones con un conjunto robusto de herramientas de DM para la improvisación, los conjuros se vuelven herramientas que los personajes pueden usar de formas creativas el lugar de la definición estricta de las característica especiales. Esperemos que, refrenando algunos de los retos mecánicos que D&D ha hecho frente en el pasado hace que sea más fácil para fomentar el uso creativo de los conjuros de una forma atractiva e inmersiva.



Los Puntos de Golpe, Nuestros Viejos Amigos.

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

En D&D Next, los puntos de golpe y Los Dados de Golpe son la abstracción que utilizamos para dar forma a algo más que la dureza física del personaje. De hecho, tenemos tres elementos que están relacionados con los puntos de golpe y los Dados de Golpe de un personaje.

- La capacidad física para el sufrimiento, lo que es medido a través de una combinación de tamaño, volumen y durabilidad. Un elefante o un gigante de las colinas tiene una mayor cantidad de puntos de golpe debido a la resistencia física y el volumen. Las criaturas grandes pueden recibir una gran cantidad de sufrimiento.

- La energía y la experiencia, que se mide por la capacidad de una criatura de transformar un golpe directo en un golpe de refilón e ignorar las pequeñas molestias y dolores. Frederika, la guerrera enana de nivel 10, puede incluso transformar el golpe aplastante de un gigante en un fracaso por poco. Puede recibir 30 puntos de daño del golpe, pero en términos de daño físico puede no tener más que un moratón pequeño. El mismo ataque contra Samwell, el guerrero mediano de nivel 1, le convierte en un amasijo muerto sanguinolento. El pobre de Samwell carece del entrenamiento y la experiencia para evitar lo peor del ataque.

- La suerte y la importancia cósmica, que es la simple certeza de que en un mundo con magia poderosa, dioses y poderes planares, algunas criaturas son consignadas por el destino para asumir una gran tarea. El golpe de una espada que mata a un soldado común es un leve golpe contra un héroe destinado a permanecer en el centro de importantes acontecimientos. Un dragón blanco que está emboscando a el mago Mordenkainen y desata un ataque feroz. El mago evita la muerte apartándose a un lado justo en el momento correcto. Puede sufrir unos pocos cortes, pero ya sea por la suerte, coincidencia o el destino, se apartó a un lado justo cuando el dragón estaba a punto de atacar.

Tenemos aquí un breve resumen que te dará una idea de lo que pasa cuando una criatura recibe daño.

Una criatura con más de la mitad de sus puntos de golpe no tiene más que señales de lesiones superficiales. Puede tener unas pocas gotas en su armadura o ropajes, o puede que tenga una brecha en su escudo, y aún no ha sufrido ningún daño físico grave mas allá de un raspón, un corte leve o moratón. Cualquiera que observe a la criatura probablemente no se dé cuenta de que ha está involucrada en un combate.

Una criatura con menos de la mitad de sus puntos de golpe ha sufrido algunos pocos cortes o moratones visibles. Una inspección casual o un vistazo rápido revela que la criatura ha recibido algunos golpes, por lo que está visiblemente herida.

Una criatura que tiene reducidos a 0 o menos sus puntos de golpe ha sufrido un golpe directo - lo suficiente para dejarle inconsciente. El ataque que le ha hecho caer causó una herida seria que puede haber roto huesos y causado una hemorragia intensa y continua.

Consideremos el ejemplo de una araña gigante atacando a un guerrero de nivel 1 que tiene 10 puntos de golpe. El primer ataque asesta 3 puntos de daño., y el guerrero debe de hacer una tirada de salvación de Constitución contra el veneno. El mordisco apenas rasgó la piel de guerrero, pero por poco. La marca del mordisco desaparecerá en uno o dos días. El guerrero tiene un arañazo que la mayoría de la gente pasaría por alto.



El próximo mordisco reduce al guerrero a 3 puntos de golpe y requiere otra tirada de salvación. Este mordisco crea una herida visible en el guerrero que ahora tiene menos de la mitad de sus puntos de vida. El guerrero se levantará a la mañana siguiente con una costra sobre el mordisco y es posible que le lleve otro par de días para que la herida desaparezca. Un buen descanso borrará muchos de los efectos físicos reales de la herida. Cualquiera que observe al guerrero podría tener constancia inmediata de una herida de mordisco de repugnante aspecto.

Si la araña hace caer al guerrero, es por un ataque mortal. La herida es cruel y tiene mala pinta. Sangra profusamente, y solo el ser atendido con rapidez o un golpe de suerte puede salvar al guerrero. Si simples vendajes es todo lo que tienen a mano los compañeros del guerrero, volver a la acción le llevará al guerrero un par de días. En este punto, existe la posibilidad de que el guerrero tenga una cicatriz duradera, y que necesite de la magia para retornar a la lucha en un plazo corto de tiempo.

Esta descripción abarca los puntos de golpe. No puedo imaginar que el playtest lleve a deshacernos de los puntos de golpe del juego. En términos de mecánica, pienso que lo mejor que podemos hacer es mantener manejable la cifra de puntos de golpe para cada monstruo o personaje y asegurarnos que tenemos una buena explicación narrativa de cómo funcionan.

Presentación de los Dados de Golpe.

Los dados de golpe no son parte de la 4E, pero estaban en las otras ediciones del juego. En esta ocasión, estamos restableciéndolos para ayudar con un elemento crucial del diseño. Queremos hacer que el clérigo sea tan opcional para un grupo como un guerrero, mago o pícaro.

En primer lugar, vale la pena señalar porque queremos reducir la dependencia del grupo a la magia curativa. Uno de nuestro objetivos para la próxima iteración es añadir un nivel de flexibilidad incomparable. Queremos crear un juego donde un DM y un jugador puedan jugar durante una aventura sin una necesidad excesiva de reglas caseras o modificaciones en el núcleo del sistema. Preferimos que si medio grupo se pierde una sesión, el DM pueda seguir dirigiendo algo sin tener que cambiar las reglas básicas de la campaña.

En nuestro borrador actual (el cual tendrás disponible para el inicio del playtest el 24/5), Los Dados de Golpe representan la capacidad de nuestro personaje de recuperarse de una herida sin usar la magia. Pensemos de nuevo en la explicación anterior de los puntos de golpe. Cuando un personaje pierde puntos de golpe, puede recuperarlos con el descanso. Tu personaje puede superar muchos cortes y moratones recuperando el aliento, pero hay un límite de sufrimiento a la que tu personaje puede sobreponerse.

Con el tiempo, si tu personaje recibe demasiadas heridas, comienzan a acumularse. Al igual que los golpes grandes, el daño leve conduce circunstancialmente a un personaje a la mitad de sus puntos de vida y después a cero, así que igualmente afectan a la capacidad de tu personaje para recuperarse del daño.

Tu personaje obtiene Dados de Golpe al igual que lo hizo en las ediciones anteriores a la 4E, aunque algunas clases usen ahora diferentes dados. Los guerreros ganan un Dado de Golpe de d10 por nivel, los clérigos y picaros obtienen d8s y los magos d6s. Cuando un personaje descansa el Dado de Golpe permite que el personaje recupere puntos de golpe. Tu personaje tiene las heridas vendadas, ha aplicado hierbas curadoras, tiene algo de comida y agua, y pasa de otra forma tiempo para recuperarse. Puedes lanzar uno o más de los Dados de Golpe de tu personaje para determinar cuánto puntos de golpe le permite recuperar el tratamiento mundano.

Es importante señalar que el Dado de Golpe entra en juego para representar la curación mundana. Las pociones y conjuros restauran puntos de golpe e ignoran los Dados de Golpe. Si un personaje depende de la curación natural, le lleva bastante tiempo recuperarse.

Cuando un personaje descansa durante un periodo de tiempo extenso, recupera Dados de Golpe. En otras palabras, un descanso largo le permite a tu personaje recuperar Dados de Golpe. Los descansos más cortos le permiten gastar esos Dados de Golpe para recuperar los puntos de golpe de tu personaje.

Espero que el Dado de Golpe se mantenga en el playtest. Como con cualquier mecánica nueva, mantendremos un ojo atento en los comentarios y pediremos una serie de preguntas al respecto en nuestras encuestas.

Encuesta.

En Febrero, se publicó una encuesta para recabar algunos comentarios sobre la columna de Legendas y Tradiciones. Nos gustaría que nos hicieras saber como lo estamos haciendo mediante la siguiente encuesta, la cual puedes encontrar [aquí](#).





Semigenio

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Para reflotar su barco hundido en el fondo del océano, Deimos (jugador por Chris Youngs) forja un pacto infernal con el archidemonio Dispater. De acuerdo al contrato, Deimos se compromete a tomar una consorte – una súcubo llamada Tyranny- y la protege con su vida. Unos pocos de meses después, los héroes están agasajando a la ex-esposa no muerta del dios-linche Vecna a bordo del infernal barco insignia de Deimos cuando, de repente, Tyranny apuñala a su invitada con una daga. La daga atraviesa el corazón negro y arrugado de Osterneth pero no la mata. Enfurecida, Osterneth mata a la súcubo- así como cualquier esperanza de una alianza con los héroes. En la batalla consiguiente, Osterneth es lanzada por la borda por el forjado del grupo, y los héroes preparan la fuga.

Dispater no quiere discutir sobre los términos del contrato infernal con Deimos. En su lugar, convence a Deimos que el sacrificio de Tyranny fue un claro acto de redención, y que está dispuesto a liberar su alma del tormento elemental si Deimos así lo desea. Convencido de que Tyranny había actuado en busca del mejor interés de su barco y su tripulación, Deimos pide la puesta en libertad de su alma de los Nueve Infiernos. Sin embargo, en lugar de regresar en forma carnal, Dispater une su espíritu al barco de Deimos. Ahora está al tanto de todo lo que ocurre a bordo del navío y puede ejercer el control sobre los que estén a bordo según le parezca oportuno.

Afortunadamente para los héroes, las noticias no son tan malas. Si, su navío de guerra tuneado está poseído por un súcubo maligno, pero Tyranny también ha vuelto con buenas noticias. El corazón marchito que contenía la caja torácica de Osterneth no eras el suyo si no el de su exmarido, y la punzada ha imbuido a la daga de Tyranny con el poder de matar a Vecna.

En mi opinión, un verdadero genio, es alguien que puede venir con una idea completamente original - algo que no ha sido pensado antes. Los espíritus más creativos, entre los que me incluyo, no son genios. Como cualquiera que haya jugado a la 1ª Edición sabe, que los genios tienen una puntuación mínima de inteligencia de 17. Soy afortunado si puedo sacar 11 o más con 3d6. A lo sumo, somos *semigenios* (semigenii?? [N.d.T: el plural de genio en ingles es un poco raro, de ahí la indecisión]), que no tiene cabida en la escala de inteligencia de D&D y ni siquiera es una palabra real. Me la acabo de inventar.

En términos de D&D, un *semigenio* es al genio lo que el semilince es al linche: una forma fallida, inferior a esta última. Un semilince no es mucho más que un cráneo flotante, aunque el poder de la esencia apresada más que compensa la falta de cuerpo y la capacidad de lanzar conjuros. De forma similar, un *semigenio* es una forma fallida, inferior a un genio, pero sigue siendo impresionante a su estilo. Y mientras un *semigenio* no es lo suficientemente bueno para venir con una idea original al 100% , es mas lo suficientemente capaz de tomar dos o más ideas o cosas



existentes y machacarlas juntas para crear algo nuevo.

