

Palabra de Máster

La luna se oculta, temerosa, tras los jirones de nube arrastrados por el viento. Su brillo es apagado, mortecino, como el presagio de algún desastre inminente. A lo lejos se oye el aullido de un lobo solitario que no encuentra eco en la distancia, pero que no por ello resulta menos inquietante. Son las cuatro de la madrugada, la tercera guardia, la más traidora. Aquella en la que pesan los párpados, recién abiertos, tras ser despertado por el compañero que a su vez se ha ido a dormir, y a quien contemplas con envidia mientras paseas lentamente alrededor de la hoguera, tratando de acostumbrarte a los ruidos de la noche. De repente, un sonido familiar y cercano te hace poner los pelos de punta. Una voz amable pero firme te susurra: Tira un dado de seis (Jordi Zamarreño)

por Lluís Salvador (and the Old Stars)

Cuando nos planteamos este dossier (que va a resultar que, como el Barça, es más que un dossier), lo hicimos por dos motivos. El primero fue porque todo máster ha aprendido siempre algo de otro máster (y el que no esté de acuerdo miente o tiene la personalidad de A. Hitler), y el segundo, porque, efectivamente, en los últimos tiempos hemos oído hablar de rol por el metro y la calle, y hemos visto a chavales de edad increíble (para nosotros, los de las primeras generaciones) comprar juegos de difícil asimilación. E inmediatamente, visualizábamos esa tortura que representa para un máster primerizo: “Ah, sí, la resistencia de un puente: Id contando vuestro total de constitución, que yo voy a mirar en la página...”

El objetivo, por tanto, era doble. Proporcionar “trucos” o maneras particulares de arbitrar, para que aquellos que quieran las apliquen, y dar una base de inicio a aquellos que querrían arbitrar pero no saben cómo. Tenemos que confesar nuestra satisfacción por las respuestas recibidas. Y destacar dos cosas: la coincidencia de opiniones en ciertos temas, con lo que sí podemos hablar de unas “reglas básicas” del arbitraje. Y que todos, sin excepción consideran que *arbitrar es divertido*.

Esperamos que este dossier contribuya a borrar esa expresión de pavor del rostro del que es preguntado: “Si es tan divertido ese juego, podrías arbitrarlo, ¿no?”

Gracias a todos.

Los mejores planes de los masters...

Suele ocurrir que el máster se presenta a la sesión de juego con la aventura preparada, estudiada, confeccionada, una carpeta de documentos repleta de planos, PNJs, pergaminos que los jugadores, en su deam-

bular, van a encontrarse seguro... ¿Seguro? Una partida de rol es una película de cine en la que los actores no saben el guión ni el final. Eso sólo lo sabe el árbitro. Y habitualmente, el árbitro se equivoca de guión. A veces, los jugadores encuentran agradable la historia y la siguen. Pero otras no. ¿Se ha ido entonces al cuerno tu aventura?

Hay que reconducirlos en lo posible. La mejor virtud que debe poseer un buen DJ es saber dirigir los pasos de sus jugadores sin que ellos tengan conciencia de que están siendo dirigidos. De hecho es por esto por lo que el término “Director de Juego” me parece el más apropiado entre la infinidad de sinónimos barajados. Ahora bien, si se han desviado tanto que resulta imposible reconducirlos hacia el buen camino de forma sutil, tampoco se debe forzar la circunstancia. Una segunda virtud que debe caracterizar a todo buen DJ es saber que, si

realmente insisten en ignorar tus sabias advertencias, les debes guiar con una sonrisa hacia su propia muerte. Así aprenderán con la experiencia... ¡Como sus propios personajes! (EG)

