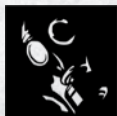
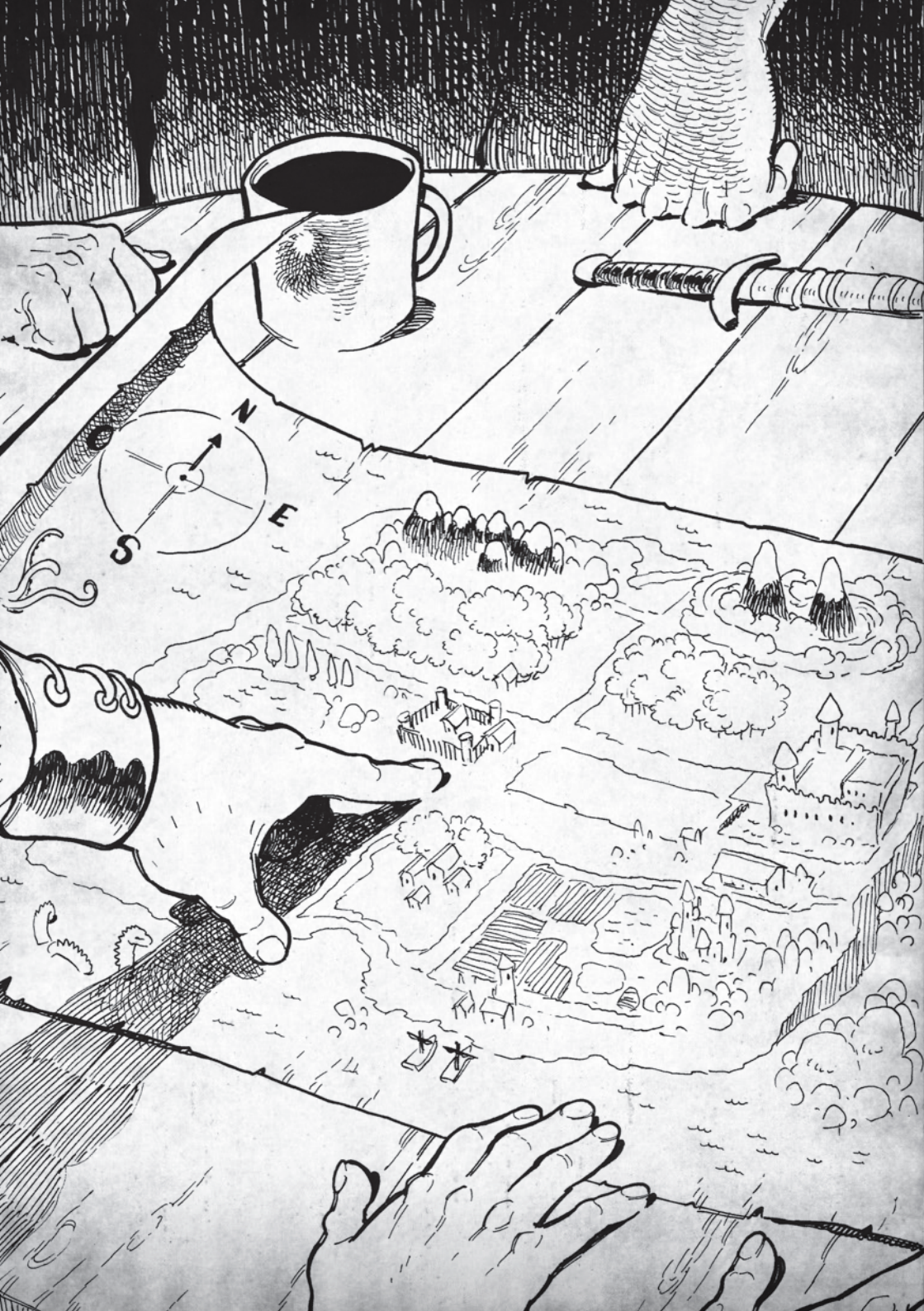


GUÍA DE DUNGEON WORLD

EON FONTES-MAY · SEAN M. DUNSTAN



POWERED BY THE
APOCALYPSE



GUÍA DE DUNGEON WORLD

Por Eon Fontes-May y Sean M. Dunstan.

QUÉ ES ESTO Y POR QUÉ LO ESCRIBIMOS

Probablemente estés leyendo esto porque estás enfrascado con las reglas de Dungeon World pero todavía no las has entendido del todo. Y tío, es tan bueno cuando por fin lo pillas... porque Dungeon World es un juego asombroso, de verdad. Es un gran juego.

Cuando terminé de leer el libro por primera vez, me senté y pensé: «Este es el juego de mazmorreo que estaba esperando». Proporciona las reglas y la infraestructura para aventuras de verdad, y tiene reglas que hacen que la acción siga incluso cuando fallan las tiradas. *Sobre todo* cuando fallan. Es como si la forma en la que encajan los movimientos de los jugadores y los del DJ fuera un gran péndulo, siempre yendo de un sitio a otro y creando el impulso que hace que el juego siga funcionando. ¿Te gusta la metáfora? Puede que te parezca rara, no lo sé.

Cuando empecé a meterme en algunos foros de Internet descubrí que había un montón de jugadores novatos que tenían problemas con las reglas. Aunque veían que había cosas buenas en el juego y estaban deseando probarlo, las mecánicas eran tan diferentes de lo que ya conocían que les confundían, sobre todo si no habían jugado a Apocalypse World (en el que está basado Dungeon World). Creo que es porque tienes que desaprender algunas cosas antes de acercarte a Dungeon World.

En mi opinión, este texto te ayudará a hacer eso. No he reescrito nada y no hay reglas alternativas aquí, no va de eso. Todos los consejos que necesitas para dirigir ya están en el libro básico. Lo que he hecho es coger las preguntas más frecuentes y responderlas en un lenguaje claro, con ejemplos detallados. Cuando termines, creo que pillarás completamente este juego y, como dije antes, es tan bueno cuando por fin lo pillas...

LA MECÁNICA BÁSICA: CÓMO FUNCIONA LA CONVERSACIÓN

Vamos con el primer gran escollo que nos encontramos: **el DJ no tira dados para sus acciones. Nunca.** Puedes tirar dados para el daño si quieres, pero tus PNJ no tiran *por nada*. En vez de tirar, vas a hacer «movimientos». Uno de los movimientos es *Hacer daño*, ¿quiere eso decir que en tu turno dices «Mmm, el orco te impacta y te hace 5 puntos de daño»? No, no es así. No es ser arbitrario, sino que quiere decir que las **tiradas de los jugadores deciden los resultados de todos tus movimientos**. Ya daremos una explicación más larga de cómo funciona esto, pero la versión simple es:

1. El DJ prepara una amenaza, pero no sabe cómo terminará.
2. Los jugadores responden y probablemente tiren algunos dados.
3. El DJ narra los resultados, basados en las tiradas de los jugadores.

La mecánica de los dados es sencilla. Hay tres tipos de resultados. Con un 10+, el jugador consigue un éxito completo, y eso es bueno. Con un 7-9 es un éxito parcial, es decir, no se consigue todo lo que quería o puede que sí, pero a cambio de algo. Con un 6 o menos, ha fallado.

Hay una diferencia entre el fallo en *Dungeon World* y el fallo en la mayor parte de los demás juegos. En *Dungeon World*, cuando un jugador falla una tirada, el DJ hace un movimiento. Esto es algo que confunde a la gente, pero porque es una nueva terminología. En realidad es muy sencillo. **Cuando las reglas digan «hacer un movimiento», lo que realmente están diciendo es que pasa algo**, algo más que simplemente fallar. En vez de ser un punto muerto, el fallo de un jugador conlleva unas *consecuencias*: la situación se vuelve peor o tendrán que pagar un precio.

Eso es todo: el juego te está diciendo que siempre debería estar *pasando algo*, y así es como haces que la partida sea emocionante. En vez de dejar que los jugadores divaguen por ahí, les metes en situaciones peligrosas para que digan: «¿Y ahora qué?!». En vez de decir «No consigues forzar la cerradura», dices algo como «No consigues forzar la cerradura lo suficientemente rápido, los guardias aparecen por la esquina en el último momento». O «una sirena ruge con un tono agudo, ¡has activado una trampa mágica!». **Céntrate en los riesgos y las recompensas, no en un chequeo binario acierto/fallo de habilidad.** Con un 7-9, el jugador va a tener que lidiar con las consecuencias, pero con un fallo las consecuencias son peores. Hay un montón de movimientos con resultados para un 7-9, pero para algunos de ellos tendrás que fabricártelos tú mismo. Hablaremos sobre esto más tarde, pero por ahora es bueno saber que las consecuencias para un 7-9 normalmente se llaman movimientos suaves, y las consecuencias de un fallo total normalmente se llaman movimientos duros. Uno es peor que otro, eso es todo.

Esta es la base de la conversación de la que se habla en el libro de reglas: preparas situaciones peligrosas en las que fallar conlleva un precio y los jugadores responden. Cuando su respuesta activa un movimiento es cuando tiran, y tú les das las consecuencias que sean necesarias, interpretando los resultados de sus tiradas de forma que la partida siga avanzando, siempre hacia adelante.

LOS MOVIMIENTOS DEL DJ

Es fácil: cuando el jugador saca un 7-9, el DJ hace un movimiento suave, y cuando falla la tirada, un movimiento duro. Pero, ¿qué son exactamente los movimientos? Cuando el DJ hace un movimiento no es una cosa nueva y esotérica. **Si miras la lista de movimientos del DJ y los lees con detenimiento, te darás cuenta que son lo que siempre hemos estado haciendo como DJ**, solo que aquí están codificados para que sean fáciles de usar. Si has dirigido alguna vez, seguro que has «puesto a alguien en un aprieto» o has «revelado una verdad incómoda», aunque no los hayas llamado así.

Dungeon World pone mucho énfasis en esa lista porque mantiene el juego en movimiento. Siempre que un jugador se te quede mirando, haz un movimiento, lo que significa que pasa algo, ¿recuerdas?

En el fondo, todos los movimientos del DJ están diseñados para crear situaciones peligrosas. La lista es un puñado de cosas que pueden poner en peligro a los personajes o hacer que sus vidas sean más interesantes, en consonancia con los Principios. «Mostrar señales de una amenaza inminente» mantiene a los jugadores en vilo, les dice que algo malo está acercándose. «Revelar una verdad incómoda» puede ser algo como «Os están siguiendo» o «El vampiro no está muerto, después de todo». No importa la forma que adopten, los movimientos solo están ahí para prender la chispa en tu imaginación cuando los jugadores te miran expectantes, como cuando estás describiendo alguna acción o cuando los jugadores han fallado una tirada y necesitan una respuesta.

Muchas veces ni siquiera tendrás que mirar los movimientos. Tus instintos de DJ tomarán el control y simplemente te pondrás a narrar como siempre lo has hecho. Las reglas dicen que tienes que hacer un movimiento cuando un jugador tira o cuando los jugadores se queden mirándote, pero eso es una formalidad. No te vas a poner a recorrer la lista cada vez que los dados rueden por la mesa o algo así, no te lo tomes de forma literal. Al contrario, normalmente ya sabes lo que se están jugando y lo que pasará cuando un jugador hace una tirada... pero cuando la situación se plantea de tal forma que no estás seguro qué hacer es cuando la lista te será de utilidad. Úsala como creas necesario, pero no te quedes paralizado preguntándote si cada cosa que hagas, por mínima que sea, está en la lista o no.

Vale, ya entendemos los movimientos del DJ y sabemos qué hacer con los éxitos y los fallos. Vamos a hablar de los resultados intermedios, esas elecciones del 7-9 que se hacen tan a menudo.

¿QUÉ SIGNIFICA 7-9?

Lo primero que hay que saber es que **un 7-9 es un éxito para el jugador**. Es un éxito parcial, o un éxito con un coste. Piensa en lo que los jugadores están tratando de hacer y piensa en maneras de darles parte de lo que quieren o cómo darles lo que quieren pero solo si están dispuestos a pagar algo a cambio. ¿El jugador está colgando sobre un balcón? Tal vez consigue llegar al balcón, pero no cae de pie. Mira la lista de movimientos del DJ y mira cuál podría aplicarse. Un ejemplo:

Digamos que el héroe está intentando subir por un acantilado, tira +FUE y saca un 8. No se ha caído, eso seguro, ¿pero qué ha pasado? Aquí hay unas cuantas ideas si echamos un vistazo a los movimientos del DJ:

- ... «*Agota sus recursos*»: *gasta un uso de su Equipo de Aventurero (la cuerda, los garfios y los pitones).*
- ... «*Di los requisitos y pregunta*»: *cuando va por la mitad de la ascensión, el personaje se da cuenta de que lleva demasiada carga, así que debe dejar caer algo o volver atrás.*
- ... «*Haz daño*»: *se cae algunas veces mientras escala; dile que se hace algunos arañazos y heridas junto alguna pérdida de PV.*

O podríamos hacer algo incluso más astuto. Puedes separarlos; pon a un enemigo que vuele y que le ataque mientras parte del grupo está todavía en el suelo. Ahora bien, no les dirías que el enemigo ataca porque el jugador ha fallado una tirada, eso sería raro, ¿no? En vez de eso, puedes decir algo como «Bueno, eres un escalador terriblemente lento, pero estás haciendo progresos. El resto del grupo está esperándote, pero ves algo a lo lejos que se acerca muy rápido... ¡parece una gran ave de presa! Te ve, completamente expuesto en la superficie de la roca, ¡y se precipita en picado para matarte!». A esto se le llama desviar la atención, y es a lo que se refieren los autores del juego cuando dicen «Nunca digas el nombre de tu movimiento». El ave está atacando porque el personaje está escalando muy lentamente y está expuesto, pero detrás de la pantalla, el ave ataca como consecuencia de esa tirada. Guay, ¿eh? Otro ejemplo:

La ladrona saca un 9 para Desafiar el peligro; quiere engatusar a dos guardias para que la dejen pasar. No está Parlamentando, así que no obtiene ninguna ventaja. ¿Qué ocurre entonces? Bueno, en el fondo es un éxito, eso es lo importante, así que no la arrestan. Pero no están convencidos del todo, eso seguro. Aquí hay algunas ideas de cómo podría terminar la situación:

- ... «*Agota sus recursos*»: *piden un soborno (ellos lo llaman un «pago inmediato de una multa»).*
- ... «*Ofrece una oportunidad con un coste*»: *uno de ellos se marcha para corroborar tu historia. Ahora ella puede derrotar al guardia, que está solo, pero tiene que hacerlo rápido.*
- ... «*Un éxito parcial*»: *la dejan pasar, pero no sin una escolta. Ahora está donde quería estar, ¡pero hay un guardia con ella!*

En resumidas cuentas: **no van a tener todo lo que quieren, o tendrán más de lo que estaban pidiendo.** Aquí hay una breve lista de ideas que puedes aplicar en muchas situaciones diferentes, algunos ejemplos de movimientos del DJ en acción:

RESULTADOS MALOS, DECISIONES DIFÍCILES

- ♦ Que un nuevo peligro reemplace al anterior.
- ♦ El peligro se evita momentáneamente, pero se acentúa de alguna forma (más enemigos o un riesgo creciente).
- ♦ Acción exitosa, pero con un efecto no deseado (por ejemplo, enfurece al enemigo en vez de asustarlo).
- ♦ Amenazar a un aliado.
- ♦ Hacer que tengan que dar algo a cambio: dinero, equipo o una buena posición.
- ♦ Dos opciones, cada una con sus pros y contras.
- ♦ Dañar algo importante para los jugadores (su equipo, una viga de carga, un lugar para esconderse, la reputación, etcétera).
- ♦ Ponerles en un aprieto con un percance.
- ♦ Ser el objetivo de un nuevo enemigo.
- ♦ Tropiezan, pierden el pie o se les cae un objeto.
- ♦ Cambiar su posición o localización a un sitio peor.
- ♦ No darse cuenta de algo importante (un detalle, un peligro, enemigos merodeando o que las circunstancias cambian).
- ♦ Añadir un nuevo peligro ambiental (fuego, humo, se rompen los puntos de apoyo, cascotes de roca, inundaciones, etcétera).
- ♦ Una deidad, PNJ o monstruo enfadado.
- ♦ Les pillaron con la guardia baja, están confundidos o en una mala posición, -1 a la siguiente tirada.