Los narradores *semigenios* pueden tomar dos ideas y frotarlas para obtener fuego. Algunos narradores son lo suficientemente buenos que el resultado logra una apariencia de originalidad. Por ejemplo, un guionista *semigenio* puede tomar el conflicto entre espiritualidad y tecnología, combinarlo con lucha de espadas samurái en un milenio de ciencia fantástica, y crear *Star Wars*. Puede combinar el arquetipo de un héroe de tebeo de 1930, un oscuro mito bíblico y el impío Tercer Reich para crear *En Busca del Arca Perdida*. Del mismo modo, *Dungeon Master* semigenio puede sorprender incluso a los jugadores más experimentados respondiendo a la vieja pregunta: ¿Qué se obtiene cuando cruzas una súcubo con un navío de guerra?

Lecciones Aprendidas

No hay ideas nuevas; solo hay nuevas formas de hacerlas sentir.

- Audre Lorde, escritor y activista Caribe-Americano.

Una gran cantidad de las películas que se tienen en alta estima combinan dos o más ideas simples para crear algo único. Combina vampiros y Niñas Monjas, y tienes *Buffy Cazavampiros* (tanto la película de 1992 y la serie de televisión de 1997-2003). Toma el frío invierno de Minnesota y le sumas una sheriff preñada investigando una ola de crímenes, y tienes *Fargo* (1996). Toma un conductor especialista de voz suave y lánzale entre un par de insignificantes gansters, y tienes *Drive* (2011). También puedes encontrar combinaciones extrañas aun así maravillosas en otras formas creativas, incluyendo las maquetas de partes mezcladas (desde el primer U.S.S Enterprise de Roddenberry a los primeros X-wing de Lucasfilm) e incluso el arte culinario (desde la tarta de queso al estilo de New York chorreando salsa fresca de mora de Oregón a la majestuosa copa de mantequilla de cacahuete de Reese)

Combinar dos o más cosas para crear algo nuevo no es una formula garantizada de éxito, pero es difícil de juzgar el éxito sin intentar el experimento primero. Barcos de guerra vs. Aliens. Cowboys vs aliens. Monstruos vs. Aliens. La primera y única ley de la creatividad del semigenio: Intenta todo tipo de combinaciones locas. Con el tiempo, algo cuajará.

Para tomar un ejemplo concreto de mi partida del Miércoles noche, quise crear algunos bibliotecarios no muertos para rondar una biblioteca que podría terminar dedicando a mi colega Vecna, el dios de los secretos y necromancia. (durante la escritura de este artículo, Rodney Thompson, Stan!, y yo reflexionamos sobre las dificultades inherentes en la creación de una estatua “el Colega Vecna”, dado que el Señor Mutilado no puede hacer el guiño con un solo ojo y tiene un muñón donde debería de tener la mano con el pulgar levantado. Las monumentales conversaciones sin sentido son comúnmente alarmantes en nuestro “pozo” de Wizard, y si no tienes una idea a lo que se refiere “el Colega Vecna”, combina al actor/escritor/director Kevin Smith con el dogma religioso, consulta la Base de Datos de Películas en Internet, y la respuesta aparecerá.)

Así que, de todos modos, no tengo ninguna miniatura de bibliotecarios no muertos, pero estuve pescando en mi gran ataúd azul de miniaturas y encontré un visitante de la oscuridad. ¡ Hablando de dos cosas que puede ir bien juntas! Todas esas caras de plástico gritando me hizo pensar en bibliotecarios abatidos pidiendo a estudiantes chillones que se callen, y rápidamente me puse a crear un bloque de estadísticas para convertir a mi miniatura de visitante de la oscuridad en el



asambleario arcano - una fusión loca del espíritu de un mago-bibliotecario dedicado a proteger los secretos de su biblioteca de intrusos no dehesados. También arranqué algo de la tecnología del monstruo solitario del contemplador de la *Monster Vault*.

Aquí está el bloque de estadísticas del asambleario arcano, el cual puedes saquear con libertad para tu campaña casera. Este bloque no está desarrollado, así que no esperes que repte hasta nuestras herramientas digitales en de forma breve, y no me maldigas si tus jugadores te parten la geta por castigar indebidamente a sus personajes.

Bueno, compañeros semigenios, ¿cuándo fue la última vez que cogiste dos ideas o cosas no-tan-originales y las combinases para crear algo maravilloso? Las mentes inquisitivas quieren saber, así que deja un comentario.



Arcane Assembly		Level 15 Solo Artillery
Large shadow magical beast (undead)		XP 6,000
HP 468; Bloodied 234		Initiative +10
AC 29, Fortitude 27, Reflex 29, Will 26		Perception +13
Speed 0, fly 6 (hover); phasing		All-around vision, <u>darkvision</u>
Immune disease, poison, sleep; Resist 20 necrotic		
Saving Throws +5; Action Points 2		
TRAITS		
All-Around Vision		
Enemies can't gain combat advantage by flanking the arcane assembly.		
Insubstantial		
The arcane assembly takes half damage from all attacks, except those that deal force damage. Whenever the arcane assembly takes radiant damage, it loses this trait (save ends).		
STANDARD ACTIONS		
⚡ Shock (lightning) ♦ At-Will		
Attack: Melee 1 (one creature); +20 vs. Reflex		
Hit: 2d10 + 12 lightning damage.		
☠ Death Rays (necrotic) ♦ At-Will		
Attack: Ranged 20 (up to four creatures); +20 vs. Fortitude.		
These attacks do not provoke opportunity attacks.		
Hit: 4d6 + 9 necrotic damage, and the target loses resistance (but not immunity) to necrotic damage until the end of the arcane assembly's next turn. If this damage drops the target to 0 hit points or fewer, the target dies.		
⚡ Hush (necrotic, psychic) ♦ Recharge when first bloodied		
Attack: Close burst 2 (enemies in the burst); +20 vs. Will		
Hit: 3d12 + 15 necrotic and psychic damage, and the target is dazed (save ends).		
TRIGGERED ACTIONS		
☠ Magic Missile (force) ♦ At-Will		
Trigger: An enemy starts its turn within 5 squares of the arcane assembly.		
Effect (No Action): Ranged 5 (the triggering enemy). The target takes <u>15 force</u> damage. This attack does not provoke opportunity attacks.		
Skills Arcana +19		
Str 3 (+3)	Dex 17 (+10)	Wis 12 (+8)
Con 21 (+12)	Int 24 (+14)	Cha 18 (+11)
Alignment evil		Languages all



Playtest: Visión General del Primer Asalto.

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

A estas alturas, probablemente has tenido la oportunidad de echar un vistazo al primer asalto del material del Playtest de D&D. Esta semana, voy a moverme entre los distintos elementos del juego para darte una idea de cómo hemos llegado dónde estamos y hacia donde queremos ir. Probablemente es útil tener a mano los archivos mientras lees esto, o al menos haberlos leído. Si no, puedes inscribirte como parte del playtest [aquí](#)

Clases de Personaje.

Lo primero de todo, dar muchísimas gracias a Jon Schindehette y a Emi Tanji por su gran trabajo con la hoja de personaje. Pensábamos salir con un archivo de texto plano, pero soy muy partidario de la idea que las hojas de personaje cuentan mucho sobre el juego. Buscamos una hoja que no pareciera una formulario de impuestos, y teniendo a Jon y a Emi simulamos algo para nosotros que nos dará mucha información de cómo se vería el juego cuando un diseñador mirara las reglas y decidiera como es la mejor forma de presentarlas.

Clérigo de Moradín Enano y Clérigo de Pelor Humano: Se desprende de los comentarios que hemos recibido de el playtest inicial que la gente estaba descontenta con los clérigos. Dos de los problemas principales que vimos era una petición de mas curación y la sensación de que los clérigos no manejaban suficiente magia. Nos hicieron ver que una buena parte de la gente estaba feliz de jugar un clérigo tradicional, de inspiración AD&D. Lo que ves es el primer asalto del material de playtest es nuestra tentativa a lo que representa el clérigo clásico, con armadura pesada de los inicios del juego con un dominio y un clérigo mas basado en los conjuros con diferentes dominios.

El tema de guardián sacado del concepto del papel de defensor de la 4E, mientras que el tema de sanador suena al de líder. Estas son dos expresiones del concepto del papel de los temas, y probablemente veas mas. Por ejemplo, un guardaespaldas puede interponerse entre sus aliados y atacantes, mientras que un táctico puede usar su visión táctica para mejorar las capacidades de combate del grupo. Claro que, muchos temas no tratarán un papel específico.

Escribí sobre *Expulsar No-muertos* hace un tiempo, y puedes ver en la formula de Canalizar Divinidad del clérigo que nos hemos decidido por transformarlo en un conjuro. Vamos a ver cómo funciona en el playtest.

Por último, hemos introducido una nueva mecánica para la preparación de conjuro del clérigo. En este momento, los clérigos funcionan de forma similar a la clase de hechicero de la 3E con una gran excepción. Un clérigo escoge conjuros para preparar, pero puede lanzar cualquiera de estos conjuros siempre y cuando tenga espacios de conjuros para gastar. El espacio debe de ser del nivel del conjuro o superior. Buscábamos hacer que la magia clerical pareciera distinta que a los conjuros de mago, mientras que también sea fácil usar los conjuros de curación cuando lo necesite.

Un detalle final: actualmente el martillo de guerra del clérigo hace 1d10 de daño. El Martillo de guerra en la sección del equipo usa un d8 para su daño. Para las razas, hemos decidido usar una mecánica que mejora el dado del arma para indicar la afinidad racial por un arma. Esto reduce las matemáticas sobre la mesa y también significa que solo necesitas ver tus



características y modificadores de clase.

Enano Guerrero: Este particular pregenerado representa un guerrero bastante simple. Este personaje depende del un gran hacha y el tema de Matador causa estragos en el campo de batalla. Además, ¿Recuerdas porque el clérigo enano hacia más daño con un martillo de guerra? Puedes ver una mecánica similar en el Dado de Golpe del guerrero. Los guerreros usan un d10, pero este enano de las colinas usa un d12.

Estamos pensando en la concesión de dos temas al guerrero a nivel 1, así que si quieres probarlo te sugiero que tomes el tema de guardián del enano clérigo y lo apliques a tu guerrero. Estamos buscando introducir maniobras de combate mediante el uso de temas, así que puede esperar verlas en un futuro próximo.

Finalmente, vale la pena señalar el estilo “Old school” que mencionamos en las hojas de personaje. Nuestra filosofía con este juego ha sido limitar todos los bonos previstos y la progresión de las matemáticas a las clases. Puedes jugar con o sin temas y /o los trasfondos al mismo tiempo que eliminas los Dados de Golpe. El juego se vuelve más letal y depende más del ingenio y planificación del jugador en lugar que del combate directo. Este conjunto de cambios apunta a cómo queremos enfocar los módulos de reglas. Trata de jugar el juego con estas modificaciones y mira como coincide con el AD&D.

Elfo Mago: Para ser honesto, estaba un poco sorprendido por la cantidad cuantos comentarios positivos hemos recibido con los conjuros a voluntad del mago en el playtest inicial. Muchos jugadores estaban tan felices de que los mantuviéramos en el juego o estaban emocionados de verlos implementados.

Pensamos sobre el lanzamiento de conjuros menores como el tipo de cosas que un mago podía por un laboratorio y que también pasaran por ser utiles en un combate. Por ejemplo, un truco usando para encender una antorcha también puede quemar a un goblin. En el último momento, sin embargo, decidimos que tratar hacer este trabajo de diseño se prolongaría demasiado para llegar a este playtest. Aunque conseguir la sensación en el juego es una gran prioridad del test, estaremos escuchando los comentarios de cómo funciona el sistema. Si quieres una sensación a old school, quita tanto los conjuros menores de clérigo y mago, y da al mago un par de dagas.

Tengo que admitir que me gustan nuestras reglas de familiares, especialmente cuando Jeremy Crawford envió a su familiar el cabeza durante el playtest y murió de forma horrible. Mi clérigo, Clark de Griswold, le encanto.

