

# La Tabla Definitiva,

## o como evitar que un módulo acabe en tablas

*Y tras estos sabios consejos, el arma definitiva de la que no va a saber prescindir ningún Director de Juego. La plasmación sobre el papel de aquello con lo que el Máster siempre soñaba, que algunas veces aplicaba, pero que tantas veces le repudiaban sus queridos jugadores por el hecho de que se lo había sacado de la manga. Un arma afilada multijuego y multiuniverso... ¡¡ Ahora se van a enterar!!*

por José Félix "J&F" Garzón

Fue horrible, tíos, os lo juro que fue horrible. Tenía preparado un módulo casi perfecto, había convocado a un grupo de jugadores teóricamente infalibles, teníamos toneladas de palomitas y una banda sonora fantástica. Las condiciones eran perfectas, las estrellas estaban en la posición ideal, aquella noche íbamos a jugar algo que marcaría el antes y el después de los juegos de rol ...

El módulo (por cierto, el juego era Tunantes en la Sombra) era de esos en los que se coge el hilo desde el principio y no hay que volverse loco para enterarse de qué va la fiesta. Se suponía que los PJ tenían que ir a Ginebra para hablar con Kauffmann (el baranda supremo, para los que no conozcan el juego, ¡vergüenza tendrían que darles!) que les encargaría una misión definitiva, la madre de todas las misiones: ir a Londres a rescatar al Tunante más poderoso del planeta, encerrado a la sazón en la Torre de Londres (es que soy fan total de Enrique VIII, qué le vamos a hacer). Luego se suponía que tendrían que recorrer medio mundo huyendo de los malos; persecuciones, tiros, broncas, matanzas, pasiones, más bronca, más tiros, más persecuciones ... bueno, creo que todos sabéis a lo que me refiero.

Pues no. A los señoritos no les gustó el plan. Los señoritos pasaron muy mucho de ir a Londres ("¡es que está muy visto, tío!") y claro ¿para qué iban a rescatar al zumbante? ("si siempre nos haces lo mismo, que luego le da la viruela y se muere y nos hemos partido el dedo de pegar tiros pa ná") y de lo de recorrer medio mundo a guantazo limpio... pues que ni flores ("quita, quita, que como en casa no se está en ningún sitio").

De modo que los muy capullos cogieron el primer charter con destino a Okinawa, se fueron a la "Casa de Geishas Wanda Li,

sanidad, discreción, se admite VISA" y decidieron montar la rama armada del Ejército de Salvación (Batallón Nueva Gomorra) con el sano fin de esterilizar a la brava (o sea, a machetazo limpio) a todos los proxenetas que pudieran localizar.



Y yo con cara de lardo, manteniendo el tipo. Y yo riéndoles las gracias. Y yo improvisando. Y yo viendo como, a ese luchador de Sumo tan acongojante que les había puesto de matón a la puerta de un bar me le salpican ocho tiros en un ojo. Y yo aguantando broncas ("¿Cómo que en Okinawa no me venden un cañón anticarro?! ¡Pues anda que no dejarían pocos los marines cuando la guerra! ¿A ver si al gilipollas este me lo voy a tener que cargar por chino y por listo?").

En fin, que como el rosario de la aurora. Pero, mientras volvía a casa con el corazón abrasándose por el ansia de venganza

(y la garganta por gentileza de Lucky Strike INC) concebí el plan más perverso y más macarra del mundo. Algo más cruel que enviarles a matar dragones a salivazos, más retorcido que meter el Niarlatoté en el maletero de un Ford T, más desalmado que matar a Heidi a pedradas. Inventaría una tabla que solucionaría de una vez por todas las angustias de todos los másters, guardianes o directores. Ahora siento que ha llegado el momento de hacerla pública. por cierto, la he denominado "Tabla Anti-Naufragios" (original ¿eh?).

### Modo de empleo

Cuando veas que tus jugadores empiezan a salirse de madre, relájate, está todo controlao. Agacha un poco la cabeza tras la pantalla. Respira profundamente tres veces. Tose un poco, si eres de la gente que sabe toser de forma ceremoniosa e imponiendo respeto (si no quedarás como un imbécil con catarro). Enciende un cigarrillo; si no fumas da igual, consíguese una regaliz de palo y chúpalo al estilo Nick Furia. Si el regaliz de palo tampoco te va, chupa el boli con fruición; no quedas tan bien, pero vale para salir del apuro.

Luego levántate, coge 2D10 y juguetea con ellos en la mano (los que hayáis visto a Bogart en "El Motín del Caine" sabéis de qué va el asunto). A continuación das la vuelta alrededor de la mesa con cara de "Me habéis matao al Dar Véider, pero sus vais a enterar de lo que vale un peine". Luego déjate llevar por los resultados en la Tabla de Naufragios. Vas a ser el tío más respetado a este lado del Ebro. Y si no, haz como acabé haciendo yo y dedícate al mus. Por cierto, otro día ya os contaré un método infalible para que os cuelen todos los órda-



### TABLA ANTI-NAUFRAGIOS Incidentes dentro de la partida

ID100	Resultado
1 a 15	¡Ondia! ¡El jefe!
16 a 25	¡Ahivá! ¡Los Donus!
26 a 35	Repentina glaciación
36 a 45	Problemas técnicos
46 a 55	Es que madre no hay más que una
56 a 65	¡Huy! Por ahí mejor no...
66 a 75	Me ha pillado el pasado
76 a 85	Divide y vencerás
86 a 100	Pausa para publicidad

#### ¡Ondia! ¡El jefe!

El tipo al que más respeto tengan los Pjs aparece de repente y se los lleva por el buen camino. Si el reglamento lo permite, haz una tirada en la tabla de delegados sindicales (+4 a la huelga de hambre, -6 a la tirada de piquetes informativos armados con fusiles de asalto).

