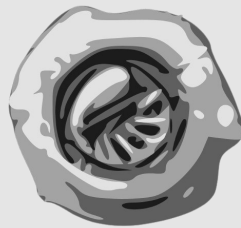


NARRACION

Indicé

Antagonistas, los Jinetes del dinamismo	2
BrainStorm para Roleros	4
¿Cómo dirigir Personajes Malvados?	5
¿Como llevar Personajes Malvados?	6
Concepción y Desarrollo	7
Cuando la Muerte nos sorprende	11
Crónicas	13
De Narrador a Actor	17
De Vocación Narrador	22
Soy el Animador	25
El arte de dirigir en Jornadas	27
El Juego tal y como es jugado... ..	32
El Kaos en la partida	35
Hack & Slash	38
Irrealidades en el Mundo de Tinieblas	41

Compilación de Artículos respecto a Narración extraído del sitio www.oscurossecretos.com.ar



NARRACION

Antagonistas, los Jinetes del dinamismo

Todo Narrador desde el momento que imagina el desarrollo de su partida -la trama ideal- debe tener en cuenta que, el combustible que mantendrá vivo el interés de los jugadores, son los antagonistas.

Entiéndase por Antagonistas a toda personaje, objeto, situación que se oponga o amenace a los PJs. Los Antagonistas son los heraldos del conflicto, su presencia obliga a los jugadores a pensar, decidir, luchar y resolver. De lo contrario, perderán algo preciado, quizás su vida.

¿Por que se necesita conflicto en las partidas? Las personas son cuerpos en reposo, para moverse necesitan que una fuerza los mueva. Esta fuerza surge de la necesidad; de la necesidad de diversión, placer, dinero, trabajo, amistad, etc. Los jugadores interpretan personajes que tienen sus propias necesidades. Algunos jugadores perciben, y por lo tanto, interpretan con mucha facilidad estas necesidades, otros en cambio, no logran comprender la naturaleza y motivación de sus personajes, y se mantienen inactivos, pasivos.

La inclusión de un Antagonismo es la fuerza que moverá a los personajes en reposo, inactivos. El antagonismo puede ser cualquier cosa mientras sea suficiente motivo para que los jugadores actúen. Nuevamente nos encontramos con lo subjetivo; es decir, la necesidad de evaluar a los antagonismos en dependencia de los jugadores, o mejor dicho, de los PJs. Lo que para un jugador puede ser motivo para actuar, para otro no significa nada en lo absoluto.

Luego el antagonismo debe ser un grito a la acción, debe transmitir una sensación de urgencia a los jugadores. No solo debe convencerlos que deben actuar, sino que deben hacerlo pronto. El Narrador necesita que los jugadores sientan la necesidad de actuar, y consecuentemente, interac-

tuar con la trama y avanzar en ella, pero en ese momento y no mas tarde. Sino mientras los jugadores se deciden a actuar la trama permanece estática, o solo los bastidores (acontecimientos que ocurren mas allá de la percepción de los jugadores, como las acciones de los PNJs) se mantienen en movimiento; y todos los Narradores saben lo desesperante ver que esto ocurre.

Esta fuerza que mueve a los personajes a jugar, origen de la inercia, no debe ser solo inicial, debe ser permanente, constante y sonante. Se puede describir un antagonismo inicial con una gomera, ambos impulsan la partida, pero inexorablemente iniciara el descenso hasta caer. La trama debe ser como una cañería y el agua, el antagonismo, que los impulsara constantemente hacia el final del caño. Los jugadores requieren una serie de antagonistas consecuentes (resuelven uno y aparece otro) o un antagonista final y poderosamente atrayente (que los mantenga en movimiento toda la partida).

La partida necesita ir alimentándose del conflicto entre los jugadores y sus antagónicos. Son como los polos de dos imanes que solo se atraen cuando son opuestos. Los jugadores deben sentirse atraídos por su opuesto aunque no con el mismo fin que los imanes, sino para resolverlos y anularlos. Cuando los jugadores logran anular su opuesto vuelven a estancarse, es por ello que el Narrador, debe incluir otro opuesto para continuar con el movimiento.

En conclusión, el Narrador debe incluir antagonismos en la trama que sean tan generales que abarquen los miedos o intereses de todos o la gran mayoría de los jugadores; capaces de transmitir la urgencia de actuar al instante; y deben aparecer en numero suficiente y regular para mantener la inercia o movimiento durante toda la partida.

NARRACION

Tras esto yace un objetivo, combatir la estasis o negatividad. Creo que todo jugador veterano a jugado mas de una partida en la que no saben que hacer, sencillamente están durante media hora hablando y discutiendo sobre alguna noticia de actualidad, el próximo suplemento de White Wolf, una vieja aventura o cualquier cosa, puesto no tienen ni la mas mínima necesidad o idea de continuar jugando. Se pasan golpeándose contra callejones sin salida o durmiendo apaciblemente en vuestros sanctasantorum.

¿Cual era el problema? La falta de antagonistas que trae de la mano la estasis, el estancamiento de la partida. Hasta el Narrador menos perspicaz puede percibir cuando su partida pierde interés. Luego debe evaluar la razón. Básicamente suelen ser dos: la falta de antagonistas o la mala planificación de las escenas. De este ultimo problema, ya he hablado lo suficiente en Errores Tramando, en cuanto al primero, espero poder aclararla en este boletín.

Ambos casos se resuelven con una planificación mas concienzuda, que no es necesariamente mas lenta. Alcanza con que el Narrador disponga



con eficacia del tiempo que utiliza en preparar la partida. Si se tiene en cuenta cuales son los factores que harán divertida una partida, será mas fácil incluirlos. La inspiración tendrá el trabajo mas fácil pues dispondrá de una plétora de conocimientos técnicos que dirijan su esfuerzo creativo. Dejara de crear material en bruto que el Narrador deberá moldear para darle una coherente forma; la mente se transformara en una mina en la que el Narrador podrá explotar material útil para sus partidas, con mucho menos esfuerzo.

En síntesis, una partida dinámica incluirá una escenificación que permita a los jugadores entender el problema, y un conjunto de antagonistas que los alienten a entender el problema. Uno sin otro, resultan nada.

Una ultima aclaración por si alguno no comprendió la naturaleza del antagonista. El antagonista no es un PNJ con el que combatir, aunque puede ser. Los Antagonista son toda fuerza que se opone a los jugadores y los amenaza con quitarles algo. Sino existe esa sensación de peligro a perder algo, los jugadores tampoco reaccionaran.

Lo que puedan perder varia según los miedos y motivacio-

NARRACION

BrainStorm para Roleros

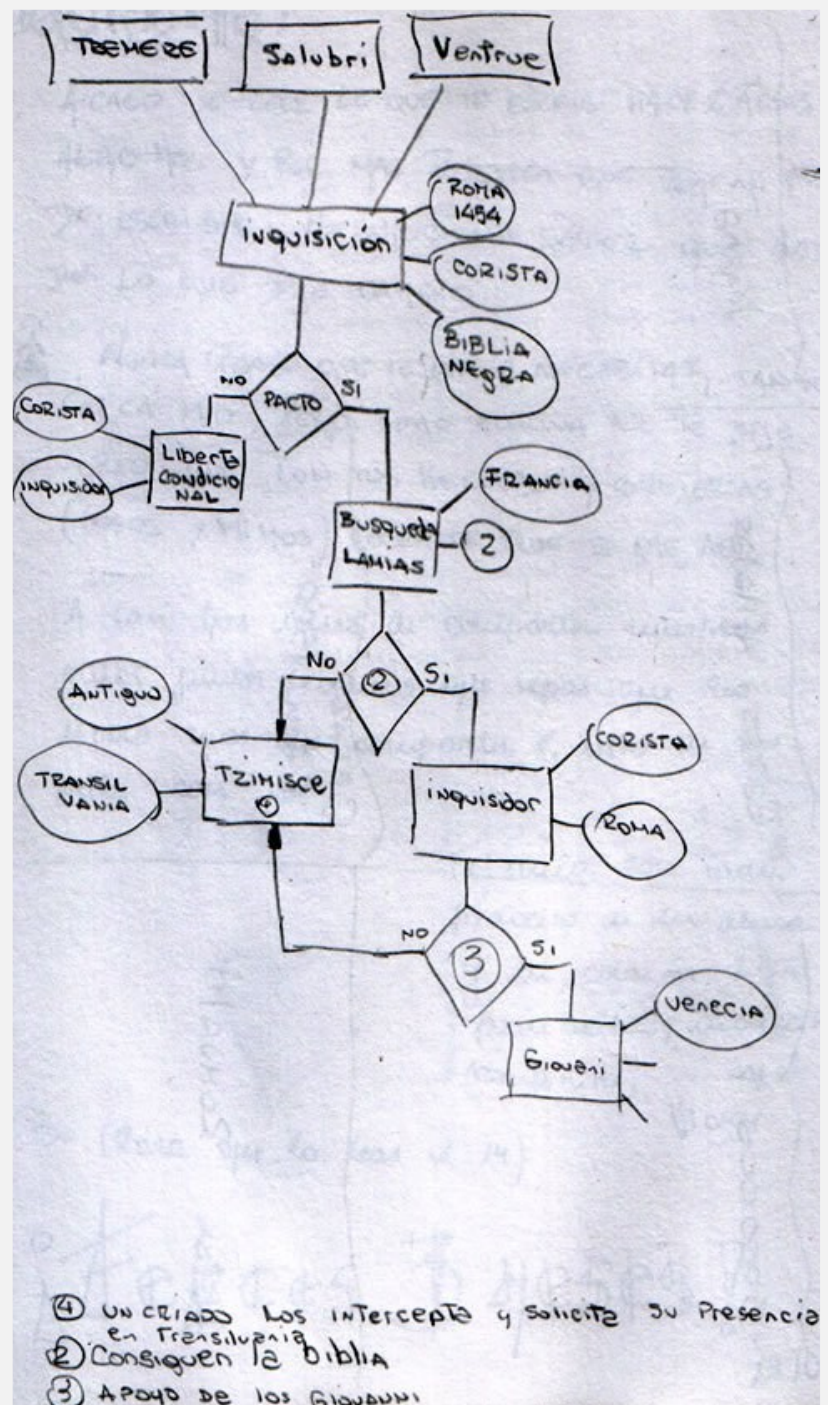
El Brainstorm es una herramienta de generación de ideas muy utilizada en muchos ámbitos, incluso a nivel profesional. Yo lo he usado muchas veces en el ámbito rolero con resultados sorprendentes.

La clave del Brainstorm es que en las primeras etapas de la ideación de algo, la cantidad es mejor que la calidad. Si esperas tener "La Gran Idea" te verás frustrado porque no llega. Cuando haces un Brainstorm, lo que haces es generar muchas ideas de forma rápida, sin juzgar nunca si son buenas o malas. Simplemente coge una hoja de papel y un boli y escribe todo lo que se te ocurra, por muy descabellado que te parezca.

Este es el resultado de uno de mis Brainstorm. Está borroso a propósito, porque es de una partida real. Como ves en un Flujograma, situamos la idea fundamental en la parte superior de la hoja y empezamos a hacer ramas por cada nuevo camino que se nos ocurre. Estas ramas suelen crear unas nuevas, porque siempre se te ocurren cosas nuevas sobre otras. La ventaja que tiene el Flujograma sobre la lista es que se ve muy rápidamente si ha surgido nuevos temas importantes, y cómo las ideas están relacionadas unas con otras. Elige la forma que mejor que te venga para plasmar ideas de forma rápida, pero lo verdaderamente importante es que quede todo el proceso de generación de ideas quede reflejado en un papel al que puedas volver a acceder más tarde.

Una vez te quedas sin ideas y no se te ocurre nada nuevo, es hora de echar un vistazo a todo lo que has escrito, y ahora sí, juzgar, clasificar y

desechar ideas. Quizá incluso al revisar se te ocurran cosas nuevas. Este es un proceso iterativo, y puede ser muy enriquecedor y entretenido hacer sesiones de Brainstorm cada



NARRACION

¿Cómo dirigir Personajes Malvados?

Es aún más desafiante dirigir a un grupo de PJS malignos o a uno solo dentro de un grupo de alineamiento bueno. Requiere algo más de preparación y de experiencia que una partida normal, así que sólo lo recomiendo a jugadores ve-

Puedes utilizar estas metas para enlazar de forma personal al personaje en la trama o incluso para desarrollar aventuras secundarias totalmente nuevas. En este caso, te ayudará a que el jugador que lleve el villano no “busque bronca” a lo



teranos que busquen algo nuevo.

1. La Preparación.

Siempre me gusta dedicar un tiempo a que los jugadores hablen entre sí y busquen relaciones entre los personajes para que una vez comiencen la aventura no sean un grupo de desconocidos. Este paso es aún más importante si hay personajes malignos de por medio. Asegúrate de que haya al menos un grado de confianza y lealtad suficiente como para que puedan dormir sin miedo a que otro personaje lo apuñale, o para que los repartos de objetos mágicos no se conviertan en carnicerías.

2. Los Objetivos.

Un personaje con objetivos es mucho más fácil de dirigir.

loco. Como dijo un sargento de la milicia local una vez en una de mis partidas: no hay criatura más peligrosa en el mundo que un aventurero aburrido.

3. La Competencia.

Una de las ventajas de dirigir a jugadores malignos es que los enemigos pueden ser muy variados y divertidos. Pueden estar enfrentados a las fuerzas del bien tan a menudo como a otras organizaciones criminales o archivillanos. Y a muy distintas escalas. Por ejemplo, los paladines de una Iglesia del Bien pueden estar buscándoles para entregarles a la justicia por robar un templo, mientras que un Duque puede utilizar su influencia política para entorpecer en otra dimensión a los personajes.

Y sobre todo ¡divertirse! Si la partida se empieza a convertir

NARRACION

¿Como llevar Personajes Malvados?

Siempre que oigo “quiero llevar un personaje malvado” me echo a temblar. En todos los años que llevo jugando a rol he visto muy pocos jugadores que sepan llevar un personaje maligno en el grupo. Al final, suele acabar inexorablemente en discusiones y en la ruptura del grupo por alguna parte. Hoy os voy a lanzar un par de ideas para que esto no ocurra la próxima vez que os hagáis un personaje malvado.

- **No olvides que juegas con más gente.** Asegúrate de que puedes trabajar en equipo con los otros personajes. No utilices la frase “es que estoy roleando mi personaje” para justificar acciones lesivas contra tus compañeros o contra el ambiente de la partida.

- **No hagas a tu personaje más malvado de lo que necesita estrictamente ser.** Será mucho más creíble y divertido para todos. Por ejemplo, si quieres llevar un noble frío y manipulador con grandes ambiciones políticas, es posible que hasta quieras hacer buenas acciones para ganar fama entre el populacho.

- **Ser malvado no significa ser un maniaco psicópata.** Un personaje malvado no tiene por qué usar la violencia contra todo aquello que se le ponga delante. Nos quejamos a veces de lo típicos que resultan los personajes malvados en las películas de Hollywood para luego hacerlos aún más típicos como personajes. Desde

luego, si estás pensando en robar a tus compañeros mientras duermen o traicionarlos y matarlos a todos, el asunto se te está yendo de los manos.

- **Juega con la moralidad gris.** A veces, cuando queremos jugar un personaje maligno en realidad lo que queremos es huir del héroe buenazo. Irnos a moralidades más ambiguas, en el que el personaje tenga sus fallos, pasiones, miedos y buenos momentos, que busque el provecho propio dentro de los márgenes de lo socialmente aceptable y sin perder los lazos que le unen al grupo.

En resumen:

La mejor forma de llevar un personaje malvado es buscar un objetivo para serlo, y no desviarnos de él. Que el personaje no sea un santo pero tampoco un maniaco sociópata. No seas más malvado de lo necesario.

Escrito por Tharlorn – <http://veintecaras.blogspot.com>



NARRACION

Concepción y Desarrollo

La planificación de las partidas. Es una de las principales y mas obvias diferencias entre el Narrador y el jugador, este ultimo solo tiene que jugar el día que la partida esta planeada y no realiza ningún otro tipo de esfuerzo con anterioridad, en cambio, el Narrador dedicara horas de su tiempo libre en la preparación de la aventura, o por lo menos los mas meticulosos.