Ese jugador incordio que siempre acecha

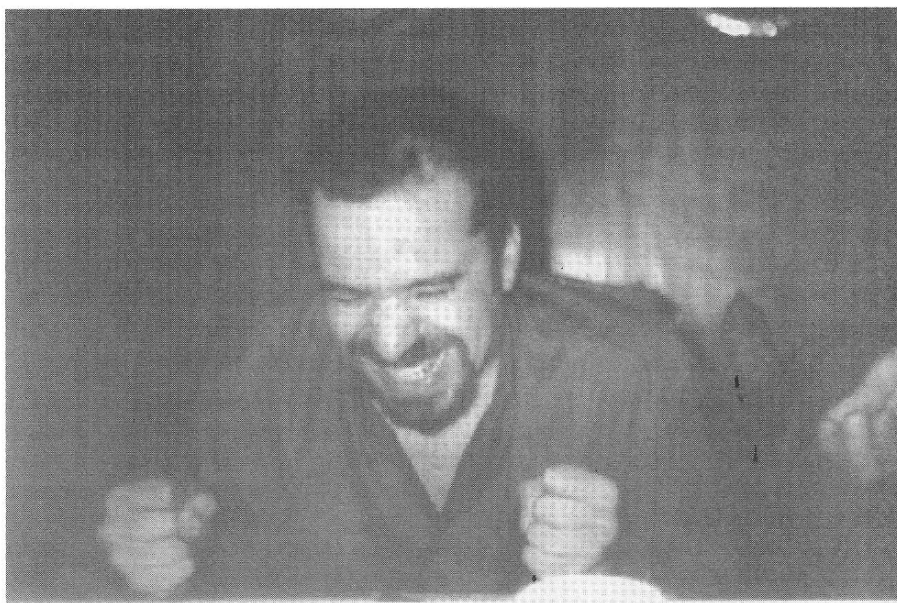
Cualquier problema en una partida puede arruinarla. Si algún jugador empieza a protestar, puede formar una “bola de nieve” y todo acabará en una bronca con los jugadores. Corta de raíz todas las protestas que vayan dirigidas contra ti. No te vendrá mal tener un poquito de soberbia y recordar que *tú no le obligas a nadie a que juegue*. A ti te cuesta mucho tiempo y trabajo organizar una partida. Que no se les olvide a tus muchachos que les estás haciendo el favor de dejarles participar en ella. (JFG)



¡¡Otro combate?!!

Una vieja cuestión es si las aventuras deben favorecer la investigación o la acción. La respuesta general es que ambas tienen que estar presentes, aunque la investigación tiene que ser predominante. En ningún caso emplees la acción gratuita (si sucede, caso de PJs folloneros en bares, permíto que lo hagan... y paguen los gastos del hospital o del entierro. Suelen entenderlo rápido). (LS)

Investigación y acción deben ir de la mano, y tan frustrante es una aventura sin mamporros como otra en la que cada diez minutos los haya. El porcentaje justo de una y otra cosa lo tiene que dar el propio argumento de la aventura. Por lo demás, los encuentros aleatorios son un recurso del que no se debe abusar so pena de aburrir. (JZ)



It's a long way to Mordor...

Esas aventuras que espantan, esos escenarios laaaargos. Hay quien se empeña en hacerlos de una tirada, y otros a los que les ocupa veinticinco sesiones acabar una aventura de 20 páginas.

Un escenario debería durar al menos tres o cuatro sesiones de juego, y nunca prolongarse más allá de ocho o diez. Por supuesto que una campaña puede y debe durar más. (JZ)

Tic-tac, tic-tac

Los métodos varían acerca de cuánto debe durar una sesión de juego; sin embargo, el promedio (y la mayoría) dicen que las sesiones de más de cuatro horas generan cansancio y desatención, y las menores de hora y media no permiten centrarse en el juego. (JZ)

Sin embargo, si estás tan ensimismado arbitrando (y tus jugadores están en ambiente) que no te das cuenta de que han pasado diez horas,... ¡adelante! (JL)

¿Y ahora qué hacemos?

Caso de que no sea un momento de acción trepidante, de los que se deben jugar a "tiempo real", hay que dejar que los jugadores discutan la partida y sus acciones. De hecho es saludable. (EG)

Y no hay que olvidar jamás que, estés fumando un pitillo o haciendo anotaciones para la próxima sesión, siempre tienes que tener los oídos prestos a lo que dicen tus

jugadores. Esta táctica puede evitarte problemas, y te ayuda a calibrar lo que ellos piensan de la aventura. (LS)

Chris muerto, Zirn en llamas, expedición comprometida

Habitualmente, cuando un PJ muere suele ser un momento triste. Pasado el luto momentáneo, sin embargo, el difunto suele quedarse mirando sus dados con cara de "y-ahora-qué-hago".