#### ¡Ahivá! ¡Los Donus!

Un PJ al azar ha olvidado el objeto más importante que poseía y, casualmente, en el lugar más indicado para que la partida pueda volver al buen camino. No valen excusas de ningún tipo, si es necesario alguien se habrá olvidado la cabeza.

#### Repentina glaciación

Vaya hombre, pues también es casualidad. Resulta que, en el mundo en que se desarrolle la aventura, se produce una glaciación instantánea. Todo lo que no sea importante para el módulo estará enterrado bajo 600 metros de sólido hielo durante una Era Geológica + 1D20 días.

#### Problemas técnicos

Sólo para aquellos momentos en que los Pjs se dirijan hacia el lugar equivocado. El coche, el avión, la nave espacial o el dromedario en el que viajen sufre un pequeño problema técnico que le lleva directamente donde al máster le da la gana.

#### Es que madre no hay más que una

De repente, los PJs reciben un mensaje. Dependiendo del mundo en el que se encuentren, les podrá llegar una paloma mensajera, una botella en el mar o una sonda espacial. Se trata de una carta de la madre de uno de los PJ, que está secuestrada allí donde más te convenga. Si ves

que cargar con la buena señora después de que su hijo la rescate te puede ocasionar problemas, haz que el mensaje sea falso. La pobre mujer no tenía noticias de su chiquitín desde hacía mucho tiempo y le echaba de menos, por esto inventó lo del secuestro.

*Contraindicaciones y efectos secundarios.* Tras exhaustivas pruebas de juego, se han observado casos esporádicos de PJs tan duros que ni el llamamiento de su madre les hacía cambiar de planes. Elige bien el receptor del mensaje, que hay mucho desalmado por ahí suelto.

#### ¡Huy! Por ahí mejor no...

Sencillo pero efectivo, como todos los viejos trucos. Tan pronto como se desvíen, tú les plantas un obstáculo insalvable. Puede ser una convención anual del sindicato de dragones, un tipo MUY deprimido con una cabeza nuclear en la mano, un agujero negro, el borde del mundo (que en realidad es plano, nos ha fastidiado).

Sin duda este es el truco que todos hemos usado más veces, pero ahora te puedes dar el gustazo de hacerlo como Dios manda ("Me ha salido en una tabla, tíos, ya sabéis que las reglas son las reglas...").

#### Me ha pillado el pasado

(Dedicado a todos los guionistas de series de TV). La acabáis de jorobar del todo. Cuando los PJs tratan de acabar con alguien que no quieres que muera ... la VERDAD saldrá a la luz. En realidad, ese PNJ no es otro que ¡¡el padre secreto de uno de los PJs!! Deja volar tu imaginación, que para eso la tienes. Puede ser que el PJ en cuestión sea su hijo ilegítimo, o que sea hijo adoptivo, o que el padre desapareció

en una guerra ... Si la diferencia de edad no es muy grande, vale que sean hermanos, separados tiempo atrás.

#### Divide y vencerás

Rápido ¡consigue papel y lápiz! ¿Ya está? OK; corta tantos trozos de papel como jugadores haya y escribe el siguiente texto en cada uno de ellos: "No te lo he dicho antes para que representases mejor tu papel, pero en realidad eres un traidor ... y ha llegado el momento de que te cargues a tus compañeros. No esperes más, hazlo ahora, yo sé que TU eres capaz de hacerlo. Luego te daré más instrucciones". Repartes los mensajes y esperas a que empiece la verbena.

Hombre, reconozco que es una medida un pelín bestia, pero todo depende de lo quemado que estés con tus jugadores. Eso sí, el módulo se acabará, pero quedará claro quién es un hombre de pelo en pecho y quién es un carbonillas.

*¡Aviso para navegantes!* Esta posibilidad no es válida para una partida de Paranoia, aunque, para que mentir, los másters de Paranoia nunca tienen problemas si sus jugadores hacen cosas raras.

#### Pausa para la publicidad

Pon cara de estar hecho polvo y haz un pequeño descanso, con diez minutos bastará. Mientras los jugadores corran hacia la nevera (o el bar) intenta hablar con ellos en privado y de uno en uno: les mirarás con el semblante sombrío y les amenazarás con cualquiera de las siguientes posibilidades:

- Si tu personaje sigue en este plan, te va a subir en coche tu tía la de Cuenca.
- O haces lo que yo te diga, o me chivo a tu novia de que el sábado por la noche no estuviste jugando a *guargueim*, si no de fiesta con los amigos.
- No te vuelvo a dejar un tebeo hasta bien entrado el siglo 38.
- Te vas a enterar cuando seas tú el máster.
- Mira chaval, me he quedado con tu cara y pienso llamar a mis colegas.
- Le digo a todo el mundo que te pasas el día leyendo novelas de Bárbara Cartland y viendo los culebrones de la tele.

Vale, tenéis razón. Es un método un poco salvaje, pero... "el fin justifica los medios" (Nicola Diplomacy).

En fin, a partir de ahora si os quejáis de vuestros jugadores será por puro vicio. En vuestras manos está la herramienta definitiva. Sed muy felices en vuestras partidas, yo tengo que dirigir una y algunos jugadores se están quejando de que les he puesto las esposas demasiado apretadas. ♦