Hay muchos métodos o técnicas para crear una aventura, pero cabe dividir la creación de una partida en dos partes: Concepción y Desarrollo. Lo primero suele ser lo mas difícil, y lo segundo suele ser algo opcional para algunos y para otros una necesidad impostergable. La Concepción es el momento en que nuestras mentes intentan descubrir la semilla de una historia, imaginar el argumento de la aventura, pensar el inicio, etc., y el Desarrollo, es cuando a partir de esta idea en bruto se la refina hasta alcanzar la calidad de una historia.

A continuación indicare técnicas y métodos comunes para la Concepción y el Desarrollo, pero notaran que esta división es algo difusa y que los limites son subjetivos. Además no me explayare demasiado en ninguna de las técnicas ni entrare en materia sobre el Desarrollo puesto planeo hacerlo en boletines posteriores, pero con esfuerzo notaran el objeto de estas y tal vez puedan desarrollarlas en sus propias creaciones.

Concepción

Como ya he explicado, este punto es donde nuestra mente comienza a maquinarse en bien de engendrar un esbozo, aun que sea, de la partida. Aquí es cuando la creatividad y la imaginación de un Narrador se ponen a prueba, aquí es donde la mayoría fracasan porque sus mentes quedan en blanco sin una idea, sin chispa. Si te pasa esto no te preocupes

todavía, debes creerme cuando te digo que a todos nos pasa. Muchas veces porque buscamos una aventura perfecta, que tenga de todo y en la medida justa, porque suponemos que aquí esta todo. La verdad tras esto, es que la concepción de la aventura y el desarrollo son solo una parte de la Narración, y que la mejor aventura puede fracasar estrepitosamente si el Narrador no pone toda su capacidad al momento de dirigirla.

Para aquellos que tiene problemas en la Concepción pues sus mentes parecen incapaces de inventar algo, deben saber que nuestras mentes (o por lo menos las de la mayoría) no pueden constantemente arder de creatividad. Pero uno puede buscar la forma de inducirla a ese estado donde la mente alcanza enormes latitudes de imaginación y somos capaces de idear cosas increíbles, flashes (en honor a la velocidad con que estos aparecen y desaparecen). Algunos la alcanzan escuchando música con auriculares, leyendo libros de ciertos autores, viajando en colectivo, mirando las estrellas, frente a una chimenea, sentados en un cómodo sillón... hay infinitas formas y cada uno debe descubrir cual o cuales son las que su mente necesita, y luego a explotarlas como minas de oro.

Este paso no va mas allá de tener una vaga idea de la aventura, una semilla como algunos la llaman, y con suerte algunos detalles mas, pero el resto de la creación queda a manos del Desarrollo. Vale decir que no todos cumplen con el siguiente paso, y estos son los que practican la técnica de la Verdadera Improvisación, pero se conocen muy pocos con este don.

Supongo se abran dado cuentas que no existe pocas técnicas reales para la Concepción, y de las cuales mencionare las mas importantes: descubrir el estímulo adecuado para exal-

NARRACION

tar la mente, pero de todas formas comentare unos mas que suelen ser ignorado:

Documentación

Esta técnica esta íntimamente relacionado con la ya mencionada auto búsqueda de la inspiración pero por sus particularidades prefiero enmarcarla en una técnica. El Narrador entrenado en esta técnica esta siempre atento a tomar nota de cualquier flash, idea, concepto, referencia, etc. que pueda surgir de variadas fuentes: libros (de rol, literatura, escolares, científicos), películas, noticias (televisadas, diarios), artículos periodísticos, etc. Estas notas deben mantener cierta capacidad de transmisión, es decir, que sean inteligibles. Conviene mantener un anotador mientras se lee un libro para copiar alguna idea con referencias a la pagina, recortar pedazos de diarios o revistas, etc. Luego uno puede revisar este conjunto de notas y elegir las que tienen mas posibilidades de incluirse en la partida.

Verdadera

Improvisación

¿Que se puede decir del método mas común de los creativos, los haraganes y los que-nunca-tuvieron-tiempo? Principalmente que no hay pasos estipulados a seguir para desarrollar este método, mas que el Narrador guíara la partida al ritmo que se la juega, recurriendo a su propia imaginación espontánea, las decisiones de los jugadores y las circunstancias del juego. Para algunos esto resulta tan sencillo como leer un libro y, en cambio para la otros algo imposible. No obstante la verdad tras este método es que todos los Narradores improvisan en algún momento de sus partidas por mas que las hayan preparado detalladamente, y la mejor forma de hacerlo: es confiar en uno mismo y utilizar el sentido común; y saber que nadie improvisa toda la partida, sino que siempre existe aunque sea una idea vaga y volátil para

darle un mínimo curso a la aventura. La mayor desventaja de este es que suele resultar inútil en jugadores con poca iniciativa, y que generalmente los jugadores veteranos o perspicaces notan la inestabilidad de la trama y los desanima, a menos que el Narrador sea un consumado improvisador del que los jugadores ya tienen antecedentes de buenas partidas improvisadas.

Desarrollo

Luego de tener la semilla de la historia y tal vez algunos detalles aislados, se inicia el Desarrollo, donde concienzudamente el Narrador enriquece la idea original dándole poco a poco forma a la materia in bruto que extraída de nuestras mentes. Aunque no todos obran este paso, la mayoría si lo hace de una forma u otra. Solo aquellos que practican la Verdadera Improvisación obvian este paso.

Quiero aclarar desde un principio que el desarrollo no tiene porque ser necesariamente escrito como verán en la técnica sin tinta. Muchas veces alcanza con tenerlo todo en la cabeza o hacer algunos dibujos. Pero si es importante definir algunos puntos en la trama de la aventura. Estos puntos esenciales son el Inicio (donde, como, por que y para que) y el Final. El nudo o Desarrollo de la aventura no puede ser del todo predicho pero siempre el Narrador deberá incluir algunos elementos nuevos para mantener la inercia de la aventura y el dinamismo. Estos elementos pueden ser básicamente:

- PNJ (lucha, alianza, dialogo, intercambio, etc.)
- Contexto-ambiente (catástrofes, declaraciones de guerra, muertes, etc.)
- Objetos (se pierde, aparece, es mágico, contiene un secreto, etc.)

NARRACION

El Narrador que prepara una aventura además define cuando intervendrá con los elementos mencionados según se cumpla cierta condición de:

- Espacio: esto incluye todo tipo de lugares.
- Tiempo: ya sea un momento dentro del día o una posición en la trama lineal.
- Acción: los jugadores interactúan con cierto elemento de la trama que activa el otro elemento.

Ciertamente, el nudo de una trama no es algo que pueda estar del todo previsto puesto que se debe considerar para que la aventura mantenga el realismo, que los jugadores pueden cambiar ciertos elementos y que estos cambios pueden tener consecuencias inmediatas obvias. Es desalentador notar que destruyes un edificio, pero como el Narrador no lo tenía incluido en sus posibles no ocurre nada, clásica aventura de un modulo inflexible.

Como prefiero explayarme mas sobre la trama y su preparación en otro boletín para así tocar temas mas íntimos a esto, continuare con las técnicas:

Sin Tinta

Este método es bastante habitual y muchos lo confunden con la Improvisación. Consiste en simplemente aprovechar los momentos de inspiración (flash) para ir esbozando la trama de la aventura, imaginando las escenas, los PNJ, etc. y luego dar un cuerpo general que une lo que hasta el momento había imaginado y deja el resto a la improvisación e iniciativa de los jugadores, sin dejar nada asentado en papel, incluyendo los perfiles de los PNJ en la mayoría de los casos. Al ser espontáneo y ligado a las circunstancias el instante de inspiración, esta técnica suele resultar complementaria para los métodos que utilizan notas, guiones, etc. Pero lo peligroso de este método es que la escena imaginada o flash son

alimentados por la imaginación espontánea y cuando esta llama -que por un momento ardió furiosamente- se vuelve amansar y lo hasta el momento imaginado pierde sus cimientos y comienza a desaparecer o perder sentido, a veces hasta llegar al olvido dejando solo la amarga sensación de haber poseído por un momento una excelente idea y ahora casi imposible recordar. O bajo la tensión nervioso, que algunos experimentan al dirigir, la idea pierde toda la cohesión y lógica que hasta el momento había convencido al Narrador de su aptitud para ser explotada como argumento de la partida.

Organigrama

Este consiste en utilizar recursos visuales, ya sean simbólicos o gráficos, para planear el desarrollo ideal de la aventura (hablare mas al respecto del “desarrollo ideal” en mis próximos boletines). Son recursos comunes: los símbolos de matemática, biología, física, etc., los dibujos representativos, las flechas, corchetes, llaves, paréntesis, etc., y la forma en que son diagramados: horizontalmente (la mayor parte de las veces) aunque también se puede vertical, diagonal o hasta elípticamente. Las ideas y escenas se interconectan mediante los recursos -ya mencionados- y siguiendo un orden comprensible. Los programadores o analistas de sistemas suelen utilizar este método por su conocimiento de los diagramas de flujo en los que esta basado esta técnica. Es realmente útil para aquellos que logran utilizarlo correctamente pues permite la comparación sincrónica de la trama con otros acontecimientos, la subordinación de ideas y la facilidad para revisarla durante la partida.

Chuleta

La palabra es de origen español y se refiere a elaborar un resumen de la partida. Incluye: el nombre de tus persona-

NARRACION

jes, sus motivaciones y debilidades fundamentales y sus reservas de datos principales; descripciones mas detalladas de los puntos o lugares de la trama mas importantes, diálogos preparados, características de ciertos objetos, perfiles completos, etc., pero en general solo lo fundamental y necesario. Además durante y al final de la partida registras los acontecimientos que puedan influir en las próximas, ej.: destrucción de lugares, alianzas, nuevos PNJ, etc. Este método es el mas conveniente y el que suelo aconsejar (y por supuesto utilizar) por lo practico, sencillo y rápido.

Modulo

Este método es el mas largo y tedioso pero agradezco aquellos que de vez en cuando lo utilizan y nos dejan legado de sus ingeniosa imaginación. Reside en preparar puntillosa-mente toda la trama: de inicio a fin, con un detallado nudo. Dependiendo de la técnica esta puede incluir descripciones detalladas de todos los PNJ, lugares y hasta situaciones; puede estar divida en escenas circunstanciales, espaciales, etc. Este método lleva muchas horas de agotador trabajo pero suelen valer la pena porque aquí suelen surgir los planteos sobre las formas en que reaccionaran los PJ. Sin embargo para muchos Narradores presenta un problema común, el Síndrome “Destino”. La partida se desarrollara tal y cual el la escribió y no deberá dejar que sea distinta ni por un pellizco, resultando en Narradores que se ahogan en un vaso de agua. Otras veces esta técnica es refugio para aquellos incapaces o inseguros de su habilidad de improvisación, que prefieren escribir hasta el ultimo posible analizando todas las variables pensadas, y que al tiempo termina agotando al Narrador, o nunca llega a terminar el modulo a tiempo. En mi opinión, aquel que tiene ganas, tiempo y habilidad para escribir los módulos, que no deje de hacerlo, y para aquellos que los leen tengan cuidado. Utilícenlos con libertad, y pre-

ferentemente mas como una guía, y no como la trama definitiva.

NARRACION

Cuando la Muerte nos sorprende...

Es el destino de los seres vivos. En la frontera entre la vida terrena y el Paraíso prometido. Es temor de los reyes mortales. Es lo contrario a inmortalidad. Es la mortalidad.

Si los seres humanos, si todo, esta condenado a morir, incluso nuestra ideas tienen una duración finita, ¿por que no van a tener que morir los personajes?

Todos sabemos que los personajes jugadores tienen niveles de salud, puntos de vida, etc. que señalan cuanto puede un personaje resistir antes que la planilla de personaje se pueda reciclar. Pero a pesar que los jugadores saben que sus personajes son susceptibles de morir, muchos no lo aceptan.

En realidad, a ninguno de nosotros nos gusta perder un personaje que lleva meses de partidas. Empezó desde esa primera partida gloriosa y sobrevivió a las peores calamidades, obstáculos y criaturas. Finalmente, adquiere un aura de predestinación y se arraiga tanto en el cariño del jugador que su muerte no puede significar otra cosa que dolor.

Pero esto no seria mayor inconveniente, si ese dolor no alimentara resentimientos contra su asesino. Porque al fin y al cabo, el asesino no es otro que el Narrador. Los jugadores tienden a juzgar la muerte de sus jugadores por un subjetivo status de gloria y honor. Si el personaje muere honorablemente, o sea con mucho dramatismo, o lleno de gloria, o sea contra una bestia de fuerza épica, entonces y solo entonces, el jugador reflexiona sobre la posibilidad de no enfadarse con nadie por la muerte de su personaje.

Sin embargo, los Narradores son una raza caprichosa y torpe, y no faltan las veces que mate a un personaje "deshonrosamente" sin otorgarle un solo laurel de "gloria".

¡Que crimen! Detener la existencia ficticia de ese titán de la guerra, de ese archimago omnipotente, de aquel agudo investigador Aquí trazamos una línea, pero antes indicamos de que se trata esta línea.

Los Narradores cometen errores, son humanos. Y estos errores son mas frecuentes cuando un PJ se transforma en una molestia. Cada vez es mas difícil presentarle retos decentes a esa bola de músculos, porque termina decapitándola. Aquel mago conoce todos los hechizos. Y el investigador nunca pasa nada por alto. El Narrador no logra incluir antagonismos competitivos para esos superpersonajes.

Pero no le echemos la culpa solo a los superpersonajes. Los Narradores pueden tener propósitos. Tienen que matar a alguien. Lamentablemente te toca a ti, pero no es nada personal. Es cruel e injusto. Acaso no suelen decir que la vida es injusta. Es un recurso que a pesar que muchos Narradores rechacen, otros lo tienen en cuenta.

Por ultimo, empero la razón mas común, es el Narrador es humano, comete errores y puede matar al PJ injustamente. Enfrentarlo contra una súper criatura, un fin inexorable, etc. La tarea del Narrador no es sencilla y debe tener muchas cosas en cuenta durante las partidas y antes, no es extraño entonces que cometa faltas a la ética del Narrador: matar injustamente.

Ahora, estos casos son una línea que separa a los jugadores. Aquellos que entienden que los PJs son mortales y cuando mueren lo lamentan pero no culpan a nadie mas que la naturaleza. Y todos los otros que no comprenden el concepto de mortalidad y culpan al Narrador o sus compañeros del cumplimiento de la clausa de finitud de su personaje. Los primeros son jugadores serios y adultos; los segundos, toda-

NARRACION

vía necesitan perder unos cuantos personajes mas y luego comprenderán.

No obstante, no podemos concluir acá. Narradores sabed que es cruel matar personajes sin una justificación o modus operandi valido para la ética. O sea, no hay que matar porque es una partida de “limpieza” o “purificación”, o porque “voy empezar de nuevo”, o “porque de vez en cuando tengo que matar alguien”. La MORTALIDAD es un recurso que un Narrador hábil blande como amenaza o estímulo.

Reconoced la verdadera utilidad de la Muerte, y no abusen de su facultad soberana exterminando ante cualquier ocasión. Nosotros, los jugadores, se lo vamos agradecer.

NARRACION

Crónicas

Algunos creen que una crónica no es mas que una correlación de aventuras con alguno vinculo o final ultimo, a pesar que no se equivocan es poco decir. Una crónica es una serie de aventuras que nacen de la interacción de los personajes con un escenario y una trama establecidas.

En la crónicas los jugadores se mueven por libertad propia con los estímulos correctos a la situación y no los que el Narrador en su intento de encajonar las posibilidades de acción y reacción determine. Esta crónica libre e ilimitada, no en todo sentido así que no se aterroricen, es una creación complicada y solo la recomiendo a aquellos con animo de trabajar. Pero cualquiera puede leer este documento y sacar algunos consejos para crear crónicas.

La clave de una crónica libre reside en la preparación de antemano de los elementos mas importantes que la componen, como los pnj's: aliados, neutrales, enemigos; los lugares importantes, política, etc. Si tienes todos estos factores mínimamente detallados estarás preparado para cualquier situación imprevista.

Conceptualiza

El primer paso es definir el tema y tipo principal de la crónica para a partir de esto, desarrollar las posibles circunstancias que se pueden presentar. Dentro de los conceptos habituales están: misterio, intriga, aventura, etc., pero existen variedad de temas. De todas formas, el concepto es algo vago, por lo que también hay que elegir el tema, un resumen en una frase o palabra, ej.: Camarilla contra Sabbat, Traición, Garou contra Pentex, etc.