Si la situación es coherente, hay que permitir que los jugadores se reintegren a la partida con otros PJs. Cuando se habla de coherencia no sólo se refiere a que haya gente (si el grupo está como *Pinocho* en el vientre de la ballena, pues no hay refuerzos) sino a que esté disponible. Si están en el territorio de los "malos", hasta que no vuelvan a tierra más favorable no pueden existir incorporaciones. Habitualmente cedo el control de los PNJs de complemento que ya acompañaban al grupo. Además, este tipo de personajes suelen ser definitivamente adoptados por el jugador que los emplea. (EG)

¿A qué no adivinas lo que te ha pasado?

Matar a un PJ mediante la aplicación estricta de las reglas de combate suele ser un método algo brusco de dejar una aventura a medias por falta de personal.

Si es posible evitar la muerte de los personajes aplicando un poco de manga ancha, siempre es preferible. Ahora bien, ello no

debe suponer nunca un cheque en blanco para que los jugadores hagan cometer estupideces a sus personajes, en la seguridad de que el máster les va a sacar las castañas del fuego. (JZ)

Las tiradas se pueden modificar en tanto los PJs afectados se lo hayan merecido. (LS)

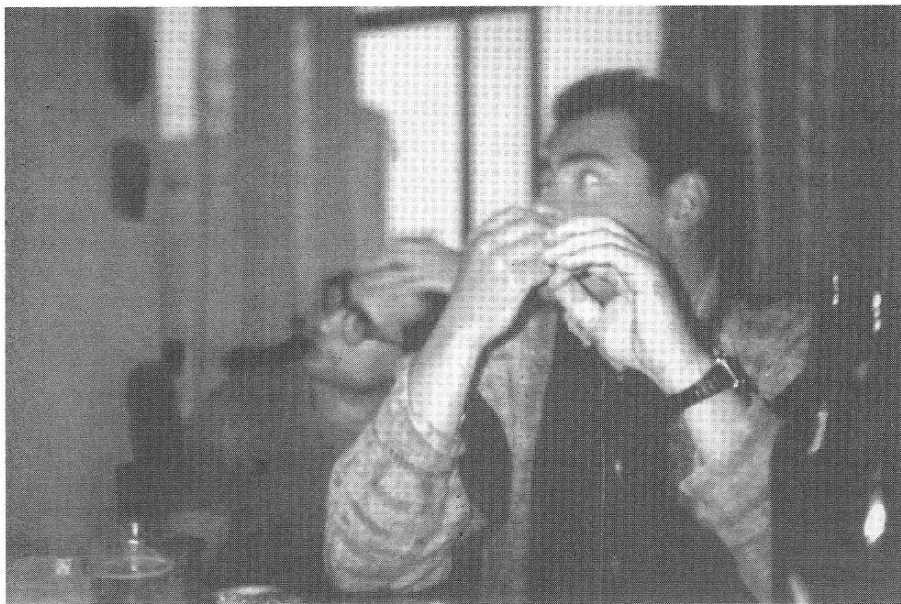
Sin embargo, actúa según tu criterio. Pero informa antes de una partida de si eres un árbitro "a rajatabla". Ahora bien, ten en cuenta que probablemente esto causará que tus jugadores favorezcan más la resistencia y la fuerza de sus personajes que las competencias no bélicas.

Esos condenados personajes sin dueño

En una partida, buena parte de la misma la constituye la interacción con los Personajes-No-Jugadores. ¿Hay que interpretarlos a todos? ¿Hasta qué punto?

Dales chispa. Representa sus gestos, su tono de voz, sus tics. Sólo cuando alguien sea insignificante para la historia y andes mal de tiempo puedes permitirte el lujo de decir cosas como "Bueno, el conserje os da las llaves y os acompaña a la habitación. Estáis solos dentro de la suite, él ya se ha ido".