Otra manera realmente buena de recalcar un 7-9 es la clásica **decisión difícil**. Dales dos resultados diferentes para la acción y que elijan uno. Pueden ser dos resultados igual de buenos o igual de malos, pero haz que los jugadores sientan que están sacrificando algo. Fíjate en lo que los jugadores están intentando hacer y busca una manera de «romper» eso en dos para que elijan una opción, algo así como...

«Así que estáis intentado bloquear la puerta para poder salir corriendo, ¿no? Bueno, no hay tiempo para eso, ya están en la puerta. Podéis mantener la puerta cerrada para que vuestros aliados puedan escapar o podéis salir todos corriendo, pero os estarán persiguiendo».

«Puedes desarmarlo o derribarlo, pero no las dos cosas».

«Puedes bloquear este ataque o recibir el daño y golpearle después».

«Solo tienes tiempo para agarrar el orbe o disparar al tipo que está a punto de agarrarlo. ¿Qué va a ser?».

MOVIMIENTOS SUAVES VS. MOVIMIENTOS DUROS

Antes mencionamos lo de los movimientos «duros» y «suaves». John Harper explica la diferencia de esta forma: un movimiento suave es la situación inicial, un movimiento duro es lo que le sigue. Cuando el jugador está explorando una caverna y dices «*El suelo empieza a temblar y algunas rocas se desploman, ¡parece un corrimiento de tierra!*», es un movimiento suave, algo que pasa para poner en peligro al personaje, es la parte de la preparación de la situación. Cuando dices «*¡El sectario arremete contra ti con un cuchillo!*», estás formulando un peligro y pides al jugador que responda. Cuando el jugador falla la tirada y hay que repartir las consecuencias, es cuando normalmente se usan los movimientos duros: «*Hay rocas estrellándose por todas partes, recibes 5 de daño porque una cae en tu cabeza y abolla tu yelmo*», o «*El sectario te mete una cuchillada en el torso, recibes 6 puntos de daño*».

Algunas veces las consecuencias de un fallo es simplemente otro movimiento suave, pero porque estás acrecentando la tensión de la situación como una bola de nieve, poniendo las cosas cada vez peor para los jugadores y presionándoles para que la resuelvan. Mira esto:

DJ: Vale, estás escapando de los guardias por un callejón oscuro y apestoso. Parece que vas a Desafiar el peligro, así que sigue y haz una tirada por ese movimiento.

PJ: ¡Oh, no! Un 6, eso es un fallo.

DJ: Vaya que lo es. Estás intentando despistarles en el laberinto de callejones, pero está demasiado oscuro y tropiezas con un montón de basura que hay en la parte de atrás de una taberna. Las botellas de cristal se rompen y caes boca abajo sobre la basura podrida con un ruido sordo bastante fuerte. Los guardias lo oyen y localizan tu posición perfectamente. Ahora están doblando la esquina, solo a unos cuantos pasos de aquí. ¿Qué haces?

Técnicamente, el DJ podría haber hecho que cogieran al PJ, y eso podría ser el precio del fallo. Pero en vez de eso, para intensificar la situación e incrementar la tensión, el DJ hace un movimiento suave y decide Poner en un aprieto al jugador. No estás obligado a seguir ninguna regla en concreto cuando hagas esto, es tu decisión como DJ marcar el ritmo de la historia según lo creas conveniente. **Las reglas dicen que puedes «hacer un movimiento tan duro como quieras»**, que no se te olvide.

En pocas palabras, así es cómo se usan los movimientos del DJ y los de los jugadores. En resumen: los movimientos del DJ están diseñados para poner a los jugadores en situaciones peligrosas y para llevarles a las posibles consecuencias. Los jugadores responden a esas situaciones y le dan al DJ una guía para narrar el resultado de las tiradas. Cada tirada de dados de los jugadores activará una respuesta del DJ y cada movimiento del DJ activará una respuesta por parte de los jugadores. Ida y vuelta. Como un péndulo, ¿no?

Toda esta charla sobre los movimientos y las consecuencias nos lleva derechos a la parte del reglamento más interesante, emocionante y confusa para los nuevos jugadores de Dungeon World: **el combate**.

EL COMBATE: ¿CÓMO FUNCIONA?

Hay un montón de nuevos DJ que se confunden por la manera en la que Dungeon World lleva los combates, ya que no tienen que tirar dados y no se rompe la acción en turnos, rondas o lo que sea. No te preocupes, al principio es normal estar confundido. Todo tendrá sentido dentro de un rato. Olvida todo lo que sabes sobre los juegos de rol por un minuto. Imagina que eres un niño pequeño de nuevo, cogiendo la caja con el dragón en la portada y sin ninguna idea preconcebida sobre rondas de combate, iniciativa ni nada. ¿Cómo narrarías un combate? Probablemente no sería por turnos ni en un mapa hexagonado, para eso ya tienes los juegos de tablero. Probablemente lo harías más como las novelas de fantasía que lees, una serie de intercambios con un ritmo rápido que saltan de una escena tensa a otra, siguiendo a los personajes protagonistas durante la refriega. Así es como lo hace Dungeon World.

Y esas escenas de combate frenéticas van a ocurrir sin que el DJ tire los dados. En vez de tirar, vas a usar tus movimientos para poner a los jugadores en situaciones peligrosas, como un enemigo que les ataca, por ejemplo, y después usarás las respuestas de los jugadores para terminar esos ataques.

ASÍ ES CÓMO FLUYE EL COMBATE EN DUNGEON WORLD, ES MUY SIMPLE:

1. Narra el inicio de la acción de tus PNJ.
2. El jugador responde a tu acción.
3. Si la respuesta activa un movimiento, el jugador tira los dados.
4. Narra la conclusión de la acción, basándote en el resultado del jugador.

Un ejemplo clarísimo:

DJ: *El orco alza su garrote ante ti. ¿Qué haces?*

PJ: *¡Le golpeo de lado con mi martillo de guerra y le aplasto el cráneo!*

DJ: *Parece que vamos a hacer un poco de Saja-Raja. Tira.*

PJ: *Saco un 8, eso es un éxito parcial, ¿no?*

DJ: *Sí, golpeas primero, pero él es implacable y los dos os enfrascáis en una pelea sangrienta. Los dos recibís el daño.*

Tiramos los dados cuando encontramos peligros o riesgos: los PJ tiran y tú interpretas los resultados. De hecho, el combate se dirige de forma más natural así, y no parece que estén turnándose para golpearse el uno al otro.

En vez de eso, se convierte en una ida y vuelta fluida. Simplemente, recuerda que tu trabajo como DJ es proponer situaciones peligrosas y pedir una respuesta a los jugadores. Deja que la respuesta de los jugadores determine la resolución de la situación que planteaste.

Si te sirve, piensa en las Tiradas de Salvación de D&D. Ya sabes, como cuando dices «El malvado brujo te lanza un hechizo. Haz una Tirada de Salvación de Voluntad». Básicamente estás jugando a Dungeon World; narraste lo que tu PNJ estaba intentando y después esperas a que la tirada del jugador te diera el resultado. No puedes decir si el PJ es hechizado hasta después de la tirada, ¿no? Pues así es como Dungeon World funciona siempre.

Hace un momento he mencionado que propones situaciones peligrosas; regresemos un momento a ese punto. Esa situación peligrosa es algo que haces en cada nivel del sistema de juego. Cuando estás diseñando frentes o ganchos de aventuras, lo que haces es proponer situaciones peligrosas, ¿no? El combate solo es una mini-versión de lo mismo. Cada vez que te diriges a un jugador estás resaltando algo que le puede provocar un conflicto y le preguntas cómo lo va a gestionar.

AQUÍ HAY ALGUNOS PELIGROS QUE ESTÁN DESEANDO SER RESPONDIDOS:

«El trasgo embiste hacia ti, ¿qué haces?».

«La celda empieza a desmoronarse sobre ti cuando los pilares se rompen, ¿qué haces?».

«Los arqueros empiezan a disparar desde el otro lado del claro, las flechas silban a tu alrededor, ¿qué haces?».

«El orco alza el garrote con la intención de atizarte con él, ¿qué haces?».

«Levantas tu escudo a tiempo. Su martillo causa un estruendo al chocar y él sigue golpeando, una y otra vez. Está aporreando tu escudo, tu brazo está entumeciéndose, pero no estás herido. De repente, intenta golpear abajo, hacia tus piernas, ¿qué haces?».

Después de determinar el resultado de la respuesta del jugador, es momento de reaccionar de nuevo, así que respondes proponiendo otra situación peligrosa que deriva de lo que acaba de pasar con el movimiento anterior. Normalmente esto será obvio porque es la extensión natural de lo que acaba de pasar. El orco alza su garrote y el personaje decide contraatacar, te toca de nuevo. ¿El jugador sacó un 7-9? Pues hiere al orco, pero el orco también consigue darle. Recuerda, estás proponiendo una situación peligrosa, así que di algo más que «los dos tiráis daño». Di algo como «El orco te machaca el hombro, pero se queda desprotegido y le puedes atacar. Tu espada hace un tajo, atravesando su tosca armadura, y grita de dolor, atrapando tu arma para intentar desarmarte». **Coge el resultado de la tirada anterior y piensa en una nueva situación para la siguiente;** así es como funciona el combate en Dungeon World. El jugador responde después, una vez más, a esta nueva amenaza,

probablemente haciendo alguna tirada, y entonces dices lo que pasa. Ida y vuelta, proponiéndoo situaciones el uno al otro, y respondiéndolas.

¡NO HAY INICIATIVA! ¡¿QUÉ PASA AQUÍ!?

Otra cosa que parece confundir a la gente es la ausencia de rondas de combate e iniciativa. La manera más fácil de comprender esto es que el combate se dirige de la misma forma que el resto del juego. No hay un sistema separado para el combate, no hay un cambio repentino a rondas de combate o algo así; el ritmo de la partida no va a cambiar solo porque alguien desenvaine una espada. Simplemente vamos a describir qué pasa en el combate, de la misma forma que describimos cómo se colaron en el castillo furtivamente: algunos momentos tensos, otras cosas se comentan por encima, ocasiones en las que hacemos un primer plano y describimos pequeñas acciones como «¿Hasta qué punto te asomas sobre la barandilla?». No necesitamos iniciativa o acciones de movimiento por eso, ¿verdad? Pues eso.

Así que no hay iniciativa, sino una ida y vuelta, acción y reacción. Algunas veces un jugador hará más de una cosa, como «¡Lanzo el hechizo 'La Fuerza de un Toro' y me meto de lleno en el combate!», lo cual está bien mientras el ritmo sea normal y natural. Nadie está limitado a una acción en su «turno». Si parece que un jugador está intentando meter demasiada acción, párale y pregunta a los demás qué están haciendo mientras tanto. Piensa que es como una película de acción y tú estás dirigiendo las escenas. Céntrate en un momento en un jugador, muestra una sola escena emocionante que termine de repente y en suspense, corta y pasa a otro jugador. Yo normalmente voy alrededor de la mesa en el sentido de las agujas del reloj, preguntándole algo a cada miembro del grupo. Hay algo de estructura, pero no tiramos los dados para crearla.

Siempre que sea posible intento hacer que el «turno» de un jugador fluya al siguiente, moviendo una amenaza hacia los PJ o resaltando un movimiento que les podría afectar, como «Vale guerrero, tu ataque hace que el grupo de trasgos se disperse. Uno de los trasgos se dirige hacia ti, explorador. ¿Qué haces?». Si lo haces así también está bien romper la estructura del turno amenazando a un jugador que no le toca, resaltando una amenaza repentina al jugador C en el turno del jugador A y preguntando al jugador C qué va a hacer. Dale un primer plano rápido y vuelve rápidamente a la estructura de turnos normal:

«Así que lanza su hacha e intenta forcejear contigo, guerrero. De hecho, tira su hacha justo a tu lado, ladrón, está volando hacia tu cabeza, ¿qué haces? Vale, el ladrón esquiva la hoja, ¡bien! Guerrero, se lanza a tu cuello, ¿cómo vas a detenerle...?».

Esto refuerza la idea de que aquí estamos describiendo una batalla, no un juego de tablero, y vas a estar amenazado en todo momento, no solo en tu «turno» o en el «turno» de los monstruos o lo que sea. Nunca hay un momento seguro, así que los jugadores siempre tienen que estar en guardia y atentos, en vez de estar esperando su turno de iniciativa.

ACTIVAR MOVIMIENTOS EN EL COMBATE. ¿CUÁL? ¿CUÁNDO? ¿POR QUÉ?

Los jugadores tienen un montón de libertad en Dungeon World, al contrario que en otros juegos donde hay unos cuantos tipos de ataques específicos o reglas para Esquivar en vez de Parar, o lo que sea. En Dungeon World, las acciones de los PJ deberían estar basadas en la **ficción del juego**, y eso significa que pueden intentar lo que quieran, no tienen que elegir un movimiento de la lista ni están limitados a la lista de movimientos. Algunas veces harán algo que no active ningún movimiento (como atacar a un enemigo indefenso o sorprendido, que no es *Saja-Raja*, sino que basta con tirar los dados para ver el daño).

Algunas veces puede ser difícil averiguar qué movimiento(s) usar, o en qué orden usarlo(s). ¡Esto es completamente normal! Escucha cómo describe su acción el jugador, eso te dará una idea de qué movimiento está pidiendo activar. Céntrate siempre en la ficción del juego y usa solo lo que tenga sentido en tu mesa. No estás atado a una regla estricta; solo porque actives un movimiento en concreto en una circunstancia dada no significa que funcionará siempre así. ¡Cada circunstancia es única!

Echa un vistazo a esto, aquí hay algunos ejemplos de activación de movimientos:

Ejemplo 1

DJ: *El arquero trasgo empieza a dispararte desde el otro lado de la habitación. ¿Qué haces?*

PJ: *¡Me agacho buscando cobertura detrás del pilar!*

DJ: *Eso parece Desafiar el peligro, tira +DES para evitar las flechas.*

Ejemplo 2

DJ: *El arquero trasgo empieza a dispararte desde el otro lado de la habitación. ¿Qué haces?*

PJ: *¡Me agacho buscando cobertura detrás del pilar!*

DJ: *¿No estás ya al lado del pilar? Sí, puedes cubrirte detrás sin problemas. Las flechas vuelan por doquier, y varias pasan rozándote, así que va a ser difícil salir de aquí.*

Ahí teníamos un ejemplo de la ficción del juego en dos vertientes: activando un movimiento o no activando un movimiento. Algunas veces un jugador simplemente quiere hacer algo sin tener que tirar (como atacar a un enemigo indefenso o sorprendido): situaciones de sentido común como la de arriba.

Ahora vamos a ver cómo la ficción del juego determina qué movimiento se activa. En los siguientes dos ejemplos el jugador hace básicamente lo mismo, pero hay una ligera diferencia entre los dos que hace que se activen movimientos distintos. Esto es algo que pasa siempre, y es una manera útil de establecer el tono general de una campaña y de incrementar o disminuir el desafío de un encuentro. Vamos a comprobarlo:

Ejemplo 3

DJ: *El arquero trasgo empieza a dispararte desde el otro lado de la habitación. ¿Qué haces?*

PJ: *¡Corro directamente hacia él, abalanzando mi martillo de guerra sobre su cabeza!*

DJ: *¿Cómo? ¿Directamente hacia él? Vale, hay flechas por todas partes y una de ellas te da en el hombro, quitándote 3 de daño, pero ahora estás con el trasgo y se aterroriza, no se esperaba esto y está completamente desprotegido porque no ha tenido tiempo de coger un arma para defenderse. Tira el daño que le infliges.*

Ejemplo 4

DJ: *El arquero trasgo empieza a dispararte desde el otro lado de la habitación. ¿Qué haces?*

PJ: *Corro en zigzag hacia él cubriéndome, y cuando estoy lo suficientemente cerca, ¡salto sobre su cabeza con mi martillo de guerra!*

DJ: *Vale, ya que tienes todas esas flechas a tu alrededor, parece que quieres Desafiar el peligro. Tira primero por eso... (el jugador saca un 11) ... Vale, corres perfectamente de un lado a otro y cruzas más rápido de lo que él puede disparar. Ve lo que estás haciendo y se acobarda. Deja de disparar, suelta su arco y saca una sucia y rudimentaria daga justo cuando avanzas hacia él. Tira por Saja-Raja si todavía quieres pelear.*

En el Ejemplo 3 el DJ decide que no tire por *Saja-Raja* porque ha pillado al trasgo con la guardia baja. Merece la pena comentar que esto no está en las reglas; sucede porque así es como el DJ ve la ficción del juego. Sería fácil decir que el trasgo saca su daga, pero puede que tenga más sentido dejar que el jugador tenga ventaja

¿QUÉ SIGNIFICA

«LA FICCIÓN DEL JUEGO»?