Luego se desarrolla la trama de la crónica, aunque se desea que sea libre debe existir una trama, una sucesión de acontecimientos, a pesar que estos pueden llegar a cambiar por

la interacción de los jugadores. La trama es muy superficial como un calendario y siempre debe estar abierto a modificaciones.

La utilización de giros inesperados son un excelente recurso en la narración cuando son aplicados correctamente por lo que no hay que regirse por la trama inicial sino mas bien actualizarla constantemente por las acciones de los PJ pues recuerda que todo tiene sus consecuencias, pero es preferible no modificar del todo el tema y menos el concepto para no marear a los jugadores.

No olvides que la crónica libre no tiene una trama rígida y lo único esencial es una idea de los caminos y desenlaces posibles, nada demasiados profundo por el momento y menos todavía final.

Escenario

El segundo paso es seleccionar el escenario y desarrollar todas las texturas de este. ¿Dónde transcurre la crónica? ¿Cómo es? ¿Quiénes lo habitan?. Si no estas familiarizado con el lugar donde transcurre la crónica recomiendo que recolectes algo de información para darle realismo y textura; en caso de ser una crónica con muchos viajes o a un nivel mundial esto te podría llevar demasiado tiempo por lo que un poco de información como política, costumbres y datos necesarios alcanzara. De todas formas no te preocupes si necesitas improvisar sobre cierto lugar, porque de todas maneras este es tu Mundo de Tinieblas y cada uno tiene el propio,

Es importante poblar los lugares mas importantes donde transcurrirá una campaña e indicando de cada personaje: naturaleza, conducta, concepto, afiliación (o clan, tribu, linaje, etc.), metas, pero no sus estadísticas a menos que sea

NARRACION

totalmente necesario pues esto a largara inútilmente la preparación. Si conoces varios juegos de Mundo de Tinieblas recomendamos darle un toque de variedad agregando lobos, vampiros, magos, changelings, espíritus, cazadores hasta tal vez una momia, un kuei-jin o un shih. Esta lista no es definitiva puedes modificarla, agrandarla o hasta achicarla según convenga.

Ahora debes determinar las facciones que pugnan o conviven dentro del espacio de la crónica, detalla: su política, emplazamiento, objetivos próximos y a largo plazo, los métodos o planes que utilizan para intentar conseguirlos, aliados, enemigos, y cualquier detalle que te parezca relevante para la crónica. Realiza esto con todas las facciones, si te interesa hazlo con las demás criaturas sobrenaturales. De esta forma crearas un complejo entramado político donde archimagos manipulan capillas de belicosos jóvenes para atacar un túmulo Garou, antediluvianos dirigiendo neonatos a combates contra el Sabbat, etc. Una buena forma es utilizar mapas de relaciones como los de los libros de vampiro donde a través de flechas se indica con una o dos palabras lo que opina la Liga Neonaturalista de la Capilla Hermanos de la Libertad, y esta de la primera; y así con todas las facciones involucradas.

Es importante no olvidar que los jugadores conviven entre humanos y estos no pueden faltar. Es interesante agregar desde simple vendedores de droga hasta cazadores de la Sociedad de Leopoldo pasando por investigadores del Arcanum. Si no para que existe la Mascarada, el Delirio, la Paradoja, sino para demostrar que los humanos pueden provocar muchos problemas a los sobrenaturales, no olvides el numero hace a la fuerza.

Planificación

En este paso debes determinar calendáricamente cuando ocurren ciertos eventos regulares (Tribunales, Elíseos, etc.) y cuando ocurrirán los acontecimientos específicos (la reunión entre el Theurge, líder del clan, con el sidhe Fionna, barón del feudo limítrofe del túmulo) y todo lo que tenga una importancia en su espacio-tiempo. Estos eventos podrían llegar a nunca ocurrir por las interacciones de los jugadores con el escenario o quizás cambiaria el momento pero ocurrirán inexorablemente un día u otro, eso es algo que tu deberás reflexionar al final de cada partida.

Para que los jugadores se sumerjan en la crónica es bueno establecer la vida privada de estos, además la mayoría de las criaturas sobrenaturales tienen una vida mortal con sus propios problemas como los lobos, los changelings y magos, probablemente un vampiro o un wraith no tengan una vida privada con familiares, trabajos, etc. pero tienen amigos, compañeros, etc.

Lo siguiente es crear el principio de la crónica. Como la primera escena de una larga obra es la mas importante por su carácter predictorio. Si decidimos que nuestra crónica trata de una serie de traiciones, la primer aventura podría comenzar con la muerte del mentor de uno de los jugadores en manos de uno de sus aprendices. Recuerda que la primer aventura también es el gancho de toda la crónica, un inicio aburrido no atrapa a los jugadores y se necesitara mucho esfuerzo posterior para lograrlo.

Aconsejo que el inicio de la crónica se creada detenidamente y analizada para estar seguros que el ambiente esperado la impregne y que no falte el gancho. El resto de la crónica es mas complicada planear puesto que lo que se espera es que los jugadores se sientan libres de hacer lo que quieran.

ADVERTENCIA: esto no significa que sea realmente así. Tu

NARRACION

como Narrador debes lograr poner indicaciones sutiles pero no limites, fomenta las decisiones propias y creativas en el grupo y recompénsalas aunque sean algo descabelladas.

La crónica tiene una trama, pero es interesante enriquecerla con posibles subtramas. Es decir, aventuras paralelas a la crónica. Tal vez, uno de tus jugadores se entere que los Tremere buscan a una niña y quiera buscarla para averiguar porque cuando en realidad la crónica trata de la lucha entre un matusalén del Sabbat y varias cuadrillas de la Camarilla por el control de Nueva York.

Tanto el calendario como las subtramas y otros recursos narrativos, permiten demostrar a los jugadores que el mundo no es estático a su alrededor y que mientras ellos luchan contra el Cosechador de Almas en Buenos Aires, en Nueva York, en el túmulo del clan se realiza una reunión y varios magos forman una cábala para tomar el feudo en Madrid, etc. Por lo que tras terminar cada aventura, es recomendable actualizar la situación de los PNJs mas cercanos a la crónica o con todos si tienen tiempo; seria interesante que el enemigo de la semana pasada tras una larga discusión con los jugadores cambie de parecer y decida abandonar la fabrica de juguetes ChikToy's subsidiaria de Pentex para tomar parte de un grupo ecoterrorista.

La crónica suele avanzar a un ritmo, una velocidad, y esto depende de muchas cosas, entre ellas de los jugadores. Tal vez los acontecimientos importantes ocurran con semanas o meses de separación, o quizás en solo un mes la crónica llevo a su fin. No seria la primera vez si los jugadores descubrieran fortuitamente al enemigo y lo asesinaran en la tercera aventura. Por eso, estate preparado para improvisar aventuras entre medio de la campaña -quizás implantando pistas falsas para la crónica- y para lidiar con imprevistos

como el ya citado.

El desenlace, el punto culmine de la crónica, tiene que ser tan interesante como el principio. La única diferencia es que siempre tienen que caber varios posibles desenlaces, los jugadores podrían matar al matusalén, pero también se podrían aliar con el, hacerlo huir o dedicarse a desbaratarle sus planes sin entrar en el combate. Por algo decimos que es una crónica libre y no una novela.

Aportes, Detalles y Pulido

Este paso es tanto posterior como anterior a la planificación. Se refiere a recolectar todos los datos, ideas y hasta fotos y recortes que te llamen la atención y que en un estallido de glamour te dio una idea vaga o porque no, clara; guárdalos pues te pueden servir. Aferra tus premoniciones como un ciego a la correa de su perro lazarillo pues son estas las guías en la creación de la trama. También esto se refiere a crear mapas, maquetas, escribir descripciones de alguna escena importante o un PNJs y sus estadísticas, etc. Luego que tengas una trama general definida comienzas a enriquecerla con detalles y arreglas los puntos incongruentes de esta.

Es común que antes de iniciar la trama te quieras informar sobre ciertos temas o lugares. Busca en las bibliotecas, Internet, diccionarios, atlas y enciclopedias, pregunta a tus profesores y a cualquier que parezca saber sobre el tema. Anota cualquier dato que te pareciera interesante o relevante para la crónica o para cualquier otra. Con el tiempo tendrás todo un archivo de ideas que revisar cuando estés tan lleno de banalidad que no se te ocurra nada (disculpen mi léxico changeling).

NARRACION

Últimas palabras

Recuerda que el Mundo de Tinieblas no esta solo habitado por tus jugadores y los de su calaña, es decir, que existen lobos, vampiros, wraiths, magos, changelings, momias, investigadores del Arcanum, cazadores, shih, Fuerza de Ataque Cero, kuei-jin, , gitanos, etc. Siembra algunos en tu crónica y si puedes averigua sobre sus poderes particulares, historia, política, etc. para completar el realismo (o ficticio) del Mundo de Tinieblas. Como ya he dicho, existe una raza que parece extinta en la mente de muchos Narradores, los científicos la llaman homo sapiens, pero es mas conocida como humanos ¿?. La mayoría de las veces participan montones de PNJs en las crónicas, y es tedioso anotar las estadísticas de cada uno. Yo suelo anotar los factores mas abstractos pero los mas útiles a la hora de utilizar un PNJs neutral o aliado. Las Sugerencias de Interpretación, un breve resumen de la personalidad y psicología del personaje, son excelentes recursos para mantener la variedad, además puedes incluir: naturaleza, conducta, concepto, voz (si te interesa cambiárselas), etc.; y aspectos mas específicos de la raza como: auspicio, generación, tradición, capilla, refugio, corte, etc. suelen alcanzar para interpretar a los PNJs denotando ciertas diferencias.

Eventualmente algunos PNJs serán los clásicos villanos cargados de poderes y armamento por lo que especificar los

valores útiles para el combate es necesario; yo suelo agregar una táctica de combate cuando tienen muchos poderes pues en el revoloteo del combate se pueden llegar a olvidar.

Al principio del documento me refería a la crónica libre. Para algunos narradores poseedores del don divino de improvisar todo imperceptiblemente y con calidad, esto puede ser sencillo o común, pero para los mas pastosos como yo es útil repasar los posibles destinos o acciones de los jugadores en la próxima aventura para no ser sorprendidos y poder alimentar la trama con algunos hechos divertidos y nuevos. Esto no significa limitarlos sino adelantarse para enriquecer la trama en cada nueva aventura. Yo suelo trazar



un mapa del desarrollo de la aventura en el marco previsto, pero mantengo varios caminos sin desviarme mucho y cuidando de no encajonarlos.

NARRACION

De Narrador a Actor

No existe aventura donde el Narrador no tenga aunque sea solo por un momento que interpretar a uno de los tantos habitantes de su trama. Por un momento deja de describir, deja de narrar o revisar reglas, por un momento debe simular que es otra persona. Que es un actor sin guion.

Todas las tramas poseen entre sus elementos: PNJs; al principio, en el desarrollo o en el desenlace. El Narrador es el encargado de describirlos e interpretarlos. Pero ¿en que consiste interpretar a un PNJ? ¿que puedo hacer para que mis jugadores no me vean a mi sino a Estuva, el posadero, o no escuchen mi voz sino la del Lugarteniente de Dol Guldur? De eso trataremos en el boletín de esta oportunidad, sobre los PNJs: su clasificación y los recursos mas útiles para interpretarlos.

Dimensiones

Como las imágenes, los PNJ poseen dimensiones. Cuantas mas dimensiones, mayor es la complejidad del PNJ y el realismo, que lo individualiza. Estas dimensiones suelen conservar una jerarquía, pero no siempre es así:

1. Valores
2. Descripción
3. Voz
4. Rasgo distintivo
5. Personalidad
6. Objetivos y metas
7. Trasfondo

No es poco común que cuando el Narrador utiliza una horda de carne de cañón no se preocupe demasiado en los perfiles o características reglamentarias de estos PNJs. Simplemente utiliza los valores promedio de las criaturas o los que se le

ocurren en el momento. Cuando el Narrador le calcula unos valores, aunque sean solo los mas importantes o referidos al combate, nos encontramos con un PNJ que comienza adquirir cierta dimensión o relieve. Estos personajes no suelen dejar de ser carne de cañón pero el Narrador ha planeado su aparición o tiene algún propósito.

A pesar de tener valores, no significa que el Narrador tenga una imagen clara de como es el PNJ; la mayoría de las veces porque no hay necesidad de tal. Ej.: “una marea de aullantes goblins desciende como una avalancha por la pendiente del valle. Los jinetes de lobo los rodean rápidamente y cargan hacia Uds. LeChuck te carga un jinete de lobo”. Este seria un clásico combate con carne de cañón que tal vez tenga alguna característica predeterminada, pero en ningún caso el Narrador se preocupara en extender la descripción agregando: “una figura achaparrada y de piel verde arremete agitando una cimitarra como un salvaje demente, montado en un gigantesco lobo cubierto por un pelaje oscuro y con dos ojos que arden como ascuas encendidas”. La descripción le da una nueva dimensión al PNJ desde el momento que los jugadores pueden figurárselo en su imaginación. Sin embargo no hay que confundir la breve reseña sobre armamento y protección que se suele hacer de los enemigos, con una descripción que sin llegar a ser detallada, inicia la individualización del PNJ.

¿Que pasa cuando los PJ no deben o no quieren matar al PNJ, cuando los PJ necesitan hablar con el PNJ? Aquí es fuerza que el PNJ adquiera una voz. Los voz es un espejo del PNJ. Hasta los jugadores novatos aprenden rápidamente los estereotipos de las voces: la grave de los poderosos, grandes o importantes, la rápida de los usureros y los ladrones, la aguda de los niño molestos o los viejos astutos. Aunque

NARRACION

siempre existe una voz neutral que el Narrador modula sin esfuerzo; está identificada con los PNJ que tienen voz pero no poseen cuerpo, o sea, la descripción física de estos es irrelevante; generalmente, los comerciantes, los aldeanos y PNJ sin importancia. Pero todo Narrador experimentado dispone de un repertorio de voces y de vez en cuando lo incrementa cuando incorpora un nuevo PNJ de importancia al que desea darle mayor relieve que todos los existentes. De todas formas es común que los Narradores olviden ciertas voces, las confundan o las cambien, pero todo Narrador debe recordar la importancia de imitar la voz. La voz es un recurso que apela al único sentido que el jugador utiliza directamente: el oído.

Cuando un PNJ adquiere voz, descripción y valores o por lo menos dos de estas dimensiones, los Narradores suelen agregar un rasgo distintivo al PNJ. Este rasgo puede ser cualquier cosa desde un léxico extravagante hasta un gesto raro, pasando por el uso habitual de una palabra, cierta forma de vestir o un trastorno de múltiple personalidad. No tiene que ser necesariamente extraño, solo algo particular que lo identifique. El rasgo distintivo es la dimensión que mas suele individualizar a un PNJ, por lo que el Narrador debe estar seguro de que merece un rasgo especial y no utilizarlos en PNJs sin importancia.

Pero un PNJ no deja de ser una imagen hasta que adquiere personalidad, no precisamente esa abstrusa clasificación en: Legal-Bueno-Neutral-Malo-Caótico, sino una breve descripción de su comportamiento general, mas parecido, a las Naturalezas y Conductas de Mundo de Tinieblas. Una línea escrita es suficiente para pintar las características del animo del PNJ. Otra forma usual son las Sugerencias de Interpretación, en las que en un párrafo se describe la actitud general

del PNJ y muchas veces se incluyen implícitamente sus objetivos. La personalidad combinada con los objetivos y metas permiten mantener una guía de comportamiento del PNJ, facilitándose así las decisiones y reacciones. Funciona como las políticas empresariales, son simples lineamientos generales para la toma de decisiones.

A pesar que un PNJ posea todas estas dimensiones, recién cuando su existencia alcance el tiempo, será el PNJ un ser completo. El pasado y el presente de un PNJ puede llevar mucho tiempo escribirlo, pero unos cuantos párrafos suelen alcanzar para la mayoría. De todas formas es esforzarse en vano definir puntualmente el trasfondo y los antecedentes de todos los PNJ, a menos que sean recurrentes en la trama como un archivillano o un mega-aliado.

Cuando estas dimensiones son desarrolladas con mas profundidad, el PNJ comienza adquirir mayor individualidad. No obstante, es absolutamente una perdida de tiempo hacerlo con villanos de turno o aliados temporales. Solo recomiendo ese grado de detalle (e individualización) en superhéroes o archivillanos.