En tus primeras partidas no te andes con medias tintas, si un PNJ es malo se desayunará un niño crudo todas las mañanas. Ya sé que el maniqueísmo no está de moda, que nadie es enteramente bueno ni enteramente malo... pero hasta que el máster y los jugadores tienen un poquito de experiencia es la mejor solución, so pena de desconcertar a los jugadores. (JFG)



¿Es un guerrero? ¿Es un avión?

A veces se deben marcar limitaciones a las capacidades de los jugadores. No es demasiado conveniente cambiar los valores de los PJs conforme son creados, y mucho menos el impedirles el aprendizaje, pero si creo que una capacidad o posesión limita o puede ser perjudicial para el desarrollo de la aventura, se cambia y ya está. (LS)

Querido Einstein, hágame una tirada de idea.

La vieja polémica entre si se ha de emplear la inteligencia del personaje o la del jugador es quizá una de las cuestiones que menos ha quedado resuelta por este dossier, dada la discrepancia entre las opiniones recibidas. Sin embargo, y a riesgo de dar una recomendación únicamente personal, decir que juego con la del jugador. La inteligencia del PJ la empleo para favorecer o limitar el aprendizaje, la información o las actividades relacionadas con la capacidad intelectual, pero jamás con las ideas. En mis partidas jamás se oye la frase "tú no puedes haber pensado eso". (LS)

El dedo de Moises

¿Hay que ayudar a los PJs cuando están totalmente desorientados? Rotundamente no. La respuesta es que cada máster tiene sus trucos para reconducirlos sobre la pista correcta, desde PNJs, hasta acciones de combate en las que esparcer pistas, pero jamás debe aparecerse el "verbo divino" para decir es "Es por allá, memos".

Respecto a ese dragón... ¡Una cerveza, por favor!

Fuera de la partida, los jugadores son libres de comentarla, trazar estrategias, discutir entre sí o lo que les dé la gana, siempre y cuando no se altere ningún parámetro esencial de la aventura. De hecho, una pequeña reunión de vez en cuando para aunar criterios puede evitar interminables discusiones en la mesa de juego, que hacen perder tiempo y ritmo a la partida. Incluso puede ser interesante en alguna de ellas la presencia del máster para hacer alguna aclaración o comentario, con la misma finalidad antes mencionada. Particularmente, me gusta, al final de un módulo o campaña, hacer una breve recapitulación de lo más destacado, comentando quien iba bien encaminado, quien no se ha enterado de nada, por qué no han salido las cosas como debían, etc. (JZ)

Pero... ¿qué hay debajo de ese árbol?

Las subtramas y las aventuras colaterales, si son breves y apropiadas proporcionan más color local al juego, pero a menudo derivan en aventuras completamente diferentes que hacen perder el tiempo (¿verdad J. G.?). Su misión debería ser tan sólo el conseguir algún requisito indispensable para el éxito de la aventura o algo similar. Las pistas falsas sirven para que los jugadores agudicen el ingenio y no sigan linealmente el curso de la acción. Tienen que estar colocadas con suficiente arte como para que los jugadores acaben por darse cuenta del engaño antes de haber perdido

demasiado tiempo. Abusar de ellas tiene el mismo peligro que las subtramas. (JZ)

Bonita arma, ¡hasta brilla en la oscuridad!

Las posesiones "extremadamente potentes" suelen ser motivo de preocupaciones para los másters. Si un grupo lleva una espada invencible, o un cañón de fusión, ¿qué le queda de complicación a la aventura?

Habitualmente, hay que permitir que los PJs empleen todo lo que tienen (si lo llevan encima), pero a veces reciben un objeto o posesión que conviene o les ayuda para una aventura, pero que desequilibraría las posteriores. En estos casos hay que montárselo para que el objeto en cuestión tenga un uso limitado: "¿Dónde encontrarás munición adecuada?", o "¿Conoces a alguien que pueda impedir que esa espada habladora te cercene el cuello?" (LS)

¿Campañas o módulos?

Habitualmente empleo aventuras seriadas (mismos PJs, diferentes módulos), para que los jugadores se identifiquen con sus personajes y con los demás del grupo (EG). Cuando se consigue esto, una campaña es posible.

