

Los Secretos de Aoren





Índice

Prólogo de An-Tuan	3
Prólogo de Aoren	4
1.- Información sobre cómo crear un nuevo escenario	6
2.- Situaciones y resultados	9
3.- Leyendas y tradiciones	12
4.- Conservando el pasado	14
5.- Las Cinco Sombras Mortales	16
6.- La experiencia del DM: 3DPNJ	18
7.- Reglas, Reglas, Reglas	23
8.- Creando al Banderhobb	26
9.- Torturas a los jugadores	28
10.- Catapulta	30
11.- Personalizando la complejidad	34
12.- Lloyd el Contemplador	36
13.- Más allá de los límites	39
14.- Acontecimiento en el Horizonte	42
15.- Detrás de todo buen Máster, Parte 1	50
16.- Detrás de todo buen Máster, Parte 2	54
17.- ¿Qué puedes hacer?	57
18.- La Temperatura de las Reglas	59
19.- Manteniendo la máquina	61
20.- Mi campaña tiene problemas	63
21.- Guiño al realismo	65



Prólogo I

Cuando pensé en la posibilidad de tener un blog, no quise crear un espacio en el que uno puede estar al día de las últimas novedades existentes en el mercado o encontrar lo mismo que hay escrito en cualquier otro blog, mi intención estaba y sigue estando muy clara: ayudar.

Por muchas circunstancias, el tiempo que he podido dedicarle a mis partidas de rol se ha visto reducido, e incluso acabó degenerando en épocas de sequía absoluta, de manera que para quitarme las ganas de jugar decidí utilizar todo el material que había elaborado durante años. Todo el material que intento subir trata de dar ideas a los DM's para sus partidas, alguna trama, algún personaje, algún dato...

Siempre he pretendido que sea un lugar en el que puedas montar una partida gracias a los diferentes artículos que escribo, para que no pierdas tiempo, para que te encuentres todo hecho y sólo te dediques a disfrutar, hasta que un buen día Aoren me recordó el motivo por el que me gusta dirigir partidas, el porqué la mayoría de las veces me gusta ser DM.

Al leer el primer artículo posteo por Aoren en el foro de Archiroleros, recordé lo que había hecho siempre para crear todas las aventuras que he dirigido: pararme a pensar en todos los detalles que rodean al mundo de D&D. Toda esta colección de artículos escritos en su mayoría por Chris Perkins y Monte Cook sí son la verdadera ayuda a los DM, no el trabajo que yo he realizado en el blog. Evidentemente esto no quiere decir que no sea útil, pues siempre es necesario material para nuestras partidas, pero mientras que mi trabajo, como suele decirse, era pan para hoy pero hambre para mañana, todos los artículos posteados y traducidos por Aoren eran las herramientas fundamentales que todo buen DM deben manejar en sus partidas, todas las armas que deben manejar con maestría, pues cuando son esgrimidas de forma correcta no necesitarán de más ayuda.

No pretendo que gracias a la publicación de estos artículos no paséis más por mi blog, me gustaría que de vez en cuando tomarais alguna ayuda del mismo, lo que me gustaría con la publicación de Los Secretos de Aoren es que penséis en los pequeños detalles que forman una partida de rol, porque son muchos y aunque parezca que no tenemos tiempo o que el mismo es muy corto, siempre será mejor utilizar todos estos detalles que un simple mapa o encuentro. Una partida cargada de detalles será una partida recordada.

Lo que en estas páginas nos podemos encontrar sí es una verdadera ayuda para nuestras partidas, la base fundamental del rol, y creedme que si tuviese la misma capacidad de escritura que estos tipos, mi blog estaría cargado de artículos como estos en vez de simples mapas u opiniones personales acerca de algún tema.

Muchas gracias a Aoren, aunque no se haya dado cuenta de forma directa, por recordarme que siempre hay tiempo y que siempre es mejor jugar una única partida cargada de detalles, que una partida llena de encuentros.

Au-True



Prólogo II

Hace tiempo que llevo jugando a los juegos de rol, ejerciendo el grueso de mi carrera como DM con las reglas de Dungeons & Dragons.

En todo este tiempo me he encontrado con muchos jugadores de rol y ya desde los tiempos de Ediciones 5, siempre hay un problema recurrente: La traducción y publicación del material generado en el idioma original del juego.

En mis inicios, era laborioso aunque también fácil, solo tenías que coger los libros de reglas en ingles y con un lápiz, un diccionario de inglés y mucho tiempo libre, podías matar el gusanillo de la frustración que te invadía cuando querías jugar al rol o usar una nueva ambientación publicada y no llegaba la tan esperada traducción.

Pero luego llegó internet y gracias a otros como tú, la labor se fue aligerando.

Aunque al principio tenias mas información de todo el ingente material que sacaba Wizard of the Coast anunciado mediante su página web y no podías tenerlo traducido, cosa que creaba una desazón mayor si cabe, la ayuda de otros como tu fue paliando este problema. Y esto fue mi día a día rolero hasta hace un par de años.

Gracias a uno de mis mejores amigos, con las mismas inquietudes que yo y que me puso sobre la pista de archiroleros. Siempre ha sido una comunidad muy pro-activa, como dicen los pseudo-ejecutivos de hoy en día. Viendo día a día las inquietudes de la gente que la conforman, volví a encontrarme con el viejo problema de siempre: La cadencia de en las publicaciones del material nuevo.

Siempre pensé que había mucha diferencia del material que teníamos a nuestra disposición la comunidad rolera de habla inglesa y la nuestra, no solo me refiero al material publicado, sino también el de apoyo, como el que prestan revistas que hoy en día son digitales, como la Dragón y la Dungeon y los artículos de la página oficial.

¿Y si esto es la pescadilla que se muerde la cola? ¿Y si las editoriales, tanto WoTC como las que han tenido o tienen los derechos en nuestro país, creen que el nuestro no es un mercado viable por la falta de demanda? ¿Y si parte del problema de esta falta de demanda es la escasez de material de apoyo oficial gratuito para los jugadores como en otras comunidades extranjeras? Lógicamente, si una persona no sabe que WotC va a lanzar material sobre una ambientación que le interesa, porque no sabe inglés y desconoce lo que se está comentando en la página oficial, no va a preguntare a la editorial que tiene los derechos en nuestro país por ello. ¿Y si se juntaran 50 personas haciendo la misma pregunta? lógicamente la editorial se plantearía la posibilidad de sacar ese material lo antes posible (que como es lógico en una empresa, su fin es ganar dinero). ¿ Y si aparte de mis libros y aventuras, tengo material gratuito oficial de apoyo, mini aventuras o material de ambientación adicional, que hace que pueda sacarle partido a el libro sobre el nuevo escenario que va a salir? lógicamente haré todo lo posible por comprarme ese libro o si no está, inquirir de nuevo a la editorial sobre el asunto.

Con todas estas cosas en la cabeza, comencé un pseudo experimento, que consistía en traducir las columnas diarias de la página oficial de DnD. Después de varios meses con el proyecto, creo que la respuesta es más que aceptable, y aunque he tenido que reducir el número de columnas distintas que traducir (es mucho el material generado diariamente), creo que todo lo que logramos sacar adelante es, como poco, interesante.



Por último, dar las gracias a todos los que usen parte de su tiempo en leer estas traducciones, por las que como siempre pido disculpas ya que no soy un profesional de esto. Como no, también dar las gracias a An_Tuan por tener la iniciativa de recopilar y unir todos estos artículos.

Un Saludo y gracias una vez más.

Aoren





Regla-de-Tres: 10/03/2011

Rich Baker (traducido o ejecutado con la mejor intención por Aoren)

Tu 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 DDI, 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 ofrecerle toda la información que podemos, en este y otros lugares.

1 ¿Cuánto de cercano esta el próximo libro de la Oscuridad Vil relacionado con la película de Syfy? ¿Cuánto del diseño y desarrollo está basado en la versión para 3E? ¿Algún detalles / consejos sobre lo que podemos esperar?

(Respuesta proporcionada generosamente por Rob Schwalb, diseñador de la nuevo LdOV) Yo quería crear un accesorio que las personas pudieran utilizar en sus juegos sin arruinarlos. La introducción de un mal horrible en el juego D&D es potencialmente problemático. Por un lado, se puede desencadenar conflictos, lo que puede hacer añicos a la campaña o conducir a los jugadores a la mesa. Por otro lado, se corre el riesgo de convertirse un poco de dibujos animados con un Mal excesivo hasta el punto en el que nunca más nada es realmente molesto o perturbador. Al final, lancé un dardo a la pared, y yo creo que dependerá de ti que demostrar que he dado en el blanco.

En lugar de simplemente catalogar todas las cosas horribles expulsadas por mi persona, pensé en el Mal como una fuerza activa en un mundo de D&D. Si el Mal es algo con una agenda, ¿cómo realiza sus fines? ¿Qué quiere? ¿Qué hace para conseguirlo? Ese tipo de cosas. Luego utilicé (con la ayuda de Chris Perkins) la voz de los villanos principales que aparecen en la variedad de escenarios del juego. Traté de usar todos los individuos desagradables que se me ocurrieron para añadir comentarios través del libro de DM. Ya que esperamos que el Libro de la Oscuridad Vil exista en todos los escenarios, no fue un ningún esfuerzo incluir guiños a la próxima película. Saqué una organización, personajes, una senda de parangón, uno pocos poderes, y otras posibilidades y fines de la película, y el contenido de la aventura, continúa el final de la historia de la película para ver lo que ocurre a continuación. Por supuesto, todas las conexiones a la película son opcionales. El contenido trabaja si estás jugando en los Reinos o en las tierras de Red Steel (esto está por ti, Mike).

En cuanto a la tercera edición del Libro de la Oscuridad Vil, ¿qué puedo decir? Soy un fan. Hablo de este libro en el próximo artículo de "Diseño y Desarrollo", por lo que en vez de estropear la sorpresa, te puedo decir mientras que obtuve mucha inspiración del trabajo de Monte Cook, también tenía límites firmes en lo bajo que podría descender en mi particular madriguera de conejo. Podrás encontrar guiños y referencias al excelente



trabajo de Monte a través del libro en forma de unas pocas sendas de parangón, como el señor de los bichos, objetos mágicos, un tumor sensible, y unas pocas inquietantes dotes.

Compartiré el monstruo que me hace sentir más orgulloso: la Saga inmundicia. Esculpe un "hijo" de su propios restos, barro, y otras cosas desagradables lo que tiene en la mano y usa la monstruosidad arrastrante para su protección mientras ella arruina el día de los héroes. Ah, y luego están las maldiciones. Me gustan las maldiciones. Hay una maldición bonita llamada años acumulados. Hasta que encuentre una manera de librarse de la maldición, te haces mayor y más y más hasta que te vuelves ciego, lento y débil. Para siempre. Si. Ese es el tipo de diversión que hará esperar la llegada de este libro.

2 ¿Tienes algún consejo de I+D sobre la forma de educar a los otros DMs y jugadores del amplio espectro de las tiradas de habilidad (básicamente, no hay tirada de habilidad necesaria /interpretarlo todo, todas las maneras de tirar una habilidad de tirar para todo) y averiguar qué estilo a utilizar para un juego?

(Volviendo A Rich) Yo nunca aconsejaría las pruebas de habilidad para todo, muchos eventos sólo debe ser rutina. Como jugador, no me molesta estar preguntando para hacer un chequeo de Percepción para ver algo que el DM está a punto de decir de todos modos (sobre todo cuando "desperdicio" un 20 en ello!) Las pruebas de habilidad son más interesantes cuando son moderadamente difíciles y hay consecuencias reales para el éxito o el fracaso. Los chequeos, sin consecuencias son una pérdida de tiempo. Los Chequeos que estás casi seguro de tener éxito (o no), simplemente exponen a la aleatoriedad del d20. Se adhieren las cosas que importan y las cosas que ofrecen una buena prueba para los PJ.

Hemos tenido últimamente algunas discusiones interesantes en la oficina en lo que en un principio nos referimos como "la regla 0.5." Básicamente, la regla 0.5 es la idea de que si un jugador se toma el tiempo y la molestia de participar en el mundo y la situación describiendo exactamente lo que su personaje hace, y esta acción es exactamente apropiada, entonces esa acción debe tener éxito, y punto. Por ejemplo, el DM sabe que una puerta secreta se oculta detrás de una estantería. Si el PJ está buscando puertas secretas en una habitación y el jugador dice algo como, "Quiero ver el suelo alrededor de la biblioteca, a ver si hay arañazos o marcas de deslizamientos," la Regla 0.5 simplemente premia al jugador con el auto-éxito. Si un personaje está tratando de persuadir a un príncipe presuntuoso PNJ de enviar su ejército a la Brecha del Trueno para detener a los orcos, y el jugador hablando por su personaje hace una exposición muy convincente de que la batalla ofrece el príncipe la oportunidad de ganar fama y renombre, no hay necesidad de dejar que un chequeo miserable de diplomacia arruine el esfuerzo del jugador; el jugador encontró el punto débil del PNJ y dijo exactamente lo correcto para estimularle a moverse. Si un héroe dice que está observando el techo por si los monstruos podrían caer sobre el grupo, el artículo 0.5 dice que el personaje ve de forma automática los Mantoscuros escondidos allí. Él estaba justo haciendo lo correcto en el momento adecuado.

Ahora, el artículo 0.5 tiene sus puntos débiles. Mal Utilizado, puede retrasar el juego como los jugadores pierdan tiempo intentado adivinar cuál es la parte adecuada para buscar o jugueteando con todos los ajustes posibles de las palancas de una máquina de vapor gnoma. En ese caso, es razonable preguntar a los jugadores que te digan que cosa es la que ellos están especialmente buscando o intentando. Si la respuesta es



"toda la sala," entonces directamente un chequeo es lo correcto, nada está recibiendo una especial atención si es Todo. Pero hay que tener en cuenta que el punto central de la Regla 0.5 es recompensar a los jugadores por la inmersión, la creatividad y el uso de su ingenio de la Vida Real cuando juegan.

Por último, hay una excelente discusión sobre la creación y uso de los desafíos de habilidad (y por extensión, de los chequeos de habilidad, en general) en la Guía del Dungeon Master 2. Si no has chequeado este material, vale la pena leerlo.

3 ¿Cuáles son los aspectos más importantes del diseño de un escenario de campaña nuevo? ¿Alguna noticia sobre próximos escenarios de campaña por parte de Wizard?

Como comente la semana pasada, no puedo decir realmente mucho acerca de los productos que no hemos anunciado aun. Así que, me temo que no tengo noticias que compartir sobre los próximos escenarios de campaña.

En cuanto a la cuestión de los aspectos más importantes en el diseño de los nuevos escenarios de campaña...wow, eso es una gran pregunta. Diseñar un nuevo escenario es uno del trabajo más complejo y envolvente que asumir. La única cosa que supone un esfuerzo más grande es la creación de una edición nueva de un juego. Hay miles de piezas móviles que intervienen: ¿Qué tipo de héroes existen en este mundo? ¿Cuáles son las principales amenazas? ¿Donde están las aventuras? ¿Cual es el gancho del mundo, su única premisa? ¿Cuales son las claves visuales del mundo? ¿Cuáles son los efectos visuales más importantes del mundo, su aspecto? ¿Cuál es la voz adecuada y la presentación? ¿Cuál es el más grande, la historia más importante? ¿Cómo contar la historia sin cambiar el mundo para siempre y hacer que todo el trabajo que acabamos de hacer quede obsoleto? Diablos, ¿cuál es el plan de negocio? ¿Cuántos libros que tenemos disponibles para explorar el mundo?

Partiendo del punto de vista de los RPG, supongo que diría que la cosa más importante para comenzar con tu simple, declaración irreductible de lo que es único en el mundo: es un mundo agonizante de fantasía de espadas-y-sandalias; es una fantasía épica en un mundo desgarrado por una guerra de dragones; Es una fantasía en un mundo donde tú eres el rey. Algunas veces los mejores ganchos vienen de la combinación de dos ideas no relacionadas. Entonces, con tu tema general en mente, responde a estas tres preguntas: ¿Quiénes son los héroes, porqué están luchando, y donde o como ellos están de aventuras? Si se combina un buen tema con respuestas interesantes sobre los héroes y sus enemigos, están en el buen camino hacia la creación de un mundo interesante. O al menos eso creo yo, de cualquier forma.





Situaciones y Resultados

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 tú estas interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el wiki http://community.wizards.com/wiki/Dnd:Iomandra_and_the_Dragon_Sea

MIÉRCOLES NOCHE. Grado Épico. Los héroes están en camino de encontrarse con el Señor de las Estrellas Evendor, un brujo eladrin que planea liberar un grupo de dioses-estrella malignos de sus prisiones celestiales. Desafortunadamente para los héroes, ellos poseen parte de la información que Evendor necesita, y por esto el villano envía uno de sus aprendices y un grupo de asalto de Desuella Mentes para recuperarlo de una forma u otra. A pesar de su hábil infiltración en el barco de los héroes, Los agentes malignos de Evendor son rápidamente despachados y capturado su aprendiz.

Después de interrogar al prisionero, Deimos (jugado por Chris Youngs) decide que sería prudente "deshacerse" de él, o, al menos, lanzarle por la borda. Ravok (el nuevo Mente de Batalla goliath de Andrew Finch) piensa que el aprendiz de Evendor puede ser más útil como prisionero que como cadáver, e insta a Deimos a no apresurarse. Deimos reticente - pero sabiamente, como resulta- opta por mantenerlo un poco más con vida.

Cuando Ravok intenta usar un ritual de Mensaje para contactar con algunos de sus aliados (Una orden sagrada de adoradores de Pelor que están trabajando contra el Señor de las Estrellas Evendor y sus Desuella mentes), rápidamente se da cuenta que alguna cosa esta mal. Han sido arrestados bajo falsas acusaciones de traición por la tripulación de la Bloodmonger, un buque de guerra imperial, bajo el mando de un capitán dracónido llamado Artana, cuyo barco (según los informes de inteligencia) fue perdido durante una misión de inteligencia en aguas enemigas. No solo había sido la tripulación de la nave de guerra parcialmente lobotomizada por Desuellamientos, además el capitán y su primer oficial han sido reemplazados por dopplegangers en unión con el Señor de las Estrellas Evendor.

Antes que arriesgarse a perder los prisioneros en un enfrentamiento sangriento, los héroes informan a la " Capitana Artana" que ellos tienen uno de los aprendices del Señor de las Estrellas Evendor bajo su custodia. Seguramente ella tenga algún valor para Evendor, y con esto los héroes comienzan la negociaciones para el intercambio de prisioneros.

Mis jugadores aprendieron una valiosa lección esta semana: algunas veces merece la pena tomar prisioneros. En cuanto a mí, no tomar prisioneros - al menos no cuando esto viene trayendo nuevos retos para mis jugadores y terminando por esos momentos "Wow"! que realmente ponen a los jugadores fuera del corazón de la campaña. Pregúntate: ¿Cuándo fue la última vez que tus jugadores se encontraron en medio de un intercambio clásico de prisioneros? en el caso de mi grupo del Miércoles noche, esto fue hace tiempo, así que esto tuvo a mis jugadores unos pocos minutos volviendo al estilo "oh, aguantad, no necesitamos matarlo todo aún".

Como DM y cuenta historias, he vivido para esos momentos cuando alguna cosa que paso al principio de la campaña ayuda, obstaculiza, o persigue a los Pj mas tarde. Puede ser alguna cosa que un personaje hizo, alguna cosa que un PNJ dijo, o algún



acontecimiento aparentemente al azar, que de repente se vuelve importante. A veces esto es accidental, algunas veces planeado, pero cuando pasa, lo sabes instantáneamente. Lo ves en la cara de tus jugadores: el horror incipiente, la diversión, o el alivio traído por el momento de revelación.

Novelistas y guionistas pueden obtener momentos ilícitos de revelación usando técnicas preestablecidas que me gusta llamar Situaciones y resultados. La idea es que tú introduces alguna cosa al principio de la historia y que pase factura después. En el ejemplo de esta semana de mi campaña del Miércoles noche, la rendición del aprendiz del Señor de la Estrella Evendor fue la situación, y su valor como producto comercial el resultado. Los jugadores sintieron una gratificación instantánea porque la historia les recompensó no solo por mantener al maligno aprendiz con vida también por darse cuenta que tenían la moneda de cambio perfecta. Es posible que uno o más jugadores vieran lo que se avecinaba, pero no creo que eso afectara a su disfrute del momento o me hiciera sentirme menos brillante.

Es como ese momento en la película de James Bond cuando Q da a 007 un nuevo gadget*. Esperas que el gadget entre en juego en algún momento, así que tú esperas el resultado. A veces en el calor de la narrativa olvidas que James Bond tenía el gadget, así cuando finalmente entra en juego, es un momento agradable de sorpresa. La eyección del Aston Martin en Goldfinger (1963) es un ejemplo clásico. La pistola de dardos de muñeca en Moonraker (1979) es otro - y especialmente sorprendente porque no entra en juego una, sino dos veces. Por el contrario, si Q diera a Bond gadgets que nunca usara, que pasaría en ese momento? los escritores nunca ponen nada y que no entre en juego.

Por supuesto, los novelistas y guionistas no se tienen que preocupar por los roleros enreden con sus novelas y guiones. Tienen control total cuando vienen a plantear sus situaciones y sus reacciones. Un Dungeon Master, por otro lado, no tiene control completo sobre la historia y no siempre puede predecir que harán los héroes a continuación. En consecuencia, no todas las situaciones tienen el resultado perfecto. Si mi grupo de héroes del Miércoles Noche hubieran lanzado a la aprendiz de Evendor por la borda o matarla sin rodeos, el encuentro con la "Capitana Artana" debería haberse jugado muy diferente.

Una Situación que gira en torno a que los personajes mantengan un villano con vida es un riesgo, pero hay otro tipo de situaciones que son más útiles y así más fáciles tengan resultado a posteridad. Por ejemplo, como juego adquirido incorporado a la vida en este verano, coloque un misterio que involucraba varias cajas de hamburguesas crudas, las cuales fueron entregadas al estado de Darkmagic sin pistas de quien las pidió o envió. Más tarde, los héroes se enteraron de la enemistad entre los New Hampshire Darkmagics y Wisconsin Wortstoffs - y que muchos de la familia Wortsaffs fueron necrománticos por dinero. El gran resultado vino en el punto cumbre de la batalla, cuando la hamburguesa fue transformada en cuatro minotauros no-muertos por un ritual de los Wortstaff.