Jerarquía

Ahora en conocimiento de las dimensiones mas comunes e importantes de los PNJ, es necesario conocer la jerarquía entre ellos según su importancia en la trama:

Archivillano/Superhéroe

Villano/Héroe

Secuaz/Amigo

Matón

Carne de cañón

NARRACION

La carne de cañón solo tienen un objeto en la trama: morir, y luchar si es posible. No suelen tener dimensión alguna, ni siquiera características. Se los incluye por todo tipo de razones: alimentar la sed de sangre de los PJs, retardar a los jugadores tanto en la trama como en la duración real de la partida, debilitar a los PJs, el resultado de una tirada de encuentro, etc. Cada Narrador debe entender, que a pesar, de lo patético que suelen ser una docena de goblins contra los cuatro PJs veteranos, su aparición provoca efectos en la trama. Ej.: una pifia de uno de los PJ lo dejo vulnerable a la cimitarra del orco, obligando al PJs a gastar una de esas redomas curativas que hacia tanto les querías quitar. Además a la mayoría de los jugadores les encanta cada tanto probar sus capacidades de combate con enemigos endebles, les da ese sentimiento de superioridad que necesitan para mantenerse atraídos por el progreso de su PJ.

Cuando un PNJ de baja estofa, adquiere valores, algunas consideraciones sobre armamento y armas, y una ubicación precisa en la trama, son denominados Matones. No suelen ser rivales para los PJs, pero son mas peligrosos que la carne de cañón, en contadas ocasiones son realmente peligrosos. Y su aparición no resulta poco significativa como sus inferiores, por el contrario, existe una razón para que estén allí o con el. No te encontraras en la calle accidentalmente con un PNJ que resulta tener claramente determinado sus hechizos, implantes y armas. Esta allí por que el Narrador lo creo adrede y con un propósito, sin importar que este sea tan fútil como acompañar al Villano. Lo tiene, y eso marca una diferencia.

Cabe agregar que los Matones suelen tener una descripción, y no son independientes. Su comportamiento suele estar vinculado con su ubicación o a quien sirven.

El Secuaz o Amigo es un PNJ que ya tiene un paso en la individualidad. Posee una descripción, valores, muchas veces voz, personalidad y rasgo distintivo. Su aparición nunca es accidental, siempre existe un motivo planeado por el Narrador. Cumplen funciones de todo tipo: guerreros formidables, hechiceros bien dotados, intermediarios importantes, colaboradores o informadores, etc. Lo único que lo diferencia de un Villano/Héroe, es que existe gracias a estos. Es decir, que nunca será el enemigo final de una partida individual: un Secuaz. Este existe para servir, apoyar o fundamentar al Villano/Héroe.

El Villano/Héroe es el PNJ de mas alto nivel, representado con valores, y por supuesto con múltiples dimensiones, que resultan en un alto grado de individualidad. De todas formas, la existencia de estos valores no debe confundirse, con la creación de un monstruo invulnerable. Los PJs unidos deben poder destruirlo, aunque sea utilizando un organizado plan de asalto. El Villano es la mecha del clímax. Su aparición indica el momento álgido de la partida donde los PJ se juegan al todo y al nada, porque el Villano tiene la capacidad de matar y a diferencia de los otros PNJs de menor grado, el Narrador debe considerar totalmente legal utilizarlas sin remilgos. Pero esto ultimo solo se debe aplicarse cuando se sabe que existe un balance entre ambas fuerzas, de otra manera, el herirlos y dejarles alguna interesante cicatriz o anécdota es suficiente.

El Archivillano o Superhéroe (según sea su alineamiento) suele ser un PNJ que alimenta mas el trasfondo de una partida y no necesita aparecer directamente, sino solo dar indicios que estuvo tras la maquinación de la partida o algo así. Es por esta razón que no es esencial definirle valores, y porque suelen ser demasiado poderosos, invulnerable o inal-

NARRACION

canzable, y las reglas no harían mas que entorpecer esta imagen. En este tipo de PNJ, la imagen a la que nos referimos es lo mas importante. Los jugadores deben sentir el mas puro terror o por lo menos, respeto. Claro que con el tiempo, los jugadores pueden llegar a combatir contra este PNJ, pero cada Narrador debe juzgar en el contexto de su crónica y según la mentalidad de sus jugadores, si es conveniente que muera. Eso es lo que los diferencia de los Villanos o Héroes, que tienen brechas en su guardia que los PJ aprovechan para destruirlos; el Archivillano/Superhéroe suele ser muy superior a los jugadores, y todos ellos juntos no podrían hacerle verdadera mella frente a frente. La única solución de los PJs es combatir contra sus Secuaces o Villanos secundones, y arruinar sus planes.

Habitantes

Existe un clase de PNJs que no encajan en la jerarquía presentada, y a los que solo considero como tales porque no son interpretados por los jugadores, pero que el Narrador no incluye con intención planificada, sino mas bien como una condición natural de la trama. Es decir, que son aquellos PNJs que deben existir si o si en la trama para que esta mantenga el mínimo realismo y coherencia. Si los PJs necesitan dormir en una posada, deberá haber un posadero y tal vez algunos parroquianos. Para que una ciudad sea tal, no alcanzan los edificios, debe estar poblada de PNJs que la mantienen viva y rellenan. Esta clase de PNJs los denomino habitantes, puesto son nativos del escenario de la trama. Nunca definas a estos habitantes, aunque considera, que tal vez, uno de estos habitantes puede adquirir dimensiones que lo eleven por derecho propio a la categoría de PNJ.

Alineamiento por Relación

Según la actitud del PNJ hacia los jugadores, estos se agrupan en: Aliados-Neutrales-Enemigos. Los Aliados son aquellos que colaboran con los PJ en cualquier tipo de forma, y por cualquier razón. Lo importante, es que los PJs confíen en el por lo que estos les pueden aportar: armamento, hospedaje, información, etc. Quizás, pidan algo a cambio, pero mientras, esto sea mínimo todavía se los puede considerar Aliados. Cuando, el PNJ exige algo a cambio o tiene un propósito personal para ayudar al PNJ, se lo considera Neutral. De todas formas, esta neutralidad no suele ser absoluta, siempre hay un cierto grado de alineación en un PNJ, a menos que sea un habitante natural de la trama, al que no se le puede adjudicar alineamiento. Si en cambio, el PNJ se opone por cualquier razón, es claramente un enemigo, sin importar que sea un mercenario pago o un desgraciado que esta siendo extorsionado.

Este alineamiento consta de cierta gradación. Puede haber Aliados que hagan lo que sea por los PJs, mientras otros no arriesgaran su vida o su patrimonio. Al igual, que ciertos Enemigos pueden llegar a suicidarse con tal de acabar los PJ.

Voy aclarar que este alineamiento nada tiene que ver con el clásico: Bueno-Neutral-Malo, que se refiere a la personalidad y espíritu del PNJ. Cuando el Alineamiento por Relación, se basa en la actitud de los PNJs hacia los jugadores.

PNJs de Alquiler

No faltan partidas en las que el inoportuno ingenio de los jugadores decante por conseguir algunos PNJs mercenarios, o en donde un imprevisto desequilibrio de fuerzas nos obligue a incorporar en el grupo de PJs, un aliado guerrero. ¿Como resolver esa engorrosa situación cuando el Narrador

NARRACION

tiene que manejar otro PNJ? Una solución practica y ecuánime, es que uno de los PJ tome el control sobre este PNJ. Pero a veces, no se incorpora un solo PNJ luchador, sino toda una banda. Hete aquí con un problema que solo la improvisación puede resolver. Calcula aproximadamente las posibilidades de atacar/herir de la banda, la cantidad de muertes que puede provocar y las probables bajas, con un porcentaje. O simplemente, decide arbitrariamente con sentido común y conveniencia, la efectividad de estos en el combate.

El Narrador siempre debe evitar la incorporación de PNJs de alquiler que puedan desequilibrar la balanza de fuerzas, o entorpecer la velocidad de juego. Si es necesario, acaba con los PNJs gradualmente en cada combate, haz que se sienta disconformes, que exijan mas dinero o comida, se acobar-den, o lo que sea, con tal de reducir su cantidad y los proble-mas que su numerosidad provocan.

Interpretación

En cuanto a la INTERPRETACION de los PNJs, se debe tener en cuenta que la cantidad de dimensiones son un factor que la facilitara y enriquecerá. Para los mas importantes como los Villanos/Héroes y Archivillanos/Superhéroes tomate tu tiempo para crearlas y juzgar la calidad y extensión. Esto ultimo es altamente importante, debido a que la Individualidad es sinónimo de Independencia o Autonomía. Cuando estamos preparando una partida, que nuestros PNJs posean Autonomía nos facilitara resolver los llamados Aconteci-mientos tras Bastidores; puesto que imaginar que harían cuando poseemos suficiente información sobre su persona-lidad e historia, es mucho mas fácil. Ej.: al haber determina-do que el Villano de la crónica era un ex-oficial del ejercito, que perdió una pierna en la II Guerra Mundial en un comba-

te contra los japoneses, y uno de nuestros jugadores es un oriental, podemos suponer que va concentrar sus esfuerzos por vengarse del “piel amarilla” -como permanentemente lo llama- y de seguro no se anduviera con rodeos, utilizara la fuerza bruta y algún método de tortura para cortarle la pier-na, aunque lo dejara vivo para que padezca sus mismos pro-blemas. Esto es un pobre ejemplo de las suposiciones que se pueden deducir por el pasado del PNJ.

Cuando interpretes a un PNJ, imagínate mentalmente que eres el, su imagen, sus movimientos, su actitud y reaccio-nes. Intenta comunicarles con el lenguaje corporal, descrip-ción supra visuales e impostaciones de voz, como es tu PNJ. Si no tienes vergüenza utiliza recursos visuales como ropa, sombreros, pipas, gafas, o elige una miniatura, foto o dibujo para crear su imagen.

Recuerda que el dialogo con PNJs es uno de los condimen-tos mas importantes de la partida. No existen jugadores que no les guste tener, mínimamente, una charla amena con un posadero, un veterano de guerra, o un hechicero. Un conse-jo algo alejado del tema: durante estos diálogos, puedes hacer que tu PNJ haga preguntas sobre el PJ como su pasa-do, su profesión, su ideología. Esto ayuda a que los jugado-res también vayan creándole dimensiones a sus PJs y refuer-cen su vinculo con la partida. El PJ es el vinculo entre el ju-gador y el mundo, cuantas mas dimensiones tiene el PJ ma-yor es la capacidad del jugador para relacionarse con este mundo y mayor es el sentimiento de pertenencia. Con la suma de las partidas, los PJs van adquiriendo un pasado y esa sensación les resulta muy estimulante a los jugadores. Si tu los estimulas a que describan e inventen su PJ con mas profundidad, descubrirás lo atento e interesados que están a tus partidas; como tu lo estarás de tus PNJs favoritos.

NARRACION

De Vocación Narrador

La mayoría de los jugadores de rol no pasan mas que unos años jugando. Es cuestión de tiempo: años, muchas veces; a veces meses, e incluso algunas partidas, pero tarde o temprano los jugadores sienten inclinaciones por ser Narradores. ¿Cual es el motivo que nos inspira a tomar la carrera de Narrador?

miento de la materia, se ven seducidos por las promesas de poder, y su cariz megalomaniaco pronto descubre un aliado para cumplir con sus sueños de soberanía. Otros necesitan dar fuga a toda esa imaginación que bulle en sus seseras, y la Narración suele ser un candidato prometedor. Muchas veces estos jugadores noveles se encuentran con mil dificul-



Es común que los jugadores veteranos exijan mayor habilidad de los Narradores con el correr del tiempo para ver satisfechas sus propias pretensiones, y sinceramente, es difícil encontrar Narradores con la habilidad y experiencia suficiente para cumplir con los deseos de estos jugadores curtidos en miles de partidas. Resultado: se sientan en el banquillo del Narrador con la esperanza de satisfacer sus anhelos sin abandonar el rol.

Aunque este suele ser el fin idóneo de los jugadores veteranos, no son los únicos que alimentan las bancas de Narradores. Muchos jugadores sin experiencia, y con poco conoci-

tades y no logran arrostrarlas, abandonando sus sueños de Narrador.

Otros, en cambio, o no se rinden a los fracasos, o no los perciben, y continúan torturando a jugadores desprevenidos, o amenizan partidas para jugadores iniciados. Lo cierto es que todo jugador que apunte al banquillo del Narrador, debe conocer primero el banquillo del jugador. No hay nada mas lamentable que el desprecio por la postura de jugador. Tanto como la Narración es un híbrido de ciencia y arte, la Interpretación de un PJ no es menos. Los jugadores veteranos suelen refinar la Interpretación tras

NARRACION

escaramuzas y batallas, y finalmente, su habilidad es tal que solo los Narradores mas experimentados son capaces de contener la diversidad de recursos con que estos pueden intentar resolver la trama. Un Narrador que no conoce el banquillo del jugador no esta en posición de prever las acciones y reacciones mas típicas de un jugador, y nunca lograra progresar en su propia arte.

Se entiende, por tanto, que todo individuo que se siente en el banquillo del Narrador, nunca debe olvidar el del jugador y probar de vez en cuando, dejando de lado: la altivez típica de aquellos que se sientan habitualmente en el “trono”. Este intercambio de papeles tiene un doble beneficio para desarrollar las habilidades del Narrador; en primer lugar, conocer todos los pormenor del jugador habitual:

¿La razón? Los jugadores que han jugado cientos de partidas, conocido docena de juegos, y Narradores, suelen adquirir un gusto por la narración exquisita, al no encontrarla, suponen que su único modo de continuar en el rol, es calzarse el sombrero de Narrador. Otros en cambio, desde el primer día se ven tentados por el poder soberano del Narrador, o ven la Narración como el único modo de dar fuga a toda esa supuesta imaginación contenida en sus inquietas mentes.

Ante este cambio de papel, se plantea la eterna cuestión: se hace o se nace? Esta pregunta se mantiene en vilo desde tiempos inmemoriales, en todas las actividades: arte, oficio, deporte, etc. Hoy día todavía cuesta responderla con veracidad científica, yo voy aventurarme a postular mi propia respuesta.

Esta mas que comprobado que la herencia cumple un papel fundamental en la formación del ser humano: mi padre es

alto, mi madre es alta, probablemente, yo, sea alto. Correcto? Por tanto, podemos afirmar que hay cualidades que nos vienen de nacimiento, pero aunque esto es evidente en cuanto a cualidades físicas, es mucho mas difícil de afirmar en cuanto a las intelectuales, y casi imposible en las morales. Suponiendo que si, y con esto asiento mi teoría en un cimiento flojo, muchas de mis cualidades no son de mi completa voluntad, puesto yo no decido poseerlas o no. Pero de ser así, de querer poseer una de estas cualidades, qué posibilidades tengo de adquirirla.

La verdad ante todo es que el genio nace con la practica, uno puede tener todas las disposiciones genéticas necesarias para cierta actividad, pero sin la experiencia que otorga la practica, sin los conocimientos técnicos que otorga el estudio, y sin el sentido común que brinda el fracaso, no es imposible adquirir latitudes decentes en cualquiera actividad. Por tanto, se nazca o no, se debe hacer. La genética puede favorecerme, o en el peor de los casos, degradarme.

Pero la practica, el estudio y la experiencia me darán aquello que la herencia me puede haber negado, o si la fortuna esta de mi lado, ayudarme para alcanzar la genialidad. No son tema de menos discusión, las cualidades necesarias para alcanzar cierta habilidad en la Narración. Nunca suele faltar en la lista cierto nivel de improvisación, y por supuesto, imaginación. Pero esto es poco decir, demasiado somero para un tema que posee raíces que se hunden profundamente.

La imaginación es la piedra quinta esencial del Narrador, de ella nace todo el árbol que sostendrá al Narrador en su vocación. Sin ella, el Narrador no tiene el mas mínimo futuro. Algunos creerán que la imaginación solo sirve para inventar aventuras originales, pobres diablos. La imaginación alimen-

NARRACION

ta la muy rezada improvisación, pues que es la improvisación sino la capacidad de inventar en el momento aquello que no teníamos previsto; es mas que un simple ejercicio racional, es un actividad creadora, tanto como la forja de una aventura.

El sentido común es una rama cercana a la improvisación, y no es otra cosa, que una brújula que no puede apagarse ni por un instante. Es un jurado sempiterno dispuesto a resolver toda cuestión en principio mundana, simple, y que por tanto se resuelve al instante y sin rodeos. Sin sentido común, el mundo que presenta el Narrador deja de actuar según leyes previsibles.