Escucharás mencionar muchas veces la expresión *ficción del juego*. La gente dirá algo como «usar la ficción del juego para decidir algo». No se trata de nada misterioso: la *ficción del juego* se refiere simplemente a los **hechos establecidos a partir del trasfondo y la situación**. ¿Los golems de piedra son inmunes al fuego en tu mundo? ¿El jugador acaba de decir que su personaje está sujetando su bastón con ambas manos, o solo con una? Estas dos cosas forman parte de la ficción del juego: son cosas que los personajes saben que son verdad. Mi hoja de personaje dice que tengo una Fuerza de 15, pero eso no es la ficción del juego, solo son reglas. La ficción del juego es cuando describo los voluminosos músculos de mi explorador. Esto importa en *Dungeon World*, ya que la ficción del juego es lo que activa los movimientos. Si le digo al DJ que mi explorador está amenazando al tímido vendedor, el DJ puede recordar esos músculos que describí antes para hacer que el vendedor se atemorice por completo sin necesidad de tirar ningún dado. En algunos juegos, «le haces un tajo en la pierna» es solo una frase para dar color, pero en *Dungeon World* esa pierna puede tener una herida ahora. Aquí eso importa. Cuando tengas dudas, echa primero un vistazo a la ficción del juego que se ha creado para ver qué es lo que tiene sentido. Si el reglamento dice algo que contradiga el mundo de juego tal y como lo imagináis, dirige a favor de vuestra ficción del juego en vez de seguir el texto de manera estricta.

por su alocada maniobra (y además recibió daño por eso, así que es probable que haya aprendido la lección). En el ejemplo 4, el DJ decide que el trago ha tenido tiempo de sacar su daga. También podría haber decidido que el trago quedaba sorprendido, pero parece que el jugador le ha dado más tiempo para que reaccione mientras corría esquivando, anunciando sus intenciones. Combinando diferentes cosas, el combate es algo interesante y variado, no solo un juego de números estáticos. Algunos tragos son más listos que otros, algunos reaccionan más rápidamente o se asustan fácilmente. **Cada oponente es un poco diferente, pero no necesitas mecánicas para eso en Dungeon World.**

Cada combate y cada movimiento de cada combate es un caso único. Pon la ficción del juego en primer término, piensa en lo que tiene sentido y haz que todos tus movimientos fluyan desde ahí.

EL 7-9 EN EL COMBATE

Cuando estalla el combate habrá un montón de tiradas, lo que significa que habrá muchos 7-9 y algunas veces será algo difícil pensar en nuevos resultados. Los movimientos de *Saja-Raja* y *Disparar* vienen con sus propios resultados de 7-9, pero querrás tenerlos tan diferentes como sea posible para evitar que las peleas se conviertan en competiciones de tiradas con unos resultados fijos.

Como siempre, céntrate primero en la ficción del juego y mira qué está diciendo. Si el héroe está enfrentado a una criatura poderosa o realmente grande, puedes hacer que se dañe el brazo que lleva el escudo, bloquearle o derribarlo y dejarlo boca abajo. Los ataques están conectados, pero la criatura aprovecha una brecha y deja al personaje en una posición difícil: acorralado, contra la pared, peleando, rodeado, derribado. El enemigo tropieza y se clava la espada del PJ en su vientre, desarmándolo (una manera solapada de *Agotar sus recursos*). Una lista de movimientos de un monstruo es realmente útil para determinar cómo actúan y responden en el combate.

También es un buen momento para amenazar a un aliado. Un 7-9 podría poner en peligro a otro miembro del grupo, permitiéndote así formular más preguntas y hacer que los movimientos sigan fluyendo. Haz que sus acciones tengan efectos colaterales inesperados, como que los enemigos se unan para defenderse, que hagan saltar una trampa o que resulta que engañaron al personaje para que les siguiera, según su estrategia, y ahora está separado de sus compañeros. Puede que los enemigos obtengan una ventaja táctica como resultado de los movimientos del jugador.

Busca siempre maneras de que los movimientos del jugador salgan mal, aunque sea poca cosa. Si describe cómo embiste para atacar, ese 7-9 puede darte una oportunidad para decir *«Dejas un lado de tu cuerpo sin protección mientras cargas...»*. Si el jugador está en una actitud completamente defensiva, quiere decir que está prestando mucha atención a los ataques del enemigo y no se da cuenta de que se están moviendo hacia una posición más ventajosa.

¿QUÉ DIFICULTAD TIENE ESTA LUCHA?

Una pregunta común es «¿Cuánto puedo echarle a un grupo que está empezando?», y la respuesta es «Todo lo que quieras». Realmente es muy fácil incrementar o reducir la dificultad de un encuentro, simplemente haciendo movimientos más suaves o más duros. Si quieres que una batalla sea más difícil usa movimientos duros: haz que el enemigo sea más rápido o más cauteloso. Describe cómo usan sus lanzas para mantener a los PJ a raya. Describe cómo esquivan y se desplazan por el terreno, o cómo rodean a los jugadores, que luchan con uñas y dientes. «Acuchillas al trasgo en el vientre, pero te coge el brazo y empieza a morderte. Quitate 2 de daño, esa cosa está como loca y no siente ningún dolor». Recuerda, aquí te estás centrando en la ficción, esto no es un juego donde la clase de armadura y las reglas de daño lo dictan todo. **Los monstruos son diferentes por sus descripciones, no por sus diferencias mecánicas.** Un gigante no es solo un montón de puntos de daño, es un enorme gigante, ¿y se supone que vais a ir hasta él alegremente y atacarle? Mide 6 metros, tanto como un edificio, no puedes hacer *Saja-Raja* porque puede darte una patada y hacer que salgas volando como si fueras un ratón. Los jugadores tienen que ingeniárselas para lograr algo tan simple como acercarse.

De la misma forma, si quieres que una lucha sea más sencilla, puedes hacerlo al vuelo sin problemas. Haz que los enemigos sean menos listos, o que no tengan experiencia en combate. No les hagas usar lanzas para mantener a los enemigos a distancia; en vez de eso, se dedican a lanzar cuchilladas imprudentemente, sin miedo al peligro. No describas cómo el gigante puede apartar de un manotazo a sus atacantes, sino que puedes decir que es tan estúpido o distraído que los atacantes pueden correr hacia él y meterle un tajo en su pierna.

Mira esto:

DJ: El kobold rueda hacia ti, blandiendo una cadena sobre su cabeza.

PJ: Embisto contra él con mi espada.

DJ: Eso es Saja-Raja. Tira.

Y su opuesto:

DJ: El kobold rueda hacia ti, blandiendo una cadena sobre su cabeza. Es como un remolino salvaje, va de un lado a otro con su tosco y rudimentario mayal.

PJ: Embisto contra él con mi espada.

DJ: Salta hacia atrás y adelante como un loco, y la cadena zumba a su alrededor, como un borrón. Tienes que Desafiar el peligro para acercarte lo suficiente a él. Si tienes éxito, puedes tirar por Saja-Raja.

Los dos son completamente válidos, pero en el segundo ejemplo el DJ ha incrementado la amenaza del kobold resaltando sus tácticas y su posicionamiento en la ficción. Se establece que es una amenaza mayor en consonancia con la ficción del juego: un enemigo con astucia y capacidad, no un idiota cualquiera. Puedes hacer pequeños ajustes para una batalla en cualquier momento si lo necesitas. ¿Alguna vez has falseado una tirada cuando dirías una partida? Creo que todos lo hemos hecho alguna vez, y en *Dungeon World* esto es lo más parecido, solo que en vez de ir maquillando tiradas estás adornando el mundo de juego y haciéndolo más cercano a tu visión de cómo de difíciles son los enemigos. Lo importante es que tu ficción esté en primer plano, articulada a través de tus descripciones, y que los movimientos fluyan a partir de ahí.

En mi experiencia, lo mejor es imaginar cuántos enemigos debería haber, sabiendo la situación y el mundo de juego, y mira a ver qué pasa. Sinceramente, no te preocupes por el grupo porque ya pensarán algunos trucos que nunca te imaginarías; diviértete respondiéndoles a sus ocurrencias. Atácales con toda una guarida de kobolds: encontrarán una manera de asustarlos, o huirán en una excitante escena de persecución. No estás atado por las características de los monstruos o por movimientos especiales específicos, los monstruos hacen lo que tú digas que hagan. No tienes que quedarte estancado pensando en «equilibrar un encuentro». Tienes un control total de los monstruos y serán exactamente tan difíciles o fáciles como tú quieres que sean. Es más fácil que cualquier ajuste en puntos de experiencia o nivel de desafío, ¡te lo prometo!

HAZ QUE LA AMENAZA SEA CLARA

El combate en *Dungeon World* es establecer las situaciones peligrosas de las que estoy hablando, así que una de las cosas más importantes que tienes que hacer es **tener clara la amenaza**. Si le dices a un PJ *«El matón está moviéndose peligrosamente hacia ti»*, tienes que dejarlo claro. ¿Estás describiendo un ataque previo, o el que viene ahora? ¿Es una descripción de adorno, o estás declarando un peligro inminente?

Yo ya cometí ese error una vez, así que tú ya no tienes que hacerlo. Mis jugadores estaban atacando el Reino Perdido de los Gigantes de las Nubes y estaban luchando contra el Rey Loco Gigante. La batalla fue grandiosa: caótica, con cambios constantes, llena de tretas locas e inesperadas. En un momento dado, los jugadores se vieron forzados a salir de su escondite y dije: *«El Gigante de las Nubes aporrea con sus puños el suelo a vuestro alrededor, ahora que estáis al descubierto, y toda la habitación está temblando. ¿Qué hacéis?»*. Yo pensaba que eso era la amenaza, estaba intentado aplastarlos como bichos. Así que cuando el clérigo dijo *«Voy a correr precipitadamente para curar al mago moribundo»*, pensé que estaba ofreciéndose como blanco.

«¿No estás esquivando los ataques del gigante?», pregunté, incrédulo. «Te golpea de refilón y te hace 8 de daño».

Pero resulta que no fui del todo claro; los jugadores no estaban pensando en esos puños como un ataque directo. Pensaban que los estaba manteniendo a raya, no que estaba intentando aplastarlos para convertirlos en puré. Lo hice mal al establecer la amenaza, debería hacer dicho algo así como «*Está aporreando el suelo, intentando aplastaros a todos. Explorador, uno de sus puños, del tamaño de un caballo, viene hacia ti, ¿qué haces?*».

Deja claro que están frente a un peligro y de qué tipo es. No seas vago ni dejes espacio para la duda, que sepan exactamente lo que les pasará si no hacen algo para evitarlo o bloquearlo. No puedes decir el daño que provoca sin más; antes debes haberles explicado a qué se están enfrentando.

¿CÓMO LLEVO A VARIOS ENEMIGOS?

Siempre pasa: varios PJ contra un gran enemigo, o un solo PJ rodeado de una banda de enemigos. Dungeon World gestiona esto mejor que otros juegos porque se centra en la ficción en vez de en las mecánicas. No vas a golpear solo una vez a un PJ que está rodeado de trastos, y tampoco los PJ harán caer a un ogro en un turno solo porque lo hayan flanqueado.

Lo primero: cuando un PJ recibe daño de varios enemigos al mismo tiempo, coge el tipo de dado de daño más alto de todos ellos y tira un número de ellos igual al número de enemigos, quedándote con el resultado más alto. Por ejemplo, si hay dos trastos (d6 de daño) y un gnoll (d8 de daño) apuñalando a un pobre PJ, tira 3d8 y coge el resultado más alto. No significa que únicamente impactara un enemigo, solo es una manera de asegurar un resultado de daño alto, pero sin llegar a ser aplastante.

Lo importante, como siempre, es centrarse en el problema de ser rodeado por enemigos en la ficción del juego. El PJ probablemente solo se pueda trabar con un enemigo de todo el grupo. Describe todos los ataques y pregunta al personaje cómo sobrelleva la situación; su respuesta te dirá en qué enemigo se centra y qué tipo de tirada está pidiendo. Puede que haga *Saja-Raja* con un enemigo y *Desafiar el peligro* con los demás. Puede que haga *Desafiar el peligro* con todos. Puede que decida hacer *Saja-Raja* con un trasto y recibir el daño de los demás.

Vamos a echar un vistazo a otro ejemplo:

DJ: *Dos guardias corren hacia ti con las espadas desenvainadas, y el tercero se acerca por detrás. Estás rodeado cuando empiezan a lanzarte tajos.*

PJ: *¡Oh, no! Hago un barrido para hacerle una zancadilla al que está detrás y levanto mi escudo para defenderme de los otros dos.*

DJ: Bien. Tira para Desafiar el peligro. Parece un movimiento complicado, así que tira +DES.

PJ: Un 9, creo que no funciona.

DJ: Bueno, no del todo. Pateas las piernas del guardia y se cae, pero no has sido tan rápido con el escudo (tira 2d6 por los dos guardias y coge el resultado mayor). ¡Ouch! 5 puntos de daño. Sus hojas hacen profundos cortes en tus brazos antes de que puedas levantar el escudo. Mmm... pero no lo sueltas, solo estás herido.

PJ: Bien. Lucho contra un guardia, intento hacerle retroceder mientras me defiendo del otro con mi escudo.

DJ: OK, tira para hacer Saja-Raja con el primer guardia y Desafiar el peligro con +FUE para aguantar los constantes ataques del segundo guardia.

Ahora bien, cuando tengas a varios PJ contra un solo enemigo tendrás que tomar una decisión: **¿cómo de bien se defiende este enemigo contra todos esos atacantes?** Si es un oponente pequeño o sin experiencia en combate, la superioridad se refleja en que uno de los PJ usará *Saja-Raja* y los otros simplemente asestan el daño, porque el monstruo no se puede defender. Pero no vamos a ver ese caso, vamos a hacerlo más interesante, que no sea un «ve y métele el daño». En vez de eso, puedes decir que el enemigo está completamente concentrado en luchar contra el explorador, o describe cómo los PJ aprovechan una ventaja de una apertura en su defensa, o cómo la criatura, abrumada, se retuerce para intentar quitárselos de encima.

Si crees que el enemigo es lo suficientemente grande o capaz de enfrentarse a varios PJ, simplemente narra que «el ogro recibe 5 de daño de tu ataque, pero te golpea con su puño y te hace 4 de daño y casi te derriba. Se gira y ataca al ladrón que está detrás de él mientras recuperas el equilibrio. Ladrón, ¿qué haces?». Recuerda, no estás limitado a un número concreto de acciones o una estructura de turnos fija. Si el enemigo es lo suficientemente rápido, grande, o capaz, simplemente narra cada movimiento del combate y que quede claro que puede responder a varios oponentes y seguir suponiendo una amenaza. Imagina una película de kung-fu: ¿Bruce Lee tiene un número fijo de acciones por turno? ¿O es capaz de responder a varios enemigos? ¿Ves la diferencia?

No hay ventajas a nivel mecánico por flanquear, pero siempre tendría que haber beneficios en la ficción del juego por flanquear. Incluso si crees que el enemigo puede enfrentarse a dos enemigos al mismo tiempo, estará en desventaja, así que dale una oportunidad a los PJ. Tal vez el personaje que flanquea no tenga que *Desafiar el peligro* de los ataques. O todavía tiene que *Desafiar el peligro*, pero las penalizaciones por fallar son menores (como recibir menos daño).

ALGUNAS IDEAS ADICIONALES E INSPIRACIÓN

Ahora que ya tienes el ritmo básico del combate, te dejo algunos trucos que he aprendido mientras dirigía este juego. El combate en *Dungeon World* es completamente diferente al combate táctico de otros juegos de rol. En vez de turnos, tienes un campo de batalla trepidante lleno de peligros cambiantes. Toma ventaja de esto y empuja a tus jugadores a esta ficción. Aquí tienes algunos consejos que he ido recopilando mientras he dirigido algunas batallas realmente divertidas en *Dungeon World*. Querrás poner en práctica estas estrategias en tus peleas para hacerlas más interesantes y variadas.