El tiempo que pasa entre la situación y el resultado puede variar. No quieres que el resultado pase justo después de la situación. Así en una campaña de largo recorrido puedes retrasar el resultado durante meses o años. En mi juego del Miércoles noche, los héroes en grado-heroico fueron arrestados por atacar una fundición militar de armas. Mientras ellos estaban en cautiverio, el personaje de Rodney Thomson fue torturado por una sacerdotisa de Tiamat dracónida, que uno de los ojos de Vargas por uno objeto



mágico único llamado Ojo de la Venganza, el ojo mágico iba a ser supuestamente entregado en la Isla Prisión de Zardkarth, donde debía encontrar la salida para un prisionero, un pirata dracónido tuerto llamado Vantajar. En el viaje a Zardkarth, Vargas y sus compañeros escaparon... y no fue hasta el grado épico (unos dos años más tarde) cuando Vantajar fue liberado de la prisión y vino en busca de su ojo perdido.

Lección aprendida.

(El queso de Winsconsin es el mejor)



No todas las situaciones serán resueltas de forma satisfactoria. Sin embargo, este hecho no me desanima para plantar semillas que esperare den frutos en el futuro, porque cuando los resultados ocurren, es inmensamente gratificante y me hacen parecer mucho más inteligente de lo que soy.

Aquí hay tres clásicas situaciones y resultados D&D que uso de vez en cuando y tu eres libre de adaptar a tus campañas caseras:

Situación #1: Los héroes encuentran una extraña palabra garabateada en el suelo con sangre, grabado en una pared, o por escrito en la contraportada de un libro de hechizos o un diario.

Resultado: La palabra viene a ser una password* para sortear una trampa mágica o abrir una bóveda sellada, la palabra de mando para desactivar un gólem, el verdadero nombre de un demonio maligno, o un anagrama inteligente.

Situación #2: Los héroes encuentran un medallón en un cadáver de un PNJ. Contiene el pequeño retrato pintado de alguien familiar o no para ellos.

Resultado: Los héroes se encuentran con la figura a la que aparece en el medallón- un amante afligido o vengativo, uno de los familiares de los héroes con un secreto que compartir, o un PNJ dispuesto a premiar a los héroes por devolver el medallón y completar la búsqueda.

Situación #3: Los héroes encuentran un objeto mágico inteligente con un pasado secreto.

Resultado: Alguien reconoce el objeto en un encuentro futuro y comparte un pedazo de historia que arroja luz sobre el propietario anterior del objeto o una secreta maldición que persigue a todo aquel que lo posea.





Leyendas y Tradiciones

De vez en cuando en esta columna, es probable que vuelva sobre alguno de los aspectos realmente geniales del juego **Dungeons & Dragons**. Y cuando lo escribo, no quiero decir algo de una edición u otra, si no desde el juego en conjunto. En otras palabras, estoy hablando de cosas que fueron verdad desde el primer día del juego y siguen siéndolo hoy.

Hay mucho sobre estos temas, pero de todas las cosas del D&D sobre las que reflexionar estoy pensando en este momento en el aspecto del juego del trabajo de equipo. Cuando Gary Gygax falleció, el oficiante de los servicios funerarios dijo- y lo parafraseo ahora, por que han pasado unos pocos años-que decir sobre un hombre que es más conocido por crear un juego donde los jugadores trabajaban juntos hacia un objetivo común en vez de unos contra otros para ganar un premio. Hay verdad en esto.

Me encanta ver un grupo trabajando juntos en el juego, usando poderes y habilidades para ayudar unos a otros, y complementando las debilidades de unos con las fuerzas de otros. Un grupo que aprende a trabajar así es realmente más grande que la suma de la totalidad. El juego está diseñado para ser un grupo activo, con jugadores tomando los diferentes roles que encajan como piezas de un puzle cuando se unen. Donde una clase es débil, otra es fuerte. Cada una tiene un rol vital en el juego. Todos tienen algo que hacer. Un momento en que brillar.

Muchas clases tienen tradicionalmente poderes que ayudan a otros. Los Clérigos, por ejemplo, tienen siempre que tomar el rol de sanar a otros personajes. Los Bardos, aunque vinieron un poco tarde en la historia del juego, inspirando a sus camaradas, concediéndoles bonos u otra ayuda. En los años más recientes, los Señores de la Guerra han aparecido para facilitar las acciones de combate a otros. Otras clases a través de los años han esgrimido poderes similares.

Algunas personas evitan clases como estas, incluso las critican. Ellos dicen que usar una acción para ayudar a otros es la pérdida de esa acción. Ellos más bien usan su propio tiempo de juego para infligir daño siendo la estrella - esto está bien. Ciertamente no hay nada malo con querer ser potente y cool*. Esto es una gran parte del juego. Pero que la gente la cual critica "acciones que pierden acciones" no se dan cuenta que hay personas que disfrutan activamente ayudando a otros. Si esto está haciendo que alguien luche más rápido, dando a otros bonos, o ayudando a alguien con una enfermedad o herida, este tipo de jugador encuentra el esfuerzo recompensando. Es una interesante diferencia en las maneras distintas que a veces piensan los jugadores de rol. (Y por supuesto, estate seguro, incluso aquellos que se encuentran prestando ayuda, también les gusta infligir daño y hacer cosas interesantes por ellos mismos).

Ayudar a otros es claramente una forma válida de contribuir al esfuerzo de grupo, y esto merece la gratitud de los otros jugadores. Haciendo esto incluso inspiran a corresponder cuando es posible. Puedo pensar en una docena de historias ahora mismo de gente sacrificándose con el fin de salvar al clérigo, por ejemplo, porque todos estos personajes habían hecho (y podían continuar haciendo) por el grupo. Esas nutriciones, facilitan a los personajes volverse el eje central del grupo no con poca frecuencia.

Desde el punto de vista del diseño del juego, hay la tentación de construir pocas clases que tengan que hacer sacrificios para ayudar a otros. Pero que si tu lo observas desde el punto de vista de la gente que disfruta dando de sí mismos para ayudar a sus



amigos, ¿y simplemente hacer estas opciones más fáciles de lograr y más gratificantes? En lugar de tratar de hacer que el clérigo o el bardo una clase de todo el mundo quiere jugar, puedes ver el tipo de jugador que le gustan los clérigos o los bardos y jugar realmente esos aspectos de la clase que ellos quieren.

Entonces, sin embargo, coges gente que dice que no puedes jugar sin una clase en particular. En las ediciones más viejas del juego, por ejemplo, era una obligación tener al menos un clérigo. Pero hay una diferencia entre crear una clase que es necesaria y una clase que siempre todo el mundo está feliz de tener. De hecho, todas las clases pueden estar diseñadas desde este punto de vista- no indispensables, pero increíblemente valiosas cuando se encuentran en su elemento.

Por último, esto puede ser valioso echar un vistazo al dar a todo el mundo más oportunidades de ayudar a sus camaradas. No solo con sanaciones, si no con acciones o habilidades que ayuden a otros a hacerlo bien. Puedes, por ejemplo, establecer reglas más generosas de "ayudar a otros" o de acciones cooperativas. Los personajes heroicos pueden ser capaces de entrar y recibir daño de sus aliados en peligro. Tu puedes, de hecho, crear una opción especial para todas las clases que les de alguna formas únicas de ayudar a sus amigos.

Desde los primeros días del juego, la variedad de clases fueron creadas para encajar juntas como un todo. La cuestión estaba menos en la autosuficiencia (a pesar que podría ser alcanzada con los objetos adecuados o lo que sea) y más en el trabajo de equipo. El propio Gary escribió una y otra vez en artículos, libros e incluso en módulos, que el juego inteligente - en particular el trabajo en equipo y la cooperación- era un fin en sí mismo y la llave para superar los desafíos serios que el juego tenía que ofrecer.





Conservando el pasado

Leyendas y Tradiciones

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

En mi nuevo papel en Wizards of the Coast, me veo obligado a examinar el recorrido entero del juego, no solo los productos más recientes. Mi trabajo tiene poco de hacer objeciones sobre esta edición o aquella, y si todo sobre la gran visión del juego. Esto significa casi 40 años de historia – reglas, clases, conjuros, aventuras y por supuesto monstruos.

En este contexto, estuve charlando con el diseñador del juego Rob Schwalb sobre monstruos del D&D en el almuerzo del otro día. Me hizo un excelente apunte sobre que los monstruos del pasado necesitaban ser preservados por su propio bien. Nosotros recordamos muchos de los monstruos de la vieja escuela que no han sido adaptados a la última edición – o en las últimas dos ediciones. O incluso tres. Que continuaría pasando, por supuesto, al menos que nos pusiéramos de acuerdo en que sería algo terrible si actualmente fuéramos tan lejos como para decir que ciertos monstruos nunca existieron.

Ambos pensamos en nuestra juventud, cuando ninguno de nosotros pensaba que un nuevo monstruo en un producto era estúpido.

Recuerdo comprar el Manuscrito Infernal original de la 1ª Edición. En aquel entonces, observé un monstruo como el Tirapheg con tres piernas, tres cabezas y no lo deseché por estúpido. Concluí que no era para mí. Podría funcionar bien en la campaña de otro, pero no en la mía. El Manuscrito Infernal y el Manual de Monstruos II tenían muchas de estas criaturas. En el peor de los casos, podría decir, no, no quiero usarla, pero es interesante. En el mejor, cuando venia un monstruo que no pegaba con mi estilo o sugería un uso inmediato, lo tomaba como un desafío. ¿Cómo hacer al gorbel o al denzelian interesantes y que funcionen en mi juego?

Por supuesto, muchas veces, esto no era un problema. Muchos, muchos de los monstruos eran realmente interesantes. Leer un monstruo del libro era un pasatiempo maravilloso por sí mismo, porque muchas de las criaturas de dentro solo sugerían nuevos encuentros y los nuevos monstruos, me hacían estar impaciente por jugar.

Igualmente, recuerdo trabajar en la 3ª edición y teniendo que tomar decisiones difíciles con los monstruos. Al final, por ejemplo, incluí nuevas criaturas en el Manual de Monstruos y dejar fuera algunas otras clásicas como el peryton y el leucrotta. Siempre me he sentido mal por tener que hacer esto, pero no porque el epitome de lo impresionante (aunque ambos tenían su encanto) si no porque cada uno representaba una pieza de la historia del juego.



Gorb (AD&D Fiend Folio)



Es importante, pienso, para reconocer y conservar las raíces del juego. Incluso cuando creamos nuevo material para los últimos productos, debemos estar mirando atrás para ver si hay lecciones para ser recordadas o piezas del pasado que han de recuperarse, porque muchos monstruos son criaturas favoritas de alguien o aparecieron en la aventura favorita de alguien, y este jugador o DM va a querer seguir usando esa cosa que ella o él amaron. Como el peryton o el leucrotta en la 3ª E. O el terrible corby, un monstruo algo mediocre que le dio nueva vida en las novelas de R.A. Salvatore. Si conservar el favorito de alguien significa tener que hacer un mínimo de trabajo para darle a una criatura un nicho o una apariencia o tomar una mecánica ligeramente diferente, bien, es un desafío creativo.



Peryton (AD&D Monster Manual)

Y esto no es solo cierto para los monstruos, por supuesto. Hechizos y objetos mágicos, por ejemplo, son legados importantes del pasado. Quizás también es válido para algo como las dotes, pero creo que es más relevante para los monstruos, razas, hechizos y objetos, porque estas cosas llevan todo el peso de la historia así como el de la mecánica. Un DM que crea un mundo de la 1ª o 2ª edición con modrones en él, no deberían ser dejados fuera en el frío porque él lo convierta a la 3ª edición. No queremos desbaratar los aspectos narrativos de la campaña de este tío porque necesitamos modificar los aspectos mecánicos de ello con nuevas reglas.

También pienso que hay algo valioso en ser fiel a las raíces de uno. La historia es importante. Si no sabemos que el juego fue como hace 10, 20 o 30 años, estamos rechazando aprender de lo que se diseñó o jugó, y es ser corto de vista. Además, ignorar la historia nos causa volver hacer el camino que ya habíamos hecho. Por ejemplo, en lugar de reinventar la rueda con un nuevo elemento que cambie de aspecto una forma rápida y sencilla, un diseñador sólo debe hacer uso del sombrero de disfraz. Generar material nuevo, por supuesto, no crear algo nuevo si hay ya algo como eso en el juego. Mirando atrás, pienso que el juego comenzó a perder la visión de su pasado en medio del ciclo final de la 2ª Edición. Recuerdo observar como nuevos monstruos u objetos fueron creados sin que los diseñadores estuvieran al tanto que había cosas muy similares existiendo en el juego. Así es como, por ejemplo, el juego terminó con muchos monstruos de aspecto cánido con ladridos o gruñidos que aterrorizaban.

Por supuesto, ahora que estos aspectos redundantes del juego existen como una parte de nuestro pasado glorioso, supongo que nos corresponde a nosotros darles a cada uno su propio nicho o hacer la decisión consciente para no reinventarlos a todos, con la comprensión que no queremos retirarlos del juego o rechazar su existencia.



Las Cinco Sombras Mortales

Diseño y Desarrollo

Teos Abadia (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

El concepto de diseño del equipo de DDI fue simple: Una aventura de Kara-Tur en la cual los héroes tenían que derrotar a cinco asesinos mortales uno a uno, en estilo clásico de Kung Fu. Me gustaba esto, pero necesitaba que estuviera precedido por una potente historia que pudiera ayudar a jugadores y a DMs aprender sobre el género mientras la aventura progresaba. Supuse que cada uno de los asesinos esta unido a un dogma del Bushido, el antiguo código de conducta Japonés. En retrospectiva, esto realmente me ayudo durante el proceso de escritura, volviéndose el hilo central de mis ideas.

Soy afortunado por haber jugado JDR como las Aventuras Orientales de AD&D, iTeatro de Acción de Hong Kong!, y el JDR de La Leyenda de los Cinco Anillos. Compartir con otros jugadores una gran comprensión del potencial del género fue mi primer objetivo. Mi segunda meta fue replicar estas escenas icónicas de las películas de artes marciales que en mis años jóvenes me tenían saltando de sofá a sofá pretendiendo ser un maestro Shaolin.

Proceso Creativo Inicial

Normalmente primero visualizó una versión de una página de la historia y después la descompongo en encuentros. Esta vez en lugar de esto comencé por visualizar los elementos icónicos. La geisha, el ninja, el hombre alto simplemente vestido con un sombrero de campesino de ala ancha, un jardinero japonés, dagas voladoras, un monasterio – Apunte estos a medida que fui, garabateando ideas adicionales que podrían crear enlaces al Bushido o a una escena divertida para un enfrentamiento con un asesino. Esto lleno dos hojas de papel y también despertó unas pocas ideas sobre la historia, con lo que anote una tercera hoja. Me gusta este método como la manera de obtener ideas interesantes.

Después de dejar las ideas asentarse durante un día, esboqué una idea muy aproximada para los encuentros. Escribí cada uno de los siete dogmas del Bushido en hojas individuales y comencé asignando posibles ideas de escenarios y enemigos de mi mente. Trabajar completamente en el mejor encaje de conceptos icónicos y dogmas fue un verdadero reto, pero también muy divertido creativamente.

Como iba, seguí preguntándome cosas del porque de todo, en un momento se me ocurrió y anote lo que sería la explicación de por qué cinco asesinos estaban allí y porque y como los héroes tenían que triunfar. Esto enfocó más mis ideas.

Escribiendo el borrador

Era el momento de encender el ordenador. Me gusta escribir de principio a fin en esta etapa a fin de garantizar un buen flujo entre los encuentros. Traté de hacer los encuentros visualmente ricos en las formas que pudieran evocar la imaginaria icónica que todos tenemos de este género. Usé referencias culturales tales como las convenciones de nombres, funciones sociales, y el folklore. Y también deje a jugadores explorar los encuentros durante un momento antes de que la acción comenzase,



dejando el escenario brillar.

Hice una cantidad sorprendente de la investigación del mundo real, desde el Bushido a las artes marciales pasando por el diseño de las casas de té. Este tipo de investigación realmente me gusta, quizás porque pienso que basar la fantasía en la realidad la fortalece.

Siempre me atormenta la selección de monstruos, especialmente como la apariencia, ecología, y los poderes encajan y mejoran la historia. Los autores de la Dungeon tienen que usar monstruos que existan en la 4E, pero aquí tenía un problema. ¿Dagas voladoras, una geisha wu-jen, un solitario monje mortal, un Ninja? ¡Esto no existe! Me arriesgué y espere que el equipo editorial me permitiera reformar. Por suerte, estaban de acuerdo con la necesidad y, de hecho me pidieron que hiciera algo un poco más distintivo. Busqué en la tradición del juego y del género para renombrar poderes. Este Monje solitario tomó inspiración del MJ del AD&D, del MJ 3.5, *Puño y Espada, la Guía de Campaña REINOS OLVIDADOS 4E, Catalogo de Criaturas de DARK SUN, Los Planos Inferiores*, y el *Draconomicón*. Usé más de 15 libros de JDR y el Compendio online de D&D en esta aventura.

Revisión Editorial y Versión Final

Aproximadamente un mes después de presentar mi proyecto, recibí un e-mail que contenía los cambios y me pidieron una segunda versión la aventura. En mi trabajo diario he usado productos colaborativos y modificaciones, así que di la bienvenida al feedback*. Mi regla de oro es que el editor siempre tiene razón y que aprenderé mas incorporando cambios que luchando contra ellos. ¡El fanboy* que soy se excitó al ver que Rob Schwalb había pasado por la oficina y revisado la aventura!

Los comentarios de Rob eran realmente perspicaces, particularmente su ayuda con la construcción de monstruos y su equilibrio. Allí hay un encuentro donde los PJs podrían ganar un poder a través de sus acciones. Rob descubrió que había usado el formato para la recarga de un poder de monstruo, parte de otros puntos. Al final el poder se volvía un rasgo del terreno. Esto funciona mucho mejor de esta manera y su comentario activó varias mejoras adicionales.

Both Rob y Chris Perkins sugirieron que cambiase el monje solitario en un élite y le añadiera enemigos o trampas. Al final sentí que la historia funcionaba mejor si los PJS pudieran realmente sentir un odio de una de estos enemigos y concentrarse en él. Posiblemente Rob había previsto esto, porque había sugerido un número de caminos alternativos para mejorar el solitario, todos los cuales incorporé.

Reflexiones Finales

De principio a fin, fue realmente un sueño hecho realidad el trabajar en este proyecto. Espero que el esfuerzo final traiga realmente el gusto a entorno Kara-Tur y que la historia y los encuentros sean divertidos para DMs y jugadores por igual. Tengo una segunda aventura de Kara-Tur en proceso. Lo creáis o no, esta próxima será humorística – ¡mucho más Jackie Chan que Siete Samuráis!





3DPNJ

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

MIERCOLES NOCHE. No me gusta cuando los PNJs roban el protagonismo a los Héroes, pero si hay un PNJ que pueda quitar al grupo un poco de esto, este es Nyrrska. El es una asesino dracónido retirado que prestaba su servicio a Tiamat, repartiendo venganza en nombre de su Reina Oscura. En algún punto de su carrera vil, el sobrevivió milagrosamente a un tajo mortal en la garganta. Un Servidor de Bahamut salvó su vida y despertando de esta experiencia cercana a la muerte, Nyrrska tuvo una epifanía y se arrepintió. Abandono a Tiamat retirándose al Templo de Bahamut, convirtiéndose lentamente en un acólito. Cuando los PJs se presentaron en el templo buscando refugio de los asesinos de Tiamat, Nyrrska se presto para ayudarles a sobrevivir, aún a riesgo de malquistarse con sus antiguos asociados. Cuando el sumo sacerdote del templo decidió que los héroes eran una inversión que valía la pena, asignó a Nyrrska para acompañarlos como emisarios de Bahamut. Era raro que usara sus habilidades de asesino, pero cuando finalmente los PJs consiguieron una nave, la presencia intimidante de Nyrrska y su voz rasposa, la hizo una buena opción para mantener a la tripulación a raya. Cuando los PJs se enemistaron con Vantajar, el pirata dracónido tuerto, Nyrrska comprendió por que Bahamut le eligió para protegerlos. En uno de esos momentos “que fuerte “de la campaña, fue revelado que Nyrrska intento matar a Vantajar una vez. El enfrentamiento dejó a Vantajar con un solo ojo y a Nyrrska con una garganta degollada.

La semana pasada hablé sobre hacer a los personajes no jugadores (PNJs) más interesantes dándoles secretos y el riesgo de aburrir a las masas, me gustaría continuar explorando los temas de los PNJs un poco más. Esto me dará la posibilidad de hacer algo que no he hecho con mucha frecuencia: remontarme a algunas columnas previas y demostrar como las piezas encajan juntas.

No todos los DMs inventan sus propios monstruos, pero si todos los DMs inventan sus propios PNJs. No hay forma de evitarlo. Los genéricos, PNJs sin nombre son muy fáciles de saquear, pero son inherentemente menos convincentes que los que tienen sabor a la campaña. PNJs “con nombre” específico tienen mucho más a su favor, pero cuanto más específicos son de un mundo campaña particular, mas difícil se vuelven para trasplantarlos. Claro, podría quitar el nombre de Drizzt e incluir en mi campaña casera un drow explorador que lleva cimitarra, pero mis jugadores pueden pensar que me habré quedado finalmente sin ideas. Igual que un token, los PNJs en mi campaña no son fáciles de encajar en la campaña de otras personas. Posiblemente solo soy yo, pero hay algo de embarazoso e incómodo en usar los PNJs de alguien más. Es algo del estilo de usar los dados o llevar los calcetines de otro. Como DM, estoy mucho más a gusto robando y modificando un bloque de estadísticas que robar el concepto de un PNJ a otro DM.

Afortunadamente, la creación de PNJs no ha de ser un trabajo rutinario. Cuando creo un PNJ en el momento (y para ser honesto, muchos de los míos son creados de esta



manera), primero viene el nombre, después el secreto, luego las estadísticas, después la voz y por último los rasgos

NOMBRE

|

SECRETO

|

ESTADÍSTICAS

|

VOZ

|

RASGOS

Y Es aquí donde hago flashbacks a artículos anteriores.

Nombre: La parte más difícil, la IMO. Se necesita un agudo DM para inventar nombres adecuados y memorables sobre la marcha, y no, "McWizard Wizzy" y "Super-Thundarr He-Man" que no reúnen los requisitos. Si has estado leyendo esta columna semana tras semana, ya sabes mis trucos para dar con los nombres.