Pícaro Halfling: Lo más importante de lo nuevo del personaje pícaro halfling se encuentra bajo el encabezamiento de Maestría en Habilidades en la segunda página. Para reflejar la maestría en una habilidad, cuando un pícaro hace un chequeo usando una habilidad en la cual el pícaro está entrenando, su resultado de dado mínimo es 10. Hay que tener en cuenta que esto se aplica a las habilidades que recibe el pícaro por el planteamiento de ladrón y del trasfondo de plebeyo.

En el juego, La Maestría en Habilidades ha hecho de los picaros los usuarios de habilidades más fiables sin forzar el resultado del chequeo total muy a la alta en la escala. Esto significa que el DM no necesita distorsionar el rango de la CD sugerida para desafiar al pícaro. En su lugar, el pícaro tiene el mismo desafío para las CDs altas, pero tiene facilidad de lograr éxitos entre las bajas y las medias. Un pícaro puede acechar a un orco dormitando o aun goblin despistado, pero un gnoll de visión aguda puede seguir descubriéndole.



El Archivo de Como Jugar.

He aquí una visión general sobre algunos de los nuevos elementos y modificaciones para el juego que puedas ver en el playtest.

Enfrentamiento (Contest): Decidimos llamar a los chequeos enfrentados con un nombre diferente mientras sigan desarrollándose bajo la bandera de control. Esto permite un lenguaje más natural. Podemos decir, “Enfrenta la Fuerza del orco con tu Fuerza” en el texto, que es más suave y coincide de forma natural con el Inglés mejor que “Hacer un chequeo opuesto usando tu Fuerza contra la Fuerza del orco”. Tener términos de reglas que son tanto verbos como sustantivos es muy práctico. (N.d.T.: creo que en español no es tan “fluido” y es más adecuado enfrentamiento que contienda o liza que es el significado más literal.

Ventaja y Desventaja (Advantage and Disadvantage): Aquí hay otro punto donde intentamos reducir las matemáticas sobre la mesa mientras también hacemos que esta mecánica juegue un mayor papel en el juego. La Ventaja y Desventaja solía ser un penalizador de -2. Al lanzar dos dados y tomando el resultado mayor o menor, esperamos hacer más fácil la resolución de las situaciones que en las que estas tiradas estén involucradas. Además, es mucho más indulgente si olvidas aplicarlo, si ya has cogido tu d20 (y no puedes recordar cuál fue el resultado de la tirada de dado). Digamos que que haces un ataque y falla, pero olvidas aplicar la ventaja concedida por el conjuro de un clérigo. Si lo recuerdas después de que hayas cogido tu dado, puedes tirar el ataque sencillamente de nuevo. Lo mismo se aplica para las desventajas. Si has golpeado y recogido el dado, solo has de tirar de nuevo. Si la segunda tirada falla, fallaste.

Puntuaciones de Característica (Ability Score): Ahora son el corazón del sistema de resolución en el juego. Las habilidades son meros modificaciones de la situación, utilizados con herramientas específicas o entrenamiento si son necesarios para intentar un chequeo. Por ejemplo, no puedes forzar una cerradura sin herramientas de ladrón.

Movimiento (Movement): Estas reglas son otro ejemplo de nuestro intento para enfocarnos en las características en lugar de las habilidades. Suponemos que nadar, escalar y saltar no requieren chequeos especiales. Es que simplemente por defecto puedes nadar en un estanque o escalar un muro. Los Chequeos aparecen solo si una situación es particularmente difícil, tal como cruzar por un parche de hielo resbaladizo puede requerir un chequeo.

Con este cambio, podemos decir simplemente que este movimiento o nadar “cuesta” el doble de tu velocidad. Para saltar, hicimos una pequeña búsqueda y tratamos de encontrar una regla para la realidad de ambos modelos y sea bastante fácil de recordar.

Sigilo (Stealth): Estas reglas son un buen ejemplo de cómo intentamos comenzar con las reglas importantes, y después volvemos a hacer frente a otras áreas del juego. Para diseñar el sigilo, lo primero que decidimos que queríamos que los picaros fueran capaces de esconderse en situaciones donde otros personajes no. Esta decisión es una recordatorio de la habilidad de pícaro original Esconderse en las Sombras. Después decidimos que necesitábamos tres niveles de iluminación o efectos de ocultación

Nadie puede esconderse bajo la luz brillante o sin un elemento de ocultación a no ser que sea invisible.




Los pícaros y otros monstruos y personajes furtivos pueden ocultarse en las sombras o si están ocultos parcialmente.


Cualquiera puede intentar ocultarse en la oscuridad o si tiene ocultación total a la vista.

Con esta escala en mente, volvimos y lo usamos para crear nuestra guía para la iluminación.


Tendrás también en cuenta que ahora ocultarse es un enfrentamiento. Si un pícaro se oculta y no hay nadie alrededor para verlo, no se molesta en tirar el dado a no ser que tú quieras recordar el resultado para un enfrentamientos futuros. Me gusta tener al pícaro sin importar que tire, aunque deja el resultado en el aire hasta que el pícaro tenga en realidad evitar a alguien o algo.




Combate (Combat): EL gran cambio aquí es que cortar cosas para una acción y (aparte) un movimiento. Hemos encontrado que esto realmente acelera el juego reduciendo el número de decisiones que cada jugador debe tomar. Este ritmo era abrumadoramente popular en nuestro playtest, aunque vamos a ver como aguanta el ojo público.




Dados de Golpe (Hit Dice): Este fue un gran cambio hecho en respuesta a los comentarios del playtest inicial sobre que el juego no tenía suficiente sanación. También inflamamos los puntos de golpe para lograr que los personajes sobrevivieran al combate por defecto. En esta etapa, queremos probar el sistema esencial. Perfeccionaremos las matemáticas del sistema según avancemos en repuesta a como quiere lo quiere la gente para jugar.




Como mencioné arriba, puedes quitar fácilmente los Dados de Golpe si es así lo decides. La única mecánica aparte de las reglas actuales de Dados de Golpe que se refiere a ellos es la segunda dote del clérigo. Incluso si esta dote sigue siendo útil sin Dados de Golpe. Intenta jugar sin ellos y mira cómo va.



Estados (Conditions): Nuestra lista de estados es un poco más delgada de lo que ha sido en el pasado. Decidimos que un estado podría representar un cambio físico de un personaje en el mundo, y por lo general hacemos referencia a un conjuro específico o capacidad de un monstruo para tener algunos otros efectos para darle la forma completa a lo que está pasando. Por ejemplo, la característica de un desuellamientos para dominar a una criatura puede encantarla y también causarle un efecto adicional que se describe en la característica.



Hemos elegido los nombres de los estados para permitir una redacción mejor. Los Paladines ahora no pueden ser atemorizados, y por extensión ignoran efectos que atemorizan criaturas y hacen algo más. Lo mismo se aplica a encantamiento para los elfos. Volvamos al ejemplo anterior y observemos como para implementar algo diferente, la dominación del desuellamientos podría no hacer referencia a encantamiento ya que no es magia basada en el engaño o la manipulación, pero en lugar intenta por la fuerza bruta hacerse con el control de la mente de una criatura.



Equipo (Equipment): Decidimos simplificar las armas y permitir que las características especiales vengan mediante el uso de los temas. Así, que el personaje típico puede tomar simplemente un arma y listo. El especialista puede ver los temas y decidir centrarse en el hacha o espada, y usar dotes para desbloquear características especiales basadas en estas armas.

En este momento, estamos pensando que comprar equipo puede ser opcional. Tu trasfondo y clase te puede dar una set de equipo inicial. Esto nos permite implantar algunas opciones divertidas en los trasfondos. Por ejemplo, un contrabandista podría comenzar con algunos bolsillos ocultos cosidos en su cinturón. Un noble podría tener un conjunto de ropajes lujosos para un baile de gala.

Conjuros (Spells): las reglas de conjuros pueden parecerles familiares a los fans de la 3E. El gran cambio en esto está en la descripción de conjuros. Queríamos algo que fuera divertido de leer, así que decidimos recurrir a un lenguaje sencillo en lugar de un bloque de estadísticas formal. Lees lo que pone en el conjuro y hace lo que dice su efecto. Eso es todo.

Conclusión.

Esto es un recorrido rápido de las cosas en lo tocante al jugador. La próxima vez, hablaré sobre las directrices del DM y nuestra filosofía para dirigir el juego. Recuerda, si no estás apuntado al playtest, hazlo ahora. Tu feedback* nos ayudaran a ofrecer un gran juego que coincida con lo que tú buscas en D&D. Así que, ¡**únete a la diversión!**





Extra Ordinario

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4ª edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

MIERCOLES NOCHE. Los Reyes del Mar son poderosos señores mercaderes que gobiernan el comercio oceánico por todo el Imperio Dragovar, y el grupo cuenta con dos de ellos: El Rey del Mar Impstinger (a.k.a Deimos), jugador por Chris Youngs, y El Rey del Mar Silvereye (a.k.a Vargas), jugado por Rodney Thompson. Para Deimos, convertirse en un Rey del Mar representa ver el sueño de su vida realizado, mientras que Vargas nunca quiso ser un Rey del Mar. Como un campeón de la Reina Cuervo, ganó el apoyo de los capitanes de fe similar, y fue elevado en última instancia a la posición de liderazgo. Esta es la carga del héroe de nivel épico.

Recuperándose de sus angustiosas aventuras en el Paramo Helado, los héroes se retiran a su santuario en la isla de Damandaros, donde el Rey del Mar Silvereye mantiene un almacén. Vargas tiene algunos asuntos privados que atender, así que se separa del grupo, aunque brevemente (nunca es buena idea). No sorprende a nadie, cuando es atacado en su propio almacén por unos mercenarios malignos que trabajan para uno de los muchos enemigos del grupo. Aunque las cosas parecen graves para el Rey del Mar Silvereye, al menos está en su propio terreno. Se vuelve invisible, se oculta, alerta a sus compañeros usando una *pedra mensajera*, y espera ansiosamente su llegada.

Cuando las armas se entrecruzan y los conjuros explotan en el almacén de Silvereye, dos niños pequeños (uno humano y otro dracónido) se sienten atraídos por el alboroto como una polilla por la luz. A través de la puerta abierta, observan cómo se desarrolla la batalla, con las bocas abiertas de asombro. De vez en cuando, uno de los personajes jugadores toma nota de los jóvenes, instándoles a apartarse. Cuando la batalla finaliza y los villanos han sido sometidos, Deimos se quita su gran sombrero de capitán, les guiña un ojo a los asustados niños, y les dice con un encanto inexpresivo, “Quedaros en la escuela”. Mudos de miedo, los niños salen pitando.

Los héroes son en mi mundo individuos extraordinarios, como lo son, me supongo, en muchas campañas de D&D. No actúan como gente ordinaria, no visten como gente ordinaria, y tienen poco en común con la gente ordinaria. El mundo gira a su alrededor, y donde quiera que van, la campaña continua. Debido a que sus personajes funcionan a un nivel muy superior, los jugadores fácilmente olvidan que la mayoría de la gente que puebla su mundo de campaña, son gente sencilla y simple.. De vez en cuando, me gusta recordar a mis jugadores que sus personajes viven en un mundo interesante de gente sin interés. Cuando se las ven con amenazas mundiales, si fácil que los héroes se olviden por que están luchando.

Mi mundo de campaña está lleno de extras - gente común sin nombre que tiene poco o ningún impacto en las vidas de los héroes. Y aun así, cada vez que un villano amenaza con hundir una isla o arrasar una ciudad, se supone que los héroes se preocupan de lo que les pasa a esos



pobres desgraciados. ¿Por qué habrían de hacerlo? Quiero decir, ¿a quién le preocupa un puñado de don nadie sin nombre sean borrados del mapa de la campaña? D&D va de encontrar tesoros y ganar PX ¿no?