DECISIONES DIFÍCILES

Los juegos basados en *Apocalypse World* están diseñados sobre las decisiones difíciles, así que ponlas en el combate. Subraya unas cuantas opciones a tus jugadores, cada una de ellas con un coste: ¿defenderse o atacar? Si te trabas contra este enemigo, te quedas desprotegido contra ese otro. Crea situaciones donde haya dos amenazas simultáneas y hazles elegir. Tampoco tienen que ser siempre cosas malas, también puedes darles dos cosas igualmente deseables y que tengan que elegir una: «Tienes un objetivo claro, el Capitán o el Brujo. ¿A quién apuntas?». «Tienes tiempo de coger el ídolo mientras cae, antes de que lo haga ese sectario, o dispararle mientras intenta cogerlo. ¿Qué haces?».

NO HAGAS SOLO DAÑO

Obviamente tendrás que hacer daño cuando un jugador falle en *Saja-Raja*, pero eso no es todo lo que tienes que hacer; las reglas dicen que «los monstruos atacan», no que «los monstruos hacen daño». Hacer daño solo es una de muchas opciones, mira la lista de movimientos del DJ y elige uno. Derríbalos, quítales sus armas, amenaza a un aliado, ponlos en algún lugar peligroso, hazle daño a sus armaduras, agárralos, rodéalos. *Dungeon World* es impresionante porque todos esos combates cinemáticos se desarrollan muy bien con estas reglas, así que vuélvete loco.

NO HAY NADA QUE SEA «FIN DE TURNO»

Ya lo mencioné antes, pero vale la pena poner énfasis otra vez en esto. Ve por la mesa preguntando a los personajes qué van a hacer, pero asegúrate de que no estableces una estructura de turnos o rondas. Si otro jugador está amenazado por algo que ha pasado, pregúntale directamente y que te diga qué hace. Sáltate un poco el «turno» de acción que has hecho al preguntar, y cerciórate de que los jugadores sepan que pueden interrumpir.

Un ejemplo de mi mesa de juego:

Clérigo: Vale, así que los kobolds están corriendo hacia mí, ¿no? Tío, me quedan 3 puntos de daño, voy a levantar mi escudo e intento mantenerlos a distancia con mi martillo de guerra.

DJ: Parece que estás haciendo una... Defensa. Te estás defendiendo a ti mismo, vamos, tira.

Clérigo: Ugh, un 6, fallo total.

DJ: Eso es malo, muy malo. Esto es lo que pasa: guerrero, ¿recuerdas cómo dijiste antes que entrabas en un éxtasis de combate? ¿Que el tiempo iba de forma más lenta para ti? Bueno, pues estás luchando contra un puñado de kobolds pero te das cuenta, por el rabillo del ojo, que el clérigo comete un terrible error. Tiene su escudo en una dirección y su martillo en la otra, quedándose completamente desprotegido al frente. Puedes ver al grupo de kobolds abalanzarse hacia él, y entonces miras al mago y ves a un kobold acechándole por detrás, a punto de atacarle. Tienes medio segundo para hacer algo, pero no tienes tiempo para salvarlos a los dos.

Guerrero: ¿Puedo Ayudar al clérigo y convertir ese fallo en un 7 o Defender al mago?

DJ: Por supuesto, pero tienes que tomar una decisión ahora mismo.

¿Ves lo que hice? Podría haber dicho «Vale, clérigo, has fallado. Hora de recibir el daño», pero en vez de eso me dirigí al guerrero, que estaba cerca de él, y le di una oportunidad para actuar (aunque no fuera su «turno»). Para acen-tuar esa difícil decisión, mencioné que otro kobold estaba atacando al mago y así resaltaba que los dos aliados estaban amenazados. Eso sí, después de que el guerrero saltara para Ayudar al clérigo, le di al mago una oportunidad para enfrentarse a su enemigo, pero al hacer lo de antes añadí tensión y presióné al guerrero. A los jugadores le encantó.

Como DJ, puede que estés acostumbrado a que tus PNJ tengan una iniciativa, hagan su turno, y ya. Dungeon World no funciona de esta forma, así que no intentes forzarlo para que lo haga. En vez de eso, disfruta del caos con tus monstruos atacando con desenfreno y mete a la fuerza a tus jugadores en la acción.

HAZ ZOOM EN LA ACCIÓN Y VUÉLVETE A ALEJAR

Lo bonito de estas mecánicas es que pueden aplicarse a acciones pequeñas o grandes. **Apocalypse World** se centra en esto mucho más, pero Dungeon World también te permite hacerlo. Algunas veces tirarás para *Desafiar el peligro* en un único y pequeñísimo momento (¿Lograrán esquivar el tajo de su espada antes de contraatacar?), y otras veces tirarás para representar una secuencia de acción más amplia (¿Podrán esquivar la lluvia de flechas mientras corren por el angosto puente que cruza por encima de los pozos ardientes?). Una tirada puede determinar una acción breve muy concreta o un conjunto

de ellas, es tu decisión como DJ y está bien que las mezcles. Dirige esto como si fuera una película de acción: céntrate en un área de la batalla durante un momento, corta en el momento de más tensión y muévete a otro sitio. Que una sola tirada tenga unas apuestas altas, y vete a otra cosa antes de resolverla.

QUE LOS 7-9 SE TENGAN EN CUENTA

Un 7-9 es, en el fondo, un éxito para el jugador, pero es un éxito con un precio. Que paguen un precio que sea algo más emocionante que «5 de daño». Puedes hacer un movimiento con un 7-9, lo mismo que cuando sacan un 6 o menos, y puede ser un movimiento suave en vez de uno duro. Aun así, recuerda que puedes hacer un montón de cosas con un movimiento suave: es la preparación de algo más, así que prepara algo interesante que construya la narrativa. Puede ser algo tan simple como *«Le provocas un corte, eso seguro, pero se revuelve con una ráfaga de tajos. Quítate 4 de daño; está presionándote con su ataque y te empieza a empujar hacia atrás...»*. Eso añade tensión y crea un nuevo espacio con el que puedes trabajar. En serio, todo se reduce a que los jugadores paguen un precio. Haz que los 7-9 sean como un sacrificio.

DIRIGIR A VARIOS ENEMIGOS COMO UNA MULTITUD

Por lo que sé, esto es algo que no está en las reglas, pero lo uso de forma muy efectiva. Si quieres amenazar a tus PJ con un montón de enemigos, simplemente dale a ese grupo una reserva grande de puntos de vida; cuando esa reserva se agote querrá decir que están derrotados. En la ficción, trata a cada enemigo como un atacante por separado y mátalos como si fueran matones (cada uno tiene unos pocos puntos de vida). Si el guerrero empuña su poderosa espada y hace 8 de daño puede que haya rebanado a tres o cuatro enemigos, pero tú simplemente resta 8 de tu reserva de puntos de vida y que esas tres o cuatro bajas desmoralicen al grupo. Obviamente, cada PJ probablemente estará luchando con su propio grupo de atacantes y recibirá el daño normal (tira un dado por cada atacante y coge el resultado más alto). Una vez que la reserva de puntos de vida del grupo de enemigos se agote, es que han sufrido suficientes bajas y se retirarán, huirán o se rendirán. Esto funciona extremadamente bien y facilita el control del combate. También es posible atreverse con batallas realmente cinematográficas, con los PJ enfrentándose a docenas de monstruos, separándolos en dos o tres grupos, apenas manteniéndolos a raya.

RECUERDA LOS MOVIMIENTOS DEL DJ

Probablemente esto sea obvio, pero quizás merece la pena mencionarlo: los movimientos del DJ no terminan porque haya empezado un combate, en todo caso aquí es donde son más aplicables. Asegúrate de *Separarlos* usando la disposición de los enemigos y las características del terreno. *Poner de manifiesto un inconveniente de su equipo* es una buena (el guerrero tiene un martillo de guerra con la etiqueta *corto alcance*, así que los apabullé con criaturas pequeñas, haciendo que su arma fuera un obstáculo en ese momento). Todos esos movimientos hacen que prepares futuras decisiones difíciles.

Parece que algunos movimientos del DJ no se pueden aplicar, pero presta más atención y verás que todos pueden interpretarse muy libremente. Mira *Revelar una verdad incómoda*. Esa verdad podría ser cualquier cosa, cualquiera, que los personajes no quieran escuchar: «*Parece que lleva una armadura de mithril debajo de la túnica*». «*Parece que el troll se regenera, tu golpe no le ha hecho ninguna herida*». «*Oyes el sonido de más guardias que se acercan*». Y después, pregunta siempre: «*¿Qué haces?*».

POR QUÉ FUNCIONA ESTE SISTEMA

Funciona porque en vez de romper el combate en turnos ordenados y asépticos, en los que todos mueven y después atacan, se convierte en una batalla cinematográfica llena de movimiento y acción. Los ataques tienen consecuencias reales y parecen reales; hacerle un tajo a la pierna de un enemigo significa que probablemente se caiga. Herirle el brazo que porta la espada podría significar una victoria segura; no es una Dote o una característica especial del Encuentro: simplemente es algo que los jugadores pueden hacer. Todos los movimientos de los jugadores y del DJ están diseñados para provocar una bola de nieve de acciones, empujándola hacia adelante y haciendo que la lucha sea un prueba confusa, caótica y satisfactoria.

He dirigido un montón de primeras partidas a roleros, pero cuando empezaba una lucha siempre me pasaba lo mismo. Digo algo como «*El trasgo te ataca con su espada*» y empiezo a tirar los dados, pero el jugador primerizo dice «*¿Puedo esquivarlo?*». Antes, cuando usaba el sistema D20, tenía que decirle que no, tenía que explicarle la abstracción de la clase de armadura, el concepto de las tiradas de salvación, y todo ese tipo de cosas que solo tienen sentido porque llevas años usándolas. Pero en *Dungeon World*, cuando un jugador me dice «*¿Puede esquivarlo?*», sonrío y le digo «*Por supuesto. Tira dos dados y suma tu DES*».

¡Por eso funciona! Porque siempre puedes decir «*Sí*».

¿QUÉ MÁS NECESITAS SABER?

Vale, hemos cubierto la mayor parte de los obstáculos para alguien nuevo en Dungeon World. Espero que la estructura de los movimientos de los jugadores y del DJ sea ahora clara como el agua y estés deseando dirigir una partida.

Las siguientes secciones están dedicadas a ayudarte a dirigir. El libro de reglas tiene algunos consejos realmente buenos para esta labor, ¡no dejes de leerlos! En el resto de este texto, sin embargo, vamos a analizar algunas cosas con las que he visto atorarse a los nuevos DJ: **escribir movimientos a medida y desarrollar frentes cohesionados**. Hemos incluido algunas **clases de compendio** del usuario *Emong* de los foros de *SomethingAwful* para que puedas usarlos en tu campaña, o para darte algunas ideas cuando tú o tus jugadores queráis escribir vuestras propias clases.

Por último, al final del todo encontrarás un **ejemplo detallado de partida**, lleno de comentarios para que te hagas una idea de cómo pueden funcionar realmente estos consejos en una mesa de juego.

MOVIMIENTOS A MEDIDA

Los movimientos a medida son superdivertidos tanto de escribir como para los jugadores. El libro de reglas tienes algunas guías básicas para los movimientos a medida, pero hay algunas personas que tienen problemas para crearlos. Vamos a echar un vistazo a cómo usarlos y cómo escribirlos. Ya sabes que las aventuras publicadas del sistema D20 siempre tienen un cuadro de texto con algo así como *«una tirada de Percepción de dificultad 15 revela la siguiente información...»*. Bueno, eso es lo que vas a elegir con un movimiento a medida: es algo que sabes que saldrá y que quieres tener preparado de antemano. El libro de reglas dice *«[Un movimiento a medida] es muy potente porque está ligado estrechamente a un lugar en particular, en un momento determinado»*. Es un buen consejo, eso seguro.

Un movimiento a medida es algo que normalmente podría cubrirse con un movimiento básico, pero del que ya sabes las consecuencias de antemano. Es como escribir una tirada de *Desafiar* el peligro antes de hacerla porque sabes con exactitud cuáles son los resultados posibles. Durante la partida vas a tener que inventarte un montón de resultados de 7-9, y eso seguro que acaba mermando tu imaginación. Así que de vez en cuando está bien tener algo preparado.

Pero no prepares demasiado, no querrás que tus resultados sean tan específicos que solo puedan usarse una vez. Creo que un buen movimiento a medida debería tener resultados que puedan interpretarse por el DJ si es necesario, en vez de ser opciones superespecíficas con un resultado único. Vamos a poner más ejemplos, los ejemplos son buenos.

Aquí tienes un movimiento a medida que escribí y del que me siento orgulloso:

Cuando **te atrapen las enredaderas sangrientas**, tira+DES. * Con un 10+, te pasan las dos cosas. * Con un 7-9, elige una:

- ♦ ... tu equipo no sufre daños.
- ♦ ... no te hieren.

Bonito y simple, con resultados y elecciones claras. Además, es específico de una situación concreta, pero es una que podía pasar varias veces en la aventura. Creo que vino muy bien, pero la versión original era un poco diferente y no tan buena. Se parecía a algo así:

Cuando **te atrapen las enredadoras sangrientas**, tira+DES. * Con un 10+, te pasan las tres cosas. * Con un 7-9, elige una:

- ♦ ... tu equipo no sufre daños.
- ♦ ... no te hieren.
- ♦ ... puedes liberarte tú solo.

Este no era un buen movimiento, es más bien malo, y por varias razones. Lo primero, coger las tres opciones con un 10+ y solo una con un 7-9 me chirriaba un poco, pero lo más importante es la tercera opción, «... *puedes liberarte tú solo*», que es horrible. Es una no-elección total: el jugador, obviamente, elegiría liberarse a sí mismo. De hecho, tenía que hacerlo para que la partida avanzara, así que sacar un 7-9 no era tener que elegir. Así que lo recorté, dejándolo como en la otra versión, en la que el jugador elige si recibir daño o perder algo. Está claro que el PJ va a liberarse solo, pero la pregunta es: ¿a cambio de qué? Creo que funciona mucho mejor así.

Me gusta cómo terminó el movimiento de las enredaderas sangrientas porque es simple y tiene elecciones. El jugador tiene que elegir qué es lo más importante para él, pero el DJ decide el resultado final: ¿Cómo te han herido? ¿Qué parte de tu equipo te han dañado? Es algo que podemos usar una y otra vez sin que quede manido.

Aquí hay otro movimiento a medida de los foros de *SomethingAwful*, escrito por el usuario *The Supreme Court* y yo mismo. Él estaba dirigiendo una partida con una ambientación de piratas y, obviamente, era necesario tener un movimiento a medida para moverse por las jarcias en una batalla naval. Es decir, es una partida de piratas y cosas como estas van a pasar, ¿a que sí? Es buena idea tener un movimiento preparado para esto.

The Supreme Court escribió este borrador:

Cuando **te muevas por las alturas**, tira+DES. * Con un 10+, te pasan las tres cosas. * Con un 7-9, elige una:

- ♦ ... coges a tu enemigo por sorpresa.
- ♦ ... infliges +d4 de daño.
- ♦ ... no te estampas de forma horrible contra la cubierta.

Había algunas buenas ideas, seguro. Puso algunas cosas interesantes al columpiarse por las jarcias: vas a sorprender al enemigo y no vas a caerte y matarte. Pero las elecciones no acababan de ser buenas, algo no funcionaba.

Aquí hay otra no-opción: con un 7-9, ¿quién no elegiría «...no te estampas de forma horrible contra la cubierta»? Con un 10+ cogería al enemigo por sorpresa y le haría +d4 de daño, pero con un 7-9 simplemente no moriría. No es que sea un éxito parcial. Además, no quedaba claro que fuera un movimiento de combate de forma explícita.

Así que hablamos y lo cambiamos. Estaba claro que el jugador solo se caería con un fallo en la tirada, eso está claro. Es un movimiento que se iba a usar un montón en una partida de piratas, pero no debería ser siempre la opción más poderosa, o eclipsaría los movimientos básicos. Pensé que coger al enemigo por sorpresa era suficiente, sin necesidad de hacer daño extra, así que le di vueltas a las opciones durante algún tiempo e hice esta versión, buena y directa:

Cuando **te muevas por las jarcias** con un alfanje en tus dientes para acercarte a un despreciable bastardo, tira+DES. * Con un 10+, uno de los dos es derribado cuando te dejas caer. * Con un 7-9, los dos caéis derribados cuando aterrizas. * Con un **Fallo**, no aterrizas.