Secreto: Las campañas se basan en secretos. Sin ellos, los jugadores tienen poco incentivo para explorar el mundo y descubrir sus misterios. Y como hablamos la semana pasada, los personajes también necesitan secretos.

Estadísticas: Yo rara vez tengo tiempo para crear bloques de estadísticas de PNJs desde el esbozo. Una vez que conozco a nivel del PNJ, puedo usar el Compendio de D&D o el apéndice de "Monstruos por Nivel" varios Manuales de Monstruos para encontrar un bloque de estadísticas adecuado las cuales puedo personalizar utilizando diferentes trucos rápidos.

Voz: La voz de la NPC es tu voz, con o sin efectos. Puedes agregar un acento o un tono gutural áspero, cambiar el tempo o el tono, o utilizar cualquiera de una serie de trucos sencillos, o puede decidir que no vale la pena el esfuerzo. No todos los NPC necesitan una voz única.

Y la última pieza del rompecabezas. . .

Rasgos: Eso es rasgos (layers) no, guaridas (lair)! (A veces, PNJs necesitan guaridas, pero eso es un tema para otra semana.) Si todo lo que necesitas es un PNJ sin rostro para hacer notar a sus jugadores que el mundo haya otras personas, no te preocupes por la adición de rasgos. Los rasgos son lo que necesitas para convertir una "figura de cartón" en un PNJ carne tan real y con tres dimensiones, como los héroes.

Por fin, llegamos al quid del artículo de esta semana- lo que me gusta llamar "el PNJ en 3D." Has creado un PNJ y le has dado a ella o a él un nombre, un bloque de estadísticas, un secreto, y una voz. El PNJ está bien vestido y listo! Cuando ella o él comienza a interactuar con los personajes del jugador, verás la oportunidad de empezar



a añadir rasgos al PNJ. Los rasgos están bien porque (1) no es necesario añadirlos de inmediato y (2) no necesitas añadirlos a la vez.

La mayoría de los rasgos tienen un impacto cero sobre los acontecimientos de la campaña. Existen sólo para dar un toque de realismo y complejidad a un PNJ. Para ser eficaz, un rasgo necesita describir al PNJ en una luz diferente, revelando un lado o aspecto del personaje de alguna manera sorprendente o inesperada. Aquí hay una tabla aleatoria de rasgos que puedes utilizar para PNJs de cualquier nivel, alineamiento, disposición, e importancia:

d20 El PNJ . . .

- 1 No le gustan los niños por que el tuvo una infancia desafortunada.
- 2 Es propietario de una colección de ukeles, violonchelos, y violines y los toca todos de forma espectacular
- 3 Solía ser un tragasables en un circo ambulante o en una Galería de los Horrores
- 4 Tiene un "algo" para los miembros de una raza en particular (como los elfos o gnomos)
- 5 Tartamudea cuando miente.
- 6 Sabe todo lo que hay que saber sobre Demonológica o el Abismo
- 7 Es un romántico empedernido y casamentero
- 8 Está obsesionado con la inmortalidad y busca ser un vampiro
- 9 Crea una mentira para ganar simpatía o ventaja
- 10 Habla en sueños.
- 11 Enferma ante la visión de sangre
- 12 Dice ser descendiente de la realeza, pero viene de un linaje común.
- 13 Fue criado por los orcos, Goliath, o ents y recogió algunos hábitos extraños.
- 14 Visita la tumba de un amor fallecido con regularidad.
- 15 Se ocupa de un padre enfermo o mentor de edad avanzada.
- 16 Hace muñecas o figuritas talladas, y dándolas luego como regalos.
- 17 Tiene miedo a los gatos, alturas, al agua o a la oscuridad.
- 18 Cuida un niño pero no es muy bueno en ello.
- 19 Escribe poesía
- 20 Es un cleptómano

Lecciones aprendidas

He aprendido la importancia de los rasgos viendo las series dramáticas de televisión como Star Trek: The Next Generation, Perdidos, True Blood, Mad Men, Leverage, y Firefly .Los rasgos tienden a mostrarse más en la televisión con más frecuencia que en las características películas porque los escritores, productores, actores y tienen más tiempo para explorar las diversas facetas de los personajes y regodearse en la complejidad de sus relaciones.

Dejarme usar Firefly (N.T.: serie donde se baso la película Serenity). Para el ejemplo de esta semana. En el primer episodio, aprendemos que el Capitán Malcolm Reynolds (Nathan Fillion) es un bandido egoísta con un chip en su hombro porque él combatió en una guerra y acabo en el bando perdedor. Se resiste a la autoridad y no le gusta que la gente meta las narices en sus asuntos. Escapa de cualquier atadura personal y la áspera frontera del espacio le ha vuelto su corazón de hielo. Aun así, cuando la serie avanza, descubrimos que sus relaciones son infinitamente más complejas y que el a diferencia de lo que descubrimos inicialmente, es más inteligente o tonto, dependiendo de la situación y las circunstancias. Le vemos en lo mejor y en lo peor. Y luego está el personaje de Jayne (Adam Baldwin), un bobo pistolero que recibe órdenes de Reynolds, pero tiene la lealtad de cero. ¿Quién se iba a suponer que el terminaría siendo un niño



de mama lleva-sombreros de pompones?

En el contexto de una campaña de D&D, un rasgo es algo que tu añades que sumerge a tu personaje en una nueva luz. En algunos casos, el nuevo rasgo invita a los jugadores a ajustar sus opiniones sobre el PNJ. Un Bandido maligno rindiéndose al grupo para evitar ser ejecutado y cambia para ser un bromista amigable y simpático durante su detención. Un posadero semiorco es más que encantador los aventureros ricos mostrándose poco amable con sus empleados y engañándoles a sus espaldas. Captas la idea.

De Vuelta a Iomandra...

Acabas de reunirte con Nyrrska, el asesino dracónido que acecha en las sombras del grupo del Miércoles noche. Ahora permíteme presentarte a otro PNJ de mi campaña del miércoles noche.

Tyranny (a.k.a. "Tyra") fue presentado al comienzo de grado épico como un marrón para Deimos, un hechicero tiefling y capitán de navío jugado por Chris Youngs. Después de que la nave de Deimos fuera hundida, el forjó un pacto con Dispater para que el navío le fuera devuelto. Como parte del acuerdo, Deimos fue forzado a tomar a Tyra, una de las consortes de Dispater, como concubina y jurar protegerla de todo daño. Tyra apareció en la cama de Deimos una noche como una tiefling voluptuosa, aunque su "Gran Secreto" es que ella era una súcubo polimorfada (Para su bloque de estadísticas, use una súcubo de nivel 9 subida a nivel 25)

La llegada de Tyra puso a los otros personajes (y jugadores) en borde por Deimos, no había consultado con ellos antes de romper su contrato con Dispater. Hubo algunos conflictos de personalidad, pero un trato es un trato- los héroes no podían arriesgarse a tirar por la borda Tyra o matarla. Y por lo tanto, se convirtió en un mal necesario.

La misión de Tyra era encontrar la forma de levantar de nuevo el imperio caído de Bael Turath, pero esto es una meta a largo plazo. El primer rasgo que le añadí fue una inquebrantable legalidad. Ella aprende el juego y siempre juega con las reglas. Ella necesitaba probar a sus detractores que era una adquisición valiosa para la tripulación pero no podía encantar mágicamente o dominarlos sin romper el contrato de Dispater. Estas cadenas la forzaron a confiar en sus encantos naturales sobre los demoniacos. Ella pago con franqueza cuando se le pidió honestidad, con tranquilidad cuando se le pidió ser recatada. Cada vez que los PJs llegaban a un punto muerto y no acertaban como proseguir, Tyra daba un paso adelante y ofrecía una cuidadosa perspicaz consideración que solo podría venir de un PNJ dotado de una pizca de clarividencia del DM. Honestidad no era lo que los jugadores esperaban de ella en absoluto. Eso, y el hecho de que a ella le gustara quitarse la ropa y caminar por ahí desnuda (no todos). Cuando viene el añadir nuevos rasgos, el DM no tiene que hacer todo el trabajo. A veces un jugador puede encontrar una forma de añadir rasgos a un PNJ mediante el camino de la asociación. En el caso de Tyra, otro rasgo fue añadido después de la muerte de dos miembros del grupo. Chris Champagne decidió que buscaba que su siguiente personaje fuera un Príncipe del Infierno llamado Kosh, y así el inventó un trasfondo que sugería que él y Tyranny fueron antiguos conocidos. Para introducir al nuevo personaje de Chris al rebaño, tuve a Tyranny invocándole desde los Nueve Infernos. Temerosos que el grupo no fuera lo suficientemente fuerte para sobrevivir a futuras tribulaciones y pruebas, ella convenció a Deimos para que la permitiera conjurar el ritual de invocación usando gotas de sangre tomada de varios de tripulantes dispuestos. Nunca esperé que ella tuviera una historia con un personaje que no fuera Deimos. Cuando los jugadores toman a un PNJ de esta manera, sabes que estás haciendo algo bien. Es la guinda del pastel.



A pesar del hecho que ella sea una súcubo disfrazada, Tyranny se había vuelto genuinamente cariñosa y protectora con los PJs – incluso con los que no la creían. En el transcurso del grado épico, está demostrado ser experta en la detección de engaños del enemigo (ella es, después de todo, un maestro del engaño). Esta tendencia unida con su falta de voluntad a la hora de engañar al grupo, la eleva de una mera compañera a una igual. Después de haber sido apartada por la jerarquía tiránica de los Nueve Infiernos, ella no toma su estatus igualitario a la ligera, pero en su corazón sigue siendo una súcubo. Podría haber invocado a cualquier Príncipe de los Infiernos, pero eligió a Kosh por alguna razón. El es su ticket para restaurar Bael Turath y cumplir con los términos de su contrato con Dispater. No importa cuántos rasgos tenga ella, sigue siendo fiel a su esencia.

Mientras los rasgos añaden profundidad o dimensión a un personaje, retirar todos estos rasgos de los personajes debe de dejarlo reconocible y fiel a su esencia. Malcolm Reynolds podría no ser Malcolm Reynolds sin ese chip en su hombro, y Jayne podría no ser Jayne si dejara de ser un idiota. Igualmente, el ex-asesino Nyrrska podría perder su seriedad si explotara en lágrimas cada vez que alguien hiere sus sentimientos. La próxima vez que quieras añadir un nuevo rasgo a un PNJ, recuerda: Un rasgo es solo la guinda. Puedes poner alquitrán en el pastel en vez de guinda, pero nadie te lo va a comprar.





Reglas, Reglas, Reglas

Leyendas y Tradiciones

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

*Soy Monte Cook, un diseñador de juegos que trabajo con el juego de rol de **Dungeons & Dragons**. Bienvenido a Leyendas y Tradiciones, una columna semanal donde comparto algunas ideas sobre el juego, su historia y su futuro. Estoy mucho más interesado en la esencia del juego, y lo que hace realmente al D&D ser el D&D. También estoy interesado en lo que Tú piensas, porque al final es la gente que juega al Juego la que lo define.*

Paso mucho tiempo pensando en cómo las reglas afectan al juego- no sólo si una habilidad puede ofrecer un bono de +2 o +3, si no cómo la existencia y la expresión de las reglas afectan a la forma que el juego es jugado. Suelo decir que reglas y juego fueron aspectos separados del juego que no interactuaban realmente. Me gustaría que esto fuera real, pero no es así. Mientras algunas personas dicen – correctamente- que un Dungeon Master magistral puede llevar un buen juego sin usar ningún conjunto de reglas, otros también pueden decir que el conjunto de reglas puede fomentar o desalentar un buen sistema de juego. De cualquier forma, un diseñador en ningún momento pone una regla en el libro que este diciendo “no” a la función del DM. La regla le quita facultad para hacer un juicio al DM en su juego. Es una cosa para señalar a un legislador de las reglas y decirle que está manejando alguna cosa incorrectamente.

En este momento, ¿estoy declarando que no debería haber reglas y el juego debería de ser totalmente libre con el DM a cargo? Por su puesto no. El juego necesita reglas. Ellas forman la base de la realidad compartida que permite a todo el mundo participar en el mismo juego. Y que la base debe ser una cosa que todo el que juegue al juego se adhiera (más o menos), incluido el DM. El DM puede cambiar las reglas, por supuesto, pero todo el grupo tiene que aprobar esos cambios.

Un diseñador de juego puede afectar a la forma de jugarlo por como una regla es presentada y lo que él dice o no en el marco de esa regla. Veamos un ejemplo en profundidad

Opción 1

Escalar: El Personaje mueve a la mitad de su velocidad cuando escala.

Opción 2

Escalar: El Personaje mueve la mitad de su velocidad cuando escala. Debes de hacer un chequeo de Escalar para ascender una superficie vertical, con una Clase de Dificultad basada en la dificultad de la escalada. Concedes ventaja de combate a tus oponentes mientras escalas.



Hijo de.../ Tío estamos escalando un maldito ciclón.

Opción 3

Escalar: El Personaje mueve la mitad de su velocidad cuando escala. Debes de hacer un chequeo de Escalar para ascender una superficie vertical, con una Clase de Dificultad basada en la dificultad de la escalada. Un chequeo de Escalar es un chequeo de habilidad basado en la puntuación de Fuerza del personaje más el número de rangos de habilidad que él tenga asignados a la habilidad de Escalar, si tiene alguno. Si fallas el chequeo, no avanzaras. Si fallas el chequeo por más de 5, tu caes. Puedes hacer un chequeo para agarrarte de nuevo antes de que recibas daño por la caída, la CD de esto es igual a la CD de Escalada de la superficie más 5.

La clase de dificultad de la escalada está basada en la inclinación de la superficie, el número de asideros y el deslizamiento de la superficie. Consulta la tabla siguiente.

Escalar cuenta como movimiento

Un equipo de escalada añade al chequeo de escalada, al igual que varios objetos mágicos así como una poción de escalada o un anillo de escalada y así sucesivamente Concedes ventaja de combate a los oponentes mientras escalas. Si sufres daño mientras escalas, debes de hacer inmediatamente un chequeo o caer.

Puedes intentar escalar más rápido, usando tu velocidad normal, pero el chequeo se hace con un penalizador de -5.

Las Criaturas con una velocidad natural de escalada, no necesitan hacer chequeos de Escalar e ignoran la dificultad del terreno mientras escalan.

La CDs típicas incluyen:

Superficie	CD
Escalera	0
Cuerda con Nudos	5
Cuerda	10
Superficie irregular	15
Superficie rugosa	20
Superficie resbaladiza	+5
Superficie inusualmente lisa	+5
Esquina con dos superficies de apoyo enfrentadas	-5
Chimenea (dos superficies opuestas para asegurarse)	-10

Conclusión.

Los jugadores experimentados podrán notar que la última entrada es un tipo de extraña colisión entre las reglas de la 3ª y la 4ª edición. Hice esto porque las pequeñas diferencias de edición no son lo reseñable. Para los propósitos de hoy, las especificaciones de la regla propiamente dicha no es tan importante como el enfoque general. Obviamente, el primer ejemplo es extremadamente escaso. Si esto fuera la regla, esto podría ser una regla que algún lugar indicara que en el momento que tuvieras tus manos ocupadas y estuvieras despistado, concederás ventaja en combate. Pero la idea propuesta es dejar al DM hacer peticiones cuando él lo considere apropiado, usando la lógica y circunstancia para guiarse. En un juego con esta regla, El DM puede solamente pedir un chequeo de escalada si le parece apropiado. Puede que nunca lo haga, de hecho, y puede asumir que no se involucren el éxito o fallo con escalar a no

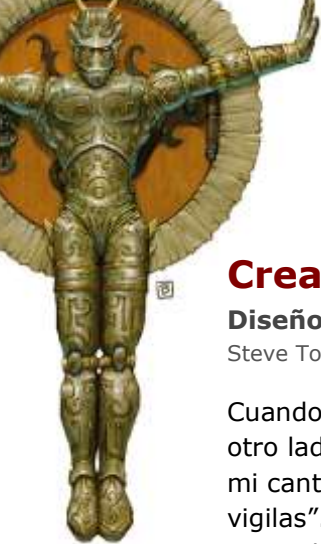


ser que le parezca apropiado, de la misma forma que el éxito o el fracaso no condiciona andar por el suelo.

El segundo ejemplo es un poco más sustancioso y esto no contradice lo primero. Sin embargo, sugiere que es hay una mecánica para determinar éxito. Que puede parecer algo sin importancia, pero no lo es. Esto cambia la perspectiva entera en el hecho de escalar. Ahora el jugador leyendo la regla no solo sabe que algunas escaladas son más difíciles si no también supone que hay otros personajes y criaturas que son mejores en esto. El lector también sabe que hay una parte del combate afectado por la escalada, y que la regla requiere que el comprenda lo que significa "ventaja de combate". Sin embargo, la dificultad de cada escalada en particular depende enteramente en manos del DM, como son las situaciones embarazosas como las caídas. Usando esta regla, por ejemplo, algunos DM pueden pedir tiradas de salvación mientras otros pueden pedir otro chequeo de escalada como continuación para permitir a algunos agarrarse ellos mismos.

El tercer ejemplo no contradice a los otros dos pero es más extenso en detalles. CDs están establecidas, las situaciones embarazosas cubiertas. Toma muchas de las suposiciones de la segunda versión y pone todo más claro. Asegura que todo el mundo esté usando la escalada en su juego de la misma forma, y no fuerza al DM a no tomar ninguna decisión a la ligera sobre cómo funciona la escalada en el juego. A la vez, es potencialmente complicado en su descripción y hay cantidad de información proporcionada, al menos comparado con los otros dos. En un juego que usa esta regla, es fácil imaginar que cada vez que alguien quiera escalar una superficie, alguien va a ir corriendo abrir un libro para comprobar las mecánicas.

Así, mientras que la mecánica real de la que estamos hablando es la misma, la forma en que cada versión de la regla se presenta tendrá efectos muy diferentes sobre cómo el juego es jugado actualmente una vez que todo el mundo está sentado a la mesa. Más detalles no significa mejores reglas, pero menos detalles no necesariamente significa un juego más simple.



Creando al Banderhobb

Diseño y Desarrollo

Steve Townshend (traducido / trasfigurado con la mejor intención por Aoren)

Cuando tenía unos cuatro años, nuestra familia vivía a otro lado de la calle de una anciana que se burlaba de mi cantando, "Los goblins te llevarán si tu no los vigilas". Nosotros vivíamos en un pequeño lago del norte de Michigan, cerca de bosques densos. Solía imaginar y temer la clase de cosas que podrían vivir en el fondo del lago y en medio de esos árboles. Yo escuché las advertencias de los vecinos sobre los goblins, y por su puesto que los vigilaba. Estos miedos plantaron la semilla de lo que los banderhobbs pudiera un día echar raíces.



Cuando comencé a diseñar mi propio escenario de fantasía en el colegio, quería distinguirlo de lo que había sido típico de mi experiencia D&D. Elimine a los monstruos que consideraba la esencia del D&D, tales como orcos, kóbolds, gigantes y dragones. Pensé en mis temores infantiles, imaginando un monstruoso goblin descomunal reptando desde el lago o materializándose desde ninguna parte, robando niños antes de desvanecerse en la niebla. Esboce mi idea.

Versión 1 (AD&D 2ª Edición)

Seis años después, la criatura hizo su primera creación en juego. El monstruo se teleportó en una torre que los personajes creían seguro. Los personajes estaban acompañados por un niño profetizado para un gran destino, y los "goblins" vinieron arrebatarlo. La mecánica de los monstruos fue improvisada. Siempre había pensado en ellos como criaturas que podían desaparecer a voluntad, así que ganaron la habilidad de teleportación. En el combate, uno de ellos atrapo al pícaro con su lengua, y después de un forcejeo, lo engullo entero. Esto fue como los monstruos ganaron sus habilidades de atrapar con la lengua y de engullir. Unos pocos asaltos después, el pícaro corto su camino a través del estomago de la criatura (esto es la inspiración para el relato similar en el artículo Ecología del Banderhobb)

Versión 2 (D&D 3ª Edición)

En la 3ª Edición, estas criaturas reaparecieron, solo que esta vez, ellas trabajan para un oscuro maestro creadas usando el Manual de Nivel Épico, como los Espectros del Anillo de la Tierra Media, su labor era localizar artefactos para su maestro malvado. Cuando los personajes obtenían un poderoso artefacto, los goblins aparecían para causar estragos, devorando a un número de desafortunados personajes no jugadores. Improvisé sus estadísticas a partir de los Slaads y los sapos gigantes. Es cierto, pienso que aquí los utilice mal.

Versión 3 (D&D 3.5)

En 2007, me presente para un trabajo de diseño en Wizards of the Coast. Una de mis



tareas en la prueba de diseño fue crear un monstruo desde una plantilla parcial. Cree una criatura con desgarrados brazos largos, y mandíbulas desencajables, permitiéndole consumir presas más grandes que el – algo parecido a Violator de "Spawn". Arranque su trasfondo de mi propio goblin monstruoso y adapte su historia para que encajara en la plantilla de diseño. "Banderhobb" fue el nombre que le di a esta nueva criatura – cruce entre "bandersnatch" y un "hobgoblin" que sonaba apropiadamente siniestro. El diseño de la plantilla de prueba especificaba que eran "extraplanares Medianos" así que los situé en el Plano de las Sombras; Estos parámetros transformaron al banderhobb de monstruos teleportadores, de apariencia similar a las ranas en una flaca sombra incursora de aspecto goblinoide.

Versión 4 (D&D 4ª Edición)

En 2008, me presente para otro trabajo de diseño en Wizard. Esta oferta me consiguió un trabajo de freelance* en el Manual de Monstruos 3 bajo la dirección de Mike Mearls. Después de terminar mi trabajo para el catoblepas, el kraken, el mimic, y la ninfa, Mike me permitió crear dos referencias a mi elección. Naturalmente, busque monstruos del escenario de mi propia cosecha adaptados al canon D&D, así elegí a uno de nuestros terrores árticos aulladores y nuestro goblin del escenario. Añadí variaciones de la criatura basada en mi diseño original y de la de la prueba de diseño. El monstruo rana se convirtió en el primario banderhobb, ganando el nombre y la asociación con el Paramo Sombrío. El Banderhobb de la prueba de diseño se convirtió en el "banderhobb ladrón".