Algunos con poco ceso, se jactara que mantener a los jugadores confusos es una técnica narrativa excelente. Seamos honestos. Todos aquellos que sufrimos las de jugador confuso sabemos muy bien que encontrarnos con esas situaciones inexplicables como un techo que no se prende fuego tras haberlo empapado con aceite, coches que se parten a la mitad con un machete de jardín, columnas derribadas a fuerza de hombre. Hay casos y casos, algunos tienen una intención narrativa, la mayoría una clara falta de sentido común.

Pero nuevamente, sentido común como pariente cercano de la improvisación tiene su raíz en la imaginación, el único de resolver ciertas situaciones al no poseer el auxilio de la experiencia. Acaso andamos prendiendo fuego con aceite, y probando la resistencia de un coche a machetazos. Solo nos queda el sentido común: híbrido de la experiencia y la imaginación, unidos a fuerza de racionalismo.

Estas son las cualidades básicas superficialmente, pero un Narrador que posea estas y no posea ciertas cualidades adi-

cionales como perspicacia, labia, carisma, templanza, carácter; se vera mas que embadurnado en problemas.

Si nuestra mente es incapaz de revelarnos las intenciones de los jugadores al tomar ciertas decisiones, nos veremos con demasiado frecuencia con la guardia baja. Los jugadores logran entrar por tubos de gas, y llegan hasta el cuarto del prisionero salvándolo sin haber atravesado los mil demonios que le teníamos preparado, no haberle puesto armadura al villano de turno que te acaban de descerrajar a tiros, etc. Si no logras anticiparte a las maniobras mas destructivas de tus jugadores, tus aventuras caerán en sus manos y se saltaran partes enteras, mataran villanos en la primera escena, se volverán ricos a expensas de tu orgullo, y otras tanta situaciones enervantes.

NARRACION

Soy el Animador

Soy el Animador,
He tenido que pagar mi precio,
Las cosas que no conocía al principio,
Las aprendí haciéndolas dos veces.
-Billy joci, "The entertainer"

Si vas a ser Narrador, tienes que asumir los hechos. Si quieres ser un buen Narrador, tendrás que estar dispuesto a dedicarle mucho trabajo.

No estamos hablando de sentarse y tirar dados para calcular los puntos de vida de cientos de criaturas, ni de asegurarte de que haya suficientes monstruos y tesoros para llenar tu dungeon de 300 habitaciones. Tampoco estamos hablando de cuántos como se llamen de quinto nivel equivalen a un guerrero de décimo nivel. Si estás diseñando una aventura de este tipo, ya has abandonado cualquier esfuerzo creativo. El único trabajo que estarás haciendo es un ejercicio de muñeca con todas esas tiradas de dados.

Para ser un buen Narrador, tienes que trabajar con tu cerebro. Ahora, tu profesión es la de animador.

Los jugadores son los actores. Sin embargo, también son el público. Tú eres el director, guionista, productor, actores de reparto y director artístico. Gran cantidad del tiempo, estarás en el centro del escenario, mientras los jugadores te observan. Algunos juegos (de entre ellos, y de forma destacada, Vampiro) permiten que el Narrador se eche atrás y observe cómo los jugadores actúan uno frente a otro. Sin embargo, estas ocasiones son menos frecuentes de lo deseable.

Aunque los jugadores sólo estén comunicándose entre sí, probablemente deberías estar ahí como PNJ. Después de un

rato, los personajes de los jugadores conocerán la forma de actuar de los demás. Tú debes dejar caer un PNJ que nadie pueda prever. Cuando los personajes jugadores empiecen a conocer a dicho personaje, trae a otro. Haz que nunca estén seguros.

Tienes que estar dispuesto a entretener. Los jugadores seguirán tu ejemplo. Cuanto más desafortadamente retrates a un personaje, más interpretarán a los suyos. Cada PNJ que tenga algo que decir en la trama deberá presentarse de forma diferente. ¿Puedes gruñir como un Nosferatu vagabundo? ¿Bambolearte y mirar con desdén como un Ventrue obeso? ¿Sonreír con inteligencia y actuar con superioridad como un Tremere?

Y ésta es la parte más fácil. ¿Puedes interpretar de forma distinta a cada uno de los personajes Tremere? Si todos ponen la misma mueca de desdén y actúan altivamente, los jugadores se aburrirán pronto, porque todos tus personajes Tremere se confundirán en uno solo. Lo que menos te interesa es oír decir a los jugadores.- ¿Fue Garwood Marshall o Abraham DuSable el que nos dio ese libro la semana pasada?". Milwaukee Nocturno lo pone más fácil. Los personajes están bien definidos, con gran cantidad de rasgos peculiares y personalidades que puedes transmitir.

Pero puede que algunos de vosotros no paséis el resto de vuestros días jugando en Milwaukee. No todos los juegos pueden proporcionarte tanto detalle. Cuando elaboras una aventura, en cualquier sistema de juego, examina los individuos que vayas a utilizar como PNJ. Escoge los dos o tres personajes principales. Ésos son los que, si estuvieran en una película, aparecerían en los títulos de crédito después actores los personajes jugadores. Céntrate en dos o tres peculiaridades de cada uno. Escoge al menos una forma de

NARRACION

hablar o una mentalidad que puedas escenificar. Sin embargo, debes darte cuenta de que vas a estar en una situación precaria; no te sientas muy seguro. Disponte a alterar tu voz, tu forma de andar y tu postura corporal.

Cuando tus personajes jugadores estén en una interacción con tus PNJ que no sea un combate, no te sientes detrás de tu pantalla del Narrador. Levántate, camina por la habitación, mira a la cara a la persona o personas con las que estés hablando. No podrás transmitir mucho cuando todo lo que pueden ver los jugadores son las vetas del mármol verde en la pantalla del Narrador.

Ahora que sabes cómo presentar a los PNJ principales, examina los secundarios. Ningún director de juego está obligado a interpretar a toda una banda callejera en mitad de una revuelta. Sin embargo, trata de escoger una o dos cosas que puedan hacer los miembros individuales de la banda durante el combate. Haz que uno le escupa a la cara a uno de los personajes jugadores.

Que otro diga tacos a gritos. Que a otro le gusten los movimientos de artes marciales exagerados, al estilo Bruce Lee. Mete estos detalles de vez en cuando y tus jugadores considerarán que los combates son más que ejercicios de tiradas de dados.

Desgraciadamente, es un hecho que la sutileza rara vez funciona al interpretar a un PNJ. Como el Narrador debe quedarse en segundo plano cuando está actuando como árbitro de las reglas, los jugadores a menudo no podrían distinguirlo de los PNJ. Si estás interpretando a un personaje taimado y sutil, exagéralo. Puede que no sea realista, pero impactará más profundamente a tus jugadores.

Además, echa un vistazo a tu entorno, y haz para cada lugar lo mismo que haces para cada PNJ. Si es un lugar de gran importancia, estúdialo con cuidado. Sin embargo, hazte una imagen mental del lugar, del “plató”.

Asegúrate de que el lugar tenga varios rasgos distintivos que puedas transmitir. En un juego de terror, los olores son útiles para transmitir un ambiente particular. Para los lugares de importancia menor, haz lo mismo que para los personajes secundarios. Arroja un breve detalle que deje una impronta. Debe ser algo corto, pero exclusivo de dicho lugar. Si una casa abandonada tiene telarañas tupidas, puede que la siguiente esté extrañamente limpia y que la siguiente tenga arañas muertas tiradas por el suelo.

Recuerda: cuando describas lugares, limita la palabrería. Intenta evitar las descripciones del tipo “15 metros en dirección norte, 10 en dirección oeste, tres sillas y un cofre”. Haz que cada visita a un escenario sea algo único. Por otra parte, tampoco inundes de datos los sentidos de los jugadores. Recordarán mejor uno o dos detalles especiales que quince puntos insignificantes.

NARRACION

El arte de dirigir en Jornadas

Si conocéis un poco el mundillo del rol, seguramente sabréis de la existencia de ciertos eventos conocidos como “jornadas”, en las que roleros de muy diversa procedencia se reúnen en una localización determinada, para conocerse, intercambian impresiones, beber más de la cuenta, hacerse fotos con las que poder avergonzarse unos a otros en años venideros y en ocasiones, incluso organizar partidas de rol. En mi experiencia, dirigir partidas en jornadas puede ser una experiencia divertida y estimulante, ya que se juega en un entorno distinto de lo habitual, con jugadores de diversa procedencia. Proporcionan la oportunidad de entablar contacto con otros jugadores, de probar juegos nuevos y de experimentar con temas, ideas y situaciones que no tienen cabida en una campaña regular. Como esas aventuras de horror y supervivencia en la que palman todos al final. O esas aventuras experimentales en los jugadores interpretan dioses, o distintos aspectos de la mente de un tipo con personalidad múltiple, o colores del arco iris, o... bueno, esa clase de partidas.

Además, tampoco es algo que requiera una calificación especial – en la mayoría de las jornadas, cualquiera puede llegar, ocupar una mesa libre y montar una partida. No obstante, hay algunas circunstancias que distinguen a estas partidas de las que podéis organizar en vuestra casa o en el club.

Por cierto, en este artículo me limitaré a abordar las partidas de rol de mesa. El rol en vivo es una bestia completamente distinta que merece un artículo completo.

El primer factor a tener en cuenta en una partida de jornadas es el tiempo. En general, si en una partida de rol regular los jugadores se pierden o atascan en algún punto o si la aventura resulta ser más larga de lo previsto, es posible con-

tinuar otro día. En una partida de jornadas si intentas convocar a los jugadores para continuar la partida más adelante es posible que los jugadores no vuelvan a aparecer, bien porque tenían otras actividades previstas (un rol en vivo, seguro) o porque no son de la ciudad y tienen que hacer el petate y levantar el campamento.

Por lo tanto, una partida típica de jornadas se suele jugar en una sesión, por la mañana o por la tarde. Además, aunque las partidas estén anunciadas a una hora determinada los horarios nunca se siguen a rajatabla: Los jugadores inscriptos irán acudiendo a la mesa a partir de la hora prevista (casi nunca antes), se presentarán, y al cabo de un rato, cuando todo el mundo se ha calmado lo suficiente, podrás empezar con la ronda de explicaciones. En el mejor de los casos, estaréis empezando a jugar de media hora a una hora después de lo previsto. Si consideramos además los horarios habituales de inicio y cierre de las actividades en general dispondrás de 3 a 5 horas para la sesión de juego propiamente dicha. Lo que no es demasiado tiempo.

El otro factor a tener en cuenta es la necesidad de establecer una buena comunicación con los jugadores; aquí es importante el grado de familiaridad que tengan con el juego que vayas a dirigir. El hecho es que, a menos que estés dirigiendo una partida de un juego muy popular (digamos, Vampiro o D&D), hay bastantes probabilidades de que algunos de los jugadores no tengan ninguna experiencia previa con dicho juego. Es más, si las jornadas se desarrollan en el contexto de unas actividades más amplias (como una semana cultural en tu localidad, actividades universitarias, etcétera), incluso es posible que algunos de los jugadores nunca hayan jugado antes a un juego de rol.

Por tanto, te enfrentas a jugadores que quizá no conozcan

NARRACION

las reglas, ni la ambientación y que tal vez no tengan una idea clara de lo que se van a encontrar. Así que un consejo: Como regla general, cuando tengas que preparar una aventura para unas jornadas lo mejor es asumir que los jugadores no saben nada del juego.

Preparativos previos

No hay nada que te impida llegar a las jornadas con un paquete de hojas de personaje en blanco e improvisar una partida allí mismo. Pero el hecho es que una buena preparación previa suele facilitar mucho las cosas, y evita perder tiempo en la mesa de juego.

Hora, pues, de introducir la regla de oro de las partidas de jornadas:

Utiliza personajes pre generados

Por varias razones:

Primero, generar personajes consume mucho tiempo. Si los jugadores no conocen el juego, es todavía peor: No sólo tienen que decidir qué clase de personaje va a interpretar, sino que además han ponerse a rellenar casillas sin tener muy claro qué significa esto o lo otro, o si un doce en carisma es mucho o poco. Facilítales la tarea y hazlo tú.

Segundo, si empleáis personajes pre generados podrás cerciorarte de que éstos tienen la combinación de características y habilidades apropiada para la aventura que pretendes dirigir. Una vez jugué una partida en la que la trama requería que los personajes, miembros de la tripulación de una nave espacial, salieran al vacío. Ninguno de ellos tenía la habilidad de traje espacial. Y en el transcurso de mi última partida de Cthulhu tuve que hacer algunas correcciones en

las habilidades de los personajes con la partida ya empezada. Una razón más por la que es conveniente no dejar la preparación hasta el último minuto.

Al emplear personajes pre generados, como mínimo deberías dejar resuelta la parte mecánica del proceso de generación: Distribución de puntos, tiradas de características, elección de poderes. A algunos directores de juego les gusta dejar en blanco aspectos como el nombre o la personalidad de los personajes, para que los jugadores puedan personalizarlos a su gusto. Otros prefieren definir completamente los personajes, incluyendo, en algunos casos, un historial más o menos detallado. La primera opción es mejor para juegos con personajes arquetípicos, o en los que la personalidad de éstos no afecte a la trama, y da más libertad a los jugadores. La segunda opción proporciona una base interpretativa más sólida y permite conectar mejor a los personajes con la aventura, ya que los historiales de los personajes se pueden relacionar directamente con la trama de la partida. Yo prefiero la segunda opción, pero es cuestión de gustos y del tipo de partida que pretendas hacer.

Aparte de rellenar las hojas de personaje, también es muy útil currarse unas ayudas de juego que expliquen brevemente los hechizos, poderes y capacidades especiales de los personajes: Quizá les hayas explicado de pasada qué es eso del "Auspex" o la "Nube aniquiladora", pero en una primera explicación los jugadores casi nunca van a entender realmente cómo se utilizan. No es necesario escribir grandes parrafadas, sólo unas cuantas líneas en las que se describan los usos básicos, para que los jugadores lo entiendan mejor. Además, así te evitarás tener que hojear tu libro durante la partida para ver cómo funciona tal o cuál poder, con las consiguientes interrupciones.

NARRACION

Diseñando la partida

A grandes rasgos, una partida de jornadas se puede diseñar como cualquier otra. No obstante, considerando que la partida tiene que jugarse en un tiempo limitado, hay algunos aspectos que conviene tener en mente:

Simplicidad. Un viejo dicho afirma que los jugadores pasarán por alto las pistas más obvias, y se comerán la cabeza con detalles insignificantes que sólo mencionaste para dar colorido a tus descripciones. En partidas de jornadas la trama debería ser relativamente sencilla y directa, sin demasiados vericuetos en los que perderse. No te compliques la vida, y no se la compliques a ellos.

Modularidad. Lo que significa que la aventura debería estar diseñada de manera que puedas descartar encuentros y situaciones sin perjuicio del desarrollo general. Si vas apurado de tiempo, sáltate lo que haga falta.

Fidelidad. Sería que la partida mostrara mayor o menor medida los temas del juego. Es posible dirigir una partida de La Llamada de Cthulhu sobre espionaje industrial, pero si no aparece en ella ninguna referencia a los Mitos, ocultismo o temas sobrenaturales, quizá sería mejor emplear otro juego.

Si tienes ocasión, juega la partida con tu grupo regular. Así podrás detectar cualquier problema y corregirlo antes de las jornadas.

Promocionando la partida

Así que con tu partida bajo el brazo te encaminas a las jornadas. El siguiente paso es promocionar tu partida. Si tienes oportunidad, contacta con los organizadores con antelación. De esta forma, podrán incluirla en carteles informativos y

folletos publicitarios de las jornadas – de forma que los jugadores interesados sepan a qué atenerse y cuando pasarse por el recinto de las jornadas.

Típicamente, la organización tendrá preparadas hojas de inscripción en las que anotar la partida y los jugadores. Para evitar malentendidos, sería conveniente indicar

- El sistema de reglas que vas a emplear, si se trata de un juego que haya pasado por varios sistemas (Star Wars, el Señor de los Anillos) o que hayas decidido dirigir con un sistema distinto, por las razones que sean. Lo mismo se aplica al caso de una ambientación única diseñada por ti si vas a utilizar un sistema conocido (como el d20, el Sistema Narrativo).
- Si es un juego con un espectro amplio de niveles de poder (caso, por ejemplo, de D&D), indica el nivel de los personajes.
- Si es una partida de iniciación o para jugadores con experiencia.
- Si la partida va a durar más de una sesión.
- Si la partida contiene temas adultos o conflictivos. Esto es relativo, pero si piensas que hay algo en la partida que podría resultar incómodo para alguien, es mejor que avises.