Bien, hay una forma de jugar a D&D en el que todo trata de tesoros y PX, pero para que la campaña de lomandra resuene con mis jugadores, es necesario hacer algo más que volver a los personajes más poderosos. Es necesario sentirlo como un lugar real, donde las travesuras del grupo tengan efectos reales y tangibles en la gente que los rodea. La batalla en el almacén de Silvereye fue una batalla divertida con la mezcla usual de tácticas de combate y replicas ingeniosas. Sin embargo, pienso que la inclusión de los niños como espectadores inocentes añadió cierto nivel de realismo a las actuaciones. Rápidamente, la sesión es más que un toma y daca de nivel épico entre las fuerzas del mal y las no-tan-malignas. Porque ha cierto nivel estamos viendo cómo se desarrollan sucesos ante los ojos de los niños, su presencia altera el tono de la batalla ligeramente. Algunos de los héroes estaban preocupados de que los niños pueden ser arrastrados a la refriega. Otros parecían más interesados en actuar para diversión de los niños. Esos PNJs sin nombre e intrascendentes eclipsaron a los villanos del encuentro sin pronunciar una sola palabra, y eso es extraordinario.




Lecciones Aprendidas


Ha sido mi experiencia que en lo tocante a PNJs, muchos DMs se centran en aquellos que quieren matar a los PJs o quieren algo más de los PJs. Es fácil olvidar la otra multitud de PNJs que no quieren nada en absoluto; existen simplemente por existir. Ciento por no decir millares de PNJs pueblan la campaña promedio de D&D, y la mayoría de esta gente no tiene dialogo y nunca interactuará con los héroes de manera significativa. Así que, puede ser sorprendente (de una forma buena) cuando lo hacen.

Los PNJs inconsecuentes añaden textura a cualquier mundo de campaña. Sus acciones, por muy inocentes o banales, sirven para recodarles a los personajes jugadores que hay algo mas en el mundo que dungeons, monstruos y tesoros. Esto refuerza la idea que la gente realmente vive en tu mundo, y la mayoría de ellos no van a pedir nada a los héroes ni quieren nada de ellos, o ambas cosas. Utilizo extras ordinarios para hacer sentir a mis personajes jugadores que vale la pena salvar al mundo, en consecuencia, tienden a ser gente buena y honesta sin segundas intenciones ni secretos que puedan quedar al descubierto.


Si no estás acostumbrado a usar extras ordinarios en tus partidas, hay aquí siete ejemplos simples que puedes lanzar en cuanto la ocasión lo pida:




Ejemplo # 1: Una niña vendiendo gatitos ofrece a darle uno a los personajes jugadores de forma gratuita, más allá de una simple consideración o gracias. (Una nueva mascota del grupo, ¿tal vez?)




Ejemplo # 2: Un simple granjero detiene a un delincuente que intentó y no pudo robar los bolsillos de uno de los personajes jugadores. (Incluso, a veces los héroes necesitan una mano amiga.)




Ejemplo # 3: Un par de leñadores gruñones ofrecen compartir su fuego con los personajes jugadores, o les indican el camino correcto a través del bosque (“las extrañas parejas” proporcionan un montón de buen material para rolear)



Ejemplo # 4: Una anciana elogia a los héroes por lo que son, a continuación, charla acerca de su marido muerto que se consideraba un "asesino del mal" como ellos. (Tal vez los héroes han oído hablar de él.)



Ejemplo # 5: Un mago callejero descubre a los personajes jugadores cuando ellos cruzan el mercado y llama a uno de ellos para que suba a su pequeño escenario para participar en un simple truquillo, para disfrute de una pequeña multitud (¿ Con que frecuencia los PJs reciben aplausos de una multitud ?)



Ejemplo # 6: Un guardia de la ciudad, cuya esposa acaba de dar a luz una niña saludable, entrega a cada personaje jugador un puro (Los PJs serán más proclives a salvar el mundo si se preocupan la gente que hay en él).

Ejemplo # 7: Una tabernera ordinaria desafía a los personajes a un pulso amistoso (un chequeo de Fuerza enfrentado) o un concurso de beber (un chequeo enfrentado de Aguante). (Ganen o pierdan, el PNJ es chisposo y habla bien de su competidor. El mundo necesita gente agradable)



Precisión Limitada.

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

La sabiduría convencional nos dice que la máxima “los números suben” es una parte inherente de la progresión de la clase y el nivel en D&D. Si esto bien puede ser cierto, en la próxima iteración del juego estamos experimentando con algo que llamamos el sistema de precisión limitada

La premisa básica detrás de la precisión limitada es simple: no haremos suposiciones por parte del DM en el juego que los ataques y precisión de conjuros de los jugadores, o sus defensas, incrementan a consecuencia de ganar niveles. En su lugar, representamos la diferencia entre los personajes de varios niveles principalmente mediante sus puntos de golpe, la cantidad de daño que producen, y varias capacidades nuevas que han adquirido. Los personajes pueden enfrentarse a monstruos más duros no porque finalmente puedan golpearlos, si no porque su daño es suficiente para terminar con los puntos del golpe del monstruo; del mismo modo, el personaje puede ahora hacerle frente a algunos golpes por parte de este monstruo sin caer muerto con facilidad, gracias al incremento de los puntos de golpe del personaje. Además, ganar niveles concede al personaje nuevas capacidades, lo que le lleva mucho mas allá haciendo que tu personaje no se sienta un simple incremento numérico.

Ahora, ten en cuenta que he dicho que no vamos hacer suposiciones por parte del DM en el juego sobre el incremento de la precisión y las defensas. Esto no significa que los jugadores no ganen bonos a la precisión y las defensas. Lo que dice, sin embargo, es que no es necesario asegurar que los personajes avancen según una plan establecido, y podemos dejar que cada clase avance a su ritmo. Así, los magos no han de ganar un bono de +10 a la tirada de ataque con el arma solo por alcanzar un nivel superior con el fin de seguir teniendo algo; si los magos nunca obtienen un bono de precisión, puede seguir contribuyendo muy bien a la experiencia de juego en curso.

Esto va mas allá de simples ataques y daños. También hacemos las mismas suposiciones sobre los modificadores de características y bonos de habilidad. Así, nuestras supuestas CDs no escalan automáticamente con el nivel, y en su lugar una CD es dejada para representar el valor fijo de dificultad de una tarea, no la dificultad de la tarea relativa al nivel.

Pensamos que el sistema de precisión limitada es bueno para el juego por una distinta serie de razones, incluyendo las siguientes:

Mejorar en algo realmente significa mejorar en algo. Puesto que los números objetivo (CDs para chequeos, CA, y demás) y la precisión de los monstruos no escalan con el nivel, obtener un bono de +1 significa que realmente eres un 5% mejor a la hora de tener éxito, no solo golpear a un cierto nivel de capacidades básicas. Cuando un guerrero obtiene un incremento de +1 en su bono de ataque, significa que golpea en general a los monstruos un 5% más a menudo. Esto quiere decir que los personajes, según ganan niveles, ven un aumento tangible con su competencia, no solo porque le es posible lograr cosas más increíbles, si no porque con frecuencia tienen éxito en las tareas que realizan regularmente.



Los personajes no especializados pueden participar en mas escenas con mayor facilidad. Mientras es cierto que el aumento en la precisión es real y tangible, también significa que los personajes pueden alcanzar un nivel básico de competencia solo a través del como asignan los personajes su bonos de característica. Aunque un personaje que obtiene un bono de +6 al chequeo para ocultarse puede hacerlo con una facilidad increíble, el personaje con un triste bono de característica puede seguir teniendo la posibilidad de participar. Queremos utilizar el sistema para hacerlo de tal manera que los personajes especializados encuentren las tareas cada vez más triviales, mientras que otros personajes puedan seguir intentándolo sin sentir que están perdiendo el tiempo.

La lista de monstruos del DM se expande, nunca se contrae. Aunque los personajes de nivel bajo probablemente hagan buenas migas con los monstruos de nivel alto, a causa del elevado número de puntos de golpe y a la gran cantidad de daño de estos monstruos, según ganan los personajes niveles, los monstruos de nivel bajo continúan siendo útiles para el DM, solo en gran numero. Mientras podemos luchar solo con cuatro goblins a nivel 1, podemos hacerle frente a doce de estos sin sudar. Dado que los monstruos no pierden la capacidad de golpear a los personajes jugadores - si no que en su lugar quitan un pequeño porcentaje del número de puntos de golpe del personaje- el DM puede continuar incrementando el número de monstruos en lugar de tener que diseñar o encontrar monstruos completamente nuevos. Así, el repertorio de monstruos disponibles para que el DM use en una aventura solo se incrementa con el tiempo, los nuevos monstruos se convierten en desafíos aceptables y los viejos monstruos simplemente necesitan que su número se incremente.

La Precisión limitada facilita las cosas al DM y hace fácil juzgar escenas improvisadas. Después de un corto periodo de Mastereo, los DMs deben de tener una idea clara de cómo asignar las CDs para distintas tareas. Si el DM sabe que para la mayoría de los personajes una CD de 15 es un chequeo de dificultad media, entonces el DM puede comenzar asociar el valor de la CD con las dificultades de lo que hay. Así, cuando llega el momento de improvisar, una unión ha sido creada entre la dificultad del desafío del momento (equilibrio cuando cruzas un puente destartalado es bastante más difícil a causa de los tableros rotos, especialmente si no eres un personaje ágil) y el numero objetivo. Desde que estos números objetivo no cambian, en cuanto un DM dirige su juego, es fácil llegar a establecer con rapidez los números objetivo, improvisar los bonos de ataque de los monstruos y la CA, o determinar qué tipo de bono tiene a una tarea particular un PNJ hábil. El DM comprende cómo la dificultad de las tareas deja de ser un objetivo variable bajo el sistema de precisión limitada.

Esto abre nuevas posibilidades de diseño de encuentros y aventuras. Un personaje de nivel 1 no puede luchar cara a cara contra el dragón negro que azota la ciudad y esperar sobrevivir. Pero si ponen a la ciudad de su parte, equipan a los guardias con arcos y flechas, y reducen gradualmente al dragón con docenas de ataques en lugar de solamente cuatro o cinco, las posibilidades crecen. Con el sistema de precisión limitada, las criaturas de nivel bajo unidas juntas puede erosionar los puntos de golpe de una criatura de nivel alto, en todos los sentidos; ahora, los combates que involucran a hordas de orcos contra grupos de nivel alto pueden ser una amena usando solo el bloque de estadísticas del orco básico, y la milicia ciudadana puede seguir luchado contra los gigantes de fuego que arrasan las puertas de la ciudad sin tener que inflar las estadísticas de los guardias de la ciudad para hacer esto posible.

Es más fácil de entender para los jugadores y los DMs la fuerza relativa y la dificultad de las cosas . Bajo el sistema de precisión limitada, un DM puede describir a un hobgoblin llevando una cota de mallas, y no importa cuál sea el nivel de los personajes, un jugador



puede suponer razonablemente que la CA del hobgoblin ronda 15; la descripción del mundo coincide con las expectativas mecánicas, y los personajes puede eventualmente ver en el juego una cota de mallas, o armadura de cuero, o placas y tener una respuesta instintiva de lo dura que es. Del mismo modo, un DM sabe que puede razonablemente esperar que los jugadores comprendan la dificultad de las cosas basándose puramente en sus descripciones en el momento, y así el DM puede centrarse más en los detalles del mundo más que en establecer las expectativas del jugador.

