

# LA VOZ DE SU MASTER

## AVENTURATE, PERO SEGURO

### (O una especie de tratado de supervivencia en Dungeons)

Este artículo no versa sobre los secretos del éxito en los juegos de rol, por la sencilla razón de que no hay secretos.

Las cualidades que deben exhibir los personajes (y los jugadores que los dirigen) en una aventura fantástica se basan en el sentido común y en la cooperación.

El siguiente texto parte de la base de que los jugadores se conocen entre sí y han jugado juntos al menos unas cuantas veces, aunque la mayor parte de los consejos podrían aplicarse igualmente a un grupo de perfectos desconocidos. Supone también que el objetivo de todos y cada uno de los personajes es vivir y prosperar. La probabilidad óptima de supervivencia del grupo se produce cuando sobreviven todos y cada uno de sus miembros.

#### Precauciones elementales

Aseguraos de disponer de equipo y provisiones suficientes para el viaje, caballos de repuesto si se viaja a caballo, libros de hechizos y demás parafernalia. Intentad disponer de un conjunto equilibrado de profesiones (clases) y de habilidades, para que haya al menos un personaje que pueda enfrentarse a un problema específico. Pensad a la defensiva: En tanto vuestros personajes estén vivos tenéis posibilidad de "ganar". Si hay que escoger entre potencia de fuego y protección, es beneficioso propender a lo segundo (Por supuesto que la mejor defensa es un buen ataque, pero los hechizos ofensivos más potentes del mundo no valen de nada si un enemigo os incapacita en su primer ataque por falta de protección). En una partida de Advanced Dungeons & Dragons, por ejemplo, un grupo potente debería llevar al menos dos o tres dispel magic, para el caso de que alguno de los magos o clérigos resultara encantado, poseído o incapacitado para ejercer su labor. Un dispel magic puede valer más en este caso que una fireball o un lightning bolt y mientras todos los miembros del grupo puedan correr y mantengan su libre albedrío, la huida es aún posible.

#### ¿En quién confiar?

Se da por supuesto que un personaje confía en sus compañeros de grupo pero, ¿cómo saber si son de fiar? Hay jugadores que han introducido personajes nuevos (y malvados) en un grupo, traicionándolo en un momento crucial, aunque sólo haya sido a base de huir en un combate. Además, un Dungeon Master (Master para los amiguetes) sutil puede introducir sosias, 'doppelgangers' u otros tipos

maléficos disfrazados para aparentar ser uno del grupo. Después de todo, vuestro personaje no puede controlar todo lo que hacen los de los demás entre una y otra expedición, en una ciudad o en cualquier otra parte, con lo que las posibilidades para la sustitución abundan. Nadie en sus cabales accedería a ir de aventuras con alguien a quien no conoce, pero de quien dependerá su vida, por lo que en un mundo sujeto a posesión o control mental y al uso de disfraces, sería del género bobo no comprobar, al menos de manera informal, que los amigos son quienes dicen ser.

Los métodos a utilizar dependen de las reglas. En AD&D por ejemplo, know alignment es un gran hechizo, igual que detect charm. Otro hechizo útil es ESP pero en algunos mundos puede fallar. También puede utilizarse el idioma de alineamiento como código para reconocer a la gente y, ¿qué puede ocurrir si un personaje bebe agua bendita de un alineamiento opuesto? Haced circular un poco y lo veréis (Algunos Masters pueden permitir a un personaje beber agua bendita o coger una espada de alineamiento opuesto y sufrir el daño subsiguiente sin exteriorizarlo, así que no penséis que este test sea infalible).

En juegos que no poseen este tipo de artificios, largas conversaciones pueden revelar la falta de conocimientos de un sosia sobre el pasado del personaje a quien sustituye. Aunque no es muy probable, una discusión metafísica o religiosa puede delatar a un personaje malvado. En algunos universos, pedir a un personaje sospechoso que rece a su dios en voz alta puede obligarle a delatarse.

Similarmemente, si "rescatáis" a alguien durante una aventura, sospechad. Un 'doppelganger' puede parecer una damisela en apuros; un hombre lobo puede parecer un

granjero perdido o atacado; y un prisionero de un personaje malvado no tiene por qué ser necesariamente bueno. Intentad ponerle esposas de plata al granjero, usad hechizos de detección, o no dejéis que la "damisela" se coloque en una posición peligrosa para vosotros.

#### Fijaos un objetivo y ceñíos a él

Toda expedición debe tener un objetivo particular, aparte del típico de erradicar el mal y conseguir algo de pasta mientras tanto. Quizás en una aventura anterior encontrásteis un mapa de un tesoro, o una adivinanza; así, el objetivo sería seguir el mapa o adquirir información que os permitiera resolver el acertijo (y disponer así de las ventajas que de ello se desprendieran). O podríais haber encontrado una guarida de orcos o la de un dragón en una aventura anterior, con lo que la actual expedición se organizará para saquear metódicamente esa guarida.

Si no disponéis de información sobre un objetivo específico, podéis convertir la aventura en una expedición de carácter exploratorio, pero ello significa que váis en busca de información, no de combate, por lo que la composición del grupo y la lista de hechizos deben escogerse en función de este objetivo. Si intentáis hacer algo diferente, vuestras probabilidades de éxito disminuirán. Desde el punto de vista de la supervivencia, lo peor que podéis hacer es vagar por el mundo sin un propósito específico, porque los encuentros normales los resolveréis bien, pero cuando llegue el trabajo duro llevaréis todas las de perder.