Versión 5 (D&D 4ª Edición)

El artículo de la Ecología de el Banderhobb ofrece un superior "Banderhobb incursor sombrío" de grado heroico, que es varios niveles inferior al banderhobb del Manual de Monstruos 3. Este banderhobb es próximo en nivel a la criatura de nuestro escenario de campaña propio y en vez de usar teleportación, gana la ventaja la característica de terreno fisura sombría, Me acerqué al artículo como una recopilación de "grandes éxitos del banderhobb", esboza todas las raíces de los banderhobbs mientras explora el más novedoso y extraño aspecto del monstruo – especialmente su estomago y la torre en ningún lugar.

Las rimas espeluznantes del artículo son reminiscencias del canto monótono que la anciana que me advertía sobre los goblins, y ellos son una forma de vincular más al banderhobb y el boggle. Cuando trabajaba en el boggle para La Bóveda de los Monstruos: Peligros del Valle de Nentir, fueron sugeridos como primos feéricos goblinoides de los banderhobbs que habitan en las sombras. Comencé su entrada con una rima corta. Las rimas del artículo del banderhobb vinculan temáticamente los dos monstruos.

Como he escrito esta columna, descubrí el origen de de la línea que la anciana solía citar. Viene del poema de "La huerfanita Annie", de James Whitcomb Riley. Es interesante como, hace 150 años, esta chica que inspiró el poema le contaba historias a Riley igual que ellas fueron contadas a mí de pequeño. Resulta que los banderhobbs no son las únicas criaturas inspiradas por el poema. Ellas tienen al menos dos hermanos: La muñeca de la niña y la que canta "Mañana".

El sol saldrá mañana, pero primero viene la noche. Y con la noche, Los banderhobbs.



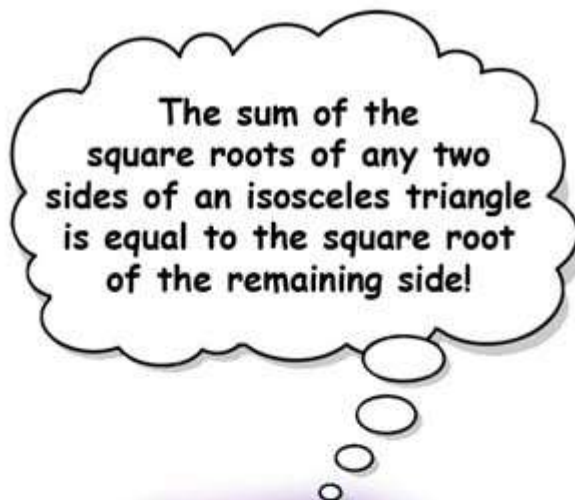


Torturar a los jugadores

Una vez que se dieron cuenta que necesitaban el cerebro anciano para dar energía a la nave, los jugadores del Lunes Noche (o ellos creían) sopesaron las consecuencias de resucitarlo frente a animarlo. Finalmente decidieron que la versión muerta viviente podría ser más fácil de controlar y bajo circunstancias normales, tendrían razón. Pero no pueden lanzar un "Cerebro muerto viviente anciano" al DM (al menos no a ESTE) y esperar que esto pueda acabar bien. Baste decir, que el cerebro anciano fue sorprendido viéndose devuelto a la "vida" por el ritual de Imazhia e inmediatamente arremetió contra el grupo. Esto es más o menos como termino la última sesión de juego.

El próximo lunes es Halloween, y el juego es pospuesto por que bastantes de mis jugadores tienen otros compromisos. Por un lado esto me pone triste, pero por otro tengo otra semana para pensar en cómo voy a atormentar aún más a mis jugadores. En el espíritu de Samhain, esta semana no temo a don Sombrero Espantoso de DM, así que tomar los siguientes "consejos" con varios granos de sal.

Aquí está mi "top 5" de formas de torturar a los jugadores, con ejemplos específicos de mi campaña del Lunes Noche:



La suma de las raíces cuadradas de dos lados cualquiera de un triángulo isósceles es igual a la raíz cuadrada del lado restante.

Tortura Consejo #1: Dar a los jugadores lo que quieren para luego arrebatárselo.

Es el más viejo, rastrero truco DM del libro, y completamente Gygasiano por su maldad diabólica.

Al principio del grado parangón, mis jugadores se enteraron que el Morkoth, un barco amarrado en los muelles de Io'galaroth estaba "sin dueño". Su capitán había sido

asesinado y su tripulación disuelta, dejando la nave lista para ser tomada. Después de librar a la ciudad de unos adoradores malignos del culto kraken, los héroes convencieron al magistrado de la ciudad para que les diera el Morkoth para ellos. Sin embargo, en esos momentos se habían hecho enemigos de una capitana de barco sin escrúpulos llamada Lydia Taralan, que no solo mandaba en su propio barco si no también en un Tiburón Gólem de hierro de 30 pies de largo. Después de perseguirlos hasta las afueras de Io'galarith, los héroes decidieron no librar una batalla de nave-a-nave si no en lugar de ello usar una montura fantasmal para llevar el combate a Taralan a la cubierta de su propia nave. Mientras tanto, el Gólem de hierro tiburón marchaba libre al indefenso Morkoth y se hundió en las profundidades saladas.

Los barcos gratis están bien, pero los jugadores aprecian mucho mas unos PNJs útiles, particularmente apreciables son esos que apartan los obstáculos del grupo, dándoles cosas gratis o consejos sabios. Imazhia, el clérigo de Bahamut, es una de estos PNJ. Ella recibe sueños portentosos que advierten a los Pjs de peligros inminentes, pasa a través de la burocracia del Imperio de Dragovar con un cuchillo atraviesa una calabaza y provee de sanación gratuita sin quejarse. Me estoy muriendo por matarla, pero estoy esperando el momento perfecto... el momento en que su pérdida sea impactante y profundamente sentida. O posiblemente solo la tenga arrestada por un rival político bajo sospecha de traición. De cualquier manera, a los jugadores no les será posible apoyarse en ella nunca más.

Mis jugadores también cultivaron el cariño de Lady Thariel von Zarkyn, una noble que secretamente pertenecía a un culto de Vecna. Thariel tubo conflictos de lealtades y finalmente decidió usar los secretos que poseía para ayudar a los Pjs, así que cuando sus superiores la dijeron que los eliminara, ella dio su vida a cambio (Insertar carcajada escalofriante de DM aquí).

Tortura Consejo #2: Recompensar los éxitos de los jugadores con consecuencias negativas lógicas

Por cada acción, hay una reacción igual y opuesta. Okay, así que los Pjs han degollado al dragón y llevado sus cosas. ¿Qué hay de raro que la madre del dragón se entere de lo sucedido y pague una recompensa por ellos? Muy bien, creo. Y ¿Qué pasa con ese comerciante maligno que mataron? Sin duda, a los criminales a los que debía grandes sumas de dinero querrán su libra de carne. Aprender una lección de la mitología Griega: Por cada cabeza que los héroes corten, crecerán dos más en su lugar.

En mi campaña, los héroes recientemente han entablado amistad con los Caballeros de Ardyn. Una "amistosa" organización terrorista que ha prometido acabar con la corrupción en el Imperio Dragovar. Haciendo esto, ellos han llamado la atención de Vost Miraj, el equivalente imperial al MI:6. La organización, la cual a su vez está repleta de corrupción, ya tiene un asesino entre las filas del grupo (jugado por uno de los jugadores, ni más ni menos), y sus amigos están listos para asesinarlos. Esto pasa cuando hacer amigos con gente que tiene enemigos.

Tortura Consejo#3: Ver como la Luz al final del túnel rápidamente se desvanece.

En mi mente, esa "luz al final del túnel" es realmente un fuego fatuo demente, que hostiga a los jugadores conduciendo a los personajes a su perdición. Como el DM, tienes el poder para hacerlos creer como si no hubiera nada malo en lo que hacen, no están



cerca de alcanzar su meta final o destino. Cuando el desaliento se instale, pero antes de que los jugadores se vuelvan completamente desanimados y abatidos, haces brillar un rayo de esperanza en sus ojos para deslumbrarnos, antes de hundirles de nuevo en la oscuridad.

El grupo del lunes querían terminar con el peligro desuellamientos y vivir felices para siempre, pero cada vez que consiguen una victoria, el Señor de la Estrella Evendor, su némesis maligna, usa el poder de alterar realidad de una constelación anciana para producir cambios terribles, en algunos casos privando a los jugadores de su nave de guerra elemental y en otros resucitando un antiguo enemigo para confundirlos y retrasar su progreso.

Tortura Consejo #4: Matar a jugadores fuera de pantalla y lanzar tozos de su cuerpo a los otros jugadores como trozos de carne a los perros salvajes.

No, no estoy siendo metafórico aquí. Esto es lo que le hice Melech, el tiefling brujo de Bruce Cordell, cuando Bruce se perdió una sesión. En mi campaña Pjs sin jugador se convierten en PNJs glorificados y combustible para la narración y el suspense.

Cuando un jugador se ausenta de mi juego, sus personajes por lo general "Se desvanecen en el fondo" o, si es posible, hacen encargos mientras los otros personajes abordan el problema en cuestión. Por decreto del DM, un gremio de esclavistas daban un castigo a Melech mientras los otros Pjs estaban "de aventuras", y cuando al final de la sesión les entregaron su cabeza decapitada en una bolsa ensangrentada. Es cierto, que Melech fue resucitando en la sesión siguiente, pero el valor del impacto valió la pena. La cabeza rodó por el suelo Y... fundido a negro. ¡Os veo la semana que viene!

Si realmente quieres llevar esta idea al siguiente nivel, toma un personaje muerto y tráela / tráelo de vuelta como un horror muerto viviente. Esto es lo que le paso al geneasi mago espadachín de Nick DiPetrillo, Yuriel, quien tuvo su alma devorada por un la espada de un Caballero de la Muerte. Un Lich amable llamado Osterneth ofreció poner un corazón artificial en el cadáver de Yuriel y bombear fluido necrótico por sus venas muertas, y aunque los otros jugadores se opusieron, la esposa de Yuriel y su primer oficial (un PNJ geneasí del agua llamado Perl) estaba decidido a tener a su querido marido de vuelta, y así... ¡Saludar al Yuriel el vampiro! El muerto viviente Yuriel no "sobrevivió" muchas sesiones. Después de caer heroicamente en una batalla, fue su corazón arrancado (más o menos) por la capitana del dragón azul del mar, y el personaje de Jeremy Crawford destruyó el corazón con un misil mágico para asegurarse que no sería usado de nuevo.

Tortura Consejo #5: Lanza a los Pjs a situaciones que no están preparados para manejar.

Si quiero que mis jugadores se retuerzan, los pondré en una habitación donde ni sus espadas ni hechizos les den ventaja. Podría ser una habitación llena de políticos discutiendo el futuro del Imperio de Dragovar, o en la bodega de un barco que contenga una mina sensible del Reino Lejano que ellos deben desarmar o y desmontar antes que exploten ellos y la nave en mil pedazos.

Estoy recordando un particular "momento personaje" que involucraba a Jeff Álvarez, que jugaba una máquina de combate altamente optimizada llamada Kithvolvar. El elfo explorador hacia escandalosas cantidades de daño en combate y podía prácticamente solo con un encuentro medio, pero Jeff y Kithvolvar estaban fuera de su elemento en situaciones sin combate. Así que imagina la sorpresa de Jeff cuando Kithvolvar



"despierta" de su descanso nocturno con sangre en sus espadas y sin recordar cómo estaba allí, seguido por el descubrimiento que había asesinado a gente en su "sueño" porque los desuellamente habían introducido algo en su mente. El no podía apuñalar a la cosa de su cerebro con una espada, al menos no sin matarse, ¿así que podría hacer? Esto, amigos míos es la tortura.

Lecciones aprendidas

Estoy seguro que todos los DM que lean este artículo pueden empatizar con mi necesidad primaria de atormentar a mis jugadores, y estoy bastante seguro que no soy el único DM en el multiuniverso D&D cuya campaña tenga un trasfondo sadomasoquista. No hay nada malo en dar a la campaña una sacudida ocasional. Mis jugadores disfrutaban de la adversidad que ellos y sus personajes se ven obligados a afrontar semana tras semana. Las cicatrices que ganan en el camino serán recompensadas al final de la campaña, cuando los Pjs supervivientes miraran a las cenizas humeantes de sus enemigos y se darán cuenta que han estado atravesando un infierno y soportando el horror de la muerte, pérdida y mutilaciones. Mientras todo el mundo sabré que esto es por la buena diversión, aquí no hay afición perdida

Y en esta nota, aquí hay otro consejo de despedida que me gustaría compartir, una manera segura de atormentar a tus jugadores: Piénsalo dos veces antes de lanzarles el hueso. Deja a los jugadores que sean el instrumento de su propia muerte. Mis jugadores no necesitan mucha ayuda por mi parte para matar a sus personajes: ellos son perfectamente capaces de tomar decisiones mal fundamentadas y sacar un 1 natural en la salvación de muerte final. Cuando las cosas van de mal en peor, algunos jugadores esperan que el DM para saltar e idear una escapatoria clara que sus personajes necesitan o no resolver de forma clara algunas tiradas de dados a favor del grupo. DM Espantoso dice "¡La Misericordia es para los débiles!". Atúrdeles por permitir que aguanten un tercer golpe crítico consecutivo. Aterrorizarlos por dejar que un cruel caballero de la muerte haga un ataque de golpe de gracia y termine con el líder del grupo yaciendo inconsciente a sus pies. Mis jugadores no recuerdan el momento que les interrumpí su ganduleo; ellos recuerdan el horror del momento cuando el caballero de la muerte mato a su amado brujo mientras sus compañeros se revolcaban en su propia sangre y se cagaban encima.



¡Tienes 10 segundos para resucitarme antes que meta este mazo por donde el sol no brilla!!





Catapulta

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 tú estás interesado en aprender más sobre el mundo de Iomandra, mira el [wiki](#)

MIERCOLES NOCHE. En una sesión anterior, los héroes capturaron a la aprendiz de su Némesis, El Señor de la Estrella Evendor, y accedieron a cambiarlo por varios de los prisioneros en las garras de los azotamientos. El intercambio estaba marchando a las mil maravillas hasta la traición repentina pero inevitable de los Illithidos, y aunque los héroes finalmente les patearon el culo, hubo tres momentos “uh-oh” cuando las cosas fueron de mal en peor.

El primer “uh-oh” ocurrió cuando los refuerzos llegaron en la forma de un contemplador llamado Rey Zorrb, el contemplador llegó mediante un portal al Reino Lejano, grito “¡Arrodillaros ante Zorrb!” y comenzó a disparar rayos por los ojos a todo el mundo. El segundo momento “uh-oh” lo siguió rápidamente cuando el contemplador desintegro al personaje de Chris Young, Deimos. El tercer y momento final “uh-oh” ocurrió cerca del fin de la lucha, cuando el personaje de Mat Smith, Garrot, agarró a Rey Zorrb por los pedúnculos y se catapultó a través del portal al Reino Lejano, arrastrando al contemplador con él.

Como dicen en Hollywood, ¡qué salida!

Y esta es la historia de cómo Garrot, el humano guerrero mentecato, fue devorado por el Reino Lejano. Muchos jugadores se lo pensarán dos veces antes de lanzar a sus personajes al Reino lejano, incluso si esto significa salvar la vida de otro miembro del grupo. Pero Mat no juega un personaje inteligente, y a veces tenía a Garrot haciendo cosas que no tenían mucho sentido a excepción, por supuesto, para Garrot. No es sorprendente, que Garrot hubiera muerto y fuera resucitado muchas veces a lo largo de la campaña, pero esta vez no había nada que resucitar. Perdió su cuerpo.

En los últimos cuatro años, Garrot nunca evoluciono realmente del todo. De hecho, aunque me enorgullezco de crear interesantes “oportunidades de crecer” para los personajes, estaba bastante más que perdido cuando me venían a mi mente episodios y aventuras para mejorar centradas en Garrot. Mat le jugaba tan lerdo que ningún PNJ podía comunicarse inteligentemente con él, y Garrot no tenía relaciones – incluso sus compañeros no le prestaban mucha atención fuera del combate. Garrot incluso no tenía apellido (o si lo tuvo, nunca apareció en el juego). El era como un perchero sin ganchos; no había mucho que colgar en su historia. También tengo la impresión que después de los últimos cuatro años jugando al mismo personaje, Mat había permitido lanzarse a Garrot en el limbo solo para ver si explotaba. Dicho de otra forma, No pienso que Mat pueda estar sorprendido o horriblemente deprimido si Garrot nunca vuelve.

Yo, por otro lado, no estoy dispuesto dejar irse a Garrot. Posiblemente es porque siento como que he fallado al personaje de una forma. Lo más probable es porque la decisión de Mat de lanzar a Garrot a vacío desesperante debe de ser elogiada y recompensada. Si Garrot está bien y realmente muerto, entonces la lección para ser aprendida de sus acciones es “No lances a tu personaje al Reino Lejano”. Sin embargo, pienso que es más divertido contarles a los jugadores, “Nunca sabes que puede pasar cuando lanzas a tu



personaje dentro del Reino Lejano". O dicho de otro modo, "Si estás dispuesto a asumir el riesgo con tu personaje, puedes ser sorprendido agradablemente con el resultado"

Cuando va a crearse un encuentro, no tengo reparos sobre sumergirlo en la adversidad, hasta el punto que los jugadores se sientan abrumados. Adoro tener refuerzos enemigos llegando justo cuando las cosas parece que comienzan a mejorar. También soy feliz de dar a los jugadores

metros de cuerda con la que atar la proverbial soga alrededor de cuello de sus personajes. Sin embargo, antes de acusarme de ser cruel, observa que mis intenciones son buenas: Las metas, como he dicho anteriormente, no están para aniquilar al grupo. No, la meta esta para recompensar al grupo a los jugadores por tomar riesgos.

Tiendo a pensar en los personajes como "cebo de lámpara colgante", esto es como decir que si cuelgo una lámpara de cristal del techo, espero que en un punto del encuentro un personaje bien o (a) se lance desde ella o (b) o la deje caer sobre alguien. Las lámparas colgantes lanzan cebos a los jugadores para que tomen riesgos y decisiones que de otra forma no considerarían. En el caso de Garrot, el portal al Reino Lejano del Rey Zorrb fue la lámpara colgante. Es también una trampa que puede ser usada para catapultar la campaña hacia delante.

Hablando de catapultas, hay una cosa sobre Garrot que también olvide mencionar- un poco significativa aparentemente del desarrollo del personaje instigado por Mat hace varios años, ocurrió cuando los héroes estaban buscando comprar una catapulta mágica para su barco. Mat decidió que Garrot estaba fascinado por los catapultas. Incluso fue tan lejos como para hacerse con una catapulta en miniatura que Garrot podría llevar con él y jugar con ella mientras sus compañeros estaban haciendo "cosas aburridas" como obtener respuestas y forjar alianzas. Esta absoluta maravilla pizca del sinsentido se volvió un gag esperado del personaje. En algún momento, esperaba que el gag ocurriera con Garrot lanzándose a sí mismo con la catapulta o haciendo una cosa igualmente absurda.

Después de debatir si debía o no traer a Garrot de vuelta, finalmente decidí crear un "episodio" de la campaña situado en el Reino Lejano. La aventura comienza con Garrot sumergiéndose en la bahía de Tyrak y encontrándose a sí mismo en la isla de Kheth, donde la campaña comenzó. La isla y sus habitantes son construcciones en el Reino Lejano, familiar para Garrot pero distorsionado por la interpretación maligna de sus memorias por parte del plano y su visión bastante obtusa del mundo. Más importante, todos los compañeros de aventuras de Garrot estan allí, incluso los viejos personajes los cuales habían sido asesinados hace muchos niveles. Los otros jugadores traerán de vuelta algunos de sus viejos personajes para ayudar a Garrot a escapar de su reino de



¡Tú no eres mi padre! / Busca en tu interior Garrot. Sabes que es verdad

pesadilla usando la catapulta gigante del villano – porque en su mente infantil, esto es como Garrot podía escapar del Reino Lejano. No solo esto, los jugadores tendrán que luchar con el Señor de la Estrella Evendor por primera vez en la campaña, o más bien, una efigie de la creada por el Reino Lejano, y aprender alguno de sus oscuros secretos.

Lecciones aprendidas

Como DM, si voy a crear momentos de adversidad aparentemente insuperable, también necesito crear momentos de oportunidad y estar preparado para cuando mis jugadores intenten payasadas de burro loco. Aunque estoy contento de conocer mis maquinaciones elaboradas y giros de trama, alguno de los más memorables y decisivos momentos de mi campaña pasaron por alguna cosa que hicieron mis jugadores. Creo que nos corresponde a todo DM recordar que los jugadores tienen una parte en la determinación de cómo se desarrolla la campaña, y las mejores campañas están inspiradas e impulsadas por las acciones y decisiones de los personajes.

Por lo tanto, para resumir:

- **Es trabajo del DM crear situaciones que animen a los jugadores a tomar riesgos**
- **Es trabajo del DM dejar saber a los personajes que con un gran riesgo viene una gran recompensa**



Personalizando la Complejidad

Leyendas y Tradiciones

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

En los orígenes iniciales, Dungeons & Dragons tenía muy poca personalización que ofrecer. Tirabas tus características (y si tu DM era maligno, no las tenías siquiera organizadas), elegías tu clase, y te lanzabas al dungeon. La personalización del PJ estaba en que arma elegías llevar (aunque incluso esta decisión estaba dictada fuertemente por tu clase) o que hechizo –el único- memorizabas.

La personalización creció a pasos agigantados a través de las ediciones. Las competencias sin armas, kits, habilidades, dotes, poderes, temas... pronto los jugadores tuvieron muchas, muchas opciones con las que dar forma a sus personajes. ¿Quieres que tu guerrero sea un antiguo cocinero de la corte real? Sin problemas, ¿Quieres que tu mago sea entrenado en el uso del shuriken envenenado en un dojo? Puede estar hecho.

El mantra siempre ha sido que tú debías tener para jugar el personaje que tú querías para jugar. Y este es un buen mantra.

Pero toma un minuto. ¿Era realmente imposible crear el personaje que querías en esos primeros días? Por no tener habilidades, dotes y esas cosas, podías – en teoría- crear cualquier cosa a partir de esto. Nada estaba impidiéndote ser el antiguo cocinero de la corte del rey. ¿Y el shuriken envenenado? Bien, podrías necesitar la aprobación probablemente del DM, ¿pero era realmente esto tan diferente de los dardos que ya se les permitían a tu mago?

Claro, las primeras ediciones tenían un montón de obstáculos. En la 1ª edición, un clérigo no podía usar un hacha de batalla, nunca. En la 2ª edición, los medianos no podían ser bardos. Y así sucesivamente. Pero mientras tener pocas o ninguna mecánicas para personalizar tu personaje significaba no tener sabor para algunos jugadores, para otros significaba que el cielo es el límite.