Recuerda cuando eras un ingenio paleta

Uno de los objetivos principales aunque no el único del juego es precisamente que los personajes progresen personalmente (y materialmente). Sin embargo, tiene que haber una meta definida en cada módulo y debe alcanzarse independientemente, y si no lo hicieran también se les debería penalizar de alguna manera. (JZ)

Sin embargo, debo decir que cuando mis PJs han llegado a la cumbre, los jugadores han planteado la posibilidad de retirarlos. Todo un detallazo. (LS)

¿Hay alguna luz?

Caso de complicarse tanto la aventura que el máster (y los jugadores) se planteen el tema de dejarlo correr, el juego jamás debería llegar hasta el nivel de tener que improvisar. Habitualmente se puede hacer una pausa y dejar que el máster rehaga sus planes y encuentre una manera elegante de volver a la trama original (JZ).

Ser o no ser... tira un dado

Debemos distinguir entre la actuación del Máster y la que exija a sus jugadores.



Siempre cabe la posible escenificación de ciertas escenas (hacerle interpretar una danza de akelarre a un jugador cuyo personaje es una bruja, por ejemplo), pero dependerá de la gente y tampoco debe forzarse demasiado, ya que al fin y al cabo los jugadores están alrededor de la mesa para divertirse y no para realizar una terapia de grupo. Lo que considero muy saludable es llegar al acuerdo de que, en situaciones de juego, todo lo que dice el jugador debe interpretarse que lo dice su personaje.(EG)

El porcentaje de actuación teatral del DJ suele marcarlo el ritmo de la propia mesa. Si juegas con una pandilla de aburridos es muy difícil dar un salto sin que te miren como a un loco. Si juegas con una pandilla de colgados, es muy difícil mantenerse frío y no seguir sus arrebatos (¿quién no se ha levantado de la silla y se ha puesto a bailar cuando le ha salido el doble cien luchando contra el dragón rojo del abismo de fuego?). A mí me gusta representar, caldea el ambiente y da animación.(JL)

¿Es divertido eso de arbitrar?

Siempre es más fácil jugar (todos), porque no exige el dominio del reglamento. Pero tampoco se debe tener miedo a dirigir la partida por no dominar al dedillo las reglas.

De aquí mi Teoría del Diez Por Ciento. Cuando un grupo de amigos (léase máster y jugadores), comienzan a jugar un nuevo juego, es evidente que el director ha de conocer mejor las reglas que los jugadores ¿Cuánto?: un diez por ciento. Si los jugadores no saben nada del reglamento, basta que tú sepas el diez por ciento; si con el tiempo los jugadores aprenden un poco más (digamos el nivel con el que empezaste), basta que tú entonces conozcas el 20 %. Este margen se aprende progresivamente con el juego y sin esfuerzo, y es el que te va a permitir apabullar a tus jugadores con tu inmenso control técnico (JL). Aunque esto, amigo Juan, no quita que el mejor consejo para el DJ sea que se lea

bien el libro antes de empezar a llevar una partida.

También es unánime la opinión de que nos gusta arbitrar (sin dejar de jugar de vez en vez, por supuesto), y es divertido.

Fácil o difícil

¿Cuál es el juego más difícil de arbitrar? El más foráneo para el máster. Y el primero que arbitras, siempre. Después, las cosas son más fáciles. ¿Y el más difícil de jugar? Aquel en el que el máster es malo. Para algo hemos hecho este dossier, ¿no?

The Old Stars son:
(de "older" a "younger")

JZ.- Jordi Zamarreño
LS.- Lluís Salvador
EG.- Eduard García
JFG.- J&F Garzón
JL.- Juan Lillo. ◆

ERRATA AL DOSSIER DEL LIDER 30

Se nos colaron unas cuantas, pero nuestro colaborador las ha detectado y corregido, aprovechando para dar nuevos datos más actualizados sobre algunos navíos.

- Pág. 30, columna central: donde dice "misiles mach 8" debe poner "misiles mach 3". Tercera columna: donde pone "importancia mayor de las misiones de táctica" debe poner "importancia mayor de las misiones de coordinación táctica".