Tampoco está de más escribir un pequeño texto publicitario, para que los jugadores puedan hacerse una idea del tipo de partida que vas a organizar y si les interesa o no. Pongamos un ejemplo. Imagina que estás paseándote por la zona de registro de partidas y reparas en una hoja que dice lo siguiente:

NARRACION

Partida de Adventure! (6 jugadores)

Bueno, ¿qué coño es eso de Adventure!? Si el juego no es demasiado popular, muchos jugadores seguramente nunca habrán oído hablar de él. ¿Por qué iban a apuntarse a una partida a ciegas?

Compáralo, en cambio, con el siguiente texto:

Nueva York, 1930

Desde más allá del espacio exterior, una sombra se cierne sobre el mundo...

... ¡Y sólo un grupo de intrépidos aventureros puede impedirlo! ¿Qué se oculta tras el robo del generador de energía telúrica del Museo de la Ciencia?

¿Qué está pasando en el laboratorio de Nikola Tesla, el famoso inventor y genio científico?

¿Qué son esos extraños zumbidos que se escuchan en los callejones de la ciudad?

¡Acción! ¡Peligro! ¡Suspense! ¡Horror!

¡Autogiros! ¡Metralletas! ¡Rayos de la Muerte! ¡Monstruos extraterrestres! ¡Explosiones!

¡Combates a vida o muerte en las alturas! ¡Geometría no euclídea!

¡Y más de un millar de extras!

Adventure!

Juego de rol de aventuras 'pulp'

(Emplea el Sistema Narrativo de White Wolf)

Con lo que tal vez los jugadores sigan sin enterarse de qué va la partida. Pero ahora por lo menos saben que hay autogiros. Y metralletas. Y Rayos de la Muerte. Y... bueno, supongo que captas la idea.

Dirigiendo la partida

Así que ya tienes a los jugadores reunidos en torno a la mesa. Es un buen momento para presentarse, entablar conversación y calar a los jugadores a ver quién es el típico jugador tímido que habla poco en la partida, quién es el chistoso, quién está ansioso por entrar en combate, etcétera

En cualquier caso, hay dos preguntas que siempre conviene que hagas.

La primera es "¿Hay alguien que nunca haya jugado a un juego de rol?". Tal vez parezca sorprendente, pero en las dos últimas jornadas en las que he dirigido partidas había gente en la mesa que nunca antes había jugado a un juego de rol. En una de ellas, no lo descubrí hasta que llevábamos una hora de partida... habiéndole entregado al jugador novato el papel de líder del grupo.

La segunda es "¿Hay alguien que haya jugado antes a este juego?". Recuerda: A menos que lo hayas indicado expresamente en el registro de partidas, asume que ninguno de los jugadores ha jugado antes a tu juego. Si te tomas la molestia de preguntarles antes de empezar, podrás determinar hasta qué punto están familiarizados los jugadores con el juego en cuestión.

Pregunta a los jugadores qué personajes desean interpretar, y reparte las hojas de personaje en consecuencia (si has calado a los jugadores, puedes asignarles los personajes, para reconducir sus tendencias en la dirección que te interese). También es una buena idea repartir tarjetas con los nombres de los personajes, para que cada jugador pueda saber quiénes son los otros.

NARRACION

Explica los conceptos y reglas básicas del juego que consideres necesarios. Y ve al grano, sobre todo cuando tengas que explicar la ambientación del juego: Quizá a ti te parezca fascinante, pero los jugadores se han apuntado para jugar, no para escuchar una disertación sobre el paradigma de la Edad Media o la sociedad del Tercer Imperio de Andrómeda. No emplees más de media hora en total, que se aburren.

Por otra parte, con el poco tiempo del que dispones para dar explicaciones los jugadores no van a convertirse en expertos. Así que es probable que tengas que explicar más cosas en el transcurso de la partida. No te cortes a la hora de aclarar reglas, o de sugerir a los jugadores cómo emplear las habilidades y capacidades de sus personajes en la partida si no lo tienen muy claro. Tu primer objetivo es conseguir que los jugadores se lo pasen bien, no producirles frustración o aburrimiento con obstáculos imposibles de superar o que dependen de oscuros aspectos de la ambientación de los que no saben nada. En definitiva, responde a sus necesidades y permite que se familiaricen con el juego a medida que se desarrolla la partida.

Mantén la partida siempre en movimiento. Muévete, gestícula, habla siempre que los jugadores no estén hablando. En unas jornadas hay mucho ruido de fondo, y es fácil que la gente se distraiga. No dejes que nadie monopolice tu atención. Reparte tu atención entre todos los jugadores, salta de uno a otro mientras les preguntas qué es lo que están haciendo. Los jugadores novatos tienden a quedarse callados y a no saber qué hacer. Dales la opción de intervenir.

¿Sólo queda una hora de juego? Prescinde de la persecución en la autopista y ve directamente al clímax final en el hangar con los traficantes. No dejes una partida a medias porque se ha terminado el tiempo disponible. Resulta bastante más

satisfactorio para todos que se alcance alguna clase de conclusión, aunque ésta sea “Cthulhu se alza desde su tumba en el abismo y os devora a todos”.

Como consejo final, relájate. La gente que se ha apuntado a tu partida lo ha hecho para divertirse, y con toda seguridad está dispuesta a darte un amplio margen. No tienes que impresionarlos con tus habilidades. Simplemente trata de que todos pasen un buen rato, y todo irá bien.

Escrito por Mario Magallanes (aegypt02000@yahoo.es) extraído del Fanzine NOSOLOROL.

NARRACION

El Juego tal y como es jugado...

A lo largo de los años, durante el desarrollo de docenas de suplementos y miles de ideas, una serie de temas ha ido evolucionando respecto al material de vampiro. No esperamos que te salte a la cara: no sólo se trata de un juego de sutileza (de la que esperemos que te hayas dado cuenta), sino que dedicamos todo nuestro tiempo a esas ideas. Es nuestro trabajo.

Sin duda, tendrá su propia idea de lo que es vampiro: la mascarada. Es decir, tienes toda la razón. El propósito de este libro y toda la línea de vampiro es permitir que narrar historias atractivas relacionadas con los no muertos hijos de Caín. La otra cara de la moneda es el material que desarrollamos con el propósito de mantener el juego consistente, creíble, actual y maduro. Quienes ha jugado vampiro de su primera aparición habrá observado los significativos cambios en el juego a lo largo de los años, y probablemente comprenderá lo necesario que son para la salud del juego. Vampiro sobresale entre la mayoría de los demás juegos como algo más. Por supuesto, si los participantes lo desean, puede no ser más que un juego, un pasatiempo, como una película o un libro o una obra de teatro. Pero puede ser mucho más: puede elevarse al nivel de la literatura, provocar como una nueva filosofía y ofrecer una perspectiva que normalmente sólo se encuentra tras un prolongado autoexamen.

Por medio de las historias que narramos, podemos aprender cosas sobre nosotros mismos, la condición humana y, de hecho, cualquier cosa que aparezca en la historia. Puede ser algo tan sencillo como despertar un interés por un período histórico relacionado con un personaje, o algo tan complejo y personal como la súbita revelación de que nos sentimos descontentos con cierto efecto de nosotros mismos. Esta

división es la que separa a vampiro de otros juegos del mercado. Es la misma división que lleva los ignorantes a etiquetar los como pretencioso o arrogante. No pretendemos despreciar a otros juegos: es posible jugar a vampiro de la misma forma relajada. Pero queremos contar historias que tengan una mayor profundidad y simple aventuras. Las motivaciones de los personajes en una historia vampiro son probablemente mucho más personales, complejas y únicas que “matar el monstruo, encontrar el tesoro, comprar un castillo”. Obviamente, los personajes de otros juegos también pueden tener personalidades más complejas, pero en vampiro es lo habitual.

Al final, toda historia es lo que tú haces de ella. Tú y tu grupo recibiréis los beneficios de la narración de acuerdo con el esfuerzo que hayan invertido en ella. Este libro está lleno de consejos, esperamos que sirva de algo aunque estés en completo desacuerdo con lo que decimos u odies tanto alguna de las ideas y la deseches de inmediato. Eso es estupendo: forma parte del proceso creativo. Si todo el mundo tuviese ni idea de qué es lo que hace la historia se entretendría o atractiva, no tendría sentido contar ninguna nueva, pues ya las habríamos escuchado y disfrutado todas. Como el resto del material publicado de vampiro, todo lo dicho aquí está sujeto tus modificaciones y aprobación.

Con ese objeto, hemos reunido varios principios claves del juego sea se trata de meta consideraciones o claves muy específicas, son los ideales que tenemos presente cuando desarrollamos material oficial para el juego. Tenemos la esperanza de que te aporten un mayor sentido de la consistencia temática. A fin de cuentas, y aunque estés en desacuerdo con ellos, trasladarán adaptar tu propia idea de lo que es vampiro. Como siempre, el juego las historias es-

NARRACION

tán a tu disposición, y tendrán más valor personal que cualquier cosa que podamos publicar.



La imagen completa

El tema central de vampiro es un concepto triple: es un juego narrativo de horror personal. Narrar implica tomar un concepto y hacer algo entretenido con ello. Todos sabemos que los ventrués son los acaudalados manipuladores sin igual, ¿qué hacen para merecer esa reputación? ¿Cómo se las arreglan los nosferatu para mantener sus vastas redes de información? ¿Cómo consigue un tzimisce su reputación de reconocido entre los de su misma especie? Cuenta una historia que merezca las palabras. Una buena historia tiene

antagonistas memorables, previas por los que vale la pena luchar, escenarios fascinantes, objetivos creíbles, tramas enrevesadas, traiciones, redenciones, heroísmo, tragedia, triunfo, horror y misterio. Se espera que tus jugadores formen verdaderamente parte Victoria, deberás inspirar en ellos el deseo de implicarse. La mejor forma de hacerlo es con un escenario atractivo.

El aspecto personal descansa sobre el papel de los personajes. Vampiro no asume ya la posición de que los CLANES, sectas o cuadrillas son mentiras monolíticas y sin rostro que existen sólo para servir a un plan superior. De acuerdo, los toreadores se relacionan con el mundo del arte y los mortales, ¿pero qué motiva individualmente a cada uno de ellos? Los clanes no son fraternidades que se reúnan para el subidón de primavera o para hacerse con el sindicato del crimen del primogénito brujah. Las sectas no son compañías gigantes ni fuerzas armadas que se unen para guerrear contra los infieles o controlar (que terminó tan vago y carente de impacto) ciudades (aunque puedan decir lo contrario, como es el caso algunos fervientes Sabbat y Assamitas). Más bien, los clanes son como familias, y las sectas se parecen a grupos sociales, ¿y cuándo fue la última vez que los Kennedy o los diseñadores gráficos se unieron para expulsar a los matusalenes de la ciudad? Concéntrate en lo individual: el objetivo es mostrar la naturaleza única de ser un vampiro, no unirse a una corporación inmortal y eterna como un patético sirviente. Nada inherente a la pertenencia a un clan o secta ata a un vampiro a una “línea de partida” y es más probable que un ventrué confabulador conspire contra otro ventrué que no se dedique a agitar el puño contra una banda de Brujah con cazadoras de cuero negro. Los príncipes no se limitan a sentarse en tronos de terciopelo, y no todos los Sabbat son psicóticos con cócteles molotov. Los personajes

NARRACION

deberían tener una existencia fuera de la historia: es su res- puesta a los acontecimientos de la trama lo que hace que la historia lo que es.

En cuanto al horror, es algo inherente a las mejores historias de vampiro. Sin horror, podría tratarse de un juego de su- perhéroes, y no es eso lo que buscamos. Piensa en ello: to- dos los personajes están muertos, pero se mantienen en un frágil estado más allá de la muerte a base de robar la sangre vital de la gente como lo que los antes, mientras luchan por mantener arrasa los terribles apetitos de la bestia. Todos los vampiros son adictos, dedicados, por encima de todo, a ad- quirir ese preciso fluido de que su existencia depende tan precariamente. ¿Hasta qué punto según dirán los persona- jes en la búsqueda de su fines? Veámoslo

Con esas ideas centrales en mente he aquí una punta de elementos que puede considerar al crear tu crónica.

Nuevos giros: sorprende a tus jugadores. Si sabemos qué va a ocurrir en la trama, los aburrirémos. Esto no significa que todo deba ser un caos ni que los antagonistas tengan moti- vaciones arbitrarias, sino que a veces no una conclusión ló- gica lo que sale de un acontecimiento. El misterio y la sor- presa son buenos por mantener a tu jugadores en incerti- dumbre.

Personajes interesantes: esto es tan esencial que si no los entiendes, probablemente no sirvas para narrador. Todo personaje tiene una personalidad completa, aunque los ju- gadores no vean el 99% de la misma. La idea de un vampiro genérico es bastante floja; todos somos individuos.

Finales abiertos: se está trabajando con una trama, debería permitir a las cuadrillas del jugadores tener un impacto en

su entorno. Está muy difícil con vampiro: los personajes re- corren tan amplio espectro de motivaciones que es imposi- ble crear una situación verdaderamente universal. No es como los viejos tiempos de los juegos de la matanza la maz- morra en los que podía poner un monstruo una habitación y todos los personajes se dirigían hacia él en línea recta para patear el culo, ya fuesen clérigos, elfos o cualquier otra co- sa. Muchos narradores prefieren dejar que su jugadores creen sus personajes antes que nada, de forma que sean más fácil introducir sus historias personales en la trama. La narración es una casi el doble sentido, y a menos que los personajes tengan una para ser parte del historia o creer que van a sacar algo de ella, el cuento se quedará un tanto cojo.

Foco: Pero, al mismo tiempo, su idea necesita unidad de visión. ¿Por qué demonios del jefe mafioso ventrue se reú- ne con la esperanza política malkavian en el balcón del apartamento de lujo de la modelo brujah? No puedes impe- dir a los jugadores que crean personajes sin ninguna rela- ción entre sí, pero sí puede ser menos dar una cierta sensa- ción de orden al material que estás definiendo. Un deba común para el juego (que no debería faltar en ninguna cró- nica), o un trasfondo compartido para los personajes es muy útil en este aspecto.

NARRACION

El Kaos en la partida

Me detengo en un tema que durante mucho tiempo, me ha interesado: el éxito de una partida. Siempre he analizado las partidas que jugué: cuando la partida era exitosa ya que los jugadores se divertían, busque que elementos que lo lograron; cuando, en cambio, la partida fue triste y aburrida, me detuve a pensar que fue aquello que provoco el fracaso. Objetivamente, pregunte a los jugadores que les había gustado, que no les había gustado, que le faltaba, que tenia en demasía. Repetí y continuo repitiendo este proceso de observación, interrogatorio y reflexión. Sin embargo, aquello que mas despertó mi interés era un elemento en común en las partidas exitosas: el caos.

El caos en una partida es el o los elementos que la hacen incomprensible, inescrutable, como la milagrosa presencia de un dios invisible,

único capaz de explicar las relaciones de causa y efecto. No es la oscuridad que vela los ojos de los jugadores premeditada por el Narrador; es una oscuridad soberana puesto es tanto para los jugadores como para el Narrador. Es el salto inexplicable entre un hecho y el siguiente, el abismo entre una escena y otra, la ausencia de razones. Aunque muchos Narradores se justifiquen con explicaciones que son tan esotéricas como ridículas, estas no anulan el caos, solo demuestran con mas claridad su innegable omnipresencia. El caos

puede ser deliberado, pero suele ser la mayoría de las veces inconsciente: vinculado a la falta de preparación, de ingenio, muchas veces, de creatividad para encolar un elemento con otro. Pero como mas adelante demostrare, no esta la única razón de su existencia.

He jugado partidas que por tan improvisadas caían en una incoherencia evidente; no obstante, la partida repleta de elementos ilógicos, se destacaba exitosa. En principio, pen-



sé atribuírselo a elementos que nada tenían que ver con el caos, tales como el ritmo de la trama, el equilibrio entre azar e intelectualidad, victoria y fracaso, etc; empero con el tiempo, me fue imposible negar la coincidencia constante de ambos elementos: éxito y caos.