Personalizar para mucha gente implica opciones que significan algo. No querían solo decir que su personaje solía ser el cocinero de la corte del rey, querían el bono de habilidad que respaldaba esta afirmación. Si el D&D va a cuantificar la aptitud para el combate, podría cuantificar las acciones no combativas, si no del todo, al menos en algún grado. Una expectativa válida.

Los detalles que permiten la capacidad para crear el personaje que quieres, de forma significativa, añaden complejidad. Kits, habilidades, dotes, poderes y demás son todas mecánicas nuevas que tienes que aprender. Y desde que la personalización del PJ es importante – quizás lo más importante- a 1er nivel, tienes que aprenderlo correctamente más allá de toda duda. De repente, terminas con un sistema de juego que requiere horas para crear un nuevo personaje.

Tener cantidad de herramientas para personalizar PJs es bueno para los jugadores. Cantidad de complejidad es mala para los jugadores. De nuevo, nos enfrentamos a un dilema. Como gran parte del diseño del juego, implica identificar una amplia gama y entonces elegir la parte concreta de esta gama para este juego. Mientras que para algunos es difícil identificar que allí hay de hecho una gama, la clave allí es realmente “para este juego”. Lo que está bien para un juego puede no ser lo correcto para otro.



¿Así que esto es lo correcto para el D&D?

Bueno, D&D ha sido testigo de esta gama. Desde nada de complejidad dedicada a la personalización, a un montón. Los jugadores D&D de diferentes etapas han usado diferentes cosas.

En lugar de solo elegir una parte de una gama, entonces, que puede gustar algunos pero no a todos, ¿Y si dejamos escoger a cada grupo individual? ¿Y si D&D te diera las herramientas y tu elijas si usarlas o no?

Esto puede significar que algunos, o incluso todos, de los varios subsistemas que existen (o han existido en todo este tiempo) en el desarrollo de personajes pueden ser opcionales. Esto puede incluir todas las habilidades y dotes y varias piezas que participan en la personalización de un personaje. Un enfoque radical, de verdad. Esto mismo puede realmente afectar a la forma del juego, pero quiero principalmente centrarlo en el desarrollo del personaje y la creación en este momento. Si apartas estas cosas- desde el punto de vista de la creación del personaje- lo estas dejando básicamente con las puntuaciones de características, raza, clase, puntos de vida, clase de armadura / defensas, y el equipo. Curiosamente, algo de esto se asemeja mucho a un personaje de la 1ª edición o incluso a un personaje de un OD&D. Las otras cosas pueden ser añadidas como se desee. De nuevo, como un interesante ejercicio mental, puedes añadir un par de opciones (kits y competencias) y tener algo que se muy parecido a un personaje de la 2ª edición. Añade otro par de cosas (habilidades y dotes) y tendrás un personaje de la 3ª edición. Una combinación distinta (habilidades, dotes y poderes) y tienes un personaje de la 4ª edición, y así sucesivamente.

Claro que esto es una sobresimplificación, porque la raza y la clase significan cosas diferentes en las diferentes ediciones para empezar, pero es una forma interesante de verlo. También pone en relieve que en la esencia, el juego tiene unos pocos pilares vitales, los cuales han sido modificados muy poco. En esta esencia, un personaje de D&D sigue siendo un personaje del D&D, y esto pone en relieve que toda la esencia es la parte más importante del juego.





Lloyd el Contemplador

La experiencia del Dungeon Master

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

LUNES NOCHE. Los Héroes dirigen un Nautilus Illitida, y el personaje cambiante de Peter Schaefer cree como gobernar el navío asumiendo la forma de un azotamientos e insertando sus tentáculos en la posición de control del piloto. Convince al Cerebro anciano del navío para llevar la nave al interior de aguas enemigas pasando primero a través del Reino Lejano. El DM (que soy yo!!) tiene al personaje de Peter haciendo un puñado de chequeos de Mazmorras para el éxito de la navegación al Reino Lejano- y el falla espectacularmente. Como lógicamente el navío marcha a la deriva, el recoge tres contempladores extraviados con nombres tan horribles como Kang y Kodos, los alienígenas de Los Simpsons.

Estos contempladores tan particulares son “teleadictos” que nunca antes han visitado el mundo natural y nunca vieron criaturas como los PJs antes. Están comprensiblemente confusos y no hablan ni una palabra de Común, pero allí hay suficientes PJs que conocen el Habla Profunda para descubrir que uno de los Contempladores se llama Lloyd. Sin embargo, la experiencia pasada había enseñado a los personajes a atacar a los contempladores en la vista. Cuando la batalla estalla, de la nada, la conversación de la mesa degenera en especulaciones de cómo los contempladores van al baño. Esto, a su vez, degenera en una aparente serie interminable de bromas escatológicas que (perdón por el juego de palabras) apestaron toda la tarde, culminando en el momento final cuando la explosión arcana del brujo mata al pobre Lloyd y el contemplador deja escapar un sonoro “¡Mierda!” antes de explotar.

La columna de esta semana fue un infierno de escribir porque siempre tengo problemas para articular la importancia del humor en el juego de D&D. Hay una razón por la que no tienden a escribir bromas en D&D, y eso es debido a que los diseñadores y los editores saben que es un hecho constatado que los jugadores y DMs traen su propio humor a la mesa de juego, y nadie parece tener problemas para encontrar, en la que por otro lado correcta aventura, el oro de la comedia. En resumen, los jugadores de D&D tienen, en general, conocimientos de comedia. Muchos crecieron con los Monty Python, por el amor de dios. Nunca me he reunido con un jugador de D&D que sea tan estirado como para no apreciar un buen pedo o broma sobre la caca (es decir, una buena broma sobre pedos, que es totalmente contrario a un buen pedo)

Soy el primero en admitirlo: Aunque mi campaña es a veces alabada por sus enrevesadas tramas, giros imprevistos, y ritmo trepidante, hay veces que nos revolcamos en bromas escatológicas y es más parecido a los juegos que solía jugar en secundaria, cuando eran procaces – y no tanto en correcto estilo Shakesperiano.

La sesión de esta semana no fue un buen reflejo de la campaña de los Lunes Noche. Es mas como uno de esos fuera de lo común, episodios divertidos de Expediente X que aparecían una o dos veces por temporada. Igual que el humor puede insinuarse en las por otro lado series de TV serias, la comedia es un ingrediente propio en mi campaña, y sospecho que en muchas otras campañas también, pero es más que una especia o algo temporal que un ingrediente principal. Tomo mis campañas de D&D de forma seria en términos de valor de entretenimiento para mis jugadores, con esto digo, que pongo mucho esfuerzo en asegurarme que mis jugadores vuelvan la semana siguiente para crear una experiencia inmersiva con un montón de acción, roleo y sorpresas. Sin embargo, esto da un cambio refrescante de ritmo que imprime un poco de tontería de vez en cuando



Jeremy Crawford, que juega el mago del grupo, lo dijo mejor en tono bromista: "¡Has arruinado a los contempladores! ¡Nunca volveré a verlos de la misma forma de nuevo!" echo la culpa sobre los hombros de Peter Schaefer, por razones que explicare en breve. Pero primero, una nota de advertencia...

El Humor puede reventar una campaña, lo he visto pasar. Comienza cuando un jugador decide llamar a su semiorco paladín "Sir Pedosencantidad" o cuando el personaje entra en una taberna de Aguas Profundas y ve el elenco de Cheers sentado en el bar. A veces, el humor te saca FUERA del mundo de campaña, y es difícil llevar a los jugadores de vuelta a él. Recuerdo jugar la notable campaña de Monte Cook, Ptolus y observar momentos raros de frustración y disgusto cuando nosotros, los jugadores, asignábamos caballeros apodos estúpidos a los villanos que evitaban o rehusaban presentarse ellos por su nombre.

En mi mente, todavía puedo a ver a Monte moviendo la cabeza y respondiendo "Si, bien, cualquiera" después de decidir "nombrar" a uno de sus villanos PNJs cuidadosamente creados "Señor Cabezazurullo". Mi experiencia ha sido que los malos nombres tienden a pegarse, y cuando los jugadores llaman a tu PNJ "Señor Cabezazurullo", hay muy poco que hacer para aparte de tirar al Señor Cabezazurullo por el inodoro proverbial y nunca volver hablar de él o lanzarlo a los personajes y esperar que aprendan a tomarlo más en serio.

Ha sido mi experiencia que, fuera de la dosis semanal de bromas graciosas, el humor es mejor usarlo en pequeñas, juiciosas dosis y en situaciones que actúe entre el contexto del encuentro o la escena. Mi decisión de nombrar a uno de los contempladores Lloyd (N.d.T.: creo que hace referencia a un personaje del videojuego MOTHER que se esconde en un cubo de basura) fue espontánea, como la decisión de modelar su voz y personalidad a partir de la de Kang. Estaba manejando lo que equivaldría a un encuentro aleatorio (en otras palabras, Los contempladores no eran cruciales de ninguna manera para mi campaña), estaba en un humor extraño, y esas improvisadas (y probablemente mal reflexionadas) decisiones dieron fundamentalmente a mis jugadores la licencia para asignar a los otros contempladores nombres igualmente estúpidos. En consecuencia, el viaje del grupo a través del Reino Lejano tomó un giro surrealista fuera de lo común pero apropiado. Los jugadores estaban un poco sorprendidos al principio, pero no puedo dejar de creer que "Lloyd" es un nombre de contemplador perfectamente válido.

Mi estilo de Masterear cambia dependiendo del grupo de jugadores con el que estoy. Si me observas como DM del juego de Adquisiciones Inc. y después participar en una de mis sesiones de juego en casa, puedes ver sutiles y no tan sutiles cambios en mi "actuación" de DM. Suelo variar en mi estilo de DM ligeramente incluso entre mis campañas del Lunes y Miércoles noche, como Peter Schaefer experimento recientemente cuando el cambio de mi grupo del Lunes por ser la estrella invitada en mi partida del Miércoles noche. Esto es porque yo estaba jugando para dos públicos diferentes, y diferentes grupos de jugadores tienen distintas expectativas. Comparando, cuando yo manejo partidas en convenciones, suelo a ser un poco más "neutral" como DM y pongo un límite a las bromas escatológicas... al menos hasta que pueda conocer a mis jugadores mejor.

Mi grupo del Lunes, generalmente hablando, es mucho menos probable que se revuelquen en la porquería que mi grupo del Miércoles noche. La broma recurrente es lo que usa el grupo del Lunes para menospreciar alegremente a el grupo del Miércoles por ser un montón de groseros, bárbaros autodestructivos, mientras que el grupo de los Miércoles acusa a los Héroes del Lunes de resolver todos sus problemas de la campaña bebiendo té y charlando con los malos. La sesión del pasado Lunes fue atípica por un



numero de razones, primero y lo más importante porque los jugadores del Lunes estaban menos atentos que de lo normal y había "desatención" después de volver de semanas sin jugar. Peter también importo un poco del barbarismo grosero del grupo del Miércoles Noche a el procedimiento de la tarde del Lunes. Fue el que soltó la primera broma escatológica de la tarde, si mal no recuerdo, y también instigo la lucha atacando al contemplador sin provocación. Esto no dice que esté libre de culpa. Cuando las cosas comenzaron a volverse realmente estúpidas, podría haber dicho a los jugadores que no podían. Pero, añadí mas metano al fuego haciendo referencia al teniente de un importante PNJ como su "número dos". La verdad es, que cuando me siento alegre, suelto cosas en la campaña cuya intención deliberada es buscar una carcajada, tal como el PNJ ocasional con fingida dignidad, acento de risa, y la cita de película. Pero cuando me canso de bromas y busco seguir a delante con la campaña, rápidamente me vuelvo muy serio y pregunto punzantes temas para desinflar la hinchada bobería, con cosas como "¿Qué haces?" y "¿está tu personaje llevando alguna acción en este turno?" Esto es el cabo que sienta y trae de nuevo a los jugadores sobre la pista con urgencia. El buen humor tiene su lugar y lo conoce.

Lecciones aprendidas

Mi sentido del humor está muy en consonancia con el sentido del humor de mis jugadores, y por lo tanto puedo aparecer con Lloyd el contemplador en mi juego. Lloyd puede no ser para ti tan divertido o el tipo de cosas que tus jugadores pueden encontraran divertido. Un buen DM juega para su audiencia y da a los jugadores cabos para ayudarlos a aprovechar el estado de ánimo previsto para la sesión de juego. Si estas llevando una sesión intensa, no desearas que se vuelva una farsa por tener al villano o el monstruo rompiendo el ritmo. Sin embargo, vendré y diré: No hay campaña demasiado buena o demasiado intelectual para un poco de humor de orinal de vez en cuando. Y por "humor de orinal", me refiero a la tontería genérica que transpira cuando un puñado de adultos se sienta alrededor de una mesa y actúan como niños de 11 años, pretendiendo ser más interesantes y a la moda de lo que ellos realmente son (o incluso serán). Como DM, investigo mucho tiempo pensando sobre mi campaña y encontrando formas de mantener el avance de la partida. A veces olvido que mis jugadores no necesitan estrategias con varios niveles y un profundo, inmersiva oportunidad de rol para estar entretenidos. A veces necesitan a Lloyd el contemplador, y iellos le recordaran también con cariño!

Estoy recordando la serie de televisión Ángel, protagonizada por David Boreanaz como "el vampiro con alma". El protagonista oscuro y melancólico dio a la serie una inmersión intensa, y aunque Ángel tenía toda una serie de pequeños adornos cómicos para recordar a los telespectadores que ellos estaban divirtiéndose, no en una tortura. He estado en campañas que eran pura tortura por que el DM fruncía el ceño ante cualquier intento de inyectar un poco de humor en los personajes y a las situaciones que se enfrentaban. El encuentro de esta semana con Lloyd y sus colegas contempladores fue como el episodio de final de temporada donde Ángel es transformado en un vampiro de peluche. Recuerdo que pensé "¡¡ESTE ES EL MEJOR EPISODIO QUE NUNCA HE VISTO!!" mientras simultáneamente reconocía que no define o estropea la serie en absoluto. Funciona mejor como un hecho puntual, y llevo a casa un par de puntos clave:

- Se puede puntualmente interrumpir una campaña bastante seria con momentos de humor e interludios sin arruinarla.
- El DM fija el tono de la sesión de juego, y los jugadores que están en "su juego" suelen seguir el ejemplo de él.





Más allá de los Límites

Leyendas y Tradiciones

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

La teoría del diseño de juegos está llena de dicotomías. Juego frente a la simulación. Complejidad frente a simplicidad. Historias cerradas frente a líneas de argumento. Y así sucesivamente. Entre las más interesantes, en lo que respecta a D&D, se puede expresar como una simple respuesta con implicaciones complejas:

¿El juego muestra a los jugadores desafíos que tienen soluciones preestablecidas?

Por ejemplo, pueden todos los monstruos ser derrotados de formas directas, es decir, ¿Atacados con espadas y misiles mágicos hasta que mueran? ¿Pueden todos los obstáculos físicos (muros para escalar, estrechas repisas para atravesar, ríos para cruzar, y así sucesivamente) ser superados con tiradas de dados? ¿Es factible que estas tiradas de dados sean dadas por el nivel y las habilidades del PJ? ¿Es Posible la solucionar todos los puzzles disponibles con las habilidades correctas o conjuros? ¿Es la solución o lo opuesto de todos los problemas interconectados en el juego?

Dicho de otra forma, ¿necesita solo un jugador su hoja de personaje para solucionar todos los desafíos del juego? ¿Están los límites del juego definidos por los límites de las reglas?

Mirando atrás a los inicios del juego, la respuesta a estas preguntas fue generalmente no. En los primeros días, la mecánica de juego pocas veces ofrecía soluciones a los problemas que se enfrentaban los personajes. Los jugadores iban más allá de los límites de las reglas y buscaban soluciones no contempladas por los libros. El ingenio de los jugadores era siempre la llave para ganar los encuentros. Y con frecuencia, los DM no tenían en ese momento un conjunto de soluciones en su mente dispuestas todo el tiempo. Esperaban que los PJs pudieran con las cosas por ellos mismos.

Esto no es cierto para las versiones más recientes del juego. Hay pocos encuentros que no pueden ser ganados simplemente mediante el uso directo de poderes y habilidades de los PJs. Por ejemplo, considerando la inmunidad al fuego. En las versiones antiguas del juego, un dragón rojo era inmune al fuego. Si tú estabas cargado de bolas de fuego, no estás de suerte. En las versiones más recientes del juego, los diseñadores decidieron que no es divertido si el juego te dice que las decisiones que tomaste eran erróneas, así el dragón era resistente al fuego, pero no inmune. Puedes seguir usando tus bolas de fuego.

Este es un enfoque de diseño viable. Puedes asegurar que las decisiones no sean malas decisiones. Seguro que todas las cerraduras tienen una llave que puede ser encontrada. Todas las barreras tienen una forma de sortearse. Aseguras que los PJs nunca están enfrentándose con un desafío que ellos no puedan vencer de alguna forma. Alientas a los jugadores a lanzar algunos dados y después pasar a la cosa siguiente.



Ahora imagina una sencilla habitación de Dungeon. Hay una pila de tesoro en el lado más lejano. Los PJs llegan y rápidamente descubren que un campo de fuerza impenetrable les bloquea el paso a la parte más alejada de la habitación. En un Dungeon de "la vieja escuela", los jugadores se verían obligados a buscar la manera de superar el campo de fuerza o alguna manera ir más allá para llegar al tesoro. El DM puede no tener solución en mente. Podría muy bien ser imposible para los personajes, teniendo en cuenta sus recursos, conseguir el tesoro.

En el desarrollo del juego durante años, las soluciones fueron incluidas en el diseño del encuentro. Quizás había una palanca en algún lado del Dungeon para bajar el campo. Posiblemente un conjuro o una combinación de hechizos podrían tirar abajo el muro. Quizás un pasaje secreto rodeaba el campo de fuerza o posiblemente golpeando el tiempo suficiente podría destruir el muro.

Actualmente hay un abanico de enfoques diferentes para esto. Por ejemplo, si hay algún truco para sortear el campo de fuerza, este sigue requiriendo el ingenio del jugador. Los encuentros proveen a los personajes de una red de salvamento pero sigue requiriendo jugadores para hacer el trabajo pesado. El extremo opuesto del enfoque de "la vieja escuela" esta donde el campo de fuerza puede ser superado por el uso más directo de una cantidad de las habilidades del personaje: producir daño, hacer chequeos de habilidad, y demás.

El D&D has sido históricamente un juego que ha desafiado a los jugadores y sus personajes por igual. No todos los problemas son solucionados a golpes. Algunos problemas no tienen soluciones completas- a no ser que los jugadores den con ellas. Si los jugadores saben que todos los desafíos a los que se enfrentan van a ser solucionados con sencillez y por la aplicación más directa de sus capacidades, con el único capricho del dado siendo la que puede realmente traer la derrota, el juego se va a volver aburrido para muchos jugadores con el tiempo.

D&D es tanto logros como narración. Es tanto la superación de obstáculos como destinos épicos. Profunda satisfacción viene de dar con una solución que se encuentra fuera de los límites de las reglas, pero aún así dentro de los límites del juego.

Y tal vez eso es realmente lo que se extrae de aquí. Las reglas no son la suma total de del juego. El juego es más grande que eso. Romper las reglas, eludir las normas, o ignorar las reglas no te aparta del juego. El juego acompaña esta forma de jugar. Esta construido sobre esto, de hecho. Así que, ¿por qué no puede el diseño del juego ir también más allá del las reglas? ¿Por qué no se pueden tener en cuenta este tipo de supuestos? Esto pone la responsabilidad de vuelta en las manos de los jugadores, en lugar del DM o los diseñadores. El éxito o el fracaso descansan en sus manos de nuevo.





Acontecimiento en el Horizonte

La experiencia del Dungeon Master

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

LUNES NOCHE. La campaña del grupo contra el Señor de la Estrella Evendor ha alcanzado el punto álgido. Ha llegado el momento de forjar alianzas con fuerzas poderosas, desde los Caballeros de Ardyn, al malvado dios de secretos, para acabar con la amenaza del Reino Lejano. Los jugadores pueden sentir la inevitabilidad del conflicto inminente, que literalmente, determinará el destino del mundo. La seriedad es inevitable. Ahora viene la parte difícil.

En primer lugar, si eres un jugador en mi partida de la noche del lunes, DEJA DE LEER ESTO AHORA! Este artículo contiene spoilers de la trama de un próximo episodio de la campaña Iomandra y es para Dungeon Masters solamente.

El título del artículo de esta semana es especialmente adecuado porque el grupo del Lunes Noche ha llegado a un "punto de no retorno". Estamos a mitad de nivel épico, el fin está cerca, y los héroes saben lo que debe hacerse. Hay un montón de grandes peleas les han conducido por su camino, por lo que saben lo que está en contra, y el mayor misterio en circulación es como van a sobrevivir a la final glorioso de la campaña.

El título es también un juego de palabras. No estoy hablando de agujeros negros o el tirón gravitatorio en la trama de mi campaña, sino más bien responder a una pregunta de BalogTheFierce, que tenía curiosidad por saber cómo hago para diseñar los encuentros. Voy a tratar de abordar el tema sin regurgitar información que has visto en la Guía del Dungeon Master y de otras fuentes que abordan el tema con gran detalle. En su lugar, voy a arrojar algo de luz sobre un Episodio Muy Importante de la campaña que está a punto de desarrollarse.

En primer lugar, déjame disipar cualquier Ilusión: No escribo aventuras completas publicables, para mi campaña casera porque no tengo tiempo y me gusta más "correr con tijeras" y el desafío de la improvisación que es el trabajar sin guión. Las aventuras que suelo escribir (y he escrito un montón de ellas a lo largo los años) son para el beneficio de otros y suelen centrarse en localizaciones específicas, como un complejo extenso de dungeons o en la fortaleza de un malvado rey Lich y las típicas exploraciones habitación-por-habitación de este tipo de lugares. Las aventuras basadas en lugares están bien porque son fáciles para manejar por un DM (por que el área de cada habitación contiene su propio encuentro) y la difíciles de crear sobre la marcha (por la cantidad de detalles de la habitación y el trabajo de cartografía requerido). Un DM puede tomar una gran y completamente detallado lugar de aventuras como el Templo del Mal Elemental y usarlo como la base para una campaña completa, con el beneficio añadido de no necesitar el gasto de un montón de tiempo planeando sesiones de juego próximas. Si el grupo termina la sesión anterior en la zona 47, puedes probablemente iniciar la siguiente sesión con los héroes entrando en la zona 48. No hay mucho problema.