#### Conseguid información

Cuanto más sepáis acerca de los obstáculos que hay entre vosotros y vuestro objetivo, mayores serán vuestras probabilidades de éxito. Estos obstáculos pueden ser de tipo psicológico, social, económico o político, además de físicos. Un grupo que se pone en marcha hacia lugares desconocidos en cuanto el Master les asigna una misión no vivirá mucho en un mundo peligroso (ni en el "real"). La forma de obtener información varía según las reglas del juego. En cualquiera de ellos, sin embargo, se puede obtener a partir de rumores locales, historiadores,



habitantes del lugar, bibliotecas e inscripciones antiguas. Hasta el camarero del bar puede saber algo importante, y a base de pequeñas piezas de información se puede componer una revelación importante. Poned toda esa información por escrito y echadle un vistazo de vez en cuando para intentar descubrir esquemas o yuxtaposiciones no observadas anteriormente.

## Llevar una crónica de monstruos

Un personaje avezado llevará una libreta de hechos importantes sobre los monstruos (por ejemplo, la inmunidad de los demonios a ciertos tipos de ataque). La mayor parte de los Masters no permite a los jugadores consultar los manuales durante el juego, pero es difícil que prohiban a los PERSONAJES el llevar una libreta de notas sobre los monstruos. En el peor de los casos, puede requerir a un jugador para que cada personaje lleve una libreta aparte, en la que sólo figure información obtenida por él. En este caso, los personajes deberían frecuentar los lugares donde se reúnen aventureros, para obtener información; tampoco estaría de más el buscar en bibliotecas, donde puede haber memorias de aventureros, así como bestiarios.

## Preveed un posible rescate o escapatoria

Esto es más fácil de decir que de hacer, por supuesto. La idea es intentar concertar con las autoridades locales, o con otros aventureros que no vayan en vuestra expedición un rescate si pintan bastos. Pensad en posibles formas de escapar si todo se va al agua. Por ejemplo, si vais a enfrentarnos con un dragón en AD&D, podría no haber otro medio de escapar excepto un teleport o, en algunas situaciones, un dimension door. Pero si perseguís a una banda de orcos en un subterráneo, bastaría a lo mejor con llevar un aparato que os permitiera cerrar una puerta tras huir por ella, o llevar una web preparada para bloquear un pasillo si habéis de salir corriendo.

## Equipo

Las piezas de material más insignificantes pueden a veces salvaros la vida. Por ejemplo, el clásico tubo hueco para respirar bajo el agua, que permite eludir a los perseguidores.

## La seguridad en el campamento

En muchas campañas, una de las circunstancias más terroríficas es sufrir un ataque nocturno cuando el grupo está acampado, puesto que el Master no permitirá a nadie que duerma con la armadura puesta. ¿Qué hacer para minimizar el peligro de los ataques nocturnos?

En primer lugar, intentad comprar, pedir prestado o robar un saco de dormir mágico que os permita dormir con la armadura puesta! Si hace falta, encargad que os lo hagan. Todo aquél que haya, en términos de AD&D, luchado con AC 10 o

AC 7 en lugar de AC 0 o mejor, sabe de lo que hablo, y no hay sistema de juego en el que la diferencia no sea significativa.

En segundo lugar, utilizad hechizos de alarma, como magic mouth en los alrededores del campamento, o en el centro si sólo se dispone de uno. Colocad un perímetro de alambre o de cuerda alrededor del campamento, a una altura de unos quince centímetros, del que cuelguen cascabeles.

En tercer lugar, no encendáis una fogata sin más ni más (que atrae a los monstruos); podéis utilizar carbones para cocinar, y mantenerlos cubiertos para que no se vea el rescoldo. Tampoco está de más tener leña a mano para, en caso de que se acerquen animales peligrosos, encender (esta vez sí) una fogata para ahuyentarlos.

Cuarto, poned impedimentos alrededor del campamento. El alambre de espinos no estaría mal, pero no conozco a ningún Master que lo permita y, por otra parte, la ver quién lo recogía por la mañana, al desmontar el campamento! Una cierta cantidad de trampas para osos pueden, al menos de forma indirecta, avisar de un ataque inminente, y pueden incluso incapacitar a un atacante. Unas tachuelas lo suficientemente grandes pueden ir igual de bien. Las tachuelas salen más baratas que las trampas, pero son más difíciles de recoger al día siguiente. En uno y otro caso, es conveniente dejar al menos una ruta despejada en el círculo protector, por donde poder huir sin problemas.

Sería muy bonito construir un campamento fortificado, como los Romanos, pero a menos que se viaje con un centenar de esclavos, la cosa no es muy factible. Se pueden cavar pozos o fosas alrededor del campamento, pero eso requiere tiempo y esfuerzo no siempre justificados.

Los caballos y otros animales domesticados deben atarse firmemente en una posición dentro del perímetro protector del campamento. Si hay alguien en el grupo particularmente bueno con los caballos, como un druida, que sea él quien duerma más cerca de los animales. Si tenéis algunos caballos entrenados para luchar y otros que no, separadlos. Los no entrenados los podéis atar menos porque se van a espantar igual, y son menos valiosos. Vuestra esperanza es que los caballos no entrenados no se lleven a los otros consigo si tiene lugar una estampida.

## Comportamiento durante la aventura

### Evitad la pasividad mental en combate

Aunque es malo ejecutar acciones equivocadas, peor aún es no hacer nada. Una vez se entabla combate, un jugador puede olvidar que hay determinadas acciones que podrían mejorar la posición de

su grupo, para influenciar favorablemente la batalla.

Esta actitud la causa sobre todo la excitación del combate. Cuando este empieza, los jugadores están ansiosos por tirar los dados del próximo ataque, y para masacrar heroicamente al oponente en combate singular. Por desgracia, a menudo se olvidan otras opciones más inteligentes. Quien a hierro mata, CUANDO HAY OTRAS MANERAS MEJORES, suele morir a hierro, más pronto o más tarde. Incluso en una refriega es posible mover más atacantes a una determinada línea, o replegarse a una posición mejor, o deslizarse tras el enemigo.