Le gustó a todo el mundo. Funcionaba muy bien como movimiento a medida por varias razones. La primera, como todos los movimientos a medida, está ligado a una situación específica que puede salir más de una vez en una partida. Lo segundo, los resultados dejaban espacio para la narración, como que a lo mejor el enemigo quedaba derribado boca abajo, o que caía derribado del puesto de vigía, o que dejaba caer la pistola que iba a disparar. Por último, el resultado de 7-9 parecía un resultado de 7-9: el jugador tenía lo que quería, pero no era perfecto. Y como bonus, se formaba una buena bola de nieve con otras acciones, ahora que el jugador y su enemigo están enfrascados entre ellos.

ESCRIBIR LAS ELECCIONES

Cuando estés escribiendo la lista de opciones a elegir, hazlas breves. He visto personas escribir movimientos a medida que tenían cinco o seis elecciones, y eso es casi siempre demasiado. Querrás que tu movimiento sea reconocible al momento y que sea fácil de analizar, algo que no saque a los jugadores de la partida con una gran lista de opciones. Echa un vistazo a los movimientos «oficiales»; la mayor parte de ellos tienen tres opciones, cuatro a lo sumo. Algunos imaginan todo lo que podría ir mal e intentan cubrir cada posible resultado de la acción. No lo hagas. En vez de eso, da una lista corta de opciones que tengan un impacto amplio; eso permitirá que los jugadores puedan coger fácilmente los que les interesa. Los detalles están fuertemente ligados a la ficción del juego en ese momento, así que pon la esencia y rellena los detalles durante la partida.

También es importante pensar qué opciones estás poniéndole al jugador con un 7-9, y qué pasará con las que no ha elegido, es decir, los resultados por omisión. Esto implica que si no eliges una opción dada, ocurrirá lo contrario. Como esto:

Elige una:

- ♦ ... no te quitaré tu dinero.
 - ♦ ... no te daré una paliza.
-

Tienes que elegir: si no te doy una paliza, te quitaré tu dinero. Si no te quito el dinero, te daré una paliza. El jugador elige la opción que no ocurrirá, pero no puede tenerlo todo. ¿Y qué pasa con la que no elige? Eso es lo que va a pasar. Eso es el por qué no quieres las no-opciones, las opciones «obligatorias» tendrían que estar escritas en el propio movimiento, como un hecho. No les des un resultado como *«sobrevives a la explosión»*, sino que diga *«sobrevives a la explosión cuando presionas el botón de auto-destrucción, pero elige una...»*.

Aquí tienes un movimiento mal hecho:

Cuando **te infiltras en el edificio** para buscar el paquete, tira +ALGO. * Con un 10+, elige cuatro de las siguientes opciones. * Con un 7-9, elige dos:

- ♦ ... los guardias no te cogen.
 - ♦ ... las cámaras no te ven.
 - ♦ ... la alarma no salta.
 - ♦ ... encuentras lo que has venido a buscar.
 - ♦ ... puedes salir sin problemas.
-

Vaya tontería, ¿no? Hay demasiadas opciones, algunas de ellas se superponen: si la cámara te ve, la alarma probablemente saltará, ¿no? Si los guardias te cogen, ¿cómo vas a salir sin problemas?

Hay diferentes maneras de hacer un movimiento como este, pero mira los siguientes dos ejemplos y la diferencia de tono entre ellos:

Con un 7-9, elige una opción:

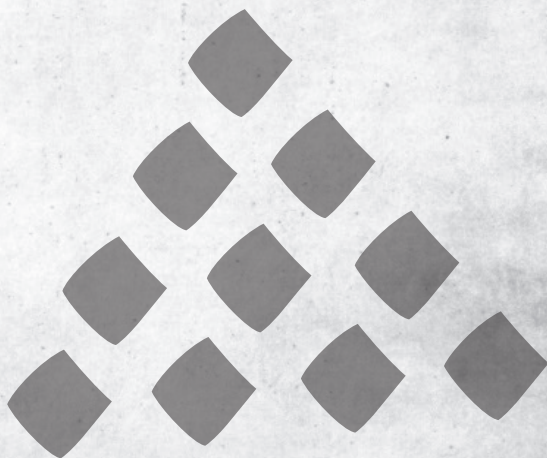
- ♦ ... consigues el paquete.
 - ♦ ... los guardias no te cogen.
-

Con un 7-9, elige una opción:

- ♦ ... dejas evidencias que te incriminan.
 - ♦ ... activas la alarma cuando estás dentro.
-

El primer movimiento está bien y es claro: coges el paquete teniendo que luchar con algunos guardias, o puedes evitar a los guardias y olvidarte del paquete. El segundo movimiento no es tan claro, no hay opción para irse sin represalias. Aquí la única opción real para el jugador es si quiere enfrentarse al problema ahora o después. Los dos movimientos son útiles, los dos cubren la misma acción, pero dicen cosas muy diferentes sobre el tono de tu partida. Interesante, ¿eh?

Así que cuando escribas tus movimientos a medida sabrás qué hacer: **asegúrate que las opciones están bien**, ni demasiadas ni muy pocas, sin ganancias automáticas ni muertes instantáneas. **Asegúrate de que los resultados están donde tienen que estar**: en el éxito completo, el éxito parcial y el fallo. **Asegúrate de que las opciones son específicas, pero abiertas**: lo suficientemente específicas para que quede claro, pero lo suficientemente abiertas para que se puedan usar varias veces. **Deja que el texto sea breve**, para que los jugadores entiendan fácilmente cuáles son sus opciones.



CONSTRUIR EL MUNDO:

PREGUNTA Y DEJA HUECOS EN BLANCO

Todos sabemos que dos de los principios básicos de *Dungeon World* son **Dibuja mapas, pero deja huecos en blanco** y **Haz preguntas y usa las respuestas**. También sabemos que se supone que no tenemos que determinar de antemano todo el desarrollo de la aventura o campaña (**Juega para averiguar qué pasa, ¿recuerdas?**). Definimos el inicio de los PJ, tal vez abocetamos uno o dos lugares cercanos de interés, pero dejamos el resto sin definir hasta que surja de forma natural en la partida. Esto no significa, sin embargo, que nunca tengas listo tu mapa de la campaña antes de la partida.

Algunos DJ se sienten más cómodos preparando todo de antemano, poniendo y poblando todo un mundo con ciudades, mazmorras, antiguas ruinas y todo tipo de curiosidades fantásticas antes de que los jugadores empiecen a preguntarse siquiera qué tipo de personajes quieren llevar. Ese tipo de DJ también puede funcionar en *Dungeon World*, pero necesita cambiar un poco: cuando pongas un «sitio de interés», **no lo defines más allá de sus puntos básicos**. No dibujes su mapa, no lo llenes de monstruos; en vez de eso, **plantéate de una a tres preguntas interesantes sobre el sitio y deja las respuestas en blanco**.

¿Qué es una «pregunta interesante»? Bueno, para los que empiezan en esto, debería ser una pregunta inicial, algo que lleve a una verdad más grande, a algo oculto, o a un plan secreto. Lo ideal es que busques preguntas que lleven a más preguntas, como una bola de nieve, relleno el mundo mientras vas de una a otra.

Pongamos que en medio de un bosque hay un templo en ruinas. Una pregunta sencilla sobre el mismo sería «¿A qué dios estaba dedicado el templo?», pero eso no lleva a ninguna parte. La respuesta no lleva a más preguntas porque es muy básica; podría ser «Grix, el dios de la tormenta», pero eso no te impulsa a seguir haciendo preguntas. Queremos preguntas que lleven a más preguntas, así que vamos a ampliarla.

Una manera de ampliar nuestra pregunta de ejemplo es especificar algo interesante sobre el templo y/o el dios: una buena pregunta es «¿A qué dios olvidado está dedicado el templo?». Ahora no solo podemos definir el dios, sino que además tenemos que plantearnos otra cuestión: «¿Por qué fue olvidado ese dios?».

Además de las preguntas que llevan a otras preguntas, también querrás unas cuantas sin límites que puedan crear nuevas aventuras de ser necesario, nuevas amenazas, grandes batallas, villanos que se aprovechan de una mala situación en beneficio propio. Continuando con el ejemplo del templo, digamos que tienes la idea de que hay unos sellos antiguos en su interior y que algo pasará si se rompen o desaparecen. Aquí hay un buen gancho para una aventura, ¿no? Pero esto es lo importante: párate aquí. No imagines qué pasará si los sellos se rompen. **Juega para averiguar qué pasa**.

Así que mantén esa idea, pero déjalo en una pregunta y párate ahí. «¿Qué pasará cuando se rompan los sellos del templo?»; esa es una pregunta con mucho potencial, ¿los sellos mantienen algo maligno o algo benigno? Si no es una cuestión del «si», sino del «cuándo», ¿qué es lo que romperá los sellos? Ahora ya tienes tu gancho para la trama, y como no tiene unos límites definidos podrás desarrollar la partida más fácilmente que con algo más cerrado. Tus jugadores no estarán siguiendo tu trama prefijada, sino que estarán creando su propia trama.

Es mejor tener presagios que los jugadores activen, o al menos cosas que tengan una oportunidad de evitar. Si decides de antemano que los sellos se romperán cinco semanas después de que empiece la campaña, o cuando las dos lunas se alineen, es posible que, cuando eso ocurra, los jugadores estén en medio de otra cosa, o que los PJ aún no hayan encontrado el templo, o que lo primero que hicieron fue intentar romper los sellos (por lo que has perdido así un montón de tiempo y esfuerzo en preparar un serie de eventos que no van a interesar a tus jugadores). Hablaremos de esto dentro de un rato, pero por ahora lo que tienes que recordar sobre las situaciones que trastocan todo es lo siguiente: deja que ocurran, y ajusta tus frentes y presagios en consonancia. Son unas guías, no una camisa de fuerza, así que no tengas miedo de cambiarlas un poco.

Cuando dejas abiertas las preguntas no solo puedes adaptar las respuestas para tus jugadores, sino que también puedes adaptarlo al tono de tu campaña (que puede que no sea el mismo con el que empezaste). La razón por la que en Dungeon World haces preguntas y dejas las respuestas en blanco es porque así puedes aprender cómo es el mundo mientras lo exploras. Esto no quiere decir que no puedas tener una idea general de qué es lo que hay antes de que llegues allí, solo que los detalles estarán sin perfilar. Así que **no escribas ninguna trama antes de jugar**, sino que **rellena el mundo con preguntas interesantes** para que tus jugadores las respondan mientras juegan.

FRENTES, PELIGROS Y PRESAGIOS

¿Cómo vas a hacer una campaña emocionante y memorable sin prepararlo todo antes? Las reglas te dan una herramienta para esto: los frentes. Los frentes son una manera fantástica de organizar una partida sin límites fijos. Creo que cuando le cojas el tranquillo empezarás a usar frentes en cada juego que dirijas. Yo lo hago. Hacer los peligros suele ser muy fácil, pero hacer buenos presagios puede resultar un reto. He visto a un montón de gente que usa los presagios como un mapa para su campaña, pero dijimos que no escribieras la campaña, ¿verdad? Pues entonces no hagas una lista de eventos.

Los presagios deberían servir para dos grandes propósitos. Primero, **son eventos que alertan a los jugadores de un destino aciago inminente**. Segundo, **son cosas malas que los jugadores pueden evitar**. Esto es importante. Los presagios no tienen lugar fuera de las escenas, como por ejemplo «*El Brujo Grak encuentra la llave del Portal*»; eso no es un presagio, es solo algo que has

decidido que pasará. En vez de hacerlo así, pregúntate cómo pueden enterarse los personajes. ¿Cómo va a buscar el Brujo Grak la llave? ¿Qué hará cuando la encuentre? Eso son presagios.

Cada peligro debería tener una lista de presagios, pero no hagas listas demasiado largas, solo unos cuantos eventos clave. Como siempre, eso no quiere decir que sean eventos predeterminados que tengas preparados. Cada presagio debería llevar de forma natural al siguiente de la lista, debería seguir una lógica en la ficción del juego y no ser un evento aleatorio. En el ejemplo de antes, el presagio podría ser *«Los secuaces del Brujo Grak empiezan a buscar la llave»* y *«El Portal se abre y los demonios salen de ahí»*. Son cosas que los jugadores sabrán y querrán parar, hay indicios reales de que el Brujo Grak está preparando algo grande. Ahora sí es un presagio.

Una cosa importante que hay que recordar sobre los presagios es que pueden ser puntos de inflexión de tu campaña. Si los jugadores se las arreglan para liquidar al Brujo Grak antes de que encuentre la llave del Portal, ¿qué harás? Pues cambiar tus presagios, claro. Podrías poner al segundo al mando del Brujo Grak al frente de la horda y seguir por donde se quedó Grak, pero no es la mejor solución por una razón muy importante: hace sentir a los jugadores que sus acciones no tienen repercusión sobre el juego. Esto viola el principio de «Juega para averiguar qué pasa». Cuando reemplazas al Tipo Malo A por el Tipo Malo B estás dejando la trama sin cambiar y además estás encarrilando la aventura. No estás jugando la partida que los jugadores quieren, sino que estás jugando la partida que tú quieres.

La principal baza de los frentes es su flexibilidad. Los frentes le dan una estructura a tu campaña sobre la que llevar la acción, pero también ten suficiente espacio para expandir e improvisar al responder a las acciones de los jugadores. ¿Que el Brujo Grak está muerto? Quizás su hijo Bren tome el mando de la horda y quiera dejar de seguir esa estúpida leyenda de la «llave» y conquistar otras tierras. Ahora puedes separar esto en frentes distintos, con sus propios presagios y reparto.

¿Pero qué pasa con el Portal? Eso no se queda ahí solo porque el Brujo Grak esté muerto. Los frentes son líneas generales y no una sucesión de eventos predeterminada, así que puedes usarlos así tal cual, pero tienes que ajustarlos un poco. ¿Hay alguien en el reparto del frente que puede posicionarse como la fuerza de empuje del frente? Puede que un sabio al que los jugadores consultaron puede verse tentado por el poder del Portal. Ese frente se convierte en dos frentes para que ahora puedas usarlos.

Los frentes no son estáticos. Son solo herramientas organizativas que te ayudan a dirigir el estilo de campaña abierta que necesita Dungeon World. Cada vez que los jugadores intenten hacer cosas que cambien algo, echa un vistazo a tus frentes y mira cómo responderían. Esta técnica del péndulo te suena familiar, ¿no? Es la misma forma que los movimientos van y vienen del DJ a los jugadores, y al revés. ¡Todo el juego funciona así! Chulo, ¿eh?

UN EJEMPLO DE UN FRENTE PARA UNA CAMPAÑA

Vamos a ver un entorno de campaña, todo preparado y listo para dirigir. Echa un vistazo a las descripciones y la preparación, y cómo se traslada en frentes, peligros y preguntas.

LA GRAN SIERPE AXSTALRATH

(por Sean M. Dunstan)

La Isla Medialuna es una pequeña isla que desde hace poco está siendo vigilada por algo peligroso. La isla fue colonizada por humanos hace cinco años, para enojo de la **población nativa de hombres lagarto**. Afortunadamente, los hombres lagarto tienen poco interés en lo que ocurra fuera de sus pantanos, así que **se pactó un tratado informal** del tipo «vive y deja vivir».

El pequeño **Puerto Táramos** se fundó en la costa este de la isla, y no pasó mucho tiempo antes de que se encontraran **depósitos de hierro** cerca del bosque que había al sur. Se construyó una mina rápidamente y se creó el **pueblo de Rockbreak** cerca de la mina, también para explotar el bosque cercano. El **pueblo de Windward** se fundó en la parte norte de la isla, donde había muchísima tierra cultivable. Los suministros desde el continente llegan una vez al mes para proporcionar lo que los colonos no pueden conseguir por sí mismos, pero Isla Medialuna es bastante autosuficiente.

Hace tres semanas, **apareció el dragón**.

Llegó sin avisar, arrasando todos los barcos en Bahía Táramos, destruyendo las carreteras principales y **creando un cráter en una zona muy específica** en el centro de la isla. Cuando terminó, **se fue a un volcán cercano en medio del mar**. El dragón solo ha dejado su guarida para destruir a las naves que van a pedir ayuda al continente y para evitar las comunicaciones entre las poblaciones de la isla. El dragón destruyó un intento de ataque naval a su guarida volcánica antes de que ningún soldado pusiera pie en la pequeña isla.