Pero mis campañas suelen ser más basada en ACONTECIMIENTOS que basadas en ENCUENTROS, así que la forma que me preparo para una sesión de juego requiere un enfoque diferente. Es un poco raro que piense en mi campaña como una serie de acontecimientos y su trama de la forma que una serie de TV realiza planes en el arco temporal de un programa, y no soy tan gran fan de los acontecimientos publicados basados en aventuras escritas por otra gente. Pienso que esto es por un aventura



basada en un acontecimiento tiene cierto ritmo y secuencia que no encaja en el estilo de cualquier DM, mientras una aventura basada en una localización es menos lo-que-pasa-cuando y mas sobre lo que-pasa-donde, tomando una gran cantidad del estilo del DM y la sucesión secuencial de la composición.

Extracto del episodio

Un episodio "típico" de mi campaña es una serie de acontecimientos colocados en el orden que los espero plantear. Todo comienza conmigo recordando los acontecimientos de sesiones previas y señalando algo como el foco de la versión que va a comenzar. El foco puede ser un jugador, un PNJ importante, una localización, un gran acontecimiento o algún tipo de combinación de todo esto. En la sesión del próximo lunes, el foco es la fortaleza secreta de la isla de Ardynrise (N.d.T.: AltoArdyn. Pero mantendré el nombre en inglés porque creo que no es apropiado usar la traducción del nombre de los sitios), la cual ha sido nombrada desde el inicio de la campaña y la cual va a ser finalmente visitada por los PJs por primera vez. Sin embargo, antes que los PJs alcancen Ardynrise y descubran su secreto, tengo que dejar atados algunos temas sin solucionar de la sesión anterior-

Dicho esto, así es como una gran tarde de D&D sucede en la campaña casera de Chris Perkins:

Paso 1:iiWord!!

Abro un documento de Word y escribo un pequeño resumen de los acontecimientos importantes de las sesiones anteriores, los que convierto en un párrafo de "Anteriormente en Iomandra" para iniciar la sesión. Haciendo este ejercicio me pone en el estado de ánimo adecuado para ver el tapiz a desarrollar de mi campaña, atando cabos sueltos y retomando tramas importantes.

Paso 2: Dramatis Personae

Todas las sesiones de juego es una oportunidad para el desarrollo del personaje. Debajo de la sección "Previa" de mi documento de Word despliego el dramatis personae, o el elenco de personajes (o "hoja de visita" si tu prefieres). Escribiendo esta lista de Pis y Pings me permite reflexionar sobre los héroes que brillarán en el transcurso de la sesión y cuantos Pings diferentes pueden entrar en juego durante la tarde. A veces la lista de Pings es un poco más corta, pero con frecuencia (particularmente en los niveles altos) este no es el caso.

Paso 3: La trama descubierta

En el momento que he terminado los pasos 1 y 2, tengo un buen asa por donde agarrar la campaña. En este caso, he decidido usar a los Caballeros de Ardyn, un grupo de "terroristas" benignos delicados a terminar con la corrupción en el imperio de Dragovar. Han sido una clandestina fuerza del bien desde el principio, y dos de los personajes están directamente unidos a ellos, así estamos cerca de reunirnos con Ardyn (el dragón plateado líder del grupo) o de visitar su isla secreta. Esto está por decidirse.

Los personajes saben que la Regencia de Myrthon, un estado vasallo del Imperio Dragovar, ha sido tomado por desuellamientos. También han aprendido que los Caballeros de Ardyn recientemente ayudaron a la hija del regente Myrthon a escapar... y está siendo secuestrada en la isla de Ardyn. Esto no fuera suficiente para mandar a los héroes a Ardynrise; También necesito algo que ocurra allí. He decidido que el regente loco de Myrthon, Tsar Dakor, quiere a su hija de vuelta y tiene un aliado oculto en el grupo. También sé que tengo otras cosas que resolver de camino a Ardynrise.



Paso 4: Desglose evento a evento.

Una vez que he escrito mi predicción de como la trama se desarrollara, se me ocurre que hay sobre un 75% de posibilidades de que el episodio tomara un camino inesperado, forzándome a reorganizar los acontecimientos o tirar por la borda mis ideas por completo. Nada puedo hacer respecto a eso; los Pjs están en grado épico, después de todo, y cualquier cosa puede pasar. Aun así, esto me ayuda a tener un agarre en la "amplitud" de la aventura mediante el desglose de la aventura en una secuencia de acontecimientos, el orden de estos es menos importante que las ideas. Después de hacer un desglose de acontecimientos para este episodio que he decidido llamar "Ardynrise", me doy cuenta que puede llevar más de una sesión para resolver los temas que he planteado, y esto está bien. Antes que los héroes lleguen a Ardynrise, tendrán algunas escenas interesantes con los seguidores de Vecna y quizás otro percance del Reino Lejano.

No todos los acontecimientos son encuentros de combate, pero siempre aportan algo o dan a la historia un impulso hacia adelante.

Paso 5: Otras Notas de Rol.

Las aventuras basadas en eventos me facilitan pensar sobre la sesión de juego en términos de oportunidades de rolear para los jugadores. Todos los acontecimientos son oportunidades de rolear esperando a ser desplegadas, incluso las planeadas como encuentros de combate. Durante este paso, pienso a veces ideas que no son realmente calificables como "acontecimientos" pero es probable que entren en juego. Agrupo todas juntas bajo la cabecera "Otras Notas de Rol" como un recordatorio. Por ejemplo, Stan Brown juega un agente dracónido de Vost Miraj, el equivalente del MI6 en mi mundo. El Mando Vost Miraj ve a Ardyn como un peligro a la estabilidad de imperio Dragovar más que un aliado potencial, así que espero algo de fricción entre el personaje de Stan y los caballeros de Ardyn jugados por Michele y Nick. Sin embargo, no estoy seguro de como este conflicto potencial puede ser resuelto y no puedo hacer planes sobre esto.

Aquí, entonces, es el resumen del episodio completo, que convenientemente encaja en una hoja de papel por las dos caras y es fácil de adjuntar a mi campaña:

"Ardynrise"

ANTERIORMENTE EN IOMANDRA...

Osterneth el Liche de Broncíneo (ex-mujer de Vecna) forjo una alianza con el grupo contra su enemigo común: El Señor de la Estrella Evendor y los desuellamientos que controlan la Regencia de Myrthon, que están usando la constelación del Ojo del Dragón para producir cambios en la realidad. Un vuelo en dragones lleva a los héroes a salvo a la isla de Sha'hadam, donde un nautilus illitida abandonado ha aparecido en la costa. Ayudados por los caballeros de Ardyn, los héroes conducen la nave, resucitando el cerebro anciano de la nave de la muerte, y convenciéndole de cumplir sus órdenes. El siervo de Osterneth cambiante, Metis (jugado por Peter Schaefer), descubrió que él podía pilotar el nautilus asumiendo la forma de un desuellamientos y uniendo sus tentáculos a la estación de navegación del barco. Los caballeros de Ardyn quieren usar el barco para el espionaje de las fuerzas illitidas en aguas de Myrthon, y por esto los héroes convencen al cerebro anciano a atravesar una gran parte del océano llevando el barco por el Reino Lejano. La incapacidad de Metis para la navegación planar les lleva a un encuentro aleatorio con tres contempladores. Después de sobrevivir al encuentro y regresando al mundo natural, los héroes aparecen en medio de una batalla naval entre



Dragovar y Myrthon y rápidamente lleva al nautilus al fondo. Usando una figurilla de poder maravilloso de una Serpiente Marina, Andraste (jugado por Michele Carter) y Kithvolar (jugado por Jeff Álvarez) rescatan cuatro supervivientes de un navío de guerra de Dragovar y se enteraron de que estaban en aguas muy internas del enemigo pero no donde esperaban estar.

HÉROES (en orden alfabético)

Alex von Hyden (un mago y wyrmworn humano varón tuerto) jugado por Jeremy Crawford

Andraste (Señor de la Guerra eladrín mujer y líder del grupo) jugado por Michele Carter

Baharoosh (Pícaro dracónido varón y agente del Vost Miraj) jugado por Stan

Bartho (Un torpe guerrero humano varón) jugado por Matt Sernett

Kettenbar (Un Chaman wilden varón de una realidad alternativa) jugado por Shawn Blakeney

Kithvolar (Explorador elfo varón) jugado por Jeff Álvarez

Metis (Brujo cambiante varón y siervo de Osterneeth) jugado por Peter Schaefer

Melech (Brujo tiefling varón y marino de Ulban) jugado por Bruce R. Cordell

Theralyn (Exploradora elfa mujer y caballero de Ardyn jinete de dragón) jugado por Nick DiPetrillo

con el artista invitado

Xanthum Zail (Bardo gnomo varón de una realidad alternativa) jugado por Curt Gould

PERSONAJES NO JUGADORES

Ardyn (dragón de plata femenina y líder de los Caballeros de Ardyn)

Arando Corynnar (Caballero de Ardyn humano varón capitán y confidente de Andraste)

Thorn Rel (male tiefling Knight of Ardyn captain)

Lily von Marek (mujer humana Caballero de Ardyn, llevando información a Thorn Rel)

Kiril Szarke (varón semielfo Caballero de Ardyn, llevando información a Thorn Rel)

Taras (Caballero de Ardyn draconido varón mutilado , llevando información a Thorn Rel)

Roksana Kral (Caballero de Ardyn enana mujer, llevando información a Thorn Rel)

Vastian von Hyden (Caballero de Ardyn humano varón, Arando's friend, and Alex's cousin)

Tsarana Faijhan (mujer noble draconida y la hija del malvado regente Myrthon)

Ramiel (Poseido elfo varón con un orbe de dragon)

Nyrrska (Ex- asesino draconido varón convertido en acólito de Bahamut)

Tauth-Xelramar (Cerebro anciano impulsador del nautilus illitida Soulmonger)

Alathar Balefrost (Linche semielfo que trabaja con Osterneeth)

Kronze ("Señor Supremo" Dragón rojo esquelético)

con

Osterneeth ("El Linche de Bronce," ex-esposa de Vecna y aliado temporal de los Pjs)

y

Imazhia (Sacerdote de Bahamut draconida mujer)

SINOPSIS DEL EPISODIO

Thorn Rel recomienda que Andraste asuman el control del nautilus Illitida Soulmonger (N.d.T: Traficantedealmas), el cual ha estado sin capitán. Los héroes y los caballeros de Ardyn realizan un reconocimiento muy bueno de las aguas de Myrthon antes de zarpar



para Ardynrise. En el camino, Osterneth instruye a Metis para guiar el barco a las coordenadas preestablecidas donde los adoradores de Vecna están esperando para ejecutar un ritual diseñado para hacer a los héroes conscientes de los cambios de realidad pasados y protegerlos contra los futuros, pero también tiene un motivo ulterior. En Ardynrise, el dragón Ardyn dará a Andraste una nueva misión: Ayudar a Arando a capturar a Tsar Dakor, el regente loco de Myrthon, usando la información obtenida de Tsarana Faijhan, que esta retenida en Ardynrise como invitada protegida del dragón. De repente, Imazhia que revela que es una agente de Myrthon y abre un portal al Reino Lejano, trayendo aquí un grupo de ataque aberrante para destruir a Ardyn y recapturar a Tsarana.

Acontecimientos

Acontecimiento 1 "Este barco necesita un Capitán"

Thorn Rel insta a Andraste a tomar el mando del nautilus illitida Soulmonger y manter a Metis el cambiante en su puesto.

Acontecimiento 2 "¿Que errores hay en esta Imagen?"

Con Metis a los mandos, el nautilus reconoce con éxito las aguas de Myrthon, reuniendo información de inteligencia de los movimientos de la flota enemiga y sus bases. El cerebro anciano de la nave parece ser muy útil en esta tarea y muy agradecido a Imazhia, que le resucito de la muerte.

Acontecimiento 3 "Realmente no puedo estar aquí"

Si Metis es torpe en reducir el tiempo de viaje llevando el nautilus a través del Reino Lejano, otra serie de chequeos de Dungeons fallidos pueden llevar al navío a un lugar del plano de la locura gobernado por Mak Thuum Ngatha. Tentáculos gigantes atrapan el barco, y un farfullante orbe emisario de Mak Thuum Ngatha sube a bordo del navío para negociar la rendición de la tripulación o una oferta más apetecible para el gusano de las Nueve Lenguas.

Acontecimiento 4 "A Sus Ordenes, Mi Señora"

De vuelta a Iomandra, Osterneth informa a Metis que Alathar Balefrost y sus agentes han perfeccionado una forma de proteger al nautilus contra los cambios en la realidad evocados por la constelación del Ojo del Dragón y le ordena que guíe el barco a la pequeña isla de Kronze, donde ritualistas de Vecna están a la espera de subir a bordo del buque y invocar el ritual para proteger el navío de las alteraciones de la realidad de la constelación.

Acontecimiento 5 "Todo sobre los Secretos"

El barco llega a las coordenadas preestablecidas- una isla escarpada habitada por Kronze, un esquelético Dragón rojo "Señor Supremo" bajo el control de Alathar Balefrost. Los Vecnitas tienen un semiplano construido artificialmente que se solapa con el mundo natural en este punto. Mientras los ritualistas de Vecna surgen para conjurar el hechizo protector en la nave, Alathar Balefrost oculta operativos especiales en el barco para el viaje a Ardynrise, pero extrañamente, Melech (con su conexión a otro

mundo a el engendro estelar Ulban y a el cerebro anciano del barco) puede sentirlo. En el camino, los Vecnitas tratan de privar a los héroes ya a los caballeros de Ardyn de su memoria de modo que ellos sean los únicos que están al tanto de la información recopilada en las aguas de Myrthon (el conocimiento es poder, después de todo)

Acontecimiento 6 “Muchos Dragones Murieron Aquí”

Thorn Rel guía el nautilus hacia una brumosa, isla con forma de estrella llena de estatuas derrumbadas de dragones. Los fantasmagóricos dragones descienden del cielo en busca de los héroes y los llevan a salvo a la fortaleza de Ardyn en la cima que se alza en el centro de la isla. La historia de la isla es que un potente mago matadragones residió una vez aquí, y que muchos dragones se unieron para matarlo, solo para caer en una potente protección petrificadora. Ellos se transformaron en piedra y se convirtieron en un testimonio del poder del mago. Con el tiempo, un dragón se le ocurrió la idea de contratar aventureros para eliminar al mago, y su plan tuvo éxito. Ardyn fue ese dragón. Los héroes están reunidos con Arando Corynnar y se juntan con Faijhan, la hija del regente de Myrthon. Ella huyó de su patria escapando de la locura que en la que está sumida. Ardyn pide a Andraste unirse a Arando en una “Misión de rescate” para capturar a la familia de Faijha, entre ellos el regente, y así estabilizar el gobierno de Myrthon.

Acontecimiento 7 “Así Caen los Caballeros de Ardyn”

Habiendo permitido a los héroes llevarla directamente a la guarida de Ardyn, la sacerdotisa Imazhia revela que ella es un agente de Myrthon y un portal viviente al Reino Lejano. Invoca una gran fuerza de soldados de Myrthon así como un viejo “amigo” de los Heroes – Ramiel, el elfo endemoniado. Usa el Orbe del Dragón (que le dieron los PJs) para someter a Ardyn y volverla en contra de los caballeros y los héroes. El primo de Alex, el “camisa roja” Vastian, intenta parar a Ramiel y puede ser eliminado. Usando sus artes, Nyrrsha asesina a Imazhia para cerrar el portal viviente. El que mate a Imazhia queda trastornado (como una confusión permanente) y aunque un ritual de eliminar aflicción librara de la aflicción, el individuo permanecerá siempre atormentado por visiones del Reino Lejano.

Acontecimiento X “Ellos Me Lllaman Xanthum Zail”

Dependiendo de cómo se desarrollen los acontecimientos, el engendro estelar “diosecillo” Allabar puede usar la constelación del Ojo del Dragón para activar otro cambio de la realidad, sin querer lleva a Xanthum Zail de la campaña del Miércoles noche a la partida de la noche del Lunes. Xanthum desplaza a Andraste como líder del grupo, pero quien sabe que pasara cuando se presente e intente hacerse cargo.

Excentricidades, supongo. Habiendo sido un títere del propio Allabar, Xanthum siente que hay una parte del engendro estelar diosecillo depositado en las profundidades de la mente de Kithvolar- resultado de la transformación de la realidad.

OTRAS NOTAS DE ROL

El Vost Miraj: Andraste, Theralyn, y los Caballeros de Ardyn ¿permitirán a Baharoosh- un conocido agente Vost Miraj- en cualquier sitio cercano a Ardynrise? Stan necesitara que esté en juego si quiere evitar ser dejado de lado en los eventos 6 y 7. Si es



obligado a permanecer a bordo del nautilus illitida, el cerebro anciano del barco puede hacerle compañía...y ponerle de su lado cuando Imazhia juegue su baza.

El Drama Von Hyden: Vastian Von Hyden (primo del PNJ Alex) es presentado aquí por primera vez. Vastian un PNJ que puede proporcionar a Alex noticias de su familia asediada y también a alguien para lanzar a las situaciones peligrosas (un "camisa roja")

Si has seguido esta columna desde el principio, ya has visto esta especie de sumario anteriormente. Mis resúmenes del episodio son muy modulares, y cada elemento es corto y sorprendentemente fácil de escribir. ¿Y Sabes Qué? Se hace aun más fácil de hacer con la práctica, y en conjunto forman la "biblia" para mi campaña.

PREPARACIÓN PARA LOS ENCUENTROS DE COMBATE

Una vez que tengo un resumen del episodio en papel y en mi cabeza, la preparación para los encuentros de combate actuales es relativamente fácil. Hay tres cosas sobre las que necesito pensar:

Miniaturas para monstruos y PNJs clave

Bloques de estadísticas para monstruos únicos y PC

Mapas tácticos para las ubicaciones de encuentros clave

Tengo una gran selección de miniaturas y, con el tiempo, se puede encontrar algo apropiado para cualquier monstruo o PNJ en mi campaña. Tengo una selección de miniaturas de "PNJ en stock" de diferentes razas en envases que llevo conmigo a la mesa de juego, y metí miniaturas de monstruos en un recipiente parecido a un baúl bajo mi escritorio. (Es el peor sistema de organización en la historia de las miniaturas coleccionables, Clasificare mis miniaturas en una de esas tareas para días lluviosos que nunca llevo hacer, lo cual es inexcusable desde que vivo en Seattle, que tiene más que suficientes días lluviosos.)

Ya he discutido mis secretos para la creación de bloques de estadísticas instantáneos, así que no me voy a repetir. Cuando se trata de mapas Intento reutilizar el material existente en la práctica, por ejemplo, tengo una serie de mapas tácticos aleatorios en "stock" de batallas navales (No es casualidad que gran parte de la acción en mi campaña se lleva a cabo en las cubiertas de los barcos!) La mayoría de mis esfuerzos creativos van a la creación de mapas únicos e importantes conjuntos de piezas. Para la fortaleza de Ardyn, tengo dos opciones: puedo diseñar algo nuevo o robar un mapa una fortaleza de una fuente previamente publicada, de la forma descrita anteriormente. Afortunadamente, entre que Ardyn prefiere asumir forma humana y su casa fue una vez la guarida de un mago, no tengo que crear algo gigantesco propio de un dragón de su estatura.

Teniendo en cuenta la posibilidad de elegir entre volver a utilizar un mapa existente o crear uno nuevo, yo prefiero esto último, porque el acto de sentarse a dibujar el mapa, me obliga a imaginar lo que ocurre en el interior del lugar que estoy creando. Me pone de buen humor soñar con cómo Ardyn amuebla su guarida y qué sorpresas puede ser reservadas para los héroes que se tomen tiempo en explorar. También me inspira a pensar la interesante configuración del encuentro y en el terreno. Algunos DMs se contentan con un mapa más o menos elaborado o garabateado, pero si no puedo usar



una gran cantidad de tiempo creando algo nuevo, prefiero simplemente pillar algo. Cuando se trata de mapas, que rara vez se ve el horizonte de acontecimientos antes de que yo esté completamente enfrascado. Podría pasar un fin de semana entero diseñando la fortaleza de Ardyn, desde el momento en que se asienta el diseño arquitectónico al momento que termino de poner la pluma sobre el papel. Hablo sobre ser absorbido por un agujero negro.

La próxima semana voy a dejar que mis estimables jugadores chismorreen y hablen sobre algunas de las cosas que ellos han aprendido sobre el Mastereo mediante el abuso semanal infligido por el que suscribe.





Detrás de Todo Buen DM, Parte 1

La experiencia del Dungeon Master

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

MIERCOLES NOCHE. El Personaje de Mat Smith, Garrot, está atrapado en el Reino lejano. Su única vía de escape es lanzarse a el mismo desde una catapulta gigante, cosa que suena tonta hasta que te das cuenta que está atrapado en un lugar del Reino Lejano que ha sido modelada a partir de sus propios recuerdos y creencias – y Garrot no es particularmente brillante. Desafortunadamente, la catapulta es custodiada por un mago que lleva un sombrero puntiagudo y rodeado por un campo de fuerza que no puede ser roto, sólo eludido si se excava por debajo con un aparato de Kwalish, Afortunadamente, Garrot no ha de hacerlo solo- El Reino Lejano ha conjurado versiones esbirras de todos sus compañeros de aventuras, pasados y presentes. Ayudaran a Garrot a escapar, ¿o No? Esto es algo que han de decidir otros jugadores, una vez que ellos se dan cuenta que están jugando en una alternativa, versiones deformadas de sus personajes. Ocurren excentricidades, pero la aventura tiene matices serios, por suerte para Garrot (y su futuro en la campaña) su destino recae directamente en sus manos. En las manos de jugadores menos capaces, tiemblo pensado que podría pasar.

Semana tras semana, trato de demostrar a modo de ejemplo que el papel de Dungeon Master realmente no es tan exigente, no si eres capaz de improvisar y tienes unos pocos jugadores buenos a tu lado. Hace unas semanas, estaba escuchando las pistas de comentarios de la 3ª temporada de <http://es.wikipedia.org/wiki/Leverage> cuando John Rogers, uno de los productores ejecutivos de la serie (y co-autor del Manual de la 4ª Edición de los planos), dijo en broma que la dirección no es una ciencia exacta, y me di cuenta de que el Mastereo tampoco lo es. Allí hay algo de arte, sin embargo; y como los artistas, no hay dos DMs iguales. Lo que me funciona como DM necesariamente no te funciona a ti como DM. Nosotros pintamos el lienzo de nuestras campañas con colores diferentes usando diferentes pinceles, por así decirlo. No significa que tu campaña sea intrínsecamente mejor que la mía, o vice versa. Sin embargo, creo que es seguro decir que ninguna de nuestras campañas seria muy divertidas si nuestros jugadores pasan.