Si cada jugador controla sólo un personaje, las opciones de este tipo se verán con más claridad, puesto que el jugador puede caer en ello en algún momento en que no tenga nada mejor que hacer pero si, como en la mayoría de los casos, cada jugador controla dos o tres personajes (PJ o PNJ), es común que se olvide de los que no están directamente metidos en el follón. Cuando las temidas enfermedades de la "daditis" o la "mandoblitis" atacan, el jugador hasta se olvida de mover al personaje que está en el fregado (imagináos qué pasará con los que no lo están).

Un remedio sencillo es calmarse, ir despacio y examinar la situación táctica para escoger la maniobra más adecuada antes de iniciar el siguiente asalto. Una representación táctica mediante figuras de plomo o de cartón, que muestren la posición de personajes y monstruos ayuda lo indecible a ordenar las cosas.

Otro remedio es hacer una lista de todos los objetos mágicos, o al menos los más importantes, que posee el grupo. Así, si el propietario se olvida de que tiene un objeto que podría ser útil (y todos sabemos que esto pasa), al menos otro jugador puede verlo en la lista. La lista es un buen estímulo para la imaginación creativa, puesto que con sólo mirar los objetos y sus posibles combinaciones, a uno se le ocurren planes, algunos descabellados, pero otros útiles.

## Coordinad esfuerzos

No habría ni que decir que la clave para la supervivencia en la mayor parte de las aventuras es la cooperación entre los personajes, y la utilización máxima de las habilidades de cada miembro del grupo. En AD&D, por ejemplo, el grupo tiene la ventaja de lo que se denomina en términos militares "armas combinadas", es decir, la cooperación entre magia ofensiva (magos), magia defensiva que dobla como infantería (clérigos), potencia física de combate (guerreros) y capacidad de emboscada (ladrones). Si los jugadores sospechan unos de otros hasta el punto de que no vigilan por si vienen monstruos, lo pasarán muy mal en cuanto circulen por un sitio peligroso. Mientras que algunos Masters disponen sus lugares de aventuras de forma que la sospecha y la posible traición ya se han tenido en cuenta, y los jugadores no se han de preocupar de ello, otros no.

La simple omisión de una acción negativa (por ejemplo, no atacarse entre si) no basta. Los personajes deben trabajar juntos para conseguir sus fines. Si los ladrones campan a sus anchas lejos del



grupo, y si cada personaje hace lo que le parece mejor en cada momento, los aventureros no llegarán a ningún lado y pueden accidentalmente matarse entre sí. Pongámonos como ejemplo un grupo de ladrones, guerreros y magos en una llanura con matorrales altos, que se encuentran con un grupo de humanos. Algunos de los guerreros se desplazan a un bosque adyacente y desde allí disparan con sus arcos a todo lo que se mueve. Los magos se vuelven invisibles, maniobran un poco y preparan sus fireballs. Los ladrones y los otros guerreros empiezan a infiltrarse por el matorral, individualmente en lugar de en grupo, intentando sorprender al enemigo. No se fija ningún punto de encuentro, ni nadie sabe lo que hacen los demás. El enemigo podría abandonar el área y el grupo podría perder algunos de sus

miembros al disparar los arqueros contra matorrales que se mueven, al apuñalar por la espalda los ladrones a guerreros o magos propios, o al quemar los magos áreas ocupadas por personajes que estén realizando infiltraciones.

## Las reservas deben permanecer en reserva

En una pelea que transcurra en un mundo fantástico (y posiblemente en el real), especialmente si tiene lugar en exteriores, el bando cuyas reservas duren más es el que tendrá más números para ganar. Esto suele ser cierto en las grandes batallas, pero los aventureros suelen olvidar el principio de las reservas, en particular reservas de hechizos, que pueden permanecer ocultas de una forma u otra y ser activadas posteriormente en un momento crucial. Así, al menos un mago debería hacerse invisible y salir de en medio, o abrirse paso hacia la retaguardia del contrario. Al menos un personaje, y preferentemente dos o tres, que tengan dispel magic deberían estar libres para usarlos si el grupo es atacado con magia incapacitante. El mago de reserva, mientras tanto, debería estar al acecho de las reservas del contrario, especialmente las invisibles, y no debería revelarse hasta estar seguro de saber dónde están todos los enemigos. En realidad, el resto del grupo está intentando "fijar" al enemigo en posición, de la misma manera en que lo hacían las tropas Napoleónicas, mientras que las reservas son el martillo que golpea al yunque.

Siguiendo con esta línea de pensamiento, un grupo de nivel medio-alto que recorra un subterráneo de AD&D u otro juego con fireballs o su equivalente, debería mantener una separación considerable entre dos o tres subgrupos, para que cualquier magia perjudicial sólo afecte a uno (imaginémonos una web o una fireball en medio del grupo). La probabilidad de separarse permanentemente es pequeña, y en particular si hay un ladrón en el área intermedia para mantener el contacto. Se pueden acordar señales de luz y sonido, pero por lo general la separación no tiene por qué ser tal que los grupos no estén en contacto visual o auditivo. La longitud de la separación depende por completo de los gustos del Master. Algunos se abstienen de bombardear al grupo con bolas de fuego, pero les encanta dividirlo. Otros nunca intentan dividirlo, pero no tienen ningún reparo en lanzar rayos y bolas de

fuego. En el primero de los casos, el grupo debería permanecer mucho más compacto que en el segundo.