En las semanas siguientes al ataque del dragón, algunas personas empezaron a venerar al dragón en un intento por aplacar a la bestia. Los cultos del dragón han sido declarados ilegales por el gobierno de Puerto Táramos, pero solo han conseguido obligarles a irse bajo tierra, donde aumentan sin freno.

Podrían pasar semanas antes de que alguien en el continente se diera cuenta de que hay un problema, y mucho más antes de que enviaran ayuda, así que la isla tiene que arreglárselas por sí misma. Se ha hecho una llamada solicitando valientes que se atrevan a salir y contactar con los pueblos aislados, para intentar averiguar qué zonas de la isla en concreto fueron atacadas y qué hay en las ruinas subterráneas de la zona arrasada. Y quizás... solo quizás... derrotar al dragón y salvar la isla.

... ¿Qué vais a hacer?



PUNTOS DE INTERÉS

Puerto Táramos es la capital y el único contacto con el mundo exterior. Está completamente cercada por arrecifes de coral, pero en el puerto consideran que los arrecifes son una manera fácil de «canalizar» el tráfico y mantener lejos a los invasores. Hay un gran faro junto a la mansión de Lord Táramos que controla toda la bahía.

El pueblo en el extremo sur de la isla es **Rockbreak**. Este pueblo forestal y minero es la principal fuente comercial de la isla. Cuando el dragón llegó se perdió el contacto entre Rockbreak y Puerto Táramos.

La **Lanza del Dios del Mar** es una isla volcánica donde el dragón ha creado su guarida. Los restos carbonizados de las tres últimas naves de la isla están justo al lado de la costa sur.

Ss't'k'llst es el asentamiento más grande de los hombres lagarto y la «capital» de las criaturas. Además de Ss't'k'llst, los hombres lagarto ocupan la mayor parte de los **pantanos de Greenscale**, por lo que los aldeanos se mantienen lejos de ahí.

Para los habitantes de la isla, el **Bosque Kelpo** es solo una zona abarrotada de algas pardas y demás plantas marinas. En realidad, es parte de una colonia de elfos de mar que está junto a la isla. Los elfos de mar se ocultaron de los habitantes de la isla hasta hace bien poco.

Windward es el pueblo granjero del norte. Hay un punto de descanso y reabastecimiento en el camino que va de Windward a Puerto Táramos. Los de aquí lo llaman **Waypoint**.

Uno de los grandes misterios de la isla es el **Monolito**, una columna cilíndrica de casi 2 metros de diámetro y 4,5 metros de alto, cubierta de runas indescifrables. Las runas brillan en las noches de luna creciente y la columna proyecta un haz de luz directamente hacia al cielo, fenómenos que nunca se han explicado. El enorme remolino que hay cerca del Monolito es el **Ojo del Dios del Mar**, y gira constantemente hacia las desconocidas profundidades. Estos dos lugares parece estar relacionados de alguna forma, pero por ahora los sabios están desconcertados.

PREGUNTAS PARA LOS JUGADORES

- ♦ ¿Quién de vosotros es un extranjero que se ha quedado atrapado aquí?
- ♦ ¿Quiénes han nacido y crecido aquí y conocen la isla como la palma de su mano?
- ♦ Si eres un elfo de mar, ¿por qué has revelado tu existencia a los habitantes de la superficie? ¿Cómo se sienten tus hermanos por eso?
- ♦ Conoces personalmente a uno de los seguidores del Culto del Dragón. ¿Quiénes son y por qué no han escuchado tus advertencias de que se mantengan alejados de todo esto?
- ♦ ¿Qué sabéis sobre el misterioso templo que hay en la pequeña isla al sudeste?
- ♦ Si eres un hombre lagarto, ¿por qué has dejado las tierras pantanosas? ¿Por qué pasas el rato con estos mamíferos?

NUEVAS RAZAS

MOVIMIENTOS DE LOS HOMBRES LAGARTO

Guerrero: Tus garras te permiten hacer tu daño sin necesidad de portar un arma.

Druida: Tienes acceso a una nueva tierra: Los pantanos fétidos.

Ladrón: Cuando *Desafíes el peligro* para esconderte en pantanos o follaje espeso, tienes éxito como si hubieras sacado un 10+.

Explorador: Tu compañero animal puede hacer emboscadas como un entrenamiento.

MOVIMIENTOS DE LOS ELFOS DEL MAR

Bardo: Gracias a tu voz de sirena, puedes usar tu presencia o felicidad como ventaja cuando *Parlamentes*.

Guerrero: Cualquier arma que portes se considera que tiene la etiqueta de *precisa*.

Mago: Puedes preparar un nivel más de hechizos.

Clérigo: Estás en armonía con el dios del mar. Tu religión puede tener el dominio «El Océano y sus secretos».

PELIGRO: EL DRAGÓN (ENEMIGO ARCANO)

El dragón Axstalrath ha elegido Isla Medialuna como su guarida por varias razones: está aislada y alejada de la civilización, se siente intrigado por el monolito del desierto, el volcán es el lugar perfecto para dejar sus huevos, y para cuando los huevos eclosionen la isla será un lugar lleno de comida inofensiva que no podrá escapar.

Impulso: Defender y cuidar a sus crías.

Destino aciago: Destrucción.

PRESAGIOS:

- ♦ El dragón entra en contacto con los elementales de fuego que vive bajo el volcán.
- ♦ El dragón conspira para poner a los hombres lagarto en contra de los humanos.
- ♦ El dragón destruye una patrulla naval que viene del continente.
- ♦ Las crías del dragón descienden a la isla para alimentarse.

PELIGRO: LOS SECTARIOS DEL CULTO DEL DRAGÓN (ORGANIZACIÓN AMBICIOSA)

Los cultistas creen que pueden apaciguar al dragón con sus oraciones.

Instinto: Adorar al dragón como un dios.

Destino aciago: Usurpar.

PRESAGIOS:

- ♦ Los ciudadanos de Puerto Táramos están nerviosos, el culto sigue ganando miembros.
- ♦ Se declara la ley marcial.
- ♦ Los cultistas intentan tomar el mando de Puerto Táramos.
- ♦ El dragón ataca el faro que hay cerca de la mansión de Lord Táramos.
- ♦ El culto toma el control de la ciudad y se la ofrece al dragón.

PELIGRO: LOS ELEMENTALES DE FUEGO (HORDAS)

Instinto: Hacerse fuertes para aplastar a sus enemigos.

Destino aciago: Tiranizar.

PRESAGIOS:

- Los elementales de fuego aparecen en las costas occidentales.
- Moviéndose bajo tierra, aparecen en las profundidades de la mina y toman el control de Rockbreak.
- Llegan a un traicionero acuerdo con el Culto del Dragón.
- Ofrecen a los cultistas como comida para las crías del dragón.

PREGUNTAS

- ¿Qué papel jugará el Monolito en el destino de la isla?
- ¿Romperán los hombres lagarto del pantano su débil tregua con los humanos para aliarse con el dragón?
- ¿Por qué los elfos del mar del Bosque Kelpo se han mostrado por primera vez a los habitantes de la isla?
- ¿Qué hay en las cuevas descubiertas en el centro de la isla debido al ataque del dragón? ¿Qué hay en su interior que tanto desea el dragón?
- ¿Qué será de Rockbreak, ahora que está aislado?

REPARTO

Lord William Táramos: Es el Gobernador de Puerto Táramos. Su familia fundó el primer asentamiento de la isla y sigue manteniéndose influyente.

Linsa Crane: Es la capataz de operaciones de la mina de Rockbreak, lo que en la práctica quiere decir que es la gobernadora del pueblo de Rockbreak. Sus aldeanos la respetan y acatan sus decisiones sin vacilar.

Karlov Grey: Ha sido identificado como el probable fundador y actual líder del Culto del Dragón. Nadie sabe con seguridad quién era antes de que comenzara el culto, y a veces desaparece durante días enteros.

Lsst'l: Representa los intereses del pueblo de hombres lagarto en Puerto Táramos, desde la política de comercio a los problemas fronterizos, asegurando así la paz entre las dos especies. Siempre ha defendido que lucha para asegurar la paz y la coexistencia, ¿pero hasta qué punto puede confiarse en él?

Rajak Redsteel: Es el rey de los elementales de fuego. No se sabe mucho de él, ni qué le impulsa a haber iniciado una guerra de conquista. Es un misterio aún por resolver.

NUEVAS RAZAS

Y CLASES DE COMPENDIO

Las clases de compendio están desarrolladas en el capítulo de «Mazmorreo avanzado». No son como las clases normales que se eligen al principio de la partida, sino cuando subes de nivel, y además algunas de ellas tienen algún tipo de prerequisites (normalmente algo que el personaje consiguió o experimentó durante las partidas). El usuario *Emong*, de los foros de *Something Awful*, ha escrito un montón de ellas. Estas son algunas de mis favoritas, tal vez te animes a usarlas o te inspiren para que crees las tuyas propias.

CLASE: CAMINANTE ABISAL

Cuando viajes por el Abismo y te afecte de forma permanente podrás hacer este movimiento cuando subas de nivel:

MARCADO POR EL ABISMO

El Abismo te ha dejado una marca y sufres algún tipo de tara física (el DJ te dará los detalles). A cambio, puedes infligir tu daño una vez por batalla a un enemigo que tú elijas, usando el poder del Abismo para cogerlo desprevenido.

Una vez que hayas cogido *Marcado por el Abismo*, los siguientes movimientos cuentan como movimientos de clase para ti. Cuando subas de nivel también puedes elegir de esta lista:

CAMINANTE ABISAL

Cuando lles a alguien a través del Abismo, tira+sab. * Con un 10+, salís sin problemas, y en el lugar deseado. * Con un 7-9, salís del Abismo, pero el DJ elige una de las siguientes opciones:

- ♦ ... estáis en un lugar en el que nunca habíais estado antes.
- ♦ ... algo os ha seguido al salir del Abismo.

AUSENCIA DE SUSTENTO

Cuando un movimiento te diga que te quites una ración, ignóralo. Ahora te mantiene el Abismo.

EL ABISMO TE DEVUELVE LA MIRADA

Cuando alguien se ponga a *Discernir la realidad* sobre ti, estudia tus acciones o te observa intencionadamente, puedes hacer una pregunta de la lista del movimiento *Discernir la realidad* sobre esa persona.

NUEVA RAZA: AUTÓMATA

Hay un montón de jugadores que han hecho reglas caseras para los Forjados, una raza muy popular en D&D. Esta es una nueva raza para poder elegir en la creación de personajes y sirve para cualquier clase. Está diseñada para emular algunas de las características de una máquina viviente.

**MOVIMIENTOS RACIALES INICIALES PARA LOS AUTÓMATAS
(CUALQUIER CLASE)**

HECHO DE HIERRO

Si un movimiento te dice que te quites una ración, ignóralo. Eres un robot, ¿por qué ibas a necesitar comer?

HOMBRE DE METAL

No puedes curarte por medios mundanos o mágicos, sino que tú o alguien puede hacerte reparaciones cuando elijáis *Acampar* o *Recuperarse*, curándote así de forma normal. Además, cuando hagas un *Último aliento* y saques un 7-9, puedes desactivarte y ponerte en modo de espera hasta que alguien pueda repararte (el DJ te dirá qué se necesitará para ello).

VÍNCULOS ALTERNATIVOS

- ♦ _____ me ayudó a mantener mis engranajes en buen estado.
- ♦ _____ conoció a mi creador.
- ♦ Durante mucho tiempo fui amigo de la familia de _____.
- ♦ Me confunden la debilidad humana y los deseos de _____.



CLASE DE COMPENDIO: REPARADOR DE AUTÓMATAS

Puedes hacer este movimiento cuando subas de nivel si eres un **Autómata** y gastas tiempo en intentar mejorarte:

CHASIS MODULAR

Elige dos características cuando elijáis *Acampar* y decidas pasar unas cuantas horas modificándote. Recibes un +1 para todas las tiradas usando alguna de esas dos características, pero tienes -1 para todas las tiradas de las demás características hasta que te tomes tu tiempo para modificarte de nuevo.

Una vez que has elegido *Chasis modular*, los siguientes movimientos cuentan como movimientos de clase para ti. Cuando subas de nivel también puedes elegir de esta lista:

ARMERÍA INTEGRADA

Elige una opción de la siguiente lista cuando integres un arma en tu cuerpo. Este movimiento se puede elegir varias veces, pero elige otra opción u otra arma cuando lo hagas.

- ♦ ... el arma puede extenderse o plegarse a voluntad, dándote una rango más de alcance.
- ♦ ... el arma se guarda en un compartimento de tu cuerpo, completamente oculta a la vista.
- ♦ ... ideas un sistema para hacer que el arma impacte con más fuerza. Añádele +contundente.

REPARADOR DE ENGRANAJES

Tira+INT cuando **intentas reparar una pieza de maquinaria compleja**. * Con un 10+, la dejas en perfectas condiciones. * Con un 7-9 funciona, pero hay algunos problemas que el DJ hará patentes. Con un **fallo**, la dejas en peores condiciones (el DJ te dará los detalles).

PERFECCIÓN MECÁNICA

Tira+NADA al inicio de la sesión. * Con un 10+, obtienes 3 puntos. * Con un 7-9 obtienes 1 punto. Puedes gastar 1 punto por tirada para conseguir un +1 a la siguiente tirada (decide antes de tirar), ya que usas tu fría lógica de máquina y tu precisión para ayudarte a conseguir lo que quieres.

EQUIPADO CON...:

Tira+CON cuando saques a un enemigo para buscar piezas de repuesto. * Con un 10+, obtienes 3 puntos. * Con un 7-9, obtienes 1 punto. Puedes gastar 1 punto para hacer un movimiento de la lista de movimientos del enemigo que has saqueado (el DJ te dirá cuáles puedes elegir). Solo puedes tener uno de estos movimientos al mismo tiempo, y necesitas gastar un punto cada vez que quieras usarlo. Una vez que gastes los puntos perderás el movimiento y tendrás que saquear a otro nuevo enemigo.

NUEVA RAZA: DRAGÓN

Sí, un dragón. La clásica bestia acaparadora de oro, mentirosa y astuta. ¿Por qué no? Fue una petición de un jugador y Emong lo escribió con algo de ayuda de los foros de SA.

MOVIMIENTOS RACIALES INICIALES PARA LOS DRAGONES (PARA CUALQUIER CLASE)

ESTÓMAGO SIN FONDO

Cuando un movimiento te diga que te quites raciones, quítate una más de lo que te diga.

TRANSFORMACIÓN DRACONIANA

Eres un dragón, así que tus dientes, tus garras y tu aliento hacen todo el daño determinado por tu clase, y además puedes volar (si eres de ese tipo de dragones). Tienes acceso a todos los movimientos de tu clase, siempre que puedas realizarlos sin manos razonablemente bien. También puedes tomar una forma humanoide. Dile al DJ que tu forma humanoide tiene una imperfección, una señal delatora de que eres un dragón disfrazado (ojos reptilianos, lengua viperina o lo que sea). Haz que sea algo difícil pero no imposible de ocultar.

VÍNCULOS ALTERNATIVOS

- ♦ Estoy seguro de que _____ me robó alguna baratija de mi tesoro.
- ♦ _____ hizo un acuerdo conmigo a cambio de algún conocimiento perdido.
- ♦ Para ser tan pequeño, _____ se tiene en muy alta estima.

CLASE DE COMPENDIO: GRAN SIERPE

Puedes elegir este movimiento cuando subas de nivel si eres un dragón y si, por avaricia o codicia, permites conscientemente que algo o alguien importante para ti reciba algún daño.

DUERMO EN UNA PILA DE ORO

Por cada 100 monedas de oro que añadas a tu tesoro obtienes +1 punto. Puedes gastar los puntos que tengas (es decir, tu tesoro) para obtener +[puntos_gastados] al *Parlamentar* si tu intención es salirte con la tuya.

Una vez que hayas elegido *Duermo en una pila de oro*, los siguientes movimientos cuentan como movimientos de clase para ti. Cuando subas de nivel también puedes elegir de esta lista:

MAGIA DE DRAGÓN

Consigues el movimiento *Ritual* como el de la clase de mago, pero puedes elegir +INT o +CAR cuando lo uses. Si ya tienes este movimiento de *Ritual*, consigues el movimiento de *Prodigio*, y además puedes memorizarlo aunque no tengas tu libro de hechizos.