Es bueno para la verosimilitud . El sistema de precisión limitada nos permite asociar perpetuamente cifras de dificultad con ciertas tareas basadas en lo que hay, sin la necesidad constante de aumentar la historia detrás de estas tareas. Por ejemplo, podemos decir que romper una puerta de madera con bandas de hierro es un chequeo de CD 17, y que puede subsistir en el juego sin importar el nivel que tengan los jugadores. No es necesario escalar constantemente las descripciones de lo que hay para hacerlo coincidir con una CD creciente; una puerta con bandas de hierro es tan difícil de romper para un nivel 20 como para un nivel 1, y puede seguir siendo un desafío para un grupo que consista en héroes sin una gran puntuación de Fuerza. No hay necesidad de hacer una puerta de adamantita sólida con runas antiguas incrustadas para crear un desafío moderado para personajes de nivel alto. En su lugar, dejaremos que la puerta de adamantita con runas incrustadas tenga su propia CD alta como reflejo de su propia dificultad en el mundo. Si los jugadores tienen el concepto de lo que es romper una puerta super difícil de adamantita, es por que siguieron las opciones del jugador que hacen así, y no es simplemente un efecto secundario de continuar la aventura.

Esto refuerza el punto anterior sobre la comprensión de las fortalezas y debilidades de las cosas por parte de los DMs y los jugadores, ya que no solo hace más fácil entender las expectativas de juego, si no también vincula estas expectativas de forma muy estable al mundo. Ahora, queremos evitar situaciones donde los DMs se sientan atados por los números. (“ Hey”, dice el jugador, “dijiste que era una puerta de madera con bandas de hierro y saque un 17, ¿qué quieres decir con que no la he roto?) Esperamos hacerlo asegurando que nos centraremos mas en enseñar a los DMs como determinar las CDs y otras cifras, y dejarles ajustar las descripciones y dificultades basadas en sus necesidades.



Regla-de-Tres: 05/06/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todos las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.

■ ¿El paladín será una clase o va a ser un tema que puede ser aplicado a un Guerrero/Clérigo/Pícaro/Mago?

El paladín será una clase. Aunque el clérigo de Moradin en la prueba de juego se parece mucho a un paladín (portando armadura pesada y defendiendo a sus aliados), ten en cuenta que este clérigo es particular está diseñado con el dominio de Guerra y el tema de Guardián, lo que dirige a ese personaje hacia un arquetipo muy específico muy parecido al paladín. El paladín va a tener un montón de rasgos únicos propios para hacer que destaque como una clase.

■ ¿Cual es una buena regla de oro para un DM a la hora de determinar añadir un modificador +/- contra la regla de ventaja/desventaja?

En general, aconsejaría a los DMs que apliquen ventaja siempre que el jugador este gastando una acción con antelación para obtener la ventaja. El pícaro gasta una acción para ocultarse, obteniendo así ventaja en un ataque futuro; gasta mi acción para ayudarte, así que obtengo ventaja en una prueba. De otro modo, cuando un personaje no está utilizando una acción completa para obtener un bonificador, considera sencillamente descender la CD o (en caso de un jugador atacando a un monstruo) aplicar un modificador para el ataque o tirada de salvación.

■ ¿Cada raza gana un bonificador y un penalizador como hacía en ediciones anteriores, o solo bonificadores como en la Cuarta Edición?

El diseño actual hace que cada raza (excepto los humanos) obtengan un bonificador a una puntuación de característica, basada en la elección de subraza. Los humanos obtienen un bonificador a cualquier puntuación de característica, añadiendo un bonificador +1 adicional a una puntuación a su elección. Por supuesto, cuando proporcionemos las reglas de creación para la prueba de juego, vamos a estudiar mucho las opiniones sobre los bonificadores de característica, así que es muy importante que la gente se involucre en la prueba de juego y comparta sus impresiones sobre el tema.





Regla-de-Tres: 29/05/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todos las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..



Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerte toda la información que podemos, en este y otros lugares.

❑ ¿Qué hay sobre los mundos donde la magia es más abundante o poderosa, o mundos con incluso menos magia?. ¿Crees que habrá reglas modulares para hacer la magia más o menos poderosa para partidas diferentes en D&D Next?


Totalmente, pienso que la magia es uno de los sitios donde vamos a pasar gran parte de tiempo con las reglas opcionales. Primero, ya hemos dado un paso para asegurarnos que los objetos mágicos no estén representados profundamente en la matemática básica del juego, facilitando dirigir una partida al estilo Sol Oscuro donde encontrar un alijo mágico es más raro. Más allá de esto, queremos ofrecer formas para girar el dial de "cantidad de magia" (así como el "dial de calidad de magia", pero eso podría ser una discusión totalmente diferente) arriba o abajo según desees. ¿Quieres dirigir una partida de magia baja?. Podemos crear las reglas para convertir la magia a voluntad en conjuros de 1º nivel, criterios para puntuaciones de características necesarias para los lanzadores de conjuros y pautas para utilizar solo magia ritual y no lanzamiento de conjuros normal. ¿Quieres dirigir una partida de alta magia?. Da a todo el mundo dos conjuros a voluntad, y aquí tienes tres temas especiales específicamente diseñados para una campaña de alta magia. Cuando hay que crear temas de campaña (y considero "baja magia" y "alta magia" como temas de campaña, aunque puede que no sean los únicos utilizados en una campaña dada), el proceso no siempre va a ser tan sencillo como tan solo proporcionar una única regla opcional; a veces, tiene que ver con unas pocas variantes de reglas, una regla opcional o dos y puede que algunos elementos centrados en los jugadores (temas, trasfondos, conjuros, etc.), que sólo están disponibles para esa campaña con ese tema.

❑ En D&D Next, ¿los baches de las habilidades se aplican solo a una prueba de característica específico, o se aplicarán a pruebas parecidas realizadas con todas las características?. ¿Qué hay sobre utilizar puntuaciones de características diferentes para una prueba?. ¿Podría el chico ágil usar Destreza para las pruebas de trepar, o siempre tendrá que ser Fuerza?

Para cuando leas esta respuesta, muchos de vosotros ya habréis visto como estamos tratando las habilidades, pero esto me ofrece la oportunidad de profundizar un poco más en el "por qué" detrás de nuestro sistema de pruebas, características y habilidades. El sistema para

habilidades se centra en lo que clásicamente hemos llamado pruebas de característica, con habilidades proporcionando un bonificador a la más alta de estas pruebas sin importar que característica este siendo usada. Así, si tengo la habilidad Saber de las Tierras Salvajes, podría ganar un bonificador a las pruebas de Inteligencia realizadas para recordar conocimiento sobre flora y fauna, o en las pruebas de Sabiduría para avistar señales de alteraciones hechas por humanos en una zona salvaje.

Hemos creado este sistema así por diversas razones. Primero, ya que es el DM quien pide que característica usar para la prueba basándose en la descripción de la acción del personaje, permite al jugador mantener cierto control sobre la competencia a través de las habilidades. Además, creemos que alienta al jugador a pensar de forma creativa y describir acciones que tienen sentido para las experiencias y capacidades del personaje. Mano a mano con esto, hace que el DM piense sólo en las seis puntuaciones características a la hora de resolver el juego, no en una lista entera de habilidades (y aunque es cierto que muchos DMs pueden manejar una larga lista de habilidades tan fácilmente como las seis puntuaciones de característica, este sistema también hace posible que tengamos una lista de habilidades no fija). Por último, separar las habilidades de las puntuaciones de característica también debería hacer que al final los jugadores terminasen considerando y escogiendo habilidades que de otra forma no harían -el ejemplo más obvio es el guerrero de Fuerza alta y Carisma baja cogiendo Intimidar, porque el jugador sabe que puede con bastante facilidad utilizar esa habilidad con la Fuerza.

 **¿Qué opinas sobre repercusiones incluso más duras para un conjuro fallido en D&D Next?. ¿Cómo perder el conjuro o puede que una tabla donde los jugadores puedan tirara para efectos de conjuros fallidos?**

Esto es el material que creemos que encajaría mejor como una regla opcional, y ciertamente es algo que queremos considerar, dado que la pérdida de conjuro es una parte de las ediciones previas de D&D. Cuando creamos reglas opcionales y variantes de reglas para el juego, vamos a mirar de cerca no sólo que hacen en una base estrecha, sino también el mayor impacto que tengan en el sentimiento del juego. Mientras que una mirada estrecha a la pérdida de conjuro o una tabla de pifias podría desvelar una debilidad de ciertas clases o un aumento en la necesidad del grupo por proteger a su lanzador de conjuros, una mayor visión de la regla podría también examinar el impacto de como se juegan los lanzadores de conjuros, los efectos de monstruos y PNJs lanzadores de conjuros, y el tono de las reglas establecidas para una campaña que utiliza esa opción. Cuando creamos una variante de regla, queremos preguntarnos "¿Qué tipo de cambios en el tono está haciendo al juego, y es esto un resultado intencionado que los DMs desean?", en lugar de tan solo diseñar variantes en aras de crear reglas nuevas.



La Anguila y La Raya

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Hacia el fin del grado de parangón, los personajes jugadores decidieron dejar sus muchas distracciones a un lado y cumplir una promesa a Arkyn Tavor, un explorador del fondo marino enano al que le debían un favor. Es un miembro del Gremio de la Linterna Profunda, y necesita la ayuda del grupo para recuperar un artefacto que no solo simboliza los lazo de amistad entre Moradin y Erathis si no que también simboliza la unidad entre los clanes enanos. El martillo se encuentra sellado en las bovedas de Harth Fantaro, una ciudadela hundida que había vuelto el hogar de una poderosa madre aboleth y su prole legamosa. Para completar esta misión, Arkyn gasto su fortuna familiar en un sumergible que asemejaba una raya. Armado con su navío totalmente impresionante, Arkyn, su tripulación, y los héroes descendieron a las profundidades salinas.

Resumiendo, necesitaba un mapa de un submarino para poder ampliarlo a la escala de las miniaturas sin que pareciera una completa porquería. Sin embargo, no hay “por ahí” mucho mapa de submarino para escoger. Habiendo saqueado ya mapas de barcos del escenario de campaña de Spelljammer, decidí volver a esta fuente de recursos y buscar un mapa que pudiera ser escaneado y modificado después usando Adobe Photoshop. No encontré nada en la caja propiamente dicha, pero encontré un “barco anguila” en un suplemento de Spelljammer llamado *Barcos Perdidos*, escrito por (curiosamente) de Ed Greenwood.

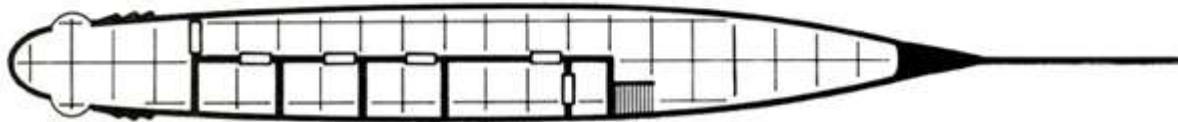
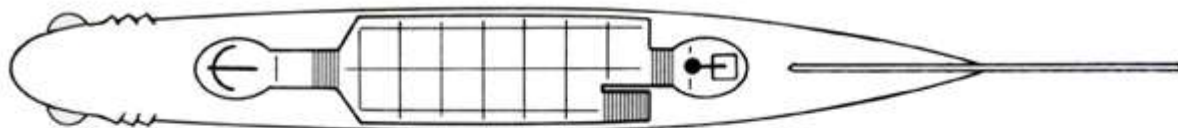
Soy un tipo ocupado, como lo son la mayoría de los DM, y me lleva menos tiempo modificar una imagen escaneada en Photoshop que crear algo completamente nuevo. Por mucho que me guste crear mapas desde cero, decidí tomar la senda de menos resistente para el sumergible del Gremio de la Linterna Profunda. El navío anguila era un elegante perfil parecido al de un submarino, pero no fue hasta que escanee la imagen cuando descubrí lo fácil podría ser modificado el diseño para parecerse al de una raya. Después del tiempo que le dediqué, el barco anguila quedaría completamente irreconocible. Mis jugadores podrían incluso pensar que había diseñado el barco entero yo mismo.