## No os separéis

A menudo se presenta la tentación de seguir caminos separados; no lo hagáis a menos que desde el principio se haya planeado tal táctica para derrotar a un enemigo conocido, y sólo si no se ha sufrido daño alguno. La suma de las partes de un grupo es mayor que el total, gracias a las "armas combinadas". Un grupo de 8 personajes puede enfrentarse a cualquier cosa, pero dos de 4 tendrán graves problemas, de posición como mínimo. Por ejemplo, ¿qué hacer si el único personaje capaz de lanzar hechizos de un grupo de 4 recibe un hold person? Si está en un grupo de 8 con al menos otro mago o similar, el otro puede utilizar un dispel magic y liberarlo. Y por otro lado, ¿cómo proteger a los miembros "blandos" (no acorazados) de un grupo de 4? No hay manera de bloquear vanguardia y retaguardia en caso de que el enemigo pretenda llegar a vuestro centro. En un grupo de 8, hay suficientes personajes acorazados para bloquear por completo ambos extremos (en interiores, al menos; en exteriores el problema se agudiza). Para tener capacidad de reserva en caso de que algún miembro del grupo muera o resulte incapacitado, este debería contar al menos con 8 personajes, a menos que la misión exija específicamente un tamaño de grupo distinto.

## Concentración de ataques

¿Cómo hay que dirigir los ataques individuales en una escaramuza grande? Por lo general cada personaje tiene poca elección, aparte de atacar a quien tiene delante, pero supongamos que haya más libertad de movimientos, quizás en un enfrentamiento con arqueros en campo abierto y con poca cobertura. Típicamente, un jugador especificará que su personaje dispara contra "cualquiera que me dispare" o "el último que me disparó". El efecto es que cada personaje suele disparar a un blanco diferente. Esto sería maravilloso si se tratara de una batalla naval, puesto que un fuego preciso sacaría al enemigo de la línea de combate y afectaría a su puntería, pero si el blanco es un humano o un monstruo, es difícil que el proyectil afecte a la puntería del tirador, a menos que el Master pertenezca a una minúscula minoría que toma en consideración detalles como este.

Si hacen falta dos o más aciertos para eliminar a un oponente, el dispersar los tiros del grupo entre varios supone que pasará bastante antes de que un blanco cualquiera resulte incapacitado. Un método mejor es concentrar los ataques en un blanco a la vez, o dos si hay muchos atacantes, hasta eliminarlo. En ese momento, todos los aventureros cambian al siguiente blanco de la línea enemiga (En un duelo entre arqueros, por ejemplo, todos disparan al enemigo más próximo o, si están todos equidistantes, empiezan por el que esté más a la izquierda). Por supuesto que este método desperdiciará una o dos flechas, si al blanco le aciertan varias simultáneamente, pero concentrando los ataques se elimina a un enemigo lo antes posible, con lo que hay un adversario

menos que dispara contra el grupo. Además, cuanto antes empiecen a caer enemigos, antes tendrán que comprobar moral.

El mismo principio de la concentración de ataques rige en el combate cuerpo a cuerpo. Por ejemplo, en una pelea contra dos gigantes en donde se pueda escoger entre enviar tres personajes contra cada uno o cuatro contra uno y dos contra el otro, la táctica de cuatro contra dos tiene más probabilidades de eliminar a uno de los gigantes cuanto antes.

## No se puede ganar siempre

Esta sencilla afirmación es de obligado acatamiento, independientemente del estilo de vuestro Master, puesto que siempre hay algo o alguien más potente (por ejemplo, los dioses), y tarde o temprano se encuentra uno con ello. Cuando esto ocurra, reconoced que van mal dadas, limitad vuestras pérdidas y SALID CORRIENDO. Esta debe ser una decisión de grupo, porque lo peor que puede sucederle a un grupo es que la mitad de sus componentes elijan luchar y la otra mitad largarse. Ambos subgrupos son mucho más débiles, reina la confusión, y más de un personaje puede resultar muerto. La cualidad que distingue una táctica buena de una mala es la habilidad para reconocer cuándo las posibilidades están en contra y cuándo es tiempo de evitar un combate.

A veces una situación demasiado difícil para un grupo diezmado o mal equipado puede ser resuelta por el mismo grupo, una vez sus miembros han descansado y se han preparado. Puede que no se hayan escogido los hechizos apropiados para una amenaza concreta y volviendo más adelante con hechizos diferentes se pueda ganar con más facilidad. O quizás la amenaza requiere cantidad de combate cuerpo a cuerpo, y el grupo tiene montones de magos. Marchad, y volved con un grupo nutrido de guerreros para plantar cara al enemigo. Además, si la primera vez escapáis sin alertar al enemigo podréis obtener información (de narradores locales o de hechizos como commune) que pueden significar la diferencia entre la victoria y la derrota en el próximo intento.

## Marchaos cuando aún os quede algo

En la mayor parte de los juegos de fantasía, la potencia máxima son los hechizos. No se puede continuar la aventura una vez se han agotado los hechizos útiles y hay que hacer inventario de ellos con regularidad. La tentación de explorar una habitación más o una colina más adelante ha matado a más personajes que cualquier otra causa conocida. Hay que suponer siempre que entre la posición actual y la salida o el lugar seguro más próximo habrá que entablar al menos un combate. Cuando quedan los hechizos justos para un combate es el momento de buscar cobijo, y si los guerreros están bastante maltrechos, razón de más.

Un grupo es como un boxeador. Un golpe que no causaría mucho daño al inicio del primer asalto puede tumbar a un boxeador cansado y herido en el treceavo. Vuestro



"boxeador" debería acabar la aventura antes de sufrir la vulnerabilidad de los últimos asaltos.

## Nunca huyais hacia áreas desconocidas

En cierta campaña, la única vez que una jalea ocre (raramente utilizada por el Master) mató a alguien fue cuando que un grupo que huía de unos muertos vivientes se metió por un pasillo inexplorado, en lugar de volver por donde habían venido. Antes de poderse parar, dos magos se dieron de narices con la jalea y murieron. A la hora de explorar, la ruta de escape debe ser la misma por la que se entró. Si tenéis buenas razones para creer que existe un atajo utilizable por vuestro perseguidor, podéis intentar utilizarlo, pero en la mayoría de los casos la única ruta segura es la ya conocida. Y cuando se planea un ataque, aseguraos de que todos los atacantes dispongan al menos de una ruta de escape, y preferiblemente dos, en caso de que vayan mal dadas. En subterráneos, si hay que huir a terrenos inexplorados, seguid un esquema de movimiento fijo para poder encontrar el camino de vuelta. Girar alternativamente a la derecha y a la izquierda es mejor que girar siempre en la misma dirección, táctica que puede llevaros a describir círculos.