ARRASAR LA CAMPIÑA

Tu arma de aliento usa un dado de daño de mejor calidad que tu daño de clase (1d4 › 1d6 › 1d8 › 1d10 › 2d6).

LENGUA VIPERINA

Cuando te pongas a *Discernir la realidad* sobre una persona también puedes preguntar «¿Qué es lo que más desea?».

ESPECIE SUPERIOR

Cuando *Exhibas conocimientos* y exageres o subrayas la importancia de los dragones en la historia, tienes éxito automáticamente como si hubieras sacado un 10+.

CLASE DE COMPENDIO: MAESTRO BORRACHO

Puedes elegir este movimiento cuando subas de nivel si te metes en una borrachera de tres días y tienes que lidiar con las consecuencias:

BEBO COMO UN DEMONIO

Tira+CON cuando **te tomes un buen trago de una bebida alcohólica**. Con un 10+, ganas 3 puntos de borrachera. Con un 7-9, ganas 2 puntos de borrachera. En cualquier momento puedes reducir tu borrachera en 1 curándote a ti mismo 1d4 de daño.

Una vez que hayas elegido *Bebo como un demonio*, los siguientes movimientos cuentan como movimientos de clase para ti. Cuando subas de nivel también puedes elegir de esta lista:

ILUMINACIÓN

Obtienes un +1 a la BORRACHERA cuando uses *Bebo como un demonio*.

FUNCIONAMIENTO A BASE DE ETANOL

Elige *Saja-Raja* o *Lanzar un conjuro* (si lo tienes). Desde ahora, cuando uses ese movimiento, tira+BORRACHERA en vez de lo que te diga el movimiento.

VEO DOBLE

Tira+BORRACHERA cuando *Desafíes el peligro* si te quitas de en medio tambaleándote y tropezándote.

HÍGADO DE HIERRO

Puedes ignorar los efectos de los venenos. Después de todo lo que le haces a tu cuerpo cada día, los venenos solo son como una gota en el mar.

CLASE DE COMPENDIO: CAMBIAPIELES

Puedes elegir este movimiento cuando subas de nivel si te pones la piel de un animal para intimidar en una batalla.

ANDAR COMO LOS ANIMALES

Cuando llevas puesta la piel de un animal peligroso en una batalla, esta te impregna con un poco de su naturaleza salvaje. Tus ataques obtienen *penetrante 1*.

Una vez que hayas elegido *Andar como los animales*, los siguientes movimientos cuentan como movimientos de clase para ti. Cuando subas de nivel también puedes elegir de esta lista:

HABLAR COMO LOS ANIMALES

Cuando llevas puesta la piel de un animal obtienes la capacidad de hablar con los animales como si fueran gente normal. Los animales te perciben como la criatura cuya piel tienes puesta.

SALVAJISMO PRESTADO

Cuando atacas y llevas puesta la piel de un animal peligroso, haces +1d4 de daño, como si por tus venas corriera la naturaleza salvaje de ese animal.

TRANSFORMARSE EN LA BESTIA

Puedes elegir el movimiento *Cambiaformas* de la clase de druida, pero solo puedes usarlo para transformarte por completo en la forma del animal cuya piel llevas puesta.

CONSEJOS DE EMONG PARA ESCRIBIR CLASES DE COMPENDIO

El **concepto** es lo más fácil, algo que resuma con dos o tres frases la clase en sí. Algo así como «*Alguien que se ha corrompido y pervertido por el Abismo*», o «*Alguien que bebe tanto que ha hecho de eso un estilo de lucha*». Tiene que ser un tipo de personaje con el que sea posible jugar según las reglas, pero que no tenga mecánicas específicas para reflejar lo característico de ese tipo de personaje. Es fácil interpretar a un guerrero borracho o un vagabundo corrupto, pero no hay movimientos específicos que refuercen su naturaleza, así que escribe algo para hacerlo.

Las clases de compendio tienen requisitos que tiene que cumplir el personaje, lo cual no siempre es tan fácil como parece. Algunas clases, como mi Caminante del Abismo, tiene unos requisitos que son obvios, pero otras veces no hay un suceso claro que puede hacer que un personaje llegue a una clase de compendio. Por ejemplo, la clase de la Gran Sierpe, a la que pueden acceder los personajes de raza draconiana: esta clase es para hacer aún más dragón a los dragones, así que el personaje tiene que ser lo suficientemente codicioso para que esté dispuesto a dar algo que le importa a cambio de oro. Necesita amar el oro mucho más. Es un buen toque temático.

El movimiento inicial probablemente es el más importante de los movimientos, y no solo porque es el que se coge primero. El movimiento inicial también tiene que establecer el tono general de la clase, de tal forma que si solo cogieras un movimiento te sentirías como si tuvieras toda la esencia de la clase de compendio. El primer movimiento del Maestro Borracho le da al jugador una razón para estar bebiendo continuamente, el de la Gran Sierpe le da una razón para ser avariciosa... ese tipo de cosas. Establece las bases para el resto de las capacidades de la clase.

Después de que un personaje obtenga el movimiento inicial, tendrá acceso a los **movimientos secundarios**, los cuales harán que el personaje adopte más aún, a través de sus acciones, el tono general de la clase. La Gran Sierpe es la mejor clase que he escrito para mostrar esto. La idea de la clase era hacer que el personaje se hiciera más draconiano, y ¿qué son los dragones? Los dragones son codiciosos (*Duermo en una pila de oro*), poderosos (*Arrasar la campiña*), mágicos (*Magia de dragón*), astutos (*Lengua viperina*) y arrogantes (*Especie superior*). Así que **cada movimiento que coja el personaje le lleva más y más hacia lo que la clase representa**, en este caso el icónico dragón.

El libro de reglas tiene buenos consejos para escribir movimientos a medida, y esos consejos son aplicables aquí también. Cuando **escribas movimientos de las clases de compendio**, compáralos con los movimientos oficiales, fijándote en su utilidad y sus puntos fuertes. Un movimiento que salga menos a menudo debería ser más poderoso que un movimiento que se use continuamente. No hagas un movimiento que haga lo mismo que un movimiento oficial porque lo reemplazará. Si quieres que tu clase sea mejor en ataque cuerpo a cuerpo, no reemplaces el *Saja-Raja*, ponle un bonificador a ese movimiento: «*Cuando hagas Saja-Raja estando convertido en hombre-lobo...*». Además, aprovéchate de que **cada miembro de la clase va a tener el mismo movimiento inicial**. El resto de los movimientos de la clase deberían fluir a partir del primero, tanto en el tema como en las mecánicas.

Escrito originalmente en los foros de SomethingAwful.

EJEMPLO DE PARTIDA

Esto es un extracto de mi campaña, cosas que pasaron para que puedas ver cómo funcionan estas reglas y principios en el mundo real. Aquí verás cómo usamos algunos movimientos, así como los consejos de esta guía. Hay un montón de explicaciones y comentarios en la barra lateral; los puse así para que puedas leer la crónica sin interrupciones. Por cierto, en la vida real todos estos personajes tenían nombres, por supuesto, pero para facilitar este ejemplo los hemos identificado por su clase.

Esta es la barra lateral en la que iré añadiendo comentarios sobre lo que pasa: explicaciones de mis razonamientos, lo que ocurre detrás de la pantalla y cosas así.

1: Di siempre lo que pida la aventura, ¿vale?

No ocultes detalles ni hagas que los jugadores tengan que descubrir cada detalle con *Discernir la realidad*.

2: También es un buen ejemplo de cómo ofrecer una oportunidad que encaje con las habilidades de una clase.

3: ¡Pregunta siempre! ¿Cómo vas a hacerlo? ¿Cómo describes la acción? Obtén detalles narrativos.

4: Fíjate cómo respondo a estas preguntas aunque no le vaya a decir todo, porque entonces no habría misterio y eso no es divertido. Desde luego, tengo que darle respuestas, ya que se las ha ganado, pero eso no significa que no podamos crear tensión explicando la situación.

DJ: Vale, la puerta de la antigua torre cuelga sobre sus goznes y decidís empujarla para entrar. La antesala de piedra está llena de polvo de rocas y suciedad, pero está algo removida en algunos sitios, como si alguien hubiera estado andando por ahí. Al fondo hay unas gruesas puertas dobles ornamentadas hechas de sólido granito, y las paredes están cubiertas por frescos bellamente tallados que reflejan escenas de una antigua guerra de enanos. Hay unas cuantas cosas interesantes aquí: un esqueleto humanoide en la esquina, machacado hace tiempo hasta hacerlo irreconocible. También hay profundos arañazos en el suelo de piedra, como si se hubiera arrastrado algo metálico¹.

Explorador: ¿Las puertas están bloqueadas? Voy a abrirlas.

Ladrón: ¡Espera! ¿Has dicho que había un esqueleto? Y arañazos en el suelo, ¿no? Tiene que ser una trampa de cuchilla. Que todo el mundo se quede atrás, dejadme a mí. Voy a usar Experto en trampas...² [Coge dados y va a tirar].

DJ: Suena bien. ¿Qué vas a hacer? ¿Cómo vas a mirar exactamente si hay alguna trampa? ¿Qué estás haciendo? ¿Estás buscando por la habitación, probando con un palo...? ¿Qué?³

Ladrón: Buena pregunta. Primero investigo los arañazos para mirar el ángulo de donde vienen, y después miro hacia donde indiquen para ver de dónde viene la hoja. Supongo que piso con muchísimo cuidado, para descubrir placas de presión o alambres. Simplemente mirando por todo el lugar, desde donde estoy. ¿Te parece bien? Vale... ¡saco un 11! Así que puedo hacer tres preguntas, ¿no? ¿Hay una trampa aquí y qué lo activa? ¿Qué hace cuando se activa? ¿Y qué más hay aquí que esté oculto a simple vista?⁴

DJ: Vale. Guau, muy bien. Hay una trampa, por supuesto, y se activa girando el pomo de la puerta. [El explorador hace gestos, como si soltara el pomo de la puerta de repente]. No es una trampa de cuchilla como tú crees, no hay un hueco para la hoja. De hecho, es bastante raro. Hay cables visibles en el marco de la puerta y que enlazan con los frescos de piedra de la pared izquierda y derecha, como si fueran paneles que se abrieran cuando se gira el pomo de la puerta. Lo más raro es el esqueleto

de la esquina: es un kobold, pero no murió por una hoja, sino que fue aplastado por algo grande.

Explorador: Todo esto es muy extraño. Voy a quedarme por aquí y Discernir la realidad para averiguar qué ha pasado. Saco un 8, así que solo una pregunta: ¿Qué ha pasado aquí hace poco?⁵

DJ: Te agachas e inspeccionas las huellas dejadas en la arena. Un montón de criaturas pequeñas se movieron por aquí, probablemente kobolds. Y aparentemente se abrieron esos dos paneles y salió algo muy grande. Fuera lo que fuera, andaba sobre dos patas y aplastó al kobold hasta la muerte. Parece que el resto de ellos salió por la puerta y la cerró tras de sí.

Ladrón: Vale, voy a desarmar la trampa usando Trucos del oficio. Saco unas tenazas, un poco de alambre, un pequeño cuchillo y empiezo a trabajar en el mecanismo de la puerta⁶. Saco un 7, ¿qué significa?

DJ: Significa que tienes que tomar una decisión⁷. Mientras estás husmeando dentro, encuentras dos grupos de alambres. La artesanía enana es muy complicada, pero descubres que uno de los alambres abre los paneles y otros activan algún dispositivo. Desactivar uno activará el otro, así que tienes elegir cuál desactivar.

Ladrón: ¿Así que activo el mecanismo desconocido o abro los paneles? Pfff... dejo que se abran los paneles. Que todo el mundo se quede en la habitación y se prepare.

DJ: Los paneles se abren con una sacudida, propulsados por algo hidráulico o así, escondiéndose en las paredes y dejando a la vista sus pequeños nichos, apenas lo suficientemente grandes para que quepan dentro dos gigantes de latón. Son dos viejos autómatas enanos, máquinas de relojería con corazas pesadas de latón, construidos para la guerra. No se han activado, el ladrón ha decidido sabiamente. Están ahí, completamente inmóviles. Tienen incrustados unos rubíes por ojos que miran fijamente hacia adelante⁸.

Mago: ¿Cómo son de grandes los rubíes? [Todos se quejan].

Guerrero: No lo hagas otra vez, déjalos ahí. Eres peor que el ladrón, ¿no se supone que él es el avaricioso?

Mago: Los necesito para hacer mis experimentos... son componentes mágicos⁹.

DJ: Ah, ¿sí? ¿Cómo los usas? ¿Tus hechizos necesitan del poder de unas gemas? No lo sabía.

Mago: No, solo algunos rituales. Yo... los machaco hasta convertirlos en polvo y después lo uso para pintar círculos mágicos¹⁰.

DJ: Son grandes, como el puño de un mediano. Perfectos para tu bolsa de componentes mágicos.

5: Vale. Obviamente la víctima anterior de esta trampa se ha convertido en un esqueleto, así que no ha ocurrido *hace poco* pero no voy a ser tan riguroso, ya que le debo una explicación.

6: Al poco tiempo, los jugadores empiezan a decirte exactamente lo que están haciendo cuando usan un movimiento. Ya no hace falta preguntarles.

7: A veces es difícil saber cuáles son exactamente las dos elecciones para un 7-9, sobre todo en una simple trampa. Aquí pensé en lo que hacía la trampa y lo dividí en dos partes separadas: que hay unos autómatas en las paredes y que la trampa los activa y los libera. Aquí estoy diciendo las consecuencias y preguntando.

8: Aquí estoy ofreciendo riquezas con un coste. Sabes que algo peligroso va a pasar.

9: Estoy completamente seguro de que está poniendo excusas, pero creo que son detalles interesantes y voy a seguir hurgando ahí.

10: ¡Muy interesante! Una cosa que me encanta de este juego es que siempre pasan cosas como esta; que comentarios improvisados se convierten en algo importante. ¡Estate atento a ese tipo de detalles! Evidentemente, voy a tentarlo con esos rubíes, que de repente son tan importantes.

11: Hacer palanca para sacar una gema no es una tirada de FUE ni nada por el estilo. Recuerda, Dungeon

World no trata de cosas difíciles, trata sobre consecuencias. No veo ninguna razón por la que el mago no pueda hacer esto.

12: Aquí está el inicio del combate, pero no hay iniciativa, simplemente nos metemos de lleno. Describo cómo ataca el monstruo al principio y espero una reacción. En este caso, el personaje decide apartarse de un salto y le pido una tirada de *Desafiar el peligro*. Parece obvio, ya que el peligro en sí lo tiene agarrado.

13: Es una buena idea saltar a la acción del siguiente personaje mientras el otro todavía está en peligro. Así lo mantenemos con sensación de suspense, tan necesaria para una lucha tensa.

14: Aquí podrías pedirle que se decida entre *Saja-Raja* o *Desafiar el peligro*. Si su intención es hacer que la máquina suelte al mago, tal vez quiera *Desafiar el peligro* de las cuchillas mientras golpea a la máquina para liberar a su amigo, pero el jugador sugiere que va a usar *Saja-Raja*, lo que me indica que está intentando hacer daño al enemigo. Lo clarifico solo para estar seguro.

[*Todos se quejan de nuevo*].

Guerrero: No lo hagas. Probablemente vuelvan a la vida y nos maten a todos. Déjalos ahí.

Ladrón: ¡Reivindico el otro rubí! ¡No puedes llevártelos todos!

Mago: Lo voy a hacer. Me subo al mecanismo y hago palanca con mi cuchillo. ¿Qué tiro para eso?

DJ: No tires, simplemente lo haces¹¹. Toqueteas dentro del hueco del ojo y el rubí se suelta y cae en tu mano. Pero tan pronto como lo hace, los mecanismos y engranajes vuelven a la vida con una sorprendente rapidez, y su mano va hacia tu cuello, como si fuera a agarrarte. ¿Qué haces?¹²

Mago: ¡Aaaah! ¡Salto para alejarme e intento ponerme detrás del guerrero!

DJ: Parece que vas a Desafiar el peligro al actuar rápidamente. Tira +DES.

Mago: ... y un 5. ¿Fallo total?