La Anguila

Aquí están mis notas mentales sobre el mapa del navío anguila:

1. Dada la línea limpia del original, podía necesitar escanear el mapa a 600 dpi - resolución suficiente para aumentarlo para tanto para jugar con las miniaturas como para modificarlo según mis necesidades.
2. Para transformar la anguila en una raya, necesitaría añadir las aletas pectorales (las



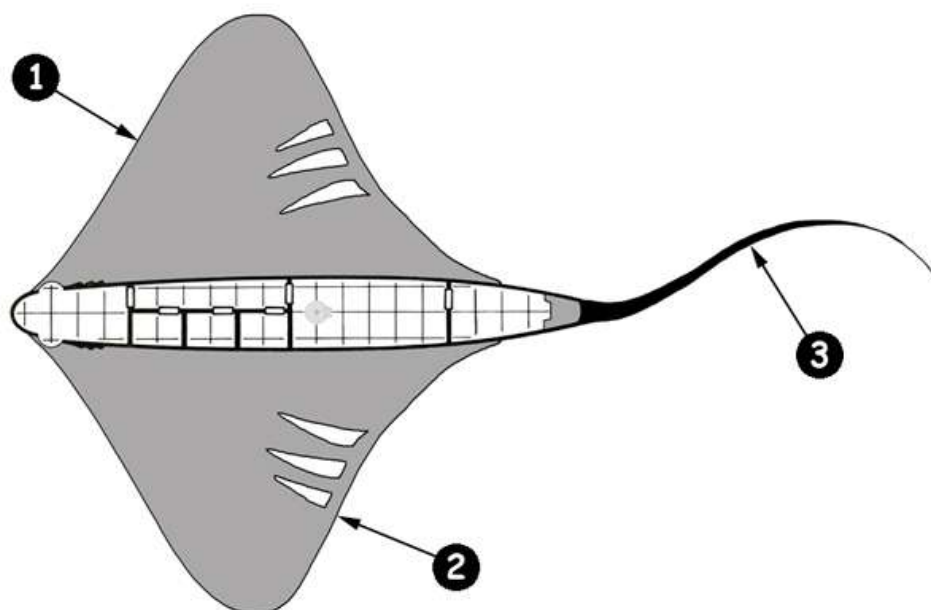
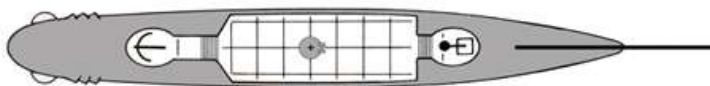


“alas”) y una cola parecida a un látigo.

3. Las escaleras entre las cubiertas es un problema. Estaba el problema práctico de inundarse, aparte de la forma que las escaleras estaban mal dibujadas me molestaba: no encajaban limpiamente en la cuadrícula, haciendo difícil determinar para los jugadores en qué lugar colocar sus minis cuando sus personajes estaban en las escaleras.

4. Por último, hay un montón de espacios pequeños, confinados bajo cubierta. Está bien para los submarinos en general, pero no permitía mucho movimiento táctico en combate.

La Anguila



Ahora aquí esta como fue creado el navío raya usando el navío anguila como chasis:

Añadir las aletas : En una capa separada de Adobe Photoshop (**Capa > Nueva**), dibuje uno de las aletas pectorales del barco [1] usando mi ratón y las herramientas de dibujo del programa. Me llevó varios intentos obtener la forma correcta de una aleta. Una vez que obtuve la curvatura que buscaba, duplique la capa de Photoshop (**Capa > Duplicar Capa**), volteándolo (**Editar > Transformar > Voltear Vertical**), y coloqué la aleta duplicada [2] en el otro lado del navío. El resultado final: dos aletas son imágenes espejo una de otra.

Añadir la Cola : Borré la terminación final del navío anguila para hacer una habitación para la cola [3] , la cual la hice a mano alzada usando mi ratón y la herramienta de dibujo. De nuevo, dibujé la cola en una capa separada así podría borrar con seguridad la capa y comenzar de nuevo si no estaba contento con el resultado final.

Remodelando el Interior: Utilicé la herramienta de borrador del Photoshop para quitar las escaleras y cualquier muro interno que no quisiera, después utilicé las funciones de copiar y pegar del software para crear duplicados de las líneas de la cuadrícula, muros, y puertas en capas separadas para que pudiera mover y reorientar el contenido interno. Utilicé un poco la herramienta de retoque con posterioridad, pero no mucho. Como unas piezas de LEGO, reorganicé los elementos existentes. La escotilla que conectaba los dos niveles sin embargo, era nueva. En una nueva capa, hice un círculo y añade algunas bisagras, y después hice una copia de esta (en otra capa) para la cubierta inferior, con la opacidad reducida un 20% para dar en esta capa la impresión de que estaba situada en el techo en lugar de en el suelo.

Toques finales: En el momento que termine de unir, mi mapa tenia múltiples capas, desde las aletas a las puertas. Cuando estuve satisfecho con el diseño del conjunto, acople la imagen (**Capa > Acoplar Imagen**) y después utilicé la herramienta de cubo de pintura para aplicar los tonos grises en ciertas zonas (principalmente las aletas y el casco exterior).

Lecciones Aprendidas

No necesito estudios en arte para producir un mapa útil, especialmente si la mitad del trabajo está hecho antes de comenzar. Como puedes ver, puedo escanear un mapa existente y modificarlo usando Photoshop para adecuarlo a las necesidades de mi campaña casera. Armado con el suficiente hardware y software, tú también puedes.

Para que conste, me llevó menos de 3 horas “construir” mi submarino raya. En media hora, pude aumentar el mapa para que las casillas de la cuadrícula fueran de 1 pulgada de diámetro, dividir el mapa en secciones (guardándolas en archivos distintos), imprimirlas en hojas de papel, pegarlas juntas, y colocar el mapa terminado en mi mesa de juego en el trabajo. Si tuviera acceso a una impresora que pudiera trabajar con papel más grande, esto sería otra historia, pero trabaja con lo que tenia. Dependiendo de la impresora que use, podría llevar tiempo imprimirlo a 600 dpi, así que si tengo prisa imprimiré el mapa a 300 o 150 dpi. Incluso a esa resolución, mis jugadores no necesitan imaginar que se siente ir dentro de un submarino raya; Serán capaces de verlo.





Diseño de Monstruos en D&D Next.

Leyendas y Tradiciones

Mike Mearls

Lo primero, me gustaría dar las gracias a todos los que han tomado parte en el playtest de DnD Next. Es bueno saber que hay tanta gente dispuesta a pasar tiempo ayudándonos. Así que, por todo esto tienes nuestro eterno agradecimiento.

Una de las áreas donde hemos visto un montón de comentarios en - tanto online como en la encuesta que os remitimos- lo tocante a los monstruos. Ahora, nuestro diseño de monstruos es cuanto menos rudimentario. Estamos tomando algunos apuntes de cada edición y la decisión de algún sistema matemático está lejos del final. En este punto, sin embargo, puedo darte algunas pistas hacia donde apunta el diseño.

Pensaba hablar de manera abstracta, pero en su lugar decidí daros un ejemplo. Me dirigí a nuestra biblioteca de referencia, agarre uno de los muchas carpetas del *Compendio de Monstruos* de la 2E que contiene toda la tirada de las criaturas de la edición, y pillé el horror ganchudo. Mi proceso riguroso y científico para seleccionar al horror ganchudo consistió en percatarse que todas las criaturas de la H estaban en un volumen, y la primera que me vino a la cabeza fue el horror ganchudo.



También me gustaría dar las gradas a Tim Beach, David Eckelberry, y a cualquier otro de TSR que paso tiempo en fotocopiar cuidadosamente y colocar individualmente cada monstruo aparecido, presentándolo en el formato del *Compendio de Monstruos* para el AD&D 2ª Edición. Es un recurso ridículamente útil.

Paso Uno: Historia

Antes de que pueda hablar sobre las mecánicas de juego, vamos a echar un vistazo a la descripción de la criatura y decidir sobre los rasgos clave y los elementos distintivos. ¿Qué es lo que hace aún horror ganchudo ser lo que es? Al leer la entrada del *Compendio de Monstruos*, esto es lo que destaca:

- Los horrores ganchudos hacen un ruido de chasquido parecido al sentido de ecolocalización del murciélago.
- Hunden sus ganchos en la presa, permitiéndoles apartar al enemigo terminando con su siguiente ataque de mordisco y rasgándole con sus ganchos.
- Son excelentes escaladores.
- Tienen un lenguaje rudimentario y una simple estructura social tribal.

Sabiendo que el horror ganchudo apareció en las otras tres ediciones, eche un vistazo rápido a sus otras apariciones para ver que detalles clave surgen. Hay unos pocos detalles aquí y allí significativamente diferentes en estas definiciones, mientras que la descripción original en el *Manuscrito Infernal* de AD&D es bástate escasa. Me gusta el nivel de detalle del *Compendio de Monstruos*, así que esto es lo que estableceré.

Paso Dos: Mecánicas

Los puntos señalados a continuación tratan algunos mecánicas básicas que puedes esperar ver en un horro ganchudo:

- Tiene ecolocalización, así que la invisibilidad es inútil contra él. Adicionalmente, cualquier intento de ocultarse del debe pasar por la búsqueda de objetos sólidos en los que agacharse detrás. Por último, este oído agudizado hace que sea difícil sorprender un horror ganchudo.
- Ha de atacar dos veces con sus ganchos, y, si el horror golpea, el objetivo esta ensartado en un gancho.
- Un objetivo ensartado recibe daño cada asalto y debe hacer un chequeo de Fuerza para escapar.
- El horror ganchudo no puede atacar con un gancho que esté usando en este momento para tener a una criatura ensartada, pero puede golpear automáticamente a dicha criatura con un ataque de mordisco. No hace ningún otro ataque con su mordisco.
- Ha de tener velocidad de escalada y un bono a cualquier chequeo de escalar.
- Un poco mas de investigación fija el Valor de Desafío a 6 en la 3E y a nivel 13 en la 4E. Tenía 5 Dados de Golpe en AD&D. Dejare atrás la mayoría de las reglas y estableceré que sea un encuentro duro para personajes de nivel 5.



· En cuanto a las puntuaciones de característica, un horror ganchudo debe ser tan fuerte y duro como un ogro, debido especialmente a que su tamaño es Grande. Su Sabiduría debería de estar por encima de la media, a causa de sus potentes sentidos, mientras que su habilidad para la escalada sugiere una Destreza superior a la media. El *Compendio de Monstruos* establece su Inteligencia entre 5 y 7. Pondré la media de 6. Su Carisma está por debajo de la media, ya que la entrada cita específicamente sus malas relaciones con otras razas. Los horrores ganchudos no tienen una personalidad especialmente fuerte o destacable.

Paso Tres: Elementos Históricos

No veo necesidad de alterar ninguno de los elementos históricos de la entrada del *Compendio de Monstruos*, así que podemos asumir que el horror ganchudo vive bajo tierra, y prefiere comer carne, ataca a las víctimas obviamente menos poderosas, y viven en grupos reducidos.