Ahora esto no está bien / ¿Qué estás diciendo Willis?



Si le preguntas a directores de cine y series de TV que valoran por encima de todo, nueve de cada diez dicen "un buen reparto". Si tienes buenos actores, puedes convertir un material mediocre en material agradable y material excelente en algo espectacular. Del mismo modo, si un DM tiene buenos jugadores, su trabajo se hace MUCHO más fácil.

Tengo dos grupos regulares de jugadores – dieciséis jugadores en total. Alguno de ellos son roleros hardcore*, unos pocos son hardcore* irregulares, y todos ellos tienen claro la regla social no escrita que dice, en pocas palabras, "No serás un Idiota". Porque es la semana de Acción de Gracias y me marcho de vacaciones, he decidido preguntar a mis jugadores para realizar la mayor parte de este artículo. Francamente, creo que ellos saben más acerca de mis puntos fuertes y mis debilidades como Dungeon Master que yo, por que han estado viéndome hacer de DM desde hace muchos años. No es de extrañar, que tengan cosas interesantes que decir sobre el arte del Mastero.

Recientemente les pregunté a mis jugadores para responderme mediante email la siguiente pregunta:

Basándose en tu experiencia como jugador de mi campaña, ¿Qué pequeño consejo útil o lección podrías compartir con los DMs del mundo que están leyendo este artículo?

Aquí esta lo que algunos de mis jugadores de la partida del Miércoles Noche escribieron:

Chris Champagne

Personajes: Kael (deva clérigo), Kosh (brujo tiefling)

A menudo, el DM puede tener una idea de una cadena de acontecimientos que predicen que un grupo va a pasar. Tal vez incluso en un cierto orden. Sin embargo, los jugadores tienen sus propias ideas. La palabra que yo uso para lo que Chris parece hacer es "Hilo retornante". Si hay algún recurso súper importante, algún PNJ súper crucial con el que el grupo necesita para interactuar, incluso si el grupo mata al PNJ, Chris les persigue con el fantasma, si es necesario. Las cosas cruciales fluyen sin importar que, y la campaña se desarrolla y avanza. Y otra perla: Chris nunca olvida que cada jugador (y por lo tanto cada personaje) quiere sentirse como una estrella a veces, el centro de la acción, la intriga y la atención. Nunca se olvida de hacer brillar el foco de luz sobre ellos (este o no el jugador listo). En una campaña de Perkins, todo el mundo llega a ser una estrella.

Andrew Finch

Personajes: Abraxas (señor de la guerra Dracónido), Alagón (explorador revenant¿?), Ravok (Mente de batalla goliath)

La lección más importante que he aprendido sobre ser un DM fue "no decir NO". Me di cuenta después de ver a Chris aplicar este principio, que es similar a las reglas de improvisación teatral. Rol y la improvisación tienen mucho en común. Como el DM, debes simplemente aceptar lo que tus jugadores quieren hacer y luego poner tu propio toque en ello. Solo por que dices "Sí" no significa que les des a los jugadores lo que quieran; de hecho, es un hecho que si tú dices si luego les darás algo que ellos no esperen.

Recuerdo el momento en que el grupo había matado un desuellamente. Un fragmento



de cristal surgió de su cabeza y comenzó volar. Mi personaje reconoció que se trataba de un cristal de memoria y que lo más probable es que llevara los recuerdos del desuellamente de vuelta a la mente illitida colectiva. Dijo al grupo que si lo destruían, y como lo hicieron, pregunte si mi personaje podría utilizar Leer Pensamientos para sacar algo de la memoria cuando el cristal fue destruido. Chris dijo " Claro... y me hizo hacer una tirada de salvación". Fue brillante. Me dio lo que había pedido y a la vez me inundo con la anticipación de lo que vendría después. Como mi personaje tuvo todos los recuerdos del desuellamientos muerto, tuvo que pasar el resto de la campaña luchando para mantener la personalidad del desuellamientos bajo control. Dio al grupo un montón de información acerca de lo que estaba pasando en la campaña pero también le dio a mi personaje una subtrama muy interesante.

Rodney Thompson

Personajes: Vargas (eladrín vengador), Nevin (mediano pícaro)

Ten cuidado cuando hagas volar por los aires una nave. Lo quiero decir con esto es que el momento más polémico en la campaña, al menos desde la experiencia de los jugadores hasta el momento, fue cuando xanthum (interpretado por Curt Gould) hizo estallar el barco del grupo. Este fue el momento en el que creo que nos sentimos los más impotentes y sorprendidos, y el momento que nos llevo a estar cerca de revelarnos como grupo. Esto fue con mucho un momento monstruo corrosivo – el momento en que algo en lo que has invertido un montón de dinero ha desaparecido.

Ahora, las cosas están hechas (y para mejor, gracias a dios), pero eso solo ocurrió debido a un par de factores: el primero porque hemos jugado juntos un tiempo y confiar que el DM no está siendo arbitrario sin ninguna razón, y en segundo lugar porque la mayoría de nosotros somos jugadores experimentados que disfrutan de explorar las debilidades de nuestros personajes, así como los puntos fuertes. Somos jugadores que no les importa perder un ojo, ser absorbido por los nueve infiernos, y así sucesivamente, porque sabemos que es una oportunidad para hacer destacar a nuestros personajes. La pérdida de la nave fue un duro golpe, pero para Chris Young fue una puerta abierta para volverse maligno. Para mí, ver la dirección a la que Deimos se dirigía, era una oportunidad de explorar lo que sucedería cuando Vargas se debatía entre la lealtad a un amigo de la infancia y ser un personaje de alineamiento bueno que viaja con un grupo que cada vez es más malvado. Para Curt, era una oportunidad de explorar la traición (aunque traición por control mental) y las consecuencias de ser el hombre que no confía en nadie más. Sí, eso se puede atribuir a una motivación muy compleja de nosotros como jugadores, pero creo que es un análisis imparcial.

Trevor Kidd

Personaje: Rhasgar (Dracónido paladín)

Como DM, Chris tiene algo más que algunas cosas notables, pero lo que más me sorprende es la cantidad de rasgos que le da a cada PNJ. A veces parece como si estuvieran concretándose como un personaje principal en una historia, pero otras veces, se las arregla para crear un personaje memorable con unas pocas palabras y acciones.

Un ejemplo que me llama la atención desde poco después de unirse a la campaña, es el capitán Prak, un miembro de la casta militar del imperio de Dragovar. Al parecer, había chantajeado al grupo antes de que mi personaje, Rhasgar, se hubiera unido a él, un par de sesiones antes. Nos encontramos con él otra vez (la primera vez para mí) después de enfrentarnos con los miembros de un gremio de ladrones llamado la Alianza

Cornuda. El grupo se encargó más tarde de atacar a la fortaleza de La Alianza Cornuda para limpiar los últimos vestigios de la banda. A nuestra llegada, nos encontramos con el capitán Prak liderando a las fuerzas que "contiendan" a los restantes miembros de la hermandad. Prak comenzó insultando y despreciando al grupo, no creía que un grupo sin casta dracónica podría haber sido enviado por el magistrado para hacerle frente al problema. Fueron sólo unas pocas líneas de diálogo condescendiente, alguna burla, y algunos insultos velados, y Rhasgar tenía tanta animosidad para él como para cualquier verdadero villano que se hubieran enfrentado ya. Después de completar con éxito la misión, nos quedamos todos muy satisfechos al ver el aspecto perplejo capitán de Prak. Cuando el juez nos preguntó lo que queríamos como recompensa, Chris Young y yo al mismo tiempo, dijimos, "Despide a Prak!" Nuestra petición fue concedida inmediatamente, y la victoria fue completa.

No se necesita mucho más para dar cuerpo a un personaje secundario, y no todos los chicos malos son villanos. A veces son simplemente idiotas, y el bajarle los humos puede ser tan satisfactorio como salvar un pueblo.

Greg Bilsland

Personajes: Amnón (tiefling pícaro), Brell (genasi explorador), Ashe (daeva invocador)

No luchar contra dragones púrpura que pueden dominarte mientras que te encuentras en cornisas acantilado de 100 pies. No atacar a los dragones jóvenes de cobre en el nivel 1 cuando estás sólo. Cuando estás por debajo de 0 puntos de golpe y estable, por los dioses, permanecer tumbado y no volver a levantarte! Todos estos ejemplos ponen de relieve una verdad sobre el juego de Chris, y tal vez de las partidas de D&D en general: Los momentos más memorables son a menudo más mortales y más terribles. No golpear sólo porque piensas que molestas a los jugadores. Claro, los personajes pueden morir, pero las experiencias mortales y cercanas a la muerte son una parte esencial del juego. Observando con retrospectiva esas experiencias como jugador, no me siento de tan mal humor como podría haberme sentido en ese momento. De hecho, ahora bromean, y eso vale mucho más que si mi personaje simplemente ha derrotado los encuentros con facilidad, pilla los PX, y siguió adelante.

Lecciones aprendidas

¿Quieres saber si estás haciendo un buen trabajo como un DM? Pregunte a sus jugadores lo que han aprendido acerca del Mastereo viendo tu trabajo detrás de la pantalla. Si dicen "nada", sabes que estás en problemas!

Detrás de cada buen DM hay buenos jugadores. He visto a buenos DMs dirigir partidas para malos jugadores, por lo menos hasta que la parálisis llega o hasta que son reducidos a ruinas reptantes. Los malos jugadores son kryptonita de DM. Dicho esto, recomiendo que cada DM soporte al menos una experiencia de juego horrible de recordarle el valor de los buenos jugadores, de los cuales probablemente tengo más humildemente en común.

La próxima semana, en la parte 2 de este artículo, escucharás a algunos de los jugadores de mi grupo de Lunes.





Detrás de Todo Buen DM, Parte 2

La experiencia del Dungeon Master

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

LUNES NOCHE. En contra de los deseos de sus compañeros de aventuras, el personaje cambiante de Peter Schaefer, Metis (en forma de Desuellamentes), llevó el barco del grupo – un Nautilus recientemente gobernado por illitidas- a el Reino Lejano por segunda vez. Esto permitió al navío surcar grandes distancias de océano del mundo natural. Sin embargo, su reciente intento de navegar el Reino Lejano casi terminó en desastre, y nadie espera ir mejor en esta última incursión.

Sabiendo cómo de impredecible puede ser Peter a veces, había previsto la posibilidad de que Metis pudiera llevarlo de vuelta al navío al Reino Lejano e incluso planee un encuentro que podría dejar varada la nave allí. Sin embargo, no estaba preparado para el éxito con el que Metis pilotó el navío o su destino previsto. Peter había decidido, por su cuenta, que había llegado el momento de luchar contra el principal villano de la campaña, El Señor de la Estrella Evendor, y atacar el observatorio de Evendor emplazado en el corazón de las aguas enemigas.

La navegación del navío a través del Reino Lejano fue manejada como un desafío de habilidad. Sin embargo, Cuando pregunté a Peter donde exactamente el quería que el barco apareciese en el Mundo Natural, sus intenciones se hicieron terriblemente claras. Apuntaba estrellar el barco en el observatorio del Señor de la Estrella Evendor – y en esta particular ocasión, su objetivo fue muerto. El barco se materializo en el aire sobre el observatorio y se hundió con la nariz apuntando al suelo a través de la azotea abovedada, incrustándose en la estructura metálica de la torre. Todo el mundo a bordo de la nave recibió cantidades de daño masivas, algunos más que otros, y varios PNJs amigos a bordo del navío murieron al instante. El impacto también reventó todas las alarmas de la torre.

Bienvenidos a la Parte 2 de este artículo!!

Hace dos semanas, compartí con vosotros mi idea para este particular “episodio” de la campaña, el cual no es nada parecido a como se describe más arriba. Basta con decir que, Peter bastante más que torpedeo mis mejores planes cuando su personaje secuestro la campaña y llevo al grupo unido a un lugar inesperado. De repente me encontré dando un salto al final de la carpeta de mi campaña, donde había puesto las notas de la torre observatorio de Señor de la Estrella Evendor y sus habitantes. No tenía planificado para los héroes llegar a este lugar de encuentro hasta que fueran al menos de tres niveles superiores más, pero cuando cosas como esta pasan, solo puedes seguir con ellas.

No me asuntan cuando los jugadores toman el control de la campaña. Hay un algo de cambio de roles porque soy el que reacciona a los acontecimientos, y sencillamente no



puedo alzar los brazos al aire y gritar "no hice planes para esto!" Masterear tiene algo que ver con la improvisación, y el espectáculo debe de continuar. ¿Qué puedo hacer en situaciones como esta? Uso lo que conozco y lo que tengo, y fabrico el resto. Aunque mis planes para la sesión fueron tirados por la borda en los primeros veinte minutos, me encontré con la estimulante experiencia por que los jugadores estuvieron bien y realmente se asustaron, y hubo algo de maravilloso conflicto interno en el grupo como una consecuencia de las acciones atrevidas de Metis.

El interés de este artículo, como mencione también la semana pasada, es que se puede aprender mucho sobre el mastereo al escuchar lo que han observado tus jugadores mirándote "hacer tus cosas". Recientemente envié un email a mis jugadores haciéndoles las siguientes preguntas.

Basándote en tu experiencia como jugador en mi campaña, ¿Qué pequeño consejo útil o lección te gustaría compartir con los DMs del mundo que están leyendo este artículo?

Esto es lo que algunos de los jugadores de mi partida del Lunes Noche escribieron:

Stan!

Personaje: Baharoosh (Pícaro Dracónido)

Siempre tenemos opciones para que los aventureros vayan a lo siguiente, y tienen sentido con las cosas que continuaran desarrollándose mientras seguimos. Si decidimos terminar con el Plan A primero, cuando volvamos, el Plan B y C se han desarrollado en nuestra ausencia. Da al mundo una sensación de gran profundidad y hace que cada segmento de la historia elegido se sienta más impactante. A veces podemos CREARNOS un gran problema con solo dejar una cosilla desatendida durante mucho tiempo.

Bruce R. Cordell

Personaje: Melej (brujo tiefling)

Chris es un maestro de la creación de PNJ coloridos y fácilmente distinguibles. Su herramienta para lograr esto es la clase (amable, sospechosa, olvidadizo, etc), la velocidad del habla, y el acento. El que más, como DM, puede emular a cualquiera de estas características para diferenciar sus PNJs, la mayoría de tus jugadores apreciaran tu partida, porque las criaturas con las que se reúnen mientras juegan parecen casi tener una independiente vida propia.

Matt Sernett

Personaje: Bartho (guerrero humano)

La trama esta por todas partes. No se puede escapar de ella. Pero no es un monolítico tren de mercancías que te lleva te guste o no; Es una telaraña de la que todo el mundo cuelga. Nunca me siento ir sobre unos raíles; si no que estamos a menudo abrumados por las opciones. Cada PNJ parece tener una historia, tanto es así que a veces prefiero hablar con otro jugador a con un PNJ. Es fantástico, y es la forma de llevar una partida que llevaba en el corazón cuando diseñe el Escenario de Campaña de Neverwinter.



Nick DiPetrillo

Personaje: Yuriel (mágico de la espada geneasí), Theralyn (explorador elfo)

La lección más importante es simple: Estar abierto. Darle una oportunidad a un jugador fuera de tus círculos habituales. Si alguien quiere lanzarse a él mismo en catapulta a un barco enemigo, idéjale! Cuando la historia comienza a desviarse a una dirección que nunca hubieras imaginado, deja tus anotaciones a un lado y continúa con la carrera. Si no encuentras reglas que contemplen lo que un jugador quiere hacer, entonces crea tú las reglas. Debes incluso estar abierto a tus propias ideas raras. ¿Por qué no tener una sesión donde los jugadores tomen el rol de los servidores de sus personajes o tienen un flashback* histórico que les devuelva a sus primeros niveles? Si terminas por ti mismo con las eventualidades, puedes contar una gran historia, pero las legendas nacen cuando todo el grupo colabora e impulsa a los demás a ir un poco a lo loco.

Lecciones Aprendidas

En una película de fantasía heroica, las acciones, dialogo y el destino de los héroes esta en el guión. No es así en una campaña de D&D. Los buenos jugadores de D&D no dejan pasar las oportunidades de hacer suyas las campañas y tomar decisiones que afectan a su resultado, y nunca me molesto cuando esto sucede. Los buenos jugadores de D&D tampoco lloriquean "¡Loco!" cuando las cosas no van con el estilo de sus personajes. Puedo lidiar con cantidad de comportamientos negativos de jugadores, pero no puedo soportar a los llorones.

Si, bien, a veces me siento culpable de lanzar desafíos de nivel alto a personajes de nivel bajo cuando los jugadores no tienen voz en el asunto (y hay razones validas para hacerlo). Sin embargo, cuando uno o más jugadores toman una decisión consciente que invita al desastre, no tengo ningún reparo en dejarlos que tropiecen en el camino del peligro y ver la destrucción acumularse. ¡Ahí es de donde surgen las mejores historias de mi campaña!

En mi campaña, es absolutamente posible que los personajes se lancen contra enemigos de nivel superior. Trato de hacer los niveles en mi partida semitransparentes para que los jugadores tengan la sensación general de que esta dentro de sus posibilidades derrotar a los enemigos, pero no sudo cuando un personaje busca pelea con un enemigo mucho más fuerte que el. No voy ajustar la dificultad del encuentro para que coincida con el nivel del grupo, tampoco. A los jugadores se les permite morder más de lo que ellos pueden masticar. Un gran riesgo conlleva una gran recompensa... y una mayor probabilidad de perder la vida. Lo mismo que sucede en World of Warcraft cuando decides llevar tu personaje de nivel 70 a una zona poblada por monstruos de nivel 80; claro, puedes sobrevivir, pero es un lugar, peligroso y espantoso para estar.

En el caso del grupo del Lunes Noche, los aventureros (afortunadamente) tienen el elemento sorpresa, pero (por desgracia) se enfrentan a múltiples encuentros de enemigos valerosos a la vez, todos de nivel más alto que ellos. Espero a ver como les va bajo estas circunstancias y dónde va la campaña su ellos prevalecen o perecen.



¿Qué puedes hacer?

Leyendas y Tradiciones

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

Uno de los aspectos más importantes del juego no está teniendo mucho debate: ¿Qué puedes hacer en tu turno?

Esta es una cuestión mucho más compleja de lo que parece. Esto implica no solo como organiza el juego los tipos de acción (acción completa, acción estándar, movimiento, acción de movimiento, acción equivalente al movimiento, acción menor, acción gratuita, acción de desplazamiento, etc...) pero lo que puede ser realizado en un asalto, e incluso cuánto dura un asalto. Estas consideraciones afectan a la complejidad del juego, la abstracción del juego, e incluso la velocidad con la que el juego se desarrolla entorno a la mesa.

Las cosas se complicaron hacia el final de la 2ª edición y es en la 3ª edición cuando todo es recopilado. Es curioso cómo funciona. Pero es cierto, al menos desde cierto punto de vista. Romper las cosas de una forma concreta las hace más manejables pero también las aparta de la fluidez de un sistema más general.

En la 3ª edición, el asalto fue acortado significativamente (de un minuto a seis segundos, aunque en varias versiones alternativas de las reglas el asalto ya era corto). Esto reduce la abstracción del juego, y permite que cada acción declarada por un jugador sea directamente representada en el juego. Si un jugador dijo que iba hacer un ataque, es lo que su personaje hacía. En las primeras ediciones, con un asalto de un minuto, era más complejo lo que hacía en un periodo de tiempo más largo, más abstracto. Tal abstracción también cubrió problemas, como que el DM tenía más flexibilidad cuanto más grande era el espacio de tiempo para manejar temas problemáticos señalados. También dio lugar posiblemente a una longitud total de combate más realista, con luchas típicas de pocos minutos como oposición a las de pocos segundos.

A pesar que lo manejan de forma diferente, tanto la 3ª edición y 4ª edición despedazan el asalto (o más bien, que es lo que un personaje puede hacer en su turno de asalto) en una acción grande y una acción pequeña. Puedes hacer algo y moverte, o hacer algo y hacer alguna cosa más que los diseñadores han equiparado al movimiento, más un cierto número de acciones gratuitas. Mucho más simple puede ser si haces una sola cosa en tu turno. Si las cosas funcionan de esta forma, puede que no sea necesario categorizar las acciones. Puedes atacar o moverte o lanzar un conjuro. El juego podría entonces ser generoso con las cosas que "no cuentan", como sacar un arma u objeto, abrir una puerta, y cosas así. Los asaltos posiblemente podrían rotar tan rápidos como lo rápido que la gente solucione su turno. Este tipo de simplificación rompe con la historia del juego, así que los jugadores más viejos pueden resentirse. Pero para un jugador nuevo, la declaración "puedes hacer una acción en tu turno" tiene mucho sentido, y hace los turnos individuales más cortos y rápidos.

Con el enfoque "puedes hacer una acción en tu turno", algunos jugadores pueden sentir como si perdieran su turno si ellos no hacen algo significativo como atacar o lanzar un conjuro. La gente no querrá moverse o hacer otra cosa. Esto, sin embargo, podría ser menos cierto si el juego se movía mucho más rápido. En las ediciones posteriores del juego, un asalto de combate podría tardar en resolverse veinte minutos, y esto, si todo lo que hacías era moverte, no era muy divertido. Si lo reduces a un par de minutos o menos, sin embargo, esto no es una gran cosa. Pienso que hay algo que decir sobre



hacer menos con más frecuencia en vez de hacer un montón de cosas diferentes en tu asalto pero solo tener unos pocos turnos.

Si los asaltos se mueven más rápido, el efecto de tener algún suceso que te saque del juego durante un asalto o dos (atundir o retener, por ejemplo) es reducido en gran medida- no así desde el punto de vista del personaje, pero si desde el punto de vista del jugador. Un juego rápido involucra a los jugadores en la partida, por lo que hay menos tiempo perdido en esperar el turno. Sin embargo, este cambio probablemente no va a acelerar el juego lo suficiente para hacer este tipo de diferencia dramática sobre el que estoy hablando. Si los lectores encuentran esta línea de investigación interesante, voy a discutir otras posibilidades de acelerar el juego en columnas futuras. Háganmelo saber.