## No os dejéis arrinconar

En prácticamente todos los casos es mejor disponer de demasiadas opciones que de demasiado pocas. Por una parte, esto se relaciona con el principio militar de tener líneas alternativas de aproximación y acción, así como planes de contingencia. Por la otra, se relaciona con la idea fundamental del buen jugar en cualquier juego: que el jugador controle el curso del juego, y no sea el juego quien controle sus acciones. Mientras haya opciones alternativas de acción, el juego es controlable. Cuando uno se ve reducido a una sola posibilidad de acción, se avecinan problemas gordos.

## Cuidad a vuestros hechiceros

Esto parece elemental, pero algunos grupos no parecen practicarlos. No servirá de nada tener hechizos de reserva si los que tienen que utilizarlos no pueden hacerlo. Los magos, en particular, no deberían estar en primera ni en última fila en interiores, ni en ninguna parte del perímetro en exteriores. Los magos son vuestro último recurso, vuestro "defensa escoba". Si el enemigo llega hasta ellos, habréis dado el primer paso hacia (el) otro mundo. Y no basta con guardar vanguardia y retaguardia, porque un enemigo inteligente sabrá quién es más peligroso en vuestro grupo y dónde puede estar. Si les es posible, intentarán introducir a alguien en el centro de vuestro grupo para intentar eliminar a los magos, o al menos para impedirles lanzar hechizos. Mantened al menos un personaje con una capacidad de combate cuerpo a cuerpo decente en el centro del grupo para controlar tales intrusiones. En AD&D, por ejemplo, un clérigo o un ladrón pueden servir.

## Redactad listas

Cuántas más cosas tengáis pensadas de antemano y anotadas, menos problemas tendréis durante el juego. Yo llevo una lista de equipo especial y no tan especial para entregar al Master antes de la aventura; una lista de recordatorios para interrogar a prisioneros o hablar con monstruos o personajes encantados para no olvidarme, por ejemplo de preguntarles quién es su jefe, o si saben dónde está el tesoro; una lista de criaturas en las que me podría metamorfosear, junto con las ventajas de cada forma; y una lista de precauciones que tomo durante mi estancia en una ciudad, pueblo o lugar en el que no puedo esperar que me protejan otros aventureros que estén de guardia (Esto último lo puse después de que un amigo que no había tomado precauciones inusuales mientras residía solo en una posada fuera asesinado). Además tengo una lista de comprobaciones pre y post-aventura, que se utilizan del mismo modo que en los aviones. Finalmente, en los juegos que posean hechizos del tipo wish, debería tener escrito uno de ellos por anticipado, en caso de que se presente una ocasión en la que se pueda conseguir uno, a condición de formularlo rápidamente.

## Otras precauciones

Hay otras precauciones aparentemente sin importancia, que a menudo son tediosas, pero que pueden resultar vitales. Por ejemplo, buscad siempre indicios de regeneración, aunque la criatura que acabáis de eliminar normalmente no regenere. Como norma general, no está de más utilizar un remove curse en el cuerpo de un compañero muerto de forma irrevocable, para que no se le pueda convertir en muerto viviente. Una pequeña precaución puede evitar problemas más adelante.

## Permanecer vivo después de la aventura

Uno de los momentos más peligrosos para un personaje es el período inmediatamente posterior al "final" de una aventura. El personaje está relajado y con ganas de reposar, recuperarse y remunerarse (con el tesoro conseguido). No está en guardia y sus amigos se han dispersado por el pueblo, villa o castillo para atender a sus propios asuntos. Este es el momento en que los enemigos secretos o los peligros ocultos de la aventura pueden manifestarse. Uno de los miembros del grupo puede ser poseído o encantado; un enemigo que logró escapar puede enviar un asesino o un "invisible stalker" tras el grupo; o un "slithering tracker" puede estar siguiendo al grupo. Ahora, el enemigo puede atacar a los aventureros uno a uno.

Hay formas de evitar algunos de estos peligros, así como otros problemas que pueden surgir tras la aventura. Un grupo cauteloso debería seguir una rutina para intentar la erradicación de los problemas antes de que sus miembros se separen. Dicha rutina se compone de tres partes: búsqueda de enemigos, búsqueda de tesoro oculto y examen de objetos mágicos. Los ejemplos que se citan a continuación utilizan hechizos de AD&D, pero otros juegos también disponen de hechizos útiles después de la aventura.

## Busqueda de enemigos

Reuníos en un lugar amplio. Utilizad en primer lugar know alignment y detect charm sobre todos los miembros del grupo para asegurarnos de que no hay "doppelgangers", demonios metamorfoseados, o personajes poseídos o encantados. También podría servir ESP. Estad preparados para una pelea si el enemigo nota que ha sido descubierto. A continuación, utilizad detect invisibility y detect evil para encontrar enemigos ocultos (que se hallen próximos). Si estáis en un claro del bosque, el enemigo puede estaros vigilando desde más allá del alcance de estos hechizos, por lo que os puede interesar trasladaros a otro terreno que fuerce al enemigo a acercarse. En algunas situaciones un detect magic puede resultar revelador.

Ahora, intentad regresar a casa (si aún no estáis allí) por una ruta tortuosa que os permita despistar a cualquier posible perseguidor. En algún punto, detenéos y montad una emboscada para ese hipotético perseguidor; sería ideal hacerlo en un área polvorienta, que revelaría el paso de un "slithering tracker" o de alguien invisible. Dependiendo de cómo interprete vuestro Master las habilidades de un "invisible stalker", el cruzar un río o un lago podría hacerle perder el rastro, pero en general esto es ya pasarse, a menos que tengáis razones fundadas para creer que os sigue uno de ellos.