Una cosa que descubrí fue que la entrada en el *Compendio de Monstruos* describe a los horrores ganchudos como habitantes de las cavernas, pero su capacidad natural para la escalada sugiere que podrían buscar posiciones altas en las cavernas para engancharse. Anoté esto en su descripción y lo extendí un poco más. Da sentido que los horrores ganchudos busquen guaridas que a otros monstruos no les sea posible utilizar, además de lanzarse sobre sus presas desde arriba puede ser una buena táctica de emboscada.

Paso Cuatro: Los Números

Aquí está un bloque de estadísticas que muestra la base de cómo podrían terminar siendo los monstruos. Ten en cuenta que las matemáticas siguen estando en proceso. La idea que podemos extraer es lo que puede ser la mecánica de los monstruos. Por ejemplo, los puntos de golpe y el valor de PX está meramente sugerido. Si tienes el conjunto del playtest, te darás cuenta que el valor de PX del horror ganchudo coincide con el del troll. Es intencionado, y refleja donde veo al horror en relación a otras criaturas.

Horror Ganchudo
Aberración Grande
Iniciativa +1

CA 17

PG 60

Fue 18 (4)

Des 12 (1)

Con 15 (2)

Int. 6 (-2)

Sab 12 (1)

Cha 9 (-1)

Espacio / Alcance 5 pies/10 pies

Velocidad 30 pies, escalar 30 pies

PX 450

Ataque Melee Dos gachos +5 (1d10 +4 perforante, y empalar); el horror ganchudo no puede usar un gancho para tacer si una víctima está empalada en él.

Acciones Especiales Retorcer y Morder

Rasgos Especiales Ecolocalización.

Empalar Un objetivo empalado puede escapar usando su acción con un chequeo exitoso CD 12 Fuerza.



Retorcer y Morder Cualquier criatura que en ese momento este empalada por el horror ganchudo recibe 1d10+4 de daño perforante. Adicionalmente, el horror ganchudo puede morder automáticamente a una criatura empalada causando 2d6+4 de daño extra.

Ecolocalización Un horror ganchudo ignora cualquier cosa que impida la visión a 120 pies. Una criatura puede intentar ocultarse únicamente si un objeto físico le impide completamente la visión. Puede mantenerse oculto siempre y cuando permanezca detrás de dicho objeto o termine su turno detrás de uno.

Otros Temas

Por lo tanto, encantado de darte algunas pistas de cómo estamos construyendo los monstruos. Aquí tienes otras pequeñas metas que me gustaría tratar.

Bloques de Estadísticas Completos : Queremos asegurar que el formato del bloque de estadísticas te da todo lo que necesitas para llevar a una criatura, incluyendo un desglose de sus habilidades de combate. Podremos evitar las características no combativas para una redacción más completa.

PNJs: Nuestra senda apunta ahora a permitir PNJs con niveles o la creación de villanos a medida, como mejor te parezca. También buscamos un conjunto de reglas simple para hacer a un monstruo existente más poderoso o más débil, según sea necesario. Estamos usando el sistema de la 4E como punto de partida en lo referente a términos de velocidad y facilidad de uso, con opciones para los DMs que quieran un sistema más detallado.

Para los PNJs con niveles de clase, por ahora esperamos que los trasfondos y los temas no formen parte de estos. Además, nos gustaría desarrollar una presentación mas escueta de los conjuros que haga más fácil incluirlos en un bloque de estadísticas. Aunque algunos conjuros son demasiado complejos para ser resumidos fácilmente, los clásicos principales tales como *misil mágico* , *proyector eléctrico* o *rayo abrasador* pueden ser detallados con unos pocos elementos clave que podemos encajar en un bloque de estadísticas.

Creación de Encuentros: Esta es otra área donde nos gustaría usar las innovaciones de la 4E. El objetivo actual es asignar a cada monstruo o PNJ un valor de PX. Una aventura o encuentro podría tener entonces un presupuesto de PX para que gaste un DM, con consejos para hacer los encuentros fácil, normales y difíciles.

Además, las tablas de encuentros aleatorios pueden permitir a los DMs evitar por completo las matemáticas. Podríamos tener tablas para cada nivel de dungeon, y estas tablas pueden determinar el tipo de monstruo y numero en que aparece, con el valor de PX total de estas batallas van desde fácil a difícil para ese nivel de dungeon. Lo mismo se aplica a las zonas de exteriores. Por último, incluiremos consejos para que crees tus propias tablas.



Regla-de-Tres: 12/06/2012

Rodney Thompson

Tú tienes preguntas-Nosotros tenemos las respuestas! Así es como funciona: cada semana, nuestro Gerente de la Comunidad estará rebuscando en todas las fuentes disponibles para encontrar los temas sobre los que estas preguntando. Hemos escogido tres de ellos para ser contestados por I+D de Rich Baker, ya sea sobre la creación del juego, el funcionamiento técnico de nuestro estudio de I+D, o cualquier otra cosa sobre la que estés interesado saber... con algunas salvedades..

Hay algunas cuestiones comerciales y legales que no podemos responder (por razones comerciales y legales). Y si tienes una pregunta sobre reglas específicas, preferimos conducirte a atención al cliente, donde ellos mismos están listos para ayudarte a guiarte través de las reglas del juego. Dicho esto, nuestro objetivo es ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.

■ **¿Existe alguna posibilidad de que obtengamos un avance de algunas opciones que puedan hacer más interesante o compleja la versión de D&D Next de la clase del guerrero?**

¡Por supuesto!. En las próximas semanas vamos a hacer frente a las opiniones que hemos recibido sobre el guerrero (así como otras cosas, pero el guerrero es una de las primeras cosas con la que vamos a arreglar). Desde el principio hemos dicho que queremos incluir formas para diseñar guerreros que se encuentre en un espectro de complejidad, y sólo hemos presentado el guerrero más sencillo en el grupo de personajes pregenerados. Además, algunos de las cosas que vamos a hacer para dar más opciones tácticas al guerrero también afectarán a otras clases, como el pícaro y potencialmente incluso al clérigo.

■ **¿Los ataques de oportunidad, el área de efecto y el flanqueo regresarán en D&D Next?**

La respuesta es sí a las tres, pero de formas diferentes. En el juego ya tenemos áreas de efecto, principalmente en la forma de conjuros. Tenemos algunas ideas sobre el flanqueo, pero estas ideas es más probable que aparezcan en un módulo de combate táctico que estará junto directrices para utilizar la cuadrícula de forma más eficaz. En cuanto a los ataques de oportunidad, una gran cantidad de opiniones recibidas de los probadores del juego es que es demasiado fácil para los lanzadores de conjuros y atacantes a distancia apartarse de los combatientes cuerpo a cuerpo, así que estamos debatiendo algunas formas para responder a este problema con una versión modificada de los ataques de oportunidad. El objetivo es mantener las cosas razonables y rápidas (ahora mismo estamos recibiendo muchas opiniones buenas sobre la velocidad del combate, y queremos que siga así), pero queremos explorar algo que impida a los personajes huir del cuerpo a cuerpo sin consecuencias.

■ **¿Existe el fallo de conjuro cuando portes armadura en D&D Next?. ¿Los conjuros se quedan como están o se añadirán después los elementos materiales, somáticos y verbales?**

De momento no tenemos fallo arcano en el juego; en su lugar, en la descripción de la aptitud de lanzamiento de conjuro del mago, notarás que sencillamente no puedes lanzar conjuros con armadura. En cuanto los componentes materiales, somáticos y verbales para los conjuros, en la sección de Magia del documento de Cómo Jugar, decimos "A no ser que la descripción de un conjuro diga otra cosa, un conjuro requiere que entones palabras místicas y completes



movimientos de manos complicados. Algunos conjuros también poseen componentes materiales que son necesarios para ser lanzados". Así, la suposición por defecto debería ser que todos los conjuros poseen los componentes somáticos y verbales tradicionales, y cualquier conjuro que tenga componentes materiales lo dirá.





Cae Stan!

La experiencia del Dungeon Master

Chris Perkins

*Esta columna regular es para los Dungeon Masters que les guste construir mundos y campañas tanto como a mí. Aquí comparto mi experiencia como DM a través de la lente de Iomandra, mi mundo de campaña de **Dungeons & Dragons**. A pesar que la campaña utiliza las reglas 4^a edición, los temas tratados aquí a menudo trascienden las ediciones. Espero que esta serie de artículos te den la inspiración, ideas, e impresionantes nuevas maneras de amenazar a tus jugadores en tus campañas caseras.*

Si estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki

LUNES NOCHE. Hace muchos meses, un pícaro dracónido llamado Baharoosh (jugado por Stan!) se unió al grupo. Desde el día que llegó, dejó claro que era agente del Vosh Miraj (el brazo de inteligencia de la casta militar del Imperio Dragovar), enviado para ayudar al grupo contra los elementos más extremistas del imperio, y enviar informes sobre sus actividades. Era comprensiblemente que el grupo sospechase de Baharoosh, aunque estaban un poco perplejos en cuanto que hacer con un espía que mostraba sus segundas intenciones con tanta claridad.

Con el tiempo, Baharrosh probó su lealtad a al grupo y reveló su conflicto con sus maestros de Dragovar (era un adorador devoto de Bahamut que buscaba purgar la influencia de Tiamat en el imperio), pero nunca le fue posible obtener la plena confianza de los otros personajes. Siempre se preguntaban donde descasaba su lealtad en última instancia, y hasta donde podrían confiarle información y material sensible.

En las últimas semanas, el grupo ha vuelto a la cuestión de la dedicación de Baharoosh a sus cosas. Siempre que empieza un combate, cae rápidamente y fue apartado de manera misteriosa por los esbirros del Vost Miraj. Cuando las hostilidades terminan, Baharoosh reaparecería, completamente sanado, con un nuevo encargo de su maestro de espías, Zarkhrysa – el último de estos encargos era asegurarse la firma de un Gran Visir en un documento que le marcaría como un traidor al imperio. Desafortunadamente, el documento también implicaba al Shan Qabal (el brazo ejecutor de la casta arcana a la cual pertenecía el mago del grupo, Alex) como quien estaba detrás del ataque a la capital de Dragovar.

Baharoosh ayudado por los otros personajes reescribió el documento de Zarkhrysa para que estuviera mas implicado Turazad pero sin hacer mención a el Shan Qabal. Después de que el grupo emboscara al Gran Vis y lo dominara para obtener su firma, Baharoosh llevó el documento a Zarkhrysa, quien después de ver las modificaciones, miró fríamente a su agente de confianza y dijo amenazadoramente, “NO

Hola, soy Stan!, uno de los productores de Wizards of the Coast y el tipo que lleva a Baharrosh en la campaña del Lunes noche de Chris. Con todo lo que le ha pasado a mi personaje últimamente (y el resumen anterior es solo el inicio de la historia) Chris me preguntó si me levantaba y tomaba las riendas de la columna una semana para discutir sobre lo que pienso de la manera que Chris, como DM, manejó la ultima situación de mi personaje.

Permíteme que comience diciendo que durante las últimas semanas de juego, he hecho más de unas pocas decisiones tácticas cuestionables y sufrí una estupenda secuencia de malas



tiradas de dados. En la anterior media docena o así de encuentros principales que desencadenaron en la sesión de la semana pasada, Baharoosh había sido envenenado, dominado, engullido entero, y dejado inconsciente - por norma general en los tres primeros asaltos de combate de cualquier enfrentamiento que hubiera. Fallé prácticamente todas las tiradas de salvación, chequeos de Percepción, y tiradas de salvación de muerte que se cruzaron en mi camino. Hubo más de una ocasión donde Baharoosh debería de haber muerto. El grupo fue forzado a dejarle detrás, o peor, no tener ni idea de donde estaba. Mi pobre espía dracónido estuvo en las puertas de la muerte, y todo lo que tenía que hacer Chris era permitir que las cosas siguieran su curso natural para dejar que Baharoosh desapareciera silenciosamente de la campaña.

