

Búsqueda 0

ANTES DE NADA

“No busco conocer las respuestas, sino entender las preguntas”. Kung fu

NOTA: Las Búsquedas son pequeñas aventuras fan para el juego de rol Eirendor: El Albor de la Quinta Edad. Esta Búsqueda pretende exponer las bases, los objetivos y una serie de recomendaciones para que puedas sacar el mejor partido a este material fan, sobre todo si eres un Árbitro **novel**. De todas formas, si eres un Árbitro curtido en mil batallas, conocerás a fondo los engranajes de las Búsquedas, permitiéndote trastear el material mucho más rápido.

Empecemos. Como Árbitro de tu grupo de rol, seguro que tienes ciertas necesidades habituales o puntuales. Observa la siguiente tabla de **NECESIDADES**:

1	¡Mañana tengo sesión y no he podido prepararme esa aventura tan chula de Eirendor!
2	Tus amigos/familiares quieren que les arbitres ¡Ahora!
3	Tienes un hueco para jugar. Quizá una o dos horas para una aventura completa.
4	Algunos miembros no van a poder asistir a la sesión de la campaña regular. Queremos jugar, pero no es justo que se pierdan la aventura en la que tanto tiempo llevan participando.
5	Buscando aventuras para Eirendor, te has topado con estas Búsquedas. A ver qué tal.
6	Eres Árbitro novel. Conoces el reglamento, pero esto de arbitrar es bastante confuso.
7	Eres un Árbitro veterano. Necesitas material de apoyo para completar campañas, viajes entre aventuras oficiales, aventuras improvisadas...

Posiblemente te hayas sentido identificado con alguna de estas situaciones. Si es así, quizá estas Búsquedas puedan ayudarte.

Conozcamos sus las características generales:

1. Ocupan una cara (din a4)
2. Todas están estructuradas de la misma forma
3. Incluyen las estadísticas de las criaturas y los Pnjs necesarios para jugar.
4. Son auto-conclusivas (al menos hasta la B7)

Ahora escoge la Búsqueda que quieras y repasémosla.

Búsqueda “x”

Las Búsquedas están numeradas por orden de publicación. El orden no tiene que ver con los niveles necesarios para jugarlas, ni indican el orden en que deben ser jugadas.

TÍTULO y Prefacio

El Prefacio, además de pretender quedar bien, te ayudará mucho a la hora de arbitrar. Todas las obras de ficción tratan un tema. Al menos uno. Si lo interiorizas, tus personajes, incluso los escenarios, ganarán coherencia y tú ganarás seguridad.

“Los enamorados pueden andar sobre las telas de araña que se mecen en el tibio calor del verano, así de leve es la ilusión”. Romeo y Julieta. Es el prefacio de B3 Amor de seda y acero. Dos enamorados pergeñan un terrible plan para proteger su amor prohibido. Así de leve es la ilusión. Tenlo presente a la hora de interpretar a los Pnjs y no se te irán de las manos.

INTRODUCCIÓN

La Introducción realiza una composición de lugar; la **situación actual** del **escenario** de la aventura y cómo se llegó a esa situación. Generalmente el **conflicto** de la Búsqueda será evidente en este apartado. Si no es el caso, no te preocupes, tu grupo no tardará en tener la oportunidad meterse en problemas.

Muchos Árbitros prefieren leer la introducción a los personajes para ubicarlos rápidamente; otros revelan esta información a medida que los personajes interactúan con el escenario de juego. Si tú o tu grupo sois noveles, o si el tiempo apremia, quizá sea más adecuado narrar la introducción a los Pjs. Si eres veterano y/o tienes tiempo... ya sabes.

En la B6 El Secreto de Elena, la introducción nos habla de Puertoceniza, una ciudad costera asediada por un misterioso pirata. También nos indica la llegada de otro pirata que tiene intención de darle caza.

Un escenario y su situación actual. Se atisba el conflicto, pero no se ha hecho patente todavía.

CLAVES

Este apartado es exclusivo para el Árbitro. Aquí se detallan los motivos u objetivos secretos de ciertos personajes, los misterios que nadie conoce y que sin una intervención activa de los Pjs seguirán ocultos. Estas claves harán avanzar el conflicto. Será tarea de los Pjs el descubrir estas claves para solucionarlo.

Debes tener muy interiorizado este apartado, al igual que el prefacio. Una vez descubiertas las claves, es probable que la partida avance rápidamente hasta el final. Entretanto, deberás usar todas tus habilidades como Árbitro para mantenerlas ocultas, revelarlas según actúen los Pjs y prever las consecuencias.