- En las tablas los signos tienen los siguiente significados:
► indica misil rápido
S indica misil rozaolas
C indica misil de crucero

- Pág. 33, tabla de datos. El portaviones "Tibilisi" debe tener las siguientes características:

MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
4	8	-	-	-	-	-	9	-	7	A
3	8	-	-	-	-	-	5	-	4	

A: La forma definitiva adoptada por estos buques ha sido la de un portaviones clásico, con armamento antiaéreo de autodefensa y algún sistema ASW. Los SSM de largo alcance no se han materializado. El "Tibilisi" está en servicio, aunque su nombre actual es "Admiral Kuznetsov". Este buque huyó del Mar Negro al inicio de las tensiones entre Ucrania y Rusia por el control de la flota que tiene su base en este área. El "A. Kuznetsov" actualmente sirve en la Flota de la Bandera Roja del Atlántico Norte. La segunda unidad de la serie, el "Varyag", fue botado en 1989 y en este momento está construida en un 60%. Una tercera unidad, adaptada a la propulsión nuclear, conocida como "Ulyanovsk" ha sido definitivamente cancelada.

El grupo aéreo de estas unidades debería estar integrado por un Helix EAW y 2 Mig-29B o 2 Su-27B o un Mig-29B y un Su-27B.

- Pág. 34, tabla de datos. Los SSNG soviéticos clase "Echo II" y "Juliet" aparecen con un alcance S, el alcance correcto es 5.

- Pág. 35, tabla de datos. La nota V corresponde a los barcos de la clase "Lama".

- Pág. 36, tabla de datos. La nota AA del Yak-36 no es correcta. La adecuada es la nota Z. La nota Z del Su-27 debe ser obviada.

- Pág. 39, tabla de datos. En la nota H el numeral de los destructores aparece como DD6-XX siendo la denominación correcta DDG-XX.

- Pág. 40, tabla de datos. Nota Y. Los submarinos clase "Seawolf" eran un proyecto que recientemente ha sido congelado.

Los SSN clase "Los Angeles" y "Seawolf" deberían tener un "si" en el apartado C y una S en el apartado indicador.

Los cutters guardacostas clase "Hamilton" deben tener las siguientes características:

MA	DV	C	SSM	Range	Indicador	CC	CAA	AAA	ASW	Notas
4	3D	N	8	2	S	9	3	-	3	JJ
3	3D	N	6	2	S	7	2	-	2	
4	3D	N	N	N	N	1	2	-	2	KK
3	3D	N	N	N	N	1	1	-	1	

JJ: Estas naves son operadas por la Guardia Costera. En caso de guerra serían movilizadas como fragatas ligeras. 12 barcos componen la clase. 5 unidades han sido modernizadas y rearmadas, a la vez que se les añade más capacidad electrónica. Esta modificaciones incluyen la instalación de MK-15 Vulcan-Phalanx, SSM Harpoon, helicópteros Lamps I, sustitución del cañón MK 30 de 127 mm. por el MK-75 de 76 mm., colocación del radar SPS-40 en lugar del SPS-29 y sistemas para el procesamiento de los datos antisubmarinos suministrados por el Lamps I. A estas unidades se las conoce como Hamilton FRAM.

KK: Hamilton modernizados en cuanto a propulsión, electrónica y artillería pero sin Harpoon y MK-15 Vulcan-Phalanx.

La nota O iría en el lugar donde pone "Reserva" y viceversa. La nota P iría en el lugar donde pone "Lamps II" y viceversa. La nota Q ha sido incorrectamente colocada, corresponde al segundo grupo de fragatas "Knox", aquellas con los valores ASW más bajos.

- Pág. 42, tabla de datos. los bombarderos pesados B-1 y B-52G tienen marcados misiles de crucero y rozaolas. Esto quiere decir que sus ASM son rozaolas y que además puede efectuar ataques de crucero según las reglas ordinarias de Third Fleet.

- Pág. 47, tabla de datos. El F-18 y el AV-8B tienen marcado un indicador "5" cuando lo correcto es un indicador "S".