En mi visión optimista -o perfeccionista- el éxito de una partida esta ligado a un conjunto de factores vinculados con la calidad de la partida, y es imposible creer que la incoheren-

NARRACION

cia, que lo ilógico, que lo inexplicable, entre en un concepto sensato de “calidad”. El éxito no esta vinculado a valores estéticos, intelectuales o culturales, no fue nunca así, y lo descubrí tarde: el éxito es el resultado del uso eficaz del caos en la mayoría de los casos. Elemento esencial que determina si los jugadores volverán a jugar con el Narrador, si aran comentarios positivos, si estarán tan entusiasmados como para reclamar otra partida. ¿Es posible que el caos sea tan fundamental? ¿Porque ocurre esto?

Se podría pensar como algunos psicoanalistas que: el caos cumple un papel similar a la ficción en las películas, es decir, alejan a los jugadores de la realidad diaria, les permite identificarse con mas facilidad con personajes ajenos a su ego cotidiano y resolver problemas que antes no lograban identificar; cumplir así con una doble función: diversión y resolución de problemas . Pero esta es una respuesta difícil de discernir sin caer en argumentaciones de psicología. Empero, podemos afirmar que el caos no es percibido por los jugadores como tal, que son incapaces por falta de critica, o percepción lógica -llámese como se quiera- de reconocer las lagunas de coherencia que sufre el argumento o trama. Esta es una hipótesis razonable basándome que en las partidas donde participan una mayoría de jugadores veteranos, hastiados de los estereotipos, de lo saltos ilógicos, de las pésimas improvisaciones, no hay una presencia tan grande de caos. Esta segunda hipótesis se basa en los elementos subjetivos de la partida: la calidad y capacidad de cada jugador, mientras deja de lado las características naturales del roleplay; y pensar que la presencia de caos influye en la psiquis de los jugadores de modo positivo y cumple con expectativas inconscientes, se basa en la naturaleza misma del juego y no le atribuye ninguna importancia al jugador mas que huésped pasivo (o inconsciente) de estos procesos menta-

les.

Es importante determinar si la presencia de caos en el éxito de una partida esta vinculada a jugadores inexpertos o poco críticos, o en cambio, es una función psicológica del roleplay. Pero es difícil concluir a favor de una u otra hipótesis porque mis experiencias personales en las cientos de partidas que he jugado me han mostrado claras refutaciones a una u otra. No faltan partidas con jugadores veteranos donde el caos domine perspicuo incluso para un novato; pero también hay partidas donde jugadores novatos han descartado el caos abiertamente por modos mas racionales. No quiero caer apresuradamente en conclusión duales, es decir: que la presencia del caos esta dentro de los limites críticos de los jugadores mas expertos pero que siempre existirá como función psicológica del rolepay pues creo preferible concluir aunque sea a modo provisorio y en aras de continuar con mi exposición: que el caos es un elemento imposible de erradicar de una partida a menos que se quiera imposibilitar el éxito también, sin importar, la razón por la que predomina. Y así evitar atarme a una postura u otra únicamente.

Predico la utilidad de cierta dosis de caos y admito que “el éxito depende del uso eficaz del caos en la partida”. Con esto no caigo en la barbarie de promoverlo sin mas, por el contrario, hago lo contrario, denotando a jugadores novatos o veteranos que caos existe, es importante, pero no debemos dejarnos seducir por su plasticidad, por ese misterio de lo inexplicable y extraordinario. Narradores úsenlo, pero consientes, ya no como instrumentos involuntarios. El caos es inevitable en la ficción, pues siempre habrá una grado de incoherencia argumentativa, de injusticables hechos, de insensatez embozadas de metafísica; tampoco podemos

NARRACION

negar que somos gobernados por procesos inconscientes: odio a Freud, pero tengo que aceptar que tiene razón, aunque sea provisoriamente, hasta que alguien demuestre que nuestra voluntad pesa mas que los mecanismos invisibles de nuestra mente.

Esta misma visión optimista, deseosa de una perfección inalcanzable, pero combustible de una voluntad que no se resigna aceptar la realidad como inmutable: me dicta pensar que si bien el caos es una fuerza omnipresente, nuestra voluntad puede ser omnipotente. No me resigno aceptar naturalezas ineludibles, o caracteres permanentes; por el contrario, solo las acepto con el deseo de explotarlos a mi favor.

Cada Narrador puede proveerse del caos pero debe entrenar a los jugadores para que no se degraden hasta caer en la carencia de valores estéticos o incapacidad de juicios críticos. Utilizar el caos para unir escenas, hechos o ideas inconexas, que de otro modo, llevaría tiempo justificar y que, de todas maneras, no tendría el mismo resultado según hemos admitido la pareja: éxito-caos, es una explotación voluntaria de un recurso invaluable. No reservar ni un gramo de coherencia en las partidas y sumir la trama en la oscuridad para hacerla tan inescrutable que de la apariencia a los jugadores de encontrarse frente a una obra de arte del ingenio es destruir cualquier posibilidad de juicio: los jugadores no pueden enfrentarse a la pura irracionalidad armado con el instrumento de el intelecto, es una incompatibilidad, y obligamos a los jugadores abandonar frustrados la razón y abrazar la ficción hasta el caos. Incorporar el caos como un elemento medido, mensurado con detenimiento, pero constante a fin de destruir el efecto de realidad ordinaria como la que viven los jugadores en la vida real, sin caer en la densa oscuridad de lo imposible de comprender, es la actitud que distancia a

un Narrador laborioso de uno perezoso.

Los juegos de rol han sido y son defendidos por muchos como actividades culturales e intelectuales. Como se puede sustentar semejante postura si los Narradores dejan que sus partidas se descarrilen completamente de toda asociación lógica, de toda posible razón lógica por mas remota que esta parezca. Los Narradores serios y preocupados del destino del rol deben aplicar su esfuerzo por mejorar la calidad del rol: la calidad artística. No se trata de ignorar el caos como elemento inalienable del juego de rol, por el contrario, y caigo aquí en repeticiones: es su uso consiente, voluntario, con el fin de mejorar el éxito de la partida, y considerando el éxito con la doble función de divertir y ayudar al jugador a resolver problemas inconscientes. Quien crea que elaborar una partida de rol y jugar interpretando de la mejor manera, no es una forma de expresión artística, empobrece y reduce las fronteras inmensas de una actividad tan poco estudiada que todavía no alcanzamos a determinar hasta donde alcanza la riqueza de sus potencialidades. Hagamos del rol una verdadera fuerza intelectual, una verdadera promoción de la inteligencia, el conocimiento y la valoración estética.

NARRACION

Hack & Slash

El entrecocar metálico de espadas, el estruendo de una Colt, el crujido de un cráneo bajo un brutal zarpazo. Ese sonido que contagia de valor y sed de sangre a los jugadores. Casi no existen jugadores que no disfruten de un buen combate; en una taberna en Kryn, en un rasca-cielos de New York, la cabina de una nave espacial, o las cloacas de La Boca.

Gran numero de juegos de rol poseen una predisposición a tramas llenas de combate por: la riqueza de reglas, ambientes hostiles, argumentos bélicos, etc. Esto influye en los Narradores noveles incapaces de ignorar los estereotipos que se le asignan a un juego, como el pobre Hombre Lobo: el Apocalipsis, tachado como el clásico juego de pelea y machaca. Es importante comprender que un Narrador laborioso e imaginativo puede transformar un juego encasillado de machaca a un excelente juego de investigación y misterio, o llevar el combate a un elemento que un Narrador puede incorporar con digna precisión.

Acostúmbrense porque repetiré mil veces que incluir un elemento narrativo como el Combate siempre es bueno pero manteniéndolo en sus medios, sin acercarse demasiado a los extremos. En el caso que nos atañe en este documento: algunas peleas podría ser el equilibrio; cuando la falta de pelea o la constante machaca, los extremos. El combate puede y siempre recomiendo que cada algunas partidas no falte, aunque

sea unos cuantos tiros y garrotazos.

Lo primer que hay que considerar en los combate para hacerlos mas interesantes es intentar obviar el estéril argot



NARRACION

(DJ: te golpea con la espada, te hace dos niveles de daño) e intentar ir incorporando algo mas de descripción (DJ: su espada se mueve sorpresivamente a través de tu guardia y te hiere bajo las costillas, quítate dos niveles de salud). Haz del combate algo dramático, no una simple oportunidad para estrenar tus dados nuevos. Deja que tus jugadores utilicen maniobras inusuales, describan lo que hacen. No hagas de tus combates un arbitraje incoloro y severo que no da cabida a maniobras no contempladas por el manual, ni siquiera pienses que siempre que quieren hacer algo innovador o extraño deben tirar dados, déjalos divertirse un poco. Luego agrégale mas color insultándolos con tu PNJ, describiendo su estilo de combate, postura, gestos, lamentos y gritos de batalla. Veras lo interesante que puede ser un combate cuando los personajes se mantienen luchando y discutiendo al mismo tiempo. Así el combate adquiere un perfil mas cinematográfico, excitante y memorable; no una simple sucesión de dados, muertes y puntos de experiencia.

Un problema habitual que los jugadores organizados suelen percibir en los Narradores es que se dejan llevar por el repentino entusiasmo de los jugadores, es el Orden u Iniciativa. El combate se descontrola, los machacadores atacan mas veces que las justas y permitidas, los intelectuales nunca pueden llevar a cabo su ingeniosa idea puesto los otros jugadores vociferan y tiran dados. Hay que admitir que es muy placentero notar a los jugadores entusiasmados por actuar en la hasta el momento pésima partida, pero no hay que perder las riendas y dejar que los jugadores se adueñen de ellas.

La iniciativa es lo primer que se debe regular apenas se desenfundan las pistolas. Cada juego tiene sus propias reglas, pero esto tampoco significa que el Narrador se atenga es-

trictamente a ellas. Con un poco de sentido común y justicia se puede contentar a los jugadores dejándolos actuar en el momento oportuno y adecuado. No dejes que el mas gritón se apañe toda tu atención. Respeta el orden de los turnos, dándole a cada uno tiempo para efectuar actos dignos y no simples “sacas las pistolas, se termino tu turno”.

A esto hay que agregar que en el mismo trajín del combate el Narrador no suele explotar el potencial de sus propios PNJs. No hay nada mas usual que descubrir que los jugadores han matado a un 4ta generación o a un dragón negro que solo luchaba con garras y dientes, y alguna esporádica llamarada. Esto es mas habitual aun, con aquellos que tienen muchos poderes, disciplinas, hechizos -llámese como quieran- debido a que el Narrador no tiene plena memoria de sus efectos o solo recuerda los mas devastadores, con lo que: los usa y mata algún pobre jugador, o por el contrario, temeroso de matar algún jugador utiliza las armas básicas como las garras. Propongo en primer lugar, darle toda las dimensiones que un villano debe tener incluyendo un perfil psicológico, valores, etc. y luego agregar una pequeña síntesis de su táctica de combate. Estas tácticas de combate enumeran los poderes que utilizara en cada tipo de combate (distancia o cuerpo a cuerpo) o según la clase de oponente. Verán lo útil que resulta esta síntesis donde no solo figura los poderes sino también sus efectos a manera de ayuda memoria. En cuanto al perfil psicológico antes mencionado, lo creo importante, porque nos dará algunas directrices de como actuara el PNJ frente a las actitudes de los jugadores.

Algo horrible que no puede faltar en los juegos de rol es la sed de PX. Los malos jugadores solo quieren ganar PX de la forma mas rápida posible: hacking & slashing; no les interesa esforzarse en interpretar mejor a su personaje, tener

NARRACION

ideas ingeniosas, escribir sus antecedentes, etc. Y lo peor es que algunos Narradores alimentan esa sed con infinitos manantiales de PNJ con alto grado de contenido empírico, es decir, vuelven sus partidas: batallas interminables. Aunque la mayoría de los Narradores que lean esto son de los laboriosos que no piensan en preparar aventuras llenas de PX con piernas (y afirmo esto porque solo los Narradores con animo de mejorar leen y reflexionan sobre artículos de esta materia), quiero repetirles: motiven a sus jugadores a interpretar a sus personajes premiándolos con mas PX que los que otorgaría por criaturas mutiladas o asesinadas.

Otros pecan al caer en el extremo opuesto y no me refiero a la prodigalidad de PX sino al desequilibrio que supone la aparición de ciertos PNJs. Los PJ según estén todos reunidos y preparados o solitarios y fatigados, tendrán un potencial de combate. Este potencial de combate, una medida abstracta que utilizare para explicarme, debe ser aproximadamente igual a la que un PNJ o grupo de PNJs pueda poseer. Esto no quiere decir otra cosa que un Narrador debe prever que sus PNJs no sean demasiado superiores a los PJ, y que siempre que los incorpore en la trama, sea en el momento adecuado. Ejemplo: has preparado a un asesino que frente a frente no tendrá muchas oportunidades contra los PJs pero durante la noche cuando están durmiendo, puede ser una interesante amenaza; entonces no te equivoques y utilízalo durante la noche y no antes, no caigas en la arbitrariedad de que tus jugadores han entrado a su cabaña casualmente y el PNJ los atacara inmediatamente. Este equilibrio de fuerzas y oportunidades le dará una calidez especial a tus partidas. Tus jugadores no se podrán quejar del combate desigual o indiscriminado debido a que tus PNJs estarán en las circunstancias adecuadas.

Por ultimo, no pases por alto que el combate apareja el riesgo a morir de una estocada. Los Narradores maderos nunca lastiman a sus jugadores, y se prohíben matarlos. Quieres que tus jugadores respeten el combate como lo que es, una danza excitante al borde de un abismo. Entonces hiérellos, que se lleven recuerdos en su piel y rostro de sus peores peleas; y cuando cometen errores absurdos como enfrentarse a un dragón, o cuando ya has excedido todos los favores divinos, mátalos. El resto de los jugadores recordara lo ocurrido y tendrán una impresión indeleble en su memoria, les habrás enseñado el miedo en los juegos de rol. Y de seguro, el jugador que murió no lo olvidara. Quizás se niegue a jugar nuevamente contigo, pero si es un jugador digno de seguir sentándose a tu mesa, de seguro volverá, pues respetara que hiciste lo correcto y que tus partidas no solo son divertidas, sino también realistas a su justa medida.

NARRACION

Irrealidades en el Mundo de Tinieblas

Este artículo puede resultar hiriente a muchos Narradores de esta línea de juego porque se encontraran reflejados en algunas de mis críticas. El objeto no es herir, ni criticar por el simple placer de hacerlo, sino ayudar a que cada Narrador mejore. Recuerden lo difícil que es notar los propios errores, y que solo cuando otro los menciona, se descubre la verdadera magnitud de ellos.

Juego hace varios años, y he tenido la oportunidad de presenciar la ascensión de la línea de Mundo de Tinieblas (MdT) en el mercado, clubes y jornadas. ¿Quién no ha jugado o escuchado sobre Vampiro: La Mascarada con su enrevesada yihad? ¿Cuántos no han podido sentirse invencibles maquinando de matar de tres metros armados con garras y dientes en Hombre Lobo: Apocalipsis? ¿Alguien no ha querido sentirse dueño de la realidad dotado de extraordinarios poderes en Mago: La Ascensión? Creo que estos son solo algunos ejemplos de esta línea que ofrece variedad para todos los gustos.

Cada uno cubre un estilo de juego en particular, con su propio trasfondo y argumento. Su combinación ofrece la oportunidad, hasta el momento casi inexistente en otros juegos, de cruzarlos en los famosos crossovers. Y lo único en común entre estos juegos son las reglas básicas y el escenario: el Mundo de Tinieblas. A simple vista, es igual que nuestro mundo: la gente trabaja, estudia y se esfuerza por sobrevivir a las exigencias de cada día. Duermen tranquilos en sus casas y se lamentan por las malas noticias diarias que transmiten la televisión. Pero bajo esta máscara, se esconde el sombrío y oscuro Mundo de Tinieblas, lleno de rincones umbríos donde ominosas figuras se agazapan esperando a su presa; y personajes de pesadilla manipulan la policía mientras otros libran batallas secretas por el destino de la humani-

dad. Un mundo interesante ¿no? por lo menos para vivirlo como uno de estos personajes dotados de extraordinarios poderes.