Pero no lo hizo.

Cada vez, Chris legaba con una razón inventiva, factible y lógica (dentro de los parámetros de la campaña) para que alguien salvara la vida de Baharoosh. A veces era el Vost Miraj, y al menos una vez fue la propia Zarkhrysa. Y cada vez hubo un precio que pagar por esta intervención - una misión que había que realizar o una pieza de información que había que entregar.

Por supuesto, desde la perspectiva de otros personajes, parecía como si Baharoosh estuviera abandonándolos constantemente durante las batallas - huyendo bajo las faldas de su maestro de espías, y solo regresaba cuando no había moros en la costa. [*Nota del DM #1: Para que conste, los maestros espías de mi campaña no llevan faldas. Llevan cinturones de Kevlar.*] En consecuencia, Baharoosh tenía que probar su valor al equipo una y otra vez. Pero cada vez que él lo hacía, era mediante un hecho que dejaba claro que valoraba mas al grupo que a la organización de espías, disminuyendo así la confianza que la próxima vez el Vost Miraj salvaría su culo.

En esta última sesión, Baharoosh había dejado probada su lealtad de manera muy clara. Zarkhrysa, aburrida de sus fracasos, expresó su descontento como se ha descrito arriba y, cuando Baharoosh contestó con un desafiante “Lo sé”, la empujó a sentenciarlo a muerte, escribiendo su nombre en un documento, lo firmo y dijo “Podría salvaros a todos de un montón de problemas si simplemente hicieras tu trabajo, como haría cualquier dracónido honorable”. Estaba solo en territorio hostil, sin el grupo para rescatarlo. [*Nota del DM #2: Los otros personajes estaban ocultos no muy lejos, pero para disgusto de Stan!, decidieron iniciar un combate en otra parte*]. Enfrentando al líder del cuerpo de espías imperiales que buscaba su muerte, Baharoosh desenvaino su arma y se lanzó a una lucha sin cuartel por su vida.

Desafortunadamente, mi reciente avalancha de malas tiradas de dados continuó - Baharoosh no pudo golpear ni a una maldita cosa. Chris, por otro lado, tuvo tiradas particularmente



buenas, así que Zarkhrysa y sus esbirros no tuvieron problemas para colocar al rebelde Baharoosh de rodillas. En tres asaltos, estaba maltrecho, no habiendo hecho ninguna tirada superior a 8 en todo el rato. La puntilla vino cuando Baharoosh fue dominado por el espíritu de un antiguo príncipe yuan-ti poseyendo a uno de los aliados de Zarkhrysa (mira.. realmente, no puedo explicar todo eso... solo soy un jugador)

Cuando surgió la oportunidad de salvar contra la dominación, saqué un 1 natural.

“Ahora, ya que no tienes las pelotas o el honor de hacerlo por ti mismo, “ el yuan-ti ordenó “¡Mátate!”

Baharoosh alzó su daga, apuntando a su propio corazón... y saqué un 20 natural.

Aunque la cuchillada autoinfligida dejó a Baharoosh por debajo de cero puntos de golpe, aun no había alcanzado el umbral de la muerte de llegar al valor negativo de maltrecho. En el asalto siguiente, hice mi primera salvación de muerte... y saqué un 1 natural. Sin embargo, antes de que tuviera la posibilidad de fallar dos salvaciones de muerte mas, Zarkhrysa tomó la daga del propio Baharoosh y terminó el trabajo de una vez por todas. Entonces sus esbirros cogieron el cuerpo de Baharoosh llevándoselo para asegurarse de colocarlo en algún lugar y forma que pudiera asegurar que nunca volvería a ser más que un recuerdo desagradable.

En lo que tardó el resto del grupo en terminar su combate y dirigirse a la oficina de Zarkhrysa, ella, el espíritu del yuan-ti, y todos los esbirros con los cualquier rastro de Baharoosh había desaparecido.

Y así que mi personaje murió.

Permanentemente. Y nadie del grupo volvió a saber, o ni siquiera preocuparse.

Lecciones Aprendidas

Contando esta historia a los amigos, alguno de ellos me recalcaron que pensaban que mi DM me había tratado mal. Mi personaje fue puesto en una situación que rayaba lo imposible, sin recursos y sin acceso al resto del grupo. Cuando las cosas se pusieron (previsiblemente) en contra de mi personaje, los villanos le mataron sin compasión y evitaron



la posibilidad de que el grupo pudiera rescatarlo y revivirlo.

Parece un poco malo para Chris y su reputación de DM justo, de pensamiento ágil y divertido.

Pero, si me preguntas, el hizo todo perfecto.

Mientras esta fatídica sesión comenzó [in medias res,] la escena era a la que Baharoosh había llegado orgánicamente. Poniéndome en su lugar a la hora de tomar todas las decisiones que llevaron a la escena, e incluso decidiendo tener que marchar a esa sala donde sabía que las cosas se ponían es su contra. Elegí hacerle desafiante en lugar de pedir disculpas. Cambié el encuentro de una amenazadora interacción social a un combate en toda regla. De hecho, desde el inicio, elegí jugar un personaje que era un miembro activo de una organización moralmente cuestionable y cuyas lealtades del grupo podrían nunca estar claras. En otras palabras, era una senda directa a él “escenario perdido” en el que Baharoosh se encontró, y habiéndole permitido dar cada paso a lo largo de este camino.

Sin ninguna duda Chris me lo dejó claro, en varias circunstancias, que las acciones de Baharoosh podrían tener consecuencias. Sabía que estaba ofendiendo a Zarkhrysa, y que tenía una bien labrada reputación de vengarse de aquellos que se cruzaban en su camino - claramente representada por el cráneo de su predecesor que mantenía como trofeo en su escritorio [*Nota del DM #3: Pensé que estaría bien si Zarkhrysa mantenía el cráneo como un recordatorio de lo que podría pasarla si no tenía cuidado, y me gustó la idea de que los jugadores nunca supieran si había participado en el fallecimiento de su predecesor. Así que después de todo, acaricié la idea de que Zarkhrysa pudiera usar pergaminos de Hablar con los Muertos para solicitar consejo del cráneo. Parecía algo que un maestro de espías podría hacer, ¿No estás de acuerdo?*]

Siempre es justo, pienso, por parte del DM permitirle a un personaje tomar malas decisiones, en tanto y cuando el jugador entienda las repercusiones. Y, cuando esto sucede, siempre es razonable que el DM continúe con esas repercusiones si el personaje toma esas decisiones de todos modos. De hecho, yo diría que es peor para él DM explicar las consecuencias específicas de los comportamientos arriesgados, así no seguir adelante con ellas cuando llega el momento. Haciendo esto puede conducir a los jugadores a sentir como si sus personajes pudieran hacer lo que quisieran sin miedo a represalias o consecuencias. Por mi parte, cada vez que Baharoosh se la jugaba y perdía con las ordenes de sus mandatarios del Vost Miraj, sabía que estaba arriesgados a ser expulsado o (peor) convertirse en un objetivo.

Además, una de las cosas que todos aceptamos - jugadores y DMs por igual - es que los dados pueden a veces ser crueles. Y en un juego donde el éxito o fallo es determinado por la tirada de dados, donde ser desafortunado puede ser mortal para un personaje. Hay, claro está, variedad y a veces varios niveles de éxito y fallo, y el DM esta para juzgar este tipo de cosas.



Pero cuando un fallo va detrás de otro, cuando las tiradas de dados vienen repetidamente por debajo del 20% de las posibilidades, comienzan a tener un peso narrativo por meritos propios. [*Nota del DM #4: Cuéntaselo a los empleados de la Compañía de Adquisiciones*]

Mi secuencia de malas tiradas de dados hablaba claramente de un personaje teniendo un mal día (una mala semana, en realidad). Cualquier cosa que pudiera ir mal fue peor. Un chequeo malo de Percepción no significa simplemente que Baharoosh fallara el descubrimiento de un detalle - se centró en un detalle erróneo, o vio las cosas en un contexto falso. Una tirada de ataque particularmente baja se convirtió en mas que un golpe errante; fue un mal paso vergonzoso.

Cuando terminó la sesión, Chris me preguntó que quería hacer después. Mantuvo la puerta abierta para que Baharoosh regresara - incluso con un final definitivo y aparentemente ineludible - si era lo que quería. Pero, después de meditar sobre ello durante un día o dos, decidí dejar al pobre draconido descansar en paz. Nunca es fácil perder un personaje, y especialmente cuando cae bajo un conjunto de circunstancias embarazosas e ignominiosas. Pero es lo que ha de decirse para que te quede al menos el consuelo de una historia que tiene sentido. [*Nota del DM #5: no quería hacer pasar a Stan! por el mal trago de tirar otro personaje de nivel 27. Ya le había torturado bastante.*]

La oferta de Chris, sin embargo, me recordó que siempre estaba abierto a las posibilidades. Su campaña es vibrante y flexible, y la capacidad de absorber cualquier situación particular y seguir adelante. Como en el mundo real, la vida en Iomandra sigue y se adapta a cualquier conjunto de circunstancias suelen crear los personajes.

No estoy seguro de lo que será mi personaje. Pero tengo rondando la sospecha que no importa qué decisión tome, habrá un nicho en algún lugar del Imperio Dragovar para él , y (más que eso) de alguna forma tendrá intriga, amenaza y sobre todo aventuras esperándole.

Claro está ¡ Si puedo hacer algo con mis tiradas de dados horrendas!

Anotaciones del DM

Me gustaría darle las gracias a Stan! por soportar la carga de la columna de esta semana. En entregas anteriores, he estado hablando sobre como es manejada la muerte de personajes en mi campaña, y no es la primera vez que mandado a un personaje jugador a un rincón. ¿Me había propuesto matar a Baharoosh? No. Pero como la campaña se aproxima a su final, he querido poner al personaje en la situación más peligrosa a la que jamás se hubiera enfrentado y llevar el conflicto de largo recorrido entre él y su superior temperamental a punto de ebullición.

Lo que mantiene mi campaña viva durante años y años, es la idea que el conflicto se presenta de muchas formas y puede ser resuelto de diferentes maneras. La mayor parte de mi energía



se gasta pensando sobre como las acciones y decisiones del personaje jugador puede desencadenar un conflicto nuevo. Con cada nuevo conflicto puedo imaginar cómo se convierte en la semilla de un encuentro futuro, o a veces en una aventura completa. Y todos los conflictos no pueden ser resueltos por el golpe de una espada o un chequeo de habilidad. A veces se trata de la pelea de un personaje con su papel en el grupo o su lugar en el mundo. A veces se trata de escoger lealtades, convertir a enemigos en amigos y de convertir amigos en enemigos.

Si me preguntas como murió Baharoosh, podía decir “malas compañías” para ser gracioso [*Nota del DM #6: Esta es una referencia a En busca del Arca perdida, para todos aquellos que no han visto la película 20 veces .*] también puede darse el caso de que los Dioses de los Dados fueron crueles con él, o que su fallecimiento estaba escrito en su código genético desde la creación del personaje. O podría ser que el fallo radica en que los otros personajes abandonaron a Baharoosh cuando los necesitaba. ¿Pero y del DM? ¡Pienso que no! después de todo, es trabajo del DM crear conflictos y hacer que sean lo más interesantes e inmersivos posible. De acuerdo, si, es cierto que orquesté la situación que condujo a la muerte de Baharoosh, pero no por que buscara matar al personaje. Si esto fuera cierto, no le habría dado a Stan! La oportunidad de recuperar a su personaje. En última instancia, el decidió el destino de Baharoosh. El personaje se enfrentó a sus demonios y perdió, y a veces esta es la forma en la que terminan los conflictos.

Hasta el siguiente encuentro!!