DJ: Por supuesto. La máquina es demasiado rápida para ti. La enorme mano de latón se lanza a toda velocidad y te coge por el cuello, levantándote del suelo. Tus pies cuelgan como a medio metro del suelo. ¿Cómo reaccionáis el resto de vosotros?¹³

Ladrón: Estoy escondido en el rincón hasta que sepa qué está pasando.

Guerrero: ¿Puedo correr e intentar romper la presa que le hace la máquina? ¿Algo así como darle con mi martillo en su brazo?

DJ: Por supuesto. Mientras corres hacia la bestia de latón, su otro brazo se levanta y la mano pivota sobre sí misma, convirtiéndose en una cuchilla giratoria. Empieza a moverse mientras te acercas.

Guerrero: ¿Uso Saja-Raja?¹⁴

DJ: ¿Intentas hacerle daño a esa cosa, o solo que lo suelte?

Guerrero: Hacerle daño, por supuesto. Va a seguir atacándonos de todas formas. Voy a machacar su brazo.

DJ: Eso es un Saja-Raja de toda la vida. Tira +FUE.

Guerrero: Saco un 9. No está mal.

DJ: Cargas, pero esa cosa es mucho más rápida de lo que esperabas. Su brazo sale disparado como un rayo y las cuchillas giratorias atraviesan tu armadura de refilón y te hacen... 5 de daño. La sangre gotea por tu coraza, pero ves que al extender su brazo dejó un hueco abierto, y diriges tu martillo para golpear y aplastar el blindaje de latón.

Guerrero: ¡Ja! 9 puntos de daño.

DJ: ¡Guau! Sí, la gruesa armadura de latón absorbe mucha fuerza de tu golpe, pero es demasiado daño, así que se abolla y se rompe. El brazo mecánico se dobla en dos y el mago cae al suelo, jadeando¹⁵. Explorador, ¿qué vas a hacer?¹⁶ ¿Solo mirar?

Explorador: *Nada de eso. Tengo un tiro claro ahora que el mago ha caído. Saco mi arco y disparo a la máquina. ¡De hecho, voy a usar Disparo certero para darle justo en el hueco del ojo!*

DJ: *Espera, tiene que estar sorprendido o indefenso. Tú estás de pie ahí, así que te ve perfectamente¹⁷.*

Explorador: *Vale, entonces uso Disparar. Saco un 7, casi no lo consigo. Creo que elijo... quitarme 1 de munición, he tenido que disparar varias veces.*

DJ: *Tiene sentido, la cosa está cubierta con placas de latón. Las primeras flechas simplemente rebotan.¹⁸*

Explorador: *¡Eso es! Vale, las primeras flechas se desvían, pero una da por fin entre dos placas y se clava profundamente en la maquinaria. 6 de daño. Ah, además aquí dice que si mi halcón ataca al mismo objetivo, le añado su Ferocidad a mi daño.*

DJ: *Vale, ¿pero cómo va a dañar tu halcón a este tanque completamente acorazado? Creo que sus garras ni siquiera lo arañarían¹⁹.*

Explorador: *Mmm... ¿qué tal si después de que la flecha impacte, el halcón pasa volando y la empuja hacia dentro? ¿Algo así como que agarra la flecha y la clava aún más profundamente en la maquinaria?*

DJ: *¡Me gusta cómo suena! Vale, empuja con fuerza la flecha dentro de la cosa y empiezan a salir chispas. Está retorciéndose, pero sigue activo. Te sientes orgulloso por un segundo, pero entonces sientes un dolor retorcido en tus caderas. Algo te ha acuchillado por detrás, es la segunda máquina que olvidaste mientras estabas ocupado en la primera. Quitate 6 puntos de daño por la cuchillada limpia que ha atravesado tu armadura de cuero.*

Explorador: *¡¿Qué?! ¡No sabía que también se había activado!*

DJ: *Sí, estabais completamente centrados en el problema del mago²⁰.*

Ladrón: *Vale, es mi oportunidad. Estoy a cubierto en el rincón, ¿no? ¿Ninguna de las máquinas ha notado mi presencia? Voy a moverme furtivamente y usar Apuñalar por la espalda.*

DJ: *Es difícil decir dónde está su atención, no se mueven ni miran como la gente normal. ¿Por qué no lo intentas y te acercas sigilosamente a uno?²¹*

Ladrón: *Desafiar el peligro, ¿eh? ¿Con DES? Un 12, sin problemas. Soy como una sombra.*

DJ: *Bien, te colocas detrás fácilmente mientras la segunda máquina está acuchillando a tu amigo explorador.*

15: Esta fue una decisión razonable. 9 puntos de daño es una cantidad considerable, y el guerrero había dicho específicamente que su objetivo era que esa cosa soltara al mago, así que creo que esta es una resolución realista.

16: Los demás jugadores ya han hecho algo, pero el explorador todavía no, así que le pregunto.

17: Por muy guay que fuera el movimiento, las reglas son las reglas. Ya sabes.

18: Cuando un movimiento le diga al jugador que tiene que elegir una opción, siempre es una buena opción que tenga sentido en la ficción, y me gusta decir razones con sentido en la ficción incluso para los pequeños detalles como este. Así se consigue que el mundo sea más realista.

19: Aquí estamos de nuevo, preguntando al jugador. Asegúrate siempre que el movimiento tiene sentido en la ficción. Si en primera instancia no ves cómo podría funcionar algo, pregunta al jugador cómo se imagina que sería; seguro que muchas veces te dan una buena respuesta que mejora la escena.

20: Puede que esto sea algo duro, pero es así. Nunca mencionaron que miraban al segundo nicho, así que cogí esto como una *oportunidad de oro para revelar una verdad incómoda* y hacer que aparezca el otro enemigo.

21: Algunas veces es obvio cuando un enemigo está sorprendido o indefenso, pero otras veces no. En estos casos, pedir que *Desafíen el peligro* (el peligro se ha revelado) funciona como una especie de tirada de sigilo. El peligro, por supuesto, se ve.

22: Esta es una de las veces en las que las mecánicas y la ficción encajan, y es otra de las cosas que me gustan de Dungeon World. Si vas a reducir la armadura de alguien, dime cómo vas a hacerlo. Estamos todos sentados en la mesa para imaginar juntos otra realidad, así que de vez en cuando vamos a describir los detalles en sí. Los movimientos y la ficción del juego no deberían estar separados, ya que no puedes hacer un movimiento sin explicar cómo lo haces.

23: Esto pasa mucho en un combate sin iniciativa, que las acciones de los jugadores se superpongan unas a otras, que se hagan simultáneamente o que se interrumpan. Está bien si puedes manejar esto. Para mí, que los jugadores estén gritando sus acciones lo hace más emocionante, como una pelea real. Solo procura priorizar y resolver las acciones en un orden que tenga sentido.

24: ¡Haz preguntas y narra basándote en las respuestas! Mientras describes la escena, pregunta por pequeños detalles que se te ocurran. Incluso en medio de un combate, ¿por qué no?

Ladrón: *Apuñalar por la espalda dice que puedo hacer todo el daño o tirar+DES para obtener más beneficios. Me arriesgo, voy a intentarlo... un 9, elijo reducir su armadura en 1.*

DJ: *Bien, ¿cómo lo haces, exactamente?*²²

Ladrón: *Desencajo una placa. Fuerzo con mi estoque en una junta desprotegida y después meto mi daga con la otra mano para hacer saltar un trozo del blindaje.*

DJ: *Suena genial. Un trozo grande de latón deslustrado cae al suelo con un fuerte sonido metálico y el autómatas se gira hacia ti. Su cabeza rota 180° y sus brazos pivotan hacia ti, encarándote sin necesidad de girar todo su cuerpo.*

Ladrón: *Sé que no es bueno para mí, pero es bastante guay.*

DJ: *¡Sí! Ahora alza sus brazos, que gotean con la sangre del explorador, y está a punto de hundirte en el suelo con ellos. Mientras tanto, al otro lado de la sala, la otra máquina retorcida y casi rota todavía funciona, aunque a duras penas. Levanta su gran pierna y se prepara para pisotear al mago en el suelo.*

Mago: *¡Voy a acribillarlo con mi Proyectil Mágico!*

DJ: *¿En vez de rodar para apartarte?*

Guerrero: *¿Puedo Defenderle para que no le aplaste mientras lanza su proyectil?*²³

DJ: *Por supuesto. Tira+CON para Defenderle.*

Guerrero: *Mierda, solo un 8. Uso 1 punto y lo gasto para dividir el daño a la mitad. Pongo mi martillo en la trayectoria de la pierna de la máquina, apartando así algunos golpes.*

DJ: *Vale, bien, el mago solo recibe algunas patadas que le hacen 3 de daño. Vamos allá con tu Proyectil Mágico.*

Mago: *... Saco un 9. Lanzo el hechizo, pero tengo que elegir algo que sale mal. Así que «llamo la atención o me pongo en un aprieto». El Proyectil Mágico hace 5 de daño, y es penetrante.*

DJ: *¿Cómo es? El hechizo, quiero decir, ¿qué es exactamente?*²⁴

Mago: *Aquí solo dice que es «energía de pura magia», pero me imagino que es como rayos de electricidad.*

DJ: *¡Perfecto! Esta cosa te golpea con su pesado pie de metal, haciéndote manguaduras y golpes mientras centras toda tu atención en esos rayos de electricidad que impactan en la máquina y la frien, cortocircuitándola y quedándose completamente coja.*

Mago: *¿Y lo de «llamar la atención o ponerme en riesgo»?*

DJ: *Es verdad, casi lo olvido. Mmm, cuando la cosa se queda coja, empieza a caerse por la inercia de sus ataques. Va a desplomarse sobre ti, tienes*

medio segundo antes de ser aplastado²⁵. Pero ahora vamos con el explorador y el ladrón otra vez, que tienen flanqueado a su enemigo pero parece que este puede encararse en cualquier dirección a voluntad. Está dirigiéndose al ladrón con esas manos con cuchillas.

Ladrón: Voy a parar el golpe con mi estoque e intentar meter mi daga en el área expuesta, donde quité las chapas metálicas.

DJ: Parece que vas a hacer Saja-Raja, ¿no?

Ladrón: ¡Oh, no! ¡Un 4, fallo total!

DJ: Tío, esta cosa es mucho más fuerte que tú, no hay manera de que puedas pararla. Te asesta un golpe, llevándose por delante tu intento de parada, y hunde en ti sus cuchillas en el brazo, haciéndote... 7 puntos de daño, y además estás clavado contra la pared. La hoja te ha atravesado el hombro y se ha clavado en la pared, no vas a ir a ninguna parte. Después de eso, rota su cabeza para encarar al explorador²⁶.

Explorador: Antes de que pueda hacer nada, suelto mi arco y le clavo mi lanza.

DJ: Vale, eso también es Saja-Raja. Por supuesto, puede enfrentarse a vosotros dos a la vez.

Explorador: Saco un 8 en Saja-Raja, así que supongo que nos hemos hecho daño los dos, ¿no?

DJ: Mmm... ¿Qué tal si hacemos una elección difícil en vez de eso? Este es el trato: el ladrón está clavado en la pared, justo detrás de la máquina, y tú estás clavándole tu lanza. La cosa da un giro brusco, y durante un segundo tienes un ángulo perfecto para impactar en sus engranajes internos. Puedes clavarle la lanza ahí y atravesar por completo su blindaje, pero probablemente lo atraveses del todo y dañes al ladrón, así que será él quien reciba el daño y no tú. ¿Te parece interesante?²⁷

Ladrón: Por mí bien.

Explorador: Sí, es alucinante. Voy a hacerlo. 7 puntos de daño.

DJ: Vale, el ladrón se quita 5 de daño. Es suficiente, la máquina queda incapacitada y se detiene con tu lanza atravesándola. Ahora los dos autómatas están destrozados. Cuando tomáis una profunda bocanada de aire y empezáis a sacudiros el polvo escucháis un ruido rítmico de golpes. Os dais cuenta de que viene de las puertas dobles. Algo está golpeándolas desde el otro lado, intentando abrirlas...²⁸

25: Lo primero que puedes pensar cuando lees «llamar la atención o ponerme en riesgo» es que el personaje va a ser atacado, pero no siempre tiene que ser así. Simplemente, significa que algo malo ha pasado y que esto le pone en peligro. ¡Puede ser cualquier cosa!

26: La verdad, lo de «su cabeza pivota sobre sí misma» es algo que se me ocurrió en el momento, porque me parecía interesante. Es justo, porque cuando creé la criatura le puse el movimiento de *Revelar una función oculta*. Estoy usando el movimiento y, al mismo tiempo, ajustando la situación. Y debido a este pequeño detalle hago posible que la máquina luche con la misma facilidad contra dos oponentes en los flancos.

27: Lo imaginé así, pero no está en las reglas. Sin embargo, seguro que sigue siendo fiel al espíritu de las reglas. Un 7-9 significa un éxito con consecuencias, y me gusta preguntar a los jugadores para que tengan la oportunidad de objetar algo. Es importante que todo el mundo estemos de acuerdo, y en este caso pensaron que era interesante, así que lo hicimos.

28: Estoy mostrando señales de una amenaza inminente para que la aventura siga adelante.

EN CONCLUSIÓN

UNAS IDEAS FINALES SOBRE EL JUEGO

Así que estás aquí, ya has terminado de leer esta guía. En el fondo, *Dungeon World* es extremadamente simple e increíblemente dinámico, pero si somos honestos no es un sistema para todo. Hay unas cuantas cosas que no tiene, como por ejemplo niveles de habilidad. No hay forma de ver cómo de bien construye tu personaje una silla o hace un nudo marinero. No hay modificadores de dificultad para alcance largo y corto, o reglas para críticos cuando sale un 20 natural en el dado. No es que esto sea un error, sino que es completamente intencionado. Sage Kobold Productions no escribió un juego lleno de reglas para simular un mundo medieval al detalle; para eso ya hay muchos juegos que puedes usar.

Han sacado este juego para que podamos sentarnos en una mesa y tengamos aventuras como las de las películas y los libros. Los personajes no tienen una habilidad para fabricar cestas de mimbre porque el juego no va de eso. En vez de determinar cómo de difícil es una acción, *Dungeon World* te pregunta «¿Cuál es el precio del fallo?». Los movimientos están diseñados para que la acción no se detenga y hacer que las sesiones sean emocionantes, llenas de consecuencias y contrapartidas, de sacrificios y de acciones heroicas. Es un juego que sabe lo que quiere hacer, y se centra en eso al 100% para conseguirlo. Creo que está claro que lo consigue.

Espero que este texto te haya ayudado y haya aclarado las confusiones que tenías con el sistema. Simplemente, céntrate en construir tu narrativa en la partida. Haz preguntas como un loco y, cuando dudes, haz lo que te salga de dentro y di algo que tenga sentido, lo que pida la aventura y lo que haga que la vida de los personajes sea más interesante. Si tú y tus jugadores venís a este juego en busca de grandes riesgos y para recibir grandes recompensas, vais a flipar. ¡Así que a por él!

Para continuar la discusión y leer otros consejos sobre este gran juego, te recomendamos que te unas a los foros oficiales (en inglés), alojados en:

- <http://apocalypse-world.com/forums/index.php?board=19.0>.

También deberías mirar los foros de *SomethingAwful Trad Games* (en inglés), que está lleno de buenas discusiones y de gente realmente interesante (los autores de esta guía están todo el día por ahí).

En español puedes echar un vistazo a los foros de *conBarba*, en los que podrás encontrar interesantes discusiones sobre *Apocalypse World* y *Dungeon World*.

CRÉDITOS DE LA GUÍA

Eon Fontes-May escribió sobre mecánicas, combate y movimientos a medida.

Sean M. Dunstan escribió lo de crear un mundo y los frentes de una campaña.

Gracias a todos los de **Barf Forth Apocalyptica** y los usuarios de **SomethingAwful Forums**, sobre todo a **Aldantefax** (por iniciar y mantener el gran hilo de **Dungeon World**) y a **Emong** (por dejarnos incluir sus interesantes clases).

Dungeon World ha sido escrito por **Sage LaTorra** y **Adam Koebel** y publicado por **Sage Kobold Productions**. En español lo ha publicado **No-solorol**.

Ponte en contacto con Eon en youcanbreathenow@hotmail.com. También puedes encontrarlo escribiendo en los foros con el nombre de usuario **Scrape**.

Traducida por **Luis Fernández**. Revisada por **Hugo González**. Mapa por **Javier Charro**.