Escenario

Pero dejémonos de tanta adulación y comencemos con el objeto de este artículo. Muchos Narradores olvidan la naturaleza del Mundo de Tinieblas como el gemelo oscuro de nuestro mundo. En la sección dedicada a la Narración en los manuales o en libros específicos sobre Narración, es usual que se aliente a los Narradores a crear escenarios alternativos, ej: Roma by Night durante el Imperio Romano; Buenos Aires 2070, etc. Además se suele recomendar que cada Narrador cree su propio Mundo de Tinieblas según su gusto y conveniencia. Aunque nunca he estado de acuerdo con este tipo de consejos, no niego que es muy interesante jugar en escenarios alternativos, y es comprensible que cada Narrador efectúe variaciones a su Mundo de Tinieblas. Sin embargo, mi crítica apunta a los casos en los que el Narrador va mas allá de la coherencia y el sentido común, necesario para que el escenario mantenga aunque sea una pizca de realismo, y a su vez, de esa sutil oscuridad que alberga el MdT.

Se pueden alterar muchas cosas utilizando a nuestro mundo como referente comparativo. De seguro es mas divertido un mundo donde los McDonald's son una empresa subsidiaria de Pentex; donde ese edificio en la esquina de casa esta abandonado; donde en los estacionamientos no hay guardias, etc. Pero estas enriquecedoras alteraciones nada tienen que ver con las desfiguraciones perpetradas por algunos Narradores. He llegado a participar de una Buenos Aires rodeada por una muralla y cercada mas allá por un bosque mágico. Se que algunos argüirán que los manuales de Narración alientan a utilizar modificar el MdT para que sea mas

NARRACION

conveniente a nuestra crónicas, pero no creo que quienes escribieron eso se hayan imaginado un caso tan extremo como este.

Para crear un MdT real pero oscuro, reflexiona como deseas que sea tu escenario. ¿Qué deseas conservar de su gemelo real, y que deseas cambiar? ¿Qué crees que puede ser divertido, y que puede ser tenebroso? ¿Qué causara temor, y que causara risas? Imagínate caminando por el, por sus calles, hablando con sus habitantes, con todos: humanos y sobrenaturales. Describe con tus propias palabras sus actores, edificios, situaciones cotidianas y anormales, pero no escribas estas descripciones. Piénsalas mientras viajas en tren, te duchas o comes, luego ensáyalas en voz alta mientras te imaginas a tu mesa de jugadores mirándote. Medita concienzudamente sobre los detalles, y los rasgos generales. Juzga según tu parecer con todo el sentido común que puedas reunir: realismo, coherencia, mística, oscuridad. Elige cual de ellos te parece mas importante en tu MdT, y concéntrate en pintarlo con ese pincel y pintura. Con el tiempo descubrirás que puedes crear un MdT propio sin necesidad de cruzar los limites impuesto por el sentido común.

Homo sapiens sapiens

¿Saben cual es el error mas habitual de los Narradores de Mundo de Tinieblas? el Síndrome de Minoría Humana ¿les suena?. En incontables oportunidades se puede observar que los jugadores tienen mas contacto con magos, vampiros, hadas, lobos, wraiths, que con humanos. Ni siquiera con los humanos mas sobrenaturales como custos, ghouls, parentelas, soñadores, etc. ¿Qué pasa con la raza que supera con creces a todas las especies de sobrenaturales juntos? Relegados al puesto de débiles e inútiles, un pobre concepto de aquellos que dirigen el mundo. Los humanos no tienen

disciplinas, ni esferas, ni dones, ni cantrips, ni siquiera un alta fuerza de voluntad, pero poseen un arma indiscutible: su numero; los humanos son mas... muchos mas. Cualquier sobrenatural debe temer a una muchedumbre furiosa de humanos; o a un noble o empresario ejecutivo lleno de recursos y contactos; o a una ametralladora en manos de un SWAT; o un sacerdote con Fe Verdadera. Los humanos pueden representar peligros mundanos, pero no por ello menos letales. No importa lo que seas; todos necesitamos un lugar donde pasar la noche –o el día-, y si has molestado al empresario con amigos en Hacienda, te veras en problemas para mantener tu casa, súmale que la Policía tiene un pedido de captura surgido de la nada o que un asesino a sueldo tiene una foto tuya en su billetera junto a una promesa de pago por \$100.000. Esto es solo una de las tantos instrumentos con los que puede disponer un humano determinado acabar con un problema.

De todas formas, y obviando el factor letal que la humanidad puede contener, existe algo mas cierto: los humanos rigen el mundo. Los humanos son quienes –literalmente– giran las manivelas que mantienen el mundo operando. Ellos regentan los negocios donde los PJs compren sus armas y provisiones, atienden las bibliotecas, oficinas y comisarías, ocupan las calles, toman los subtes, proveen de electricidad. Y de seguro serán los testigos mas probables de los extraordinarios actos de los jugadores. Olvidarte de los humanos en tu mundo, es como olvidarse de la arena en el desierto, solo quedan algunas rocas y un gran vacío.

Los humanos contienen un gran potencial narrativo, sin necesidad de volverlos dianas o sacos de boxeo. Pueden ser compañeros (amantes, mejores amigos, sirvientes), adversarios (detectives, periodistas, lideres de culto, burócratas),

NARRACION

símbolos (gente sin hogar, mendigos, avaros, fanáticos) o ganchos narrativos (familiares enfermos, niños perdidos, empresarios inescrupulosos). Estos humanos ni siquiera necesitan rasgos o atributos definidos, simplemente un perfil psicológico sencillo; como motivaciones, personalidad, etc, y tal vez alguna descripción física o biográfica. Este perfil permite que cada humano tenga color y sabor.

Al final de la partida, reflexiona sobre el porcentaje de humanos y sobrenaturales, e intenta dictaminar si estos fueron los adecuados para tu escenario. Hazlo con diligencia y sinceridad. Veras que la mas de las veces los humanos no eran los actores de tu trama, siempre los sobrenaturales obtienen el protagonismo. No crees que un humano hubiera podido encajar en alguno de los roles que cumplieron los sobrenaturales. Claro que, la aparición de un humano, hablando sobre lo oculto, le quita ese aire especial que hace sentir a los jugadores como habitantes de las sombras. Así que pondera su aparición en los roles importantes y mas comprometidos con el WoD. No obstante, no olvides que estos débiles mortales pueden cumplir papeles mas mundanos como traficantes, políticos corruptos, policías vagos o de gatillo fácil, ladrones callejeros, mendigos, etc; y no olvides que existe un clase entre los humanos vulgares y los sobrenaturales: los ghouls, custos, soñadores, parentelas, etc. Estos pueden cumplir algunos de los papeles, que habitualmente, les asignas a un sobrenatural.

Calabozos y Dragones

Aquí va el caso de aquellos Narradores que vienen de un linaje de juegos de medievales como el famoso AD&D, y que conciente o inconscientemente, transforman el MdT en uno de estos clásicos calabozos con dragones, armas mágicas, objetos proféticos y personajes armados al mejor estilo me-

dieval en pleno centro cívico.

Muchos que desconocen la verdadera esencia de Mago, suelen creer que si existen magos también existe una pléto-ra de objetos mágicos, extrañas profecías y criaturas místicas. Aunque existen, su numero es muy limitado; principalmente, en las líneas contemporáneas.

Magos verdaderos y Hechiceros vulgares son capaces de crear artefactos mágicos, pero solo a un alto costo, y no los guardan en inútiles cofres en los sótanos olvidados de una biblioteca. Los objetos mágicos son motivo de guerra entre cábalas (grupos de magos) y no se andan con melindres para recuperar uno poderoso o mediocre. Los dispositivos de alta tecnología, son hojas del mismo árbol. La Tecnocracia los mantiene a buen recaudo, y sus mejores dispositivos al igual que los artefactos arcanos son inútiles en manos inexpertas. Es vergonzo ver como un grupo de jugadores alardea de su ultima adquisición mágica (ej: Katana que provoca Daño Agravado, Guantes que doblan la Fuerza, etc) y lo absurdo que esto supone. Los objetos mágicos son interesantes ingredientes de una partida, pero su numero debe ser limitado y su adquisición obligatoriamente supondrá un sacrificio o un riesgo mortal para el PJ.

Luego recuerda, que si uno de tus PJs obtiene un artefacto arcano, el resto de los jugadores querrán tener uno también, y su fastidiosa insistencia te obligara a dárselos. Esto es solo el origen del verdadero problema. Los objetos mágicos suelen resultar un arma peligrosa contra el yugo del Narrador. Pronto tus PNJs caerán como moscas; ese ingenioso problema es resuelto con el ingenioso artefacto, y otras frustrantes situaciones estarán a la orden del día. No te engañes pensando que el objeto es una baratija inútil; los jugadores no tardaran en encontrarle utilidad a ese cacha-

NARRACION

rrero justo en esa escena que tan bien habías planeado.

Los objetos mágicos suelen atraer a los jugadores, y muchos Narradores los utilizan como ganchos para reclutar jugadores. Creo que es el recurso mas indecoroso al que un Narrador puede recurrir. Los jugadores deben jugar contigo por el conjunto de tu partida, no por tu infantil generosidad.

Es indispensable en una crónica en el MdT contagiada de Calabozos y Dragones, personajes portando espadas, hachas, ballestas, y a veces, hasta armaduras antiguas. El combate se tiñe de tonalidades medievales cuando los forzudos jugadores decantan por una filosa katana o una ballesta con pivotes con plata, en vez de un subfusil.

Aunque ciertas disciplinas como Potencia y Celeridad, alienan a los jugadores a utilizar armas c/c, no hay que cruzar el umbral de coherencia. En principio, obtener un espada o un hacha de combate, es virtualmente imposible. Algunas armerías venden estas armas, pero el noventa por ciento de estas no esta preparada para el combate. Son ornamentales. Con los primeros golpes, se mella o se quiebra; el filo no produce el daño de un arma forjada con objetivos letales. Por otra lado, es bastante difícil pasearse por la calle armado con un hacha de combate o un gladius romano. Los jugadores deberán ingeniársela para llevar una de estas armas, sin mencionar aquellos ataviados con armadura de placa o mallas de anillos. Y finalmente, estas armas son costosas además de muy difíciles de obtener.

Este tinte medieval es muy divertido, pero la cuestión reside en no sobrepasarse de los límites del sentido común. Hazles difícil a los jugadores obtener una de estas armas, y triplemente difícil un armadura. Luego no olvides la dificultad de portar un arma. Es conveniente que los jugadores se incli-

nen por armas blancas de menor tamaño como cuchillos o destrales. Evita que tu crónica se tornen sesiones de fantasía épica con caballeros con armadura y espada. Un buen método para controlar el uso de armas antiguas es limitar la habilidad Armas c/c para armas contemporáneas, y que para utilizar armas antiguas requieran especialización o otra habilidad como Esgrima. Y en cuanto a las armaduras, incluye requisitos de Fuerza y Resistencia para poder llevarla.

Un punto muy controvertido es la fauna del MdT. Los entendidos de Hombre Lobo reconocen la existencia de una variedad infinita de bestias del Wyrms, Caos y la Tejedora; espíritus -en principio- pero que se pueden materializar en nuestro mundo y ser tan reales como cualquier animal. Estas criaturas tienen un fundamento sólido, pero estos mismos entendidos -de seguro- estarán de acuerdo en que su número es limitado, y que el Narrador no debe incorporar los como el resultado de una estadística de encuentro, o un ocasional entretenimiento.

Pero la zoología sobrenatural, no se limita a Hombre Lobo. He luchado contra dragones en Vampiro: La Mascarada, montado grifos en Mago: La Ascensión, y discutido con un unicornio muy testarudo en Changeling (uno real, nada de quimeras). Como recurso en la trama, esta fauna es muy efectiva. A los jugadores les agrada, se divierten y los atrae. Pero como en todos los errores que he mencionado, vuelvo a repetir, es su uso injustificado, lo pesados, puesto la existencia de tales animales es técnicamente oficial. De todas formas también existen ciertas reglas oficiales que a su vez las limitan como la Incredulidad de Mago, que impide a los Pretéritos pasearse por nuestro mundo sin perder la vida en el proceso.

Es demasiado ridículo, simplemente encontrarme con un

NARRACION

dragón en Buenos Aires, y que el Narrador alegue que fue invocado por un mago. O que el Verbená monte un grifo para encontrar alguien en Londres. Hay un momento, un lugar y una razón para incluir a un Pretérito o cualquier tipo de criatura en una crónica. Un Narrador que se precie de la seriedad, coherencia y realismo de su crónica, tendrá en cuenta estos tres factores.

Otro asunto que no suele faltar en las partidas son las ominosas profecías. “El día del solsticio de verano, al nacimiento del nuevo siglo, las sombras atacaran los corazones de los grandes cuando el ritual sea completado por el Elegido utilizando la Piedra del Apocalipsis”. En resumen, patético. Aunque el recurso de las profecías y las videncias, es un gancho muy efectivo, la calidad de estas suele ser tan pobre que da un poco de risa cuando uno escucha la inverosímil y ridícula profecía.

Las mas risibles profecías, videncias o visiones oníricas son aquellas que amenazan con el fin del mundo o similares catástrofes; las cuales las Narradores las incluyen con pasmosa regularidad. Los jugadores salvan el mundo una vez por mes.

Su utilización no es un error, es como se la utiliza, el error. Las profecías, deben ser incorporadas contadas veces (en un mismo grupo de juego), y aunque las videncias o visiones oníricas pueden ser utilizadas con mas frecuencia es conveniente vincularlas a una fuente. Es decir, que es valido que uno de los jugadores reciba una visión cada tanto, y no que un día el jugador A tenga una visión, y otro día el jugador B. Es mas fácil encontrar una explicación a la primera situación, como que el jugador es un vidente de por si, fue tocado por los dioses o similar, que explicar porque cada vez un personaje distinto tiene videncias o mensajes oníricos. Pero

cuidado, nunca dependas de un jugador; es preferible que el don de las videncias las tenga un PNJ, al cual los jugadores pueden recurrir cuando necesiten información, y tu podrás controlar su accesibilidad y calidad. Estos son los casos en que un Narrador demuestra el tino de un veterano.

Favores divinos

No conozco Narradores que no se hayan excedido en la entrega de puntos de experiencia, en cualquier juego. Es algo normal en los Narradores noveles y los poco escrupulosos, que por ignorancia o como manera de atraer y mantener a los jugadores, se sobrepasan y sus jugadores experimentan explosivos crecimientos. A los primeros, aquellos que lo hacen por ignorancia, les digo: a todos nos ha ocurrido, solo trata de averiguar y reflexionar sobre cuanta es la cantidad recomendada. A los segundos, los exhorto a que consideren mas importante la calidad de la partida, que la utilización de estas golosinas que solo atraen glotones y no jugadores serios y leales.

Quizás algunos defiendan que no hay nada de malo en superar los promedios. Y no se equivocan. Algunos Narradores prefieren tener jugadores con muchas disciplinas, cantrips, o dones. A mi parecer, un PJ que crece espontáneamente no es tan valorado por el jugador como aquel que tarda decena de sesiones para llegar al grado de Adepto de Hechicero, y con el que tuvo que sobrevivir tantos peligros con solo su suerte e ingenio

Este crecimiento espontáneo, no tiene siempre su origen, en la profusa repartición de PX. Muchos Narradores recurren a su poder divino, una vez mas, para ayudar a los PJs. Considero este método como muy humanitario, y lo recomiendo; pero como siempre con moderación y un plausible

NARRACION

motivo. No escasean las ocasiones en que un jugador nuevo se ve, claramente, inferior a nuestros jugadores habituales. Aquí no solo sería humanitario, sino también, inteligente; y me arriesgo a decir necesario.

Lo esencial, es como se otorgue esta ventaja: objetos mágicos, puntos de experiencias, aumentos automáticos, mentores, etc. Uno de los métodos más ingeniosos, es el andador: el Narrador le otorga una ventaja al PJ, pero que llegado el caso o el momento, se la pueda quitar, y así recuperar el equilibrio.

Conclusión

Quiero repetir por última vez con ánimo de dejar grabado en vuestras memorias que: el verdadero error se transgrede cuando el Narrador no percibe los medios, y se aleja hacia los extremos. Es decir, que mientras el Narrador altere el escenario con sentido común y coherencia; utilice variedad de sobrenaturales pero sin olvidarse de los humanos; agregue objetos mágicos, profecías y criaturas sobrenaturales con justificación y en moderada cantidad, no estará incurriendo en ningún error; por el contrario, estará enriqueciendo la partida con elementos que son interesantes y divertidos. Solo cuando abuse de ellos o los utilice indiscriminada o injustificadamente, el Narrador estará cometiendo un error. Tornará su MdT en un lugar ridículo y absurdo, en vez de un gemelo oscuro, ominoso y atractivo por naturaleza.