La Temperatura de las Reglas

Leyendas y Tradiciones

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

Estaba charlando con Mike Mearls de Termostatos. Mike dijo que quería un libro que describa un termostato exponiendo, "La temperatura está regulada a 70 grados. Si deseas más calor o frío, aquí esta como se ajusta la temperatura". Le dije que me gustaría que el libro declare "Puedes establecer la temperatura de todo lo que quieras, y he aquí cómo. Si no haces nada, la configuración por defecto es de 70 grados".

Bien. Así que no estábamos realmente hablando de termostatos. O más bien, nuestra conversación sobre termostatos era en realidad una metáfora de como presentar la información a un DM. La "temperatura", en ese caso, es la implementación de las reglas, y el ajuste representa la capacidad del DM para alterar las cosas cuando vea conveniente, basándose en la situación. Es sencillo y no requiere la sentencia de un DM. No es hasta las acciones menos comunes, como abrir una puerta, cuando entra en juego.

Pero el quid del asunto no estaba sobre la capacidad del DM para ser el árbitro final. Ambos estábamos de acuerdo que debería ser el asunto. La discusión, más bien, era sobre la falta de suposición del juego: ¿le dices a él DM como ajustar la temperatura desde el principio, o le dices como colocar el termostato a 70, y si después no le gusta, como ajustarlo a partir de ahí? En otras palabras, ¿Das al DM una regla y luego le das permiso (y orientación) para romperla si es necesario, o asumes que el DM hará los ajustes desde el principio?

La semana pasada, escribí sobre lo que podías hacer en un asalto. Imagina por un momento que juegas en un juego donde puedes hacer una cosa y mover tu velocidad en tu turno. Así podías moverte y atacar, mover y lanzar un conjuro, o mover y hacer otra acción. Es sencillo y no requiere la sentencia de un DM. No es hasta las acciones menos comunes, como abrir una puerta, cuando entra en juego. Un enfoque puede ser dar una regla específica si abrir una puerta cuenta como una acción, algo que podrías hacer en lugar del movimiento, o si simplemente no cuenta como acción en absoluto, pero entonces decirle al DM que puede variar esta regla basándose en la situación. El otro enfoque puede ser dar al DM una guía un poco larga de como juzgar que se puede hacer en un asalto basándose en las circunstancias, con montones de ejemplos básicos.

Ambos enfoques tienen sus méritos. El primer enfoque da al DM una dirección clara y añade una definición más concreta para el juego. La otra pone más poder en manos del DM inmediatamente.

Desde el lanzamiento de la 3ª edición y continuado en la 4ª edición, el juego se ha enfocado más en proporcionar las reglas directamente y abiertamente. Este enfoque también hace más fácil juzgar las situaciones que las normas no cubren de forma explícita. Antes de la 3ª Edición, sin embargo, "el DM decide" no sólo era una posición de reserva, si no que con frecuencia era una regla. Esto a veces cultivó la percepción que si un DM hace una declaración que va en contra de las reglas él está haciendo algo mal. Y, por supuesto, hay una tendencia de los jugadores defensores-de-las-reglas para cuestionar o al menos a cuestionar estas regulaciones.





Si das una regla concreta para la mayor parte de las situaciones, el juego se vuelve más fácil para el DM en la medida que rara vez tenga que tomar una decisión o crear una regulación sobre la marcha (que puede ser difícil). Si la regla está impresa en un libro, es fácil creer que esta balanceada y es consistente, y los jugadores están menos dispuestos a cuestionarlas. Por otro lado, si tomas el tiempo para enseñar a los DMs como hacer decisiones justas, inteligentes y consideradas y las regulaciones sobre la marcha, lo haces más fácil para el DM porque hay menos referencia a las reglas en los libros. Nada hace que un juego se mueva más rápido que un DM que tiene el poder y es capaz de tomar decisiones sabias cuando surjan las situaciones.

Autorizando a los DMs desde el principio facilita la simulación. Ningún conjunto de reglas puede cubrir todas las situaciones, y el DM puede dirigir los detalles finos de una forma que ningún libro de reglas puede. Cuando se trata de cuanto de tu turno puedes gastar en abrir una puerta, quizás dependa de la puerta. Una puerta grande y de metal pesado puede llevarte tu acción para abrirse, mientras abrir una puerta simple de madera puede no llevar totalmente la acción. Otra puerta puede estar entre medias. ¿Quieres reglas para intentar cubrir todos los aspectos de esta situación relativamente insignificante?

Menos reglas, juntos con un DM capacitado también facilita el enfoque narrativo del juego, porque nada ralentiza más una narrativa excitante como consultar un libro o dos... o diez. Dando al DM la aptitud de juzgar que puedes o no puedes hacer en tu turno, entonces los jugadores tendrán más libertad en sus acciones. Ellos no necesitan preocuparse sobre los tipos de acción y sólo necesitan afirmar que quieren hacer. Un plan loco de un jugador no podría encajar en las reglas bien definidas por lo que puedes hacer en un asalto, pero un buen DM puede determinar rápidamente sobre la marcha si suena razonable y mantiene la historia y la acción en movimiento.

Los DMs necesitan ser capaces de manejar el juego, ¿pero están en su derecho de anular las reglas "Plan B" o "Plan A"? ¿Es adjudicación del DM el romper las reglas, o esto es de hecho propiamente la regla?



Manteniendo la Maquina

Leyendas y Tradiciones

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

La columna de la semana pasada sobre la información presentada al DM plantea una pregunta interesante: ¿Cual es el papel real del Dungeon Master? Le había preguntado a la gente antes, y para mi espanto, algunas veces obtuve respuestas como, "Es el que tira por los monstruos". Digo "Espanto" porque el DM es mucho más que eso.

Otros razonaran que el papel del DM es actuar como una especie de mecánico, cuidando a la maquinaria del juego. El sistema de juego dispone y sistematiza tanto que hay poco para adjudicar por parte del DM, sólo una interpretación ocasional. Esto ha sido cierto durante tanto tiempo que ha cambiado ligeramente la cultura del D&D, hasta el punto que muchos piensan que el arbitraje del DM es algo malo. Si el DM necesita tomar parte, es o por que algo ha salido terriblemente mal en el juego o el DM se está extralimitando.

Otros pueden decir que el DM es un Cuentacuentos. Si bien ser Dungeon Master es una tarea tremendamente creativa. La idea de que el "DM es un Cuentacuentos" me da que pensar por que, en verdad, el grupo entero es el Cuentacuentos. El DM crea un mundo y personajes y tramas, pero la historia no llega a contarse hasta que todo el mundo que está en la mesa se vea envuelto.

Siempre me ha gustado ver al DM como el hilo conductor entre los jugadores y el mundo de fantasía. Es sus ojos y oídos, describiendo lo que ven y siendo el árbitro de lo que pueden o no hacer para influir en el mundo (irreal) a su alrededor.

Posiblemente el DM es todas esas cosas.

Pero ¿Y si observamos al DM y a el juego como socios de una empresa conjunta? ¿Y si reconocemos que cada uno tiene sus fortalezas y sus debilidades y creamos una relación para aprovechar sus fortalezas y compensar sus debilidades? Por ejemplo, el sistema de juego no puede cubrir todas las acciones posibles que un personaje llevara a cabo en el juego. Por lo tanto, es sistema de juego es un mal árbitro en cuanto se refiere a hacer cosas en un asalto. Puede proporcionar reglas para las acciones típicas (atacar, lanzar un hechizo, y etc..), pero el sistema no puede proporcionar un arbitraje concreto para cada acción. El DM puede. No es difícil en absoluto, por que el DM es un ser humano y le es fácil poder juzgar como se toman las acciones a la larga. Es también un aspecto del juego que no exige una precisión absoluta. Así que en este caso, está bien que el DM tome parte. De hecho es un punto fuerte.



Consideremos ahora las tiradas de ataque. Muchos DMs no tienen entrenamiento de combate y probablemente no sepan mucho sobre armas, estilos de lucha, y cosas así. Sin embargo, las reglas, manejan el combate hábilmente y con la suficiente precisión para que el equilibrio de juego permanezca intacto.

¿Por qué no dar al DM el poder (y las directrices) para declarar las acciones en un turno, dejar que el sistema de juego maneje las tiradas de ataque? El juego está repleto de cosas que el DM puede hacer mejor que las reglas y que las reglas pueden hacer mejor que el DM. Imaginarlo puede ser complicado, pero es un enfoque interesante para el diseño del sistema. Me gusta por que abarca lo que pienso que es un punto fuerte – posiblemente el punto fuerte principal- de los juegos de rol de mesa: La existencia de un ser vivo, un humano que respira a la mesa y no sólo un libro de reglas o una computadora (ordenador). Ya que tenemos a los DM, pongámosles a trabajar. Lo que quiere decir, dejémosles a hacer lo que ellos hacen mejor y aseguremos que el juego se preocupe de todo aquello que sea difícil, que consuma tiempo o sea aburrido para el DM. Aceptar lo que significa realmente ser un DM es una forma de asegurar que continúe siendo una tarea divertida y gratificante.





Mi Campaña Tiene Problemas

La experiencia del Dungeon Master

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

LUNES NOCHE. Los Héroes son ciudadanos de Arkhosia, un conjunto de más de dos mil islas repartidas por medio mundo. Hace siglos, un imperio dracónido envió su flota a través del Mar del Dragón a la conquista de las naciones humanas de Bael Nerath y la nación enana de Gar Morra. Una cruenta guerra condujo a la destrucción de la nación tiefling de Bael Turath. Después de que estas islas conquistadas fueron absorbidas por el Imperio Dragovar, convirtiendo a los dracónidos en la raza dominante. Humanos, enanos, tieflings, y las otras razas “menores” se convirtieron ciudadanos de segunda en el poderoso imperio, a pesar de los sinceros esfuerzos que fueron hechos para preservar las culturas y religiones bajo el dominio Dragovar.

Hartos de años de opresión, los terroristas de Bael Nerath lanzaron un ataque atrevido en la capital Dragovar. Los Héroes, intentaron pararlos pero fallaron, y el imperio asediado fue forzado a mandar una flota para hacer un ejemplo con los humanos. La General Rhutha, un guerrero dracónido que encarna los mejores y peores rasgos del Imperio Dragovar, cree que los humanos deberían de estar agradecidos por la misericordia que su gente ha demostrado. No se doblega ante los terroristas o cree que los humanos tengan algún derecho mas allá de aquellos les han sido dados por el Emperador. Esta dispuesta a ir a la guerra para asegurar que Bael Nerath nunca ganara su independencia, pues este giro de los acontecimientos pueden debilitar al imperio y reavivar viejos conflictos. Sin Embargo, algunos de los héroes son humanos, y su última acción noble ha probado a la General Rhutha que no todos los humanos son estúpidos. Esta dispuesta a escucharlos, y la persuaden para reunirse con los líderes de Bael Nerath antes de aplastar la rebelión bajo sus botas. Con todo, los héroes no saben si confiar en la General Rhutha. ¿Es esta belicista capaz de dejar a un lado sus prejuicios más profundos por el bien del imperio y es esto la forma de terminar con los disturbios? ¿Cuánto les preocupa realmente?

La franquicia Star Trek tiene más influencia en mi campaña que otra marca de entretenimiento. Le robo descaradamente, hasta la estructura de sus episodios y su vasta e interminable mitología. Una cosa que ha mantenido a Star Trek relevante durante generaciones, una de las razones por que resuena con tanta gente diferente de tantas culturas diferentes, es que aborda los problemas de la vida real. Así lo hace mi campaña, y es la manera que a mis jugadores les gusta.

No todos los episodios Trek van de problemas importantes. No todos los episodios ofrecen comentarios que hacen pensar sobre los horrores de la guerra, las relaciones raciales, política y religión, la vida y la muerte. Algunos son sólo diversión simple. Como suele suceder, hay momentos en nuestras vidas cuando queremos explorar “la condición humana” y otras veces cuando queremos sentarnos, poner nuestros cerebros en blanco, y ver una gran cosa que haga boom. Estúpidas, criaturas paradójicas como somos, nos encontramos tanto superficial como profundamente entretenidos. Los guionistas de Star Trek tenían la inteligencia de dar ambos, y hago esfuerzos conscientes para hacer lo mismo como DM.

Una campaña puede sobrevivir sin profundizar en el tipo de “problemas” que magnetizan o galvanizan nuestras brújulas morales y precipitan debates y guerras en la Tierra. He visto personajes jugadores perderse en la inmensidad del complejo de un dungeon, matando monstruos semana tras semana, y nunca luchar contra la pregunta de “¿por qué?” como se hunden sin cesar en lo más profundo de las bóvedas repletas de tesoros. Sin embargo, una campaña vuelve rápidamente a la vida y se siente más “real” cuando los héroes abordan problemas de vez en cuando. Pero hay una línea muy



estrecha por andar, la cual quizás puede ser mejor expresada como una pregunta: ¿ Es posible crear un espacio en el cual los jugadores puedan tener diversión luchando contra problemas serios tales como la corrupción política, esclavitud, nobles sacrificios, prejuicios, genocidio y falta de ética? Así lo creo.

D&D es el primer y más famosos juego, y un juego se supone que entretiene a los jugadores, no los hace sentirse como si estuvieran en la escuela, en la iglesia o en el trabajo.

Esto no significa que yo, como DM, no ponga a mis jugadores y sus personajes en situaciones donde su moral, ética y perspectiva puedan en ocasiones ser puestas a prueba o cuestionadas. Por ejemplo, ¿Cómo pueden los personajes tratar con un mago enano amistoso que mantiene a un semiorco esclavizado? ¿Cómo pueden interactuar con granjeros furiosos empeñados en quemar a una mujer inocente en una pira porque sus cultivos se están perdiendo y ellos no saben por qué?

D&D es más que un juego – es un juego de rol. Semana tras semana, los jugadores están intentando ponerse en las botas de sus personajes y tomar decisiones que reflejen los alineamientos elegidos y rasgos de personalidad de sus personajes. El Rol es, por su naturaleza, una salida para explorar diferentes facetas del comportamiento humano y animal. El Rol es, para muchos de nosotros, una salida segura para explorar varios problemas que nos enfrentamos los humanos en nuestra vida real, pero con un entorno seguro libre de consecuencias reales. En una partida de D&D, puedo matar y saquear al contenido de mi corazón y seguir estar indignado por un reino maligno que incendia una iglesia hasta los cimientos porque sus sacerdotes adoraban a un dios impopular. Los Problemas dan a jugadores que les gusta jugar al rol algo para hincar sus dientes en ello.



Lecciones aprendidas

No puedo asumir que todos los Dungeon Masters tienen un montón de experiencia



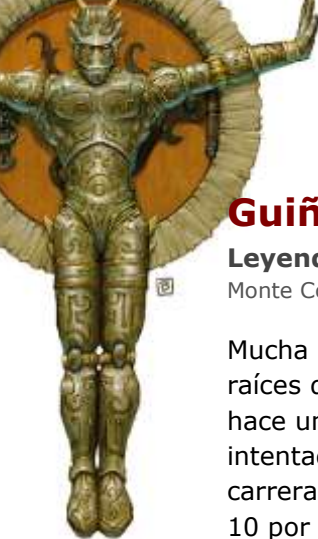
llevando campañas que traten temas serios, pero puedo estar sorprendido al escuchar de parte de un DM que lleva una partida de D&D que no, en algún momento, enfrente a los jugadores con un dilema moral, problema ético o casualidad similar. Un ejemplo clásico: Los héroes masacran una tribu maligna de goblins, arrasándoles y encuentran una cueva que contiene varios crías goblin inofensivos. De repente los personajes se enfrentan con un problema ético: ¿Matar a las crías goblin, o dejar a los niños sobrevivir? Algunos DMs evitan el problema apartando los niños de la ecuación, no por otra razón si no que no a todos los jugadores disfrutan enfrentándose con este tipo de problemas, y esto es perfectamente aceptable.

Si piensas que tus campañas necesitan problemas, aquí tienes algunos consejos generales que han servido bien en los últimos años.

Intenta no golpear a los jugadores en la cabeza con un problema. Un jugador no va a conseguir estar muy excitado por "una aventura especial" sobre el mal y la intolerancia racial, o en un mundo en el cual su personaje enano es criticado por todo PNJ no-enano semana tras semana. Mejor presentar un problema con ligeras pinceladas, y dejar a los jugadores que hagan un gran asunto de él (o no). Si los jugadores pueden hacer la vista gorda al enfrentarse a un problema, allá ellos. Algunos problemas resonaran; otros no.

Deja a los jugadores hacer sus propios juicios. La mayoría de los jugadores que conozco no quieren que les digan cómo deben sentir sus personajes o como deben de reaccionar en una situación dada. Prefieren hacer esos juicios por sí mismos, basados en su entendimiento de que motiva y provoca a sus personajes. Si a los personajes median con un monstruo herido, déjales decidir si es mejor masacrar o sanar a la criatura. Imponer tu propio juicio en la situación no hace que la decisión sea más atractiva o desafiante para los jugadores.

Presentar los problemas de forma correcta y responsable. Dioses sois, si decides presentar un problema controvertido en el marco de tu campaña de D&D, ten en cuenta que un problema, por definición, puede ser contemplado desde más de un punto de vista. Si intentas usar a fanáticos religiosos como villanos, por ejemplo, puede ser lo adecuado que no los uses como herramientas para reflejar tus dudas personales sobre la religión organizada o sobre tomar toda religión por el lado negativo. Mejor mostrar más de un aspecto de la devoción religiosa mediante la inclusión de unos pocos devotos que no sean malvados y fanáticos. Créeme cuando digo que el clérigo del grupo te lo agradecerá.



Guiño al Realismo

Leyendas y Tradiciones

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

Mucha gente mira a Dungeons and Dragons como una simulación. Ciertamente, las raíces del juego se encuentran en la simulación. El juego distingue entre el daño que hace una espada y el de una lanza, por ejemplo. En las distintas encarnaciones, se ha intentado distinguir entre la velocidad de un caballo de batalla a la de un caballo de carreras, describiendo cuánto tiempo puede necesitarse para excavar una habitación de 10 por 10 llena de escombros, y calcular con qué frecuencia un enemigo inteligente golpea en la cabeza de otro enemigo en comparación con el resto del su cuerpo. Pero cuando la gente habla de "realismo" en el D&D, siempre pongo esas comillas mentalmente, porque últimamente, el D&D no es muy realista. En cambio, cuando es posible, hace intentos de complacer a la gente interesada en la simulación realista sin ralentizar el juego o hacer las cosas demasiado engorrosas. (Tiene esto, a veces fallos, pero es acertado con mucha más frecuencia.)

Esto intentos ocasionales son generalmente nombrados como "guiños al realismo". He estado pensando sobre esto, y realmente, esta frase resume todo el juego realmente bien. El juego es una gran ayuda a la fantasía que también ofrece un guiño al realismo. Creciendo desde los wargames* históricos, con su fuerte dosis de simulación, el juego mezcla en gran cantidad de magia, monstruos, y otros elementos fantásticos. Pero incluso entonces, mantuvo un montón de realismo histórico. Con la transición desde la OD&D, los guiños al realismo incrementaron. Teníamos una lista detallada de armas de hasta, enfermedades, e incluso los tipos de gobierno para el uso de los Dungeon Masters mientras construyen sus mundos de campaña. Por no hablar de los factores de velocidad del arma y la tabla de "Arma versus Armadura". A partir de este momento, los niveles de simulación fluctuaban como el desarrollo del juego, pero no se puede negar que el guiño al realismo es claramente algo que un número significativo de jugadores a lo largo de los años han sentido que era importante. Pero, ¿Cuánto realismo es demasiado? ¿Cuánto es suficiente?

Podría ser una pregunta incluso más compleja que esto. Tomemos, por ejemplo, los puntos de golpe. El concepto de los puntos de golpe se ha mantenido más o menos constante a lo largo de la vida de juego. Es un elemento clave, sin duda algo que hace lo que es y ha sido el juego de D&D. En varias ocasiones, el juego ha tratado de dar explicaciones de lo que representaban los puntos de golpe y por qué los personajes ganaban más a medida que ganaban experiencia, y por qué un guerrero de nivel 10 puede saltar de una cornisa de 50 pies de altura y sobrevivir mientras un personaje de nivel 1 no podía. Con los años, los jugadores han desarrollado sus propias justificaciones que se adaptan a sus propios puntos de vista del juego y la medida en que la fantasía invade la realidad y viceversa (y los jugadores que no se preocupan por esas cosas lo han ignorado, por lo general)



El ácido, ii Quema!!

Quizás el hecho que los jugadores individuales vienen con sus propias justificaciones – sus propios guiños al realismo- es de hecho es un punto muy fuerte del concepto. Tu y



yo podemos ver los puntos de golpe diferentemente (y de hecho, puedes preocuparte mucho por explicarlo, mientras puede no importarme a mí en absoluto), y estar esto bien. Debido a que el juego no llega demasiado lejos en reino de la simulación con un sistema que fuerce a la gente a sufrir personalizaciones por huesos rotos y controle cada pequeño moratón, esto mantiene la suficiente flexibilidad como para abarcar tanto tu explicación de los puntos de golpe y mi falta de estos.

Todo esto significa que diseñar para D&D es complicado cuando trata de determinar el grado en que la simulación afecta el juego. Esta el guiño a la realidad que el juego ofrece, y por otro lado está el que la sala proporciona por medio de los propios guiños de los jugadores.

Comprender donde se encuentra el público actual (en oposición a decir, el público de 1974, o el público del 2000) en lo referente a la cuánto es suficiente en guiños a la realidad es algo realmente importante para mí. Espero me respondáis en la encuesta de preguntas de esta semana y dejarme conocerlo.

Hasta el siguiente encuentro!!





"¿Cuántos héroes han muerto en el abrasador aliento de un dragón rojo creyendo que sus armaduras les protegerían? ¿Cuántos han muerto bajo la poderosa mirada de un contemplador porque pensaban que con sus armas los destruirían? No amigo mío, no llevo tantos años viajando en busca del arma definitiva. No deseo objetos capaces de echar a volar mi ego. Esto es lo que deseo. Tras una extensa búsqueda, al fin, Los Secretos de Aoren están conmigo y ellos contienen el arma más poderosa: conocer mis debilidades."

Tesdart de Aguas Profundas

Recopilación de artículos traducida por:
Aoren

Montada y maquetada por:
An-Tuan Kenobi

PÁRAMOS PERDIDOS

DUNGEONS & DRAGONS