

Los Seis Mandamientos del máster marchoso y con salero

En el anterior número te dimos unos cuantos consejos o sugerencias sobre como mejorar (o para algunos introducirse) en el arte de dirigir partidas. El autor del artículo fue invitado a colaborar en el dossier pero, como cabía esperar en un personaje de su calaña (cualquiera que le haya visto arbitrar Toon o Paranoia podrá testificarlo), más que opinar sobre los tópicos se dedicó a barrerlos. Para preservar la ya de por sí deteriorada salud mental de Lluís, no intentamos integrar su Código de Mandamientos en el dossier. Pero, como pronto descubriréis, hubiera sido pecado no publicar éste vuestro nuevo catecismo.

por Miguel Aceytuno

1. No harás caso de los dados

¡¡¡Que no valen para nada!!! Ahora ya no arbitro *Toons* con dados: Me he comprado una matraca, que hace el mismo ruido y tiene muchos más colorines.

Mira, ante todo estamos aquí para divertirnos. No dejes que un estúpido trocito de plástico arruine toda una tarde de diversión. Si uno de tus jugadores se juega la piel en una acción creativa, divertida, heroica, original ... échale una manita. He estropeado más de una partida por herir demasiado pronto a los PJs, o impedirles llegar a objetos necesarios para el fin de la aventura. Ojo, ahora no te pases y vayas de mástermamá todo el día, ¿eh? También puede ser buena cosa evitar que una tirada excepcional! (¡Sí, sí, he pasado cincuenta y cuatro tiradas de natación! ¡Llevo tres cuartos de hora debajo del agua!) te hunda la coherencia del módulo. Ante todo, moderación. Y eso nos lleva al segundo mandamiento.

2. No harás caso de las tablas

No te escandalices con lo que voy a decir: ¡Las tablas no son sagradas! (caramba, puedo escuchar desde aquí el rasgar de vestiduras). La tabla no es más que una *orientación* sobre la dificultad del juego. Vale, vale, tranquilo. No pido que te las tomes a pitorreo, porque el jugador ha basado en ellas sus cálculos para decidir el comportamiento de su personaje. Pero un buen máster no aplicará el mismo baremo a una tirada de conducir a) Para aparcar en pleno desierto del Sáhara que b)

Para cruzar Barcelona de lado a lado, en hora punta y con el Barça jugando en casa. Lo dicho, moderación ante todo.

3. No harás caso de las reglas

Seguro que tienes en tu grupo el típico jugador machacarreglas, cuyo (¿único?) fin en esta vida es armar a sus PJs con todo lo que sale en el reglamento, y superar antes el frillón de puntos de experiencia. Vale que es muy bonito ver crecer a tus personajes, y si estáis todos de acuerdo una campaña de saqueo puede ser muy divertida. O.K. Pero sobre todas las cosas, no dejes que se merienden el espíritu del juego. He visto jugadores tratando de esclavizar a demonios mayores en Akelarre, enfrentándose al Gran Cthulhu a balazo limpio, o importando cazabombarderos a la Tierra Media por obra y gracia de Portales Temporales. Algunas reglas tomadas al pie de la letra pueden producir efectos cómicos: por ejemplo en *Dungeons básico* es *imposible* matar a un personaje de nivel igual o superior a ocho de un impacto directo ... de la bala de cañón. Hay libros enteros dedicados a pifias famosas en los reglamentos de juego.

Un buen máster debe poner *siempre* la coherencia del mundo por encima de las reglas, sabiendo que estas, como las tablas, son una ayuda y no una obligación. Ningún Escuadrón Buitre vigila que no alteres el párrafo 3, artículo dos del volumen tercero de anexos complementarios a las reglas. Ahora bien, se siempre honrado con tus jugadores. Si alteras las reglas para uno, hazlo para todos. A pesar de lo que cree

mucha gente, el equilibrio y la justicia no tienen por que estar reñidos.

4. No harás caso del módulo

Toda la vida me acordaré de aquella partida de medieval-fantástico. Llegamos a una encrucijada de caminos, y el máster nos preguntó: ¿Por dónde vais, por la derecha o por la izquierda? ¡Izquierda!, respondimos a coro. La cara del máster se demudó, y empezó a murmurar por lo bajo mientras cambiaba de colores. Sentimos haber hecho algo prohibido, y terminamos el módulo casi sin hablar. Después, en las cervecillas de rigor, salió el tema. Al final, hicimos confesar al casi lloroso máster: ¡Es que si tiráis por la izquierda el mago no podrá conseguir su libro de conjuros!

Recuerda que los jugadores viven en un mundo completo, tan real como el tuyo o al mío. No tienen por qué hacer todas y cada una de las cosas que aparecen en el módulo. Un buen máster debe ser flexible y ...

5. Los jugadores son como niños: hay que oírlos, pero no escucharlos

... saber guiar a los jugadores hacia donde sea necesario. ¡Que diablos! Si han de ir al castillo, ¡Ponles el castillo delante, dondequiera que vayan! Y si no quieren entrar, empieza con aquello de "Esta empezando a nevar, y empezáis a tener frío ... hacedme una tirada de constitución". Si



alguna parte del módulo es especialmente divertida, ¿Por qué han de escaparse sólo por que han tirado por el camino equivocado? Y, por cierto, recuerda: Pon siempre cara de tierna inocencia.

6. No harás caso de estas tonterías

Vuelvo a repetirlo, estamos aquí por amor al arte. No hay nada sagrado, ni módulo, ni reglas, ni dados, ni tablas. Ni siquiera las decisiones del máster deben considerarse como tabú, aunque es muy poco elegante discutir las públicamente, y deben acatarse como mínimo hasta el fin de la partida (Por que es que si no, sería un cachondeo).

Yo sólo respeto dos cosas: La equidad —o todos o ninguno—, y el hecho de que creo que si la gente juega conmigo es por que pasamos un buen rato. El máster, en contra de lo que piensa mucha gente, no juega solo. El módulo se crea en común, en lo que los ingleses llaman “brainstorming”. tienes una responsabilidad como moderador, pero no debes obligar a las personas a comportarse como no desean en su día de fiesta. Que todos se diviertan. Es la regla de oro. Y mira, que curioso, no soy un buen máster pero algunos jugadores quieren después volver a jugar conmigo. Por algo será.

¡Ah!, casi me olvidaba: No vaciles en utilizar trucos viejos y sucios (como el arma-maldita-que-solo-podrás-abandonar-si-rescatáis-a-la-princesa-como-decía-el-módulo) y echar mano de todos los tópicos disponibles (como el Anillo de la invisibilidad, que al ponértelo se vuelve indivisible —el anillo— obviamente). Hazme caso, escucha la voz de la experiencia.

Estos seis mandamientos se resumen en dos: 1. Pecar es sano. La primera regla es no obedecer a las reglas. 2. Y esto ya no es una broma. si tienes alguna duda, si no sabes como actuar, piensa en el motivo que ha hecho que te sentaras detrás de la mesa. Esto es todo lo que se debe saber para ser un buen máster. Yo ya estoy muy carroza, y hace ya tiempo que no me dejan entrar en la Tierra de Nunca Jamás. Pero a veces, si no molestamos demasiado, a mis amigos y a mí nos dejan mirar por un agujerito del velo que cubre al País Donde Se Forjan Los Sueños. Nada más. Nada menos. Y tal como están las cosas ... pues ya es un punto. ♦