## Buscad tesoros ocultos

Esto os ocupará durante varios días pero, ¿tenéis prisa? Para ser rigurosos debería examinar cada una de las monedas que habéis obtenido por si tienen valor numismático. Una "simple" pieza de cobre puede valer 50 monedas de oro para un coleccionista, si vuestro Master ha sido lo suficientemente diabólico para crear semejantes "tesoros". Comprobad monedas al azar para ver si hay monedas falsas o monedas de cobre con un baño de platino. Podéis utilizar detect magic y posiblemente detect illusion sobre todo el tesoro monetario. Algunos Masters crean monedas o gemas mágicas que están mezcladas con el tesoro normal. Buscad compartimentos secretos en lo que parecen objetos mágicos normales (cierta vez se encontró un anillo mágico en el mango de un martillo de guerra aparentemente ordinario. Si se hubiera intentado utilizar el martillo "mágico" contra algún monstruo, hubiera sido una pérdida de tiempo). Un detect magic puede ayudar a descubrir tesoros peligrosos.

## Examen de objetos

Utilizad detect evil en espadas u otros objetos que puedan ser inteligentes. Igualmente hay que hacer un neutralize poison antes de tocar según que objetos, como antídoto contra venenos de contacto (por supuesto que esto no rige si habéis visto utilizar el objeto a alguien hace poco. De paso, desconfiad de los malvados que llevan siempre guantes: es muy probable que utilicen venenos de contacto). Antes de tocar pergaminos y similares, no está de más un remove curse, y NUNCA dejéis de mirar por si hay explosivos runas. Cuando alguien tiene que coger un objeto para



probarlo, tenéis dos posibilidades: una es quitarle todo el equipo y atarle para que no pueda atacaros, o equiparle a tope por si de repente se ve transportado a otro sitio, o debe luchar en solitario contra algún monstruo. Si se posee un ring of regeneration el que prueba el objeto mágico debería llevarlo puesto. Siempre hay que hacer un ESP al probador (antes y después), para comprobar que sigue en sus cabales.

Lo dicho hasta ahora supone que no estáis lo bastante locos como para intentar probar, o incluso tocar los objetos mágicos durante la aventura (si se trata de un viaje de un solo día; recordad que para hacer un identify no puede pasar mucho tiempo desde que se encuentra el objeto), y que vuestro Master no ha sido tan blando como para proporcionaros un análisis barato y fiable, gracias a un mago o alquimista local. Si utilizáis un analista, recordad que un objeto lo suficientemente valioso puede tentarle a daros un cambio.

## Usar la magia bien

Nunca utilizéis magia para conseguir algo que pueda hacerse con seguridad mediante medios no mágicos, a menos que el tiempo apremie. El hechizo gastado puede echarse de menos más adelante. Por ejemplo, en cierta variante de D&D se permite a los magos (y demás) escoger sus hechizos en el momento de utilizarlos, en lugar de memorizarlos antes de la aventura. Durante una partida, se sugirió a un mago que abriera una puerta secreta que se resistía mediante un knock. Tras rehusar, la puerta pudo forzarse sin demasiados problemas. Más tarde, el mago tuvo que lanzar una web (que era el último hechizo que le quedaba) para salvar al grupo de una horda de orcos. Si hubiera malgastado el hechizo antes, al menos algunos de sus compañeros hubieran muerto.

## Ingenio en lugar de magia

Cualquiera que sea vuestro juego, deberíais ser capaces de duplicar los efectos de la magia de altura utilizando magia de menor nivel, o sin utilizarla en absoluto. Un truco muy efectivo es un falso suero de la verdad, que consiste en una mezcla de potingues en un frasco normal de poción. Es importante utilizar un poco de sangre, de óxido o de cualquier cosa que la haga parecer, oler y saber como una poción mágica de verdad. Si es posible, añádase un poco de alguna droga suave para que el consumidor se note raro.

La próxima vez que hagáis algún prisionero, intentad que diga algo, aunque creáis que miente, para al menos desatarle la lengua. Si hay tiempo y ocasión se le puede interrogar de forma agresiva (a eso se le llama "la parrilla"). A continuación se le hace beber la poción (se le tapa la nariz para que tenga que respirar por la boca y de paso trague la poción). Ahora se debe informar al prisionero, de la forma más positiva posible, que acaba de ingerir un suero de la verdad. En tanto diga la verdad, seguirá con vida, pero si miente la poción acabará con él en menos de 24 horas.

El prisionero tiene ante sí un horrible dilema, especialmente si los miembros del grupo han hecho la historia más creíble

comentando lo divertido que es el ver cómo la poción mata a los mentirosos, o quizá argumentando que sería mejor torturar al prisionero (los personajes de alineamiento Bueno podrían discutir sobre lo perverso que es condenar al prisionero a una muerte tan lenta). El prisionero puede, o bien decir la verdad, o bien arriesgarse a callar, o bien no soltar prenda. Lo último es más difícil de mantener, sobre todo si el prisionero había dicho ya alguna cosa. Si hay demasiados prisioneros que optan por callar, se le dice al siguiente que la poción le matará tanto si dice mentiras como si calla.

El truco de la poción será más creíble si se le puede enseñar al prisionero el cadáver de otro que supuestamente haya mentido. Por ejemplo, antes de que la futura víctima entre en la habitación, se elimina o se deja inconsciente a otro prisionero, sin dejar evidencia de cómo. El estrangulamiento es un método, pero el veneno es mejor (por supuesto que muchos personajes no podrán hacer esto debido a alineamiento o personalidad). Se utilizará un frasco de poción medio vacío, y se obligará a la víctima a beber la otra mitad, mostrándole a continuación lo que le ocurrió al último que la bebió y mintió. Imagínese uno mismo en tal escena y piénsese si se diría la verdad.