Thoe, uno de los protagonistas de B1 La caza del lobo, acompañará a los personajes para ayudarles a exterminar a los lobos que asolan Romethal. O eso creen ellos. La realidad es que su hermana es la líder de la manada, y Thoe hará lo posible por protegerla. Es tu responsabilidad estar atento a esta clave, y mantenerla oculta o revelarla a través de pistas, dependiendo de las acciones de los personajes. Puede darse el caso de que los Pjs resuelvan el conflicto sin tan siquiera haber descubierto la claves (matando a los lobos y a Thoe, por ejemplo) pero a buen seguro será mucho más difícil.

DESENCADENANTE

Ok. Los Pjs ya tienen una idea clara del escenario en el que se encuentran, quizá también del conflicto. Lo que está claro es que tú lo conoces, y sus secretos también. Ahora necesitas meterlos en el meollo. Un “Yo sólo le di un empujoncito para que saliera” como dijo Gandalf sobre Bilbo.

Una cosa tienes que tener clara: **los Pjs deberían ser los protagonistas de la búsqueda**, aunque en el texto parezcan meros secundarios. Aprovecha su raza, su clase o su trasfondo para generar el desencadenante. O mejor, deja que sean ellos quienes lo generen. Lo óptimo sería que fueras capaz de hilarlo con tu campaña.

En B4 El Bastión, Los Pjs se cruzan con un grupo de desertores del ejército de Andelth que encabezan un gran número de refugiados de la guerra. Podrías hacer que los Pnjs emboscasen a los Pjs creyendo que son soldados del Rey; que los refugiados aprovecharan al Adalid del grupo para rogarles por su libertad; que los Pjs se encuentren la partida en medio de un ataque de los Segadores... tú decides.

LA MISIÓN

Tenemos el escenario, el conflicto, y hemos introducido a los Pjs. Ahora toca desarrollarlo.

Las misiones generalmente no se estructuran es escenas consecutivas. Tampoco son del todo adecuadas para estilos demasiado “abierto”, salvo que el Árbitro sea muy virtuoso. La primera característica de las Búsquedas es que ocupan una cara. Estructurarla en escenas fijaría demasiado su duración y el espacio jugaría en su contra; tratar de representar un mundo “abierto” en un a4 tampoco parece asumible. Las misiones contienen tablas aleatorias que pretenden ir a caballo entre un desarrollo muy estricto y un desarrollo abierto, ofreciendo una cantidad de situaciones aceptable y variada en el menor espacio posible. Sin embargo, las tablas pueden afectar de diferentes maneras al desarrollo de la aventura:

- Se alarga mucho
- Se resuelve rápidamente
- Se torna casi imposible de resolver o demasiado fácil
- Fluye de forma satisfactoria

Es lo que tiene el azar. Es el momento de revisar tus necesidades y actuar en consecuencia: si tienes un tiempo limitado, puedes escoger alguna opción que acelere el desarrollo hasta el final. Tú y tu grupo habréis obtenido una experiencia completa; si la aventura se torna casi imposible o demasiado fácil, observa a tu grupo, sus expectativas y las tuyas propias, y escoge otra opción si es necesario. Sin embargo, no descartes del todo la opción de dejar fluir los acontecimientos, muchas veces no hay nada más satisfactorio que una situación inesperada para los jugadores e incluso para ti.

En B5 Un monstruo entre nosotros, la misión se desarrolla en la ciudad de Rihogar a través de una tabla de sucesos nocturnos. Un d8 nos llevará desde una noche anodina (1), hasta una de las claves (8), pasando por un posible enfrentamiento a muerte con el Fantasma (7). Tú y tus necesidades marcarán cuánto tiempo pasarán los Pjs entre las neblinosas calles de Rihogar.

EL FINAC

Ya sea descubriendo las claves del conflicto o por mero azar, los Pjs han llegado hasta aquí. Es el momento de “salvar el día”.

EPÍLOGO

Es el cierre de la historia y cómo quedan las cosas después de resolver el conflicto. Pese a los epílogos que leas, debes recordar siempre que los Pjs son los verdaderos protagonistas de la historia. Será trabajo de los Pjs ganarse su lugar en el epílogo, y el tuyo, concedérselo.

Las Búsquedas son aventuras cortas que pueden jugarse sin todo el halo dramático que habitualmente las acompaña. Como siempre, serán tus necesidades las que marcarán la pauta. Sin embargo, no obviéis la posibilidad de ofrecer a tus Pjs la oportunidad de evolucionar a nuevos estados en su vida, al igual que les ocurre a algunos Pnjs.

PERSONAJES

Aquí encontrarás todas las estadísticas de las criaturas y Pnjs necesarios para la Búsqueda.

Y hasta aquí la Búsqueda 0. Espero que te haya servido de ayuda.

Antes de nada es una ayuda de juego no oficial creada por Peronn de G+ para Eirendor: El Albor de la Quinta Edad de Carlos Julián del Cerro y María José García.