El éxito de esta estratagema depende sobremanera del Master y de cómo este interprete el papel del prisionero, pero es esencial que nadie que haya sido sometido a ella viva para contarlo, puesto que en cuanto alguien mienta y siga vivo, el truco se habrá descubierto. Por esta razón, esto sólo puede utilizarse muy de vez en cuando si vuestros personajes no pueden matar a la gente a sangre fría.

Cuanto más realista sea la forma de interpretar el papel de los monstruos y los PNJ por parte del Master, más efectiva será la utilización por los personajes de la "magia imaginaria". Por ejemplo, si los personajes encienden velas de colores y entre los PNJ hay alguien mínimamente inteligente, se parará a pensar si pueden ser mágicas, y quizá dude, o pierda tiempo apagándolas. Si no hay nadie con dos dedos de frente, avanzarán a paso de carga. Según las condiciones de la partida, se podría bloquear o retrasar la persecución encendiendo velas de olor raro, o tirando harina de colores (polvo de estornudar y toser) en el suelo. Por otra parte, a veces la mejor táctica en una pelea fantástica es cargar contra el enemigo antes de que tenga tiempo de preparar su magia por lo que, ¿quién sabe cuándo funcionarán estos trucos?

## Ilusiones

Los phantasmal force y las illusion funcionan mejor cuando refuerzan algo que espera el observador. Por ejemplo, si utilizáis un knock para abrir una puerta desde una cierta distancia, complementándolo con una ilusión de alguien empujándola, puesto que la imagen será más creíble y puede atraer el fuego enemigo. Cierta vez un personaje colocó una calavera en un saco colgado de su cinturón y, al encontrarse con una quimera, hizo un phantasmal force y extrajo del saco la calavera, que parecía entonces la cabeza de una medusa, a la vez que apartaba la vista. Lo que sigue depende en cada caso del Master, pero puede resultar muy interesante.

Dada la variedad de hechizos disponibles en la mayoría de juegos, debería ser posible desinformar a enemigos potenciales pero desconocidos, como asesinos contratados por aquellos a los que despojasteis, buscadores de notoriedad, y ladrones corrientes y molientes. Ello os ayudará a protegeros mientras no estéis de aventuras. Por ejemplo, os puede interesar el propagar un rumor mediante amigos o conocidos, pero en tal caso, si el rumor es muy increíble el enemigo puede utilizar métodos mágicos para comprobar su veracidad. ¿Por qué entonces no hacer un hipnotize a vuestros agentes para que crean en lo que dicen? Si el enemigo les hipnotiza verá que dicen la verdad (o lo que creen que lo es).

## Utilizad los hechizos de forma imaginativa

Leed de cabo a rabo la descripción de los hechizos para buscar formas nuevas de utilizar la magia. Por ejemplo, tómese el minor globe of invulnerability de AD&D. Si posee una varita de fireballs o de lightning bolts el mago puede montar un número a lo Rambo entrando en el cubil del enemigo acompañado de un par de guerreros para mantener alejada a la oposición, y soltando fireballs a discreción. El resultado será sangriento pero el enemigo no durará mucho y los participantes estarán seguros. O el globe puede combinarse con un polymorph a una criatura voladora para explorar la guarida del enemigo, o situarse en posición para acometer negocios más violentos.

Si no se conoce un hechizo, sus efectos se pueden simular a partir de otro. Por ejemplo, si no se dispone de Nystul's magic aura (que crea un aura mágica falsa sobre un objeto), se le hace a dicho objeto un invisibility y luego se le cubre de pintura (con lo cual quedará visible y radiará el aura mágica del hechizo). O se le puede colocar una magic mouth con órdenes de permanecer callada (algunos Masters dictaminan que una magic mouth da positivo ante un detect magic).

Utilizad la magia para ahorraros esfuerzos. Por ejemplo, se le hace un charm a un orco y luego se le convierte en un monstruo más poderoso con un polymorph. Si sigue teniendo su misma mente seguirá bajo los efectos del charm. ¿O no? También se puede realizar este truquillo con roedores o perros, puesto que un druida o un clérigo puede entenderse con ellos mediante un speak with animals. Para alimentar a un dragón o grifo domesticados se hace un polymorph a un insecto, se le convierte en elefante o en caballo, y todo eso que se ahorra uno.

Si se dispone de magia potente, se puede utilizar para protegerse de exteriores, mediante hechizos como hallucinatory terrain, plant growth o walls of stone semipermanentes, dispuestos en círculo, que tienen la virtud de disuadir a los enemigos menos inteligentes.

En algunos mundos, los aventureros nunca tienen problemas para atravesar puertas o rejas, pero en otros hacen falta habilidad y magia para suplir a la fuerza. Por ejemplo, passwall o knock, o hacerse un polymorph a una hormiga, o un "black pudding", o cualquier criatura que pueda pasar por debajo de las puertas. Dimension door conseguirá hacer pasar el obstáculo a uno o dos personajes, quienes luego podrán des-



correr el cerrojo, izar el puente levadizo o lo que sea. También serán de utilidad en este caso una poción de gaseous form o algo que produzca etherealness. A falta de esto, habrá que usar métodos más destructivos como convertir un área de piedra encima o debajo de la puerta en fango (transmute rock to mud) y cavar rápidamente alrededor. Como último recurso se puede conjurar a un 'earth elemental'.

Algunos hechizos pueden ayudar a construir fortificaciones, como wall of stone o conjure elemental. Para crear un lugar donde ocultarnos podemos utilizar un passwall y cavar un pequeño espacio donde este acaba. Cuando se acaba la duración del hechizo, el espacio queda sellado y sólo se puede llegar allí mediante un nuevo passwall o un dimension door (Existen Masters que han permitido a algún personaje crear un passwall en el suelo bajo un enemigo y luego deshacerlo mediante un dispel magic, dejándole enterado. En mi opinión, eso es pasarse).

El usar hechizos de forma inusual puede afectar la moral del oponente. Por ejemplo, se puede usar invisibility sobre una persona pero no sobre su armadura, con lo que la aparición "fantasmal" de esta puede asustar a salvajes o a otros que ignoren la magia. Una calavera en conjunción con un ventriloquism puede dar el mismo resultado, representando a un semidiós, o así.

Dimension door o teleport van muy bien, no tan solo para escapar, sino para colocarse a retaguardia de un enemigo. Hay cierto mago que levita con sus botas mágicas, monta en una escoba voladora y tras protegerse con invisibility y otros hechizos, hace un dimension door que le lleva a algún punto elevado de la retaguardia enemiga, mientras que el grupo principal ataca por un túnel u otro acceso estrecho. El mago puede comprobar si el enemigo posee reservas escondidas y luego utilizar sus hechizos o moverse con la escoba. No es el mejor de los métodos, pero funciona.

He oído hablar de un grupo que escribe explosivos en un papel, y luego hace con él un avión, que posteriormente es arrojado al enemigo. Si el enemigo lee el papel... Yo dictaminaría que nadie en ese mundo sabe hacer aviones de papel, pero otros pueden ser menos estrictos.

Algunos lectores pueden pensar que tratar una aventura como un ejercicio táctico no es correcto. Por lo general, los héroes de las novelas no planean sus acciones, calculando cada movimiento por lo que, ¿por qué habrían de hacerlo nuestros personajes? Bien, los héroes literarios son héroes precisamente porque toman esas precauciones de forma natural, sin tener que pensar en ello y, además, los héroes de la literatura tienen una suerte tremenda, mucha más de la que pueden esperar nuestros personajes. El mercenario tiene la obligación de saberse todos los trucos para permanecer con vida, debe luchar por cada ventaja (por pequeña que sea), y debe estar siempre atento. Para el JUGADOR, sólo es un juego divertido, pero para el PERSONAJE se trata de su vida. Para no extenderme, lo expuesto hasta aquí es un resumen de cómo un personaje inteligente y despierto debería plantearse una aventura, no tan solo un recetario de buenos consejos. Puede ser demasiado realista para encajar con algunas de las ideas que corren sobre la Fantasía Heroica, pero ¿tiene eso algo de malo?

## Aventuras y Masters

Los consejos dados hasta ahora no tienen en cuenta las preferencias (o manías) de todos y cada uno de los Masters. Un Master puede esperar o requerir de los jugadores comportamientos que serían suicidas bajo el control de otro. Otro puede plantear aventuras esperando que los personajes continúen adelante, no importa lo difícil que parezca ser la oposición, y de este cabe esperar que cuidará de los personajes, haciendo manga ancha con tal de que sobrevivan. Finalmente puede haber otro que espere que los personajes se retiren, se reagrupen y vuelvan con una fuerza más adecuada si la oposición es demasiado fuerte. En tales condiciones, si los jugadores continúan hacia adelante a pesar de la evidencia de que no hay nada que hacer, probablemente sus personajes mueran o sean capturados.

En estos dos últimos casos, los jugadores deberían adoptar la línea de máxima supervivencia y retirarse. Por desgracia, el Master del primero es probable que se ofenda por tal comportamiento y doble la potencia del enemigo en el intervalo que transcurre hasta la vuelta de los personajes, e incluso podría emboscarlos en el camino de vuelta, como "castigo". En muchas otras formas, algunas tan fundamentales como esta, los Masters difieren en lo que consideran "jugar bien". En consecuencia, la primera regla del juego podría ser: "Conoce a tu Master".

En relación con este problema de diferencias entre Masters, podéis encontraros con uno que tenga la particularidad de hacer trampas. Este tipo de Master suele crear la aventura de forma vaga, y la altera a lo largo de su desarrollo, para hacerla más o menos difícil. Frecuentemente hace trampas a favor, más que en contra de los jugadores, para que puedan sobrevivir a una aventura en la que un observador objetivo diría que deberían haber muerto. Este tipo de Master hace inútiles las mejores tácticas, porque no importa lo bien o lo mal que se juegue, siempre se sobrevive.

¿Cómo puede un jugador acostumbrado a aplicar una buena táctica enfrentarse a este tipo de Master? En primer lugar, debe seguir aplicándola. Quejáis cuando el Master os haga trampas en contra (porque intenta ayudar a los monstruos cuando vuestras tácticas son demasiado para ellos). Y sobre todo, seguidle la corriente. Si queréis echarle en cara que hace trampas, allá vosotros, pero si las cosas no van bien, pensad en algo que pudiera ocurrir y que os fuera beneficioso. Comentadlas de forma casual, sin ser demasiado obvios, y quizá adopte alguna para usarla en vuestro favor. Sobre todo no dejéis de hablar para intentar convencerle de lo mal que lo véis, y de que necesitáis ayuda, y que al menos deje de ayudar a los monstruos. Si ocurre algo que pueda presentarse como una trampa a favor del enemigo (la aparición fortuita de monstruos adicionales, o de una puerta secreta que los monstruos utilizan), quejáis amargamente, dejando entrever que creéis que no está siendo justo. Y cuando realmente las estéis pasando moradas, pensad en CUALQUIER COSA que os pueda ayudar, por idiota que parezca, mientras os lamentáis de lo difícil que ha sido la aventura.

Una de las trampas más flagrantes que se conocen tuvo lugar cuando un Master per-

mitió que unos caballos de guerra combatieran por sí solos contra un grupo de 'su-monsters', después de que todos los aventureros hubieran sido noqueados.



## TUS HOBBYS

### NUEVA SECCION ESPECIALIZADA

### JUEGOS DE SIMULACION Y ROL

### FIGURAS WARGAMES Y ROL

Pso. Bonanova, 5,  
t: 4177667  
08022 Barcelona