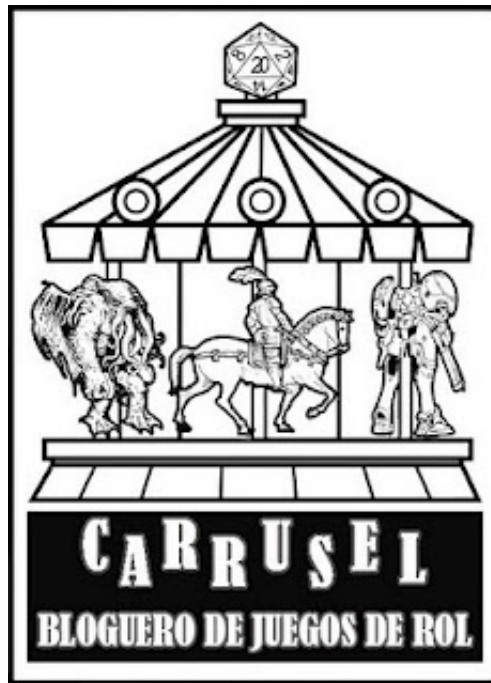


[Carrusel bloguero] Por los cerros de Úbeda

Author : Raszak



Ladys & gentlemen, se inaugura la temporada febreril (que no febril) **del Carrusel Bloguero de Juegos de Rol**, en éste, vuestro blog (ya podíais haber hecho uno mejor,...), hablando de uno de los mayores terrores que un DJ se puede echar a la cara. No podía ser de otra manera, porque todo el mundo sabrá el gusto que tengo por lo truculento y lo doloroso.

Ese momento en que el Director de Juego desearía que un dragón se comiera a los PJs en un callejón oscuro de Night City por empeñarse en que los malos no son esa banda de ciberpsicópatas contra la que apuntan todas las pruebas; que un grupo de enfervorecidos uruk-hais se hiciera un collar con los colmillos de ese toreador cojoneo, que se empeña en darle vueltas a la neonata que nada tiene que ver con la aventura; o que un misil Tomahawk perdido le caliente la boca a ese paladín empeñado en que sus compañeros no roben el pergamino que les ha de llevar a encontrar el tesoro maravilloso, porque está feo robar.

En resumen: el momento en que los jugadores se hacen la picha un lío y/o se han levantado con el pie izquierdo y han decidido que sus personajes se van a ir... (redoble de tambores aquí, por favor)

POR LOS CERROS DE ÚBEDA



Después de más de veinte años corriendo incierta y dispar suerte en los diferentes juegos que he dirigido (algunos sufrido), he visto casi de todo, pero reconozco que al principio una de las cosas que más me molestaba era que, **después de preparar con mucho mimo una historia para jugarla, alguien tenía una “idea genial” y no sólo me desmontaba la aventura entera** sino que no sabía por dónde tirar. Con el tiempo terminas haciendo las aventuras más abiertas, más fáciles de seguir de forma natural y más difícil de salirse del hilo porque el hilo se vuelve más difuso, pero cuando eres novato y los personajes deciden tomar caminos que no tenías previstos, te sientes más perdido que una monja en un sexshop.

Tendré que admitir también que, actuando como jugador, yo también colaboré en más de una ocasión en irnos por los cerros de Úbeda y pondré como ejemplo la célebre aventura de El hechizo de la casa Corbitt, que aparece desde casi el principio de los tiempos como aventura introductoria en La Llamada de Cthulhu. La típica historia de casa encantada que los PJs investigadores deben ir, observar, estudiar, analizar y resolver el misterio, procurando que su cordura permanezca lo menos alterada posible.

Alguien decidió que aquello daba muy mal rollo y aprovechando las posibilidades económicas y los contactos de un catedrático de química (ay, la inexperiencia del DJ es mortal a veces), reunir una monstruosidad de kilos de dinamita, distribuirlos de buena mañana en el interior de las casas y volarla con tanta saña que de la casa y su hechizo no quedara más que un socavón del tamaño de Rhode Island. Asunto solucionado, palmaditas en la espalda para todos, como nos molamos y a ver esa experiencia. El máster todavía no ha podido cerrar la boca del trauma que le causamos.

[caption id="" align="alignright" width="269"]



Así debió quedar la tristemente famosa Casa Corbitt.[/caption]

Lo cierto es que **es imposible evitar que en determinados momentos los personajes se vayan por donde Odín perdió el huevo** (si a alguien no le suena la expresión, puede imaginarse cómo de lejos ocurrió el hecho). Si una historia está escrita, **existen muchas posibilidades de que alguien decida saltarse el guión** (aunque ni lo sepa) y la cosa se vaya al traste, pero hay unos cuantas cosas que podemos tener en cuenta para minimizar el impacto que provoque en la aventura:

-

Contenido fluido. Aunque el arco argumental principal de la aventura tenga un desarrollo lineal (porque el mundo no se queda congelado en espera de que los PJs muevan el culo), a veces el orden de las escenas puede variarse sin influir en ello. Desarrolla **las historias permitiendo desplazar en el tiempo determinados eventos**, de manera que los personajes puedan moverse por ellas sin alterar el resultado (cosa relativamente sencilla en las aventuras en que exista un fuerte componente de investigación, puesto que en muchos casos son independientes una fase y otra de ésta).

-

Sé previsor. Y, huelga decirlo, pero ésto es más fácil cuanto mejor se conoce al grupo que se va a dirigir. Tan simple en concepto como **saber** de qué pie cojea cada cual y **las ideas que van a tener en cada momento y situación**, para tener preparado el resultado de las diferentes barrabasadas con las que vayan a poner a prueba la resistencia estructural de la aventura.

-

Personajes asesores. Esa clase de personajes **secundarios y adjuntos**, que el DJ controla y que hacen las veces del Watson de Sherlock o el pistolón de Harry el Sucio, haciendo el papel de orientadores en las situaciones en que el grupo de PJs se encuentran en el cruce de caminos que te puede hacer la puñeta o cuando te estás dando cabezazos porque son incapaces de encontrar esa pista tan crítica y tan absurdamente evidente. Sirven, por tanto, por igual **para mostrar lo que se les escapa**

como para dar un empujoncito en la dirección que mejor nos interese. Evidentemente habrá quien considere que ésto es un truco vil y rastrero, ya que hace que el DJ manipule a los PJs, pero lo cierto es que también nos hemos acostumbrado a que los personajes se conviertan en un conjunto muy aislado del universo en que viven y la realidad, más bien, es que están tan metidos en él como cualquier otro, con presiones e influencias de todos lados (y claro, también podemos tener esos asesores trabajando a nivel argumental, que ya es otro cantar).

-

Ten un plan de contingencia. Otra aventura a la que recurrir con urgencia y enlazar como buenamente se pueda, anotaciones sobre el mundo más allá de la aventura, una buena colección de PNJs arquetípicos con la que ir tirando. Ésto forma parte tanto del anterior ser previsor como de la siguiente...

-

Improvisa.

-

Juega en una caja de arena (sandbox). Porque nada hay más fácil para evitar que las cosas se salgan de madre que el hecho de no tener un guión predeterminado y dejar que las cosas evolucionen sobre la marcha. Claro que eso también tiene unos cuantos puntos flacos que ya comentaré en otro momento.

Y seguro que habrá más métodos, pero en el momento de estar escribiendo no me viene ninguno más a la cabeza. Seguro que vosotros, estimados lectores, sois capaces de aportar más ideas (y toneladas de anécdotas) sobre las situaciones en que los PJs pierden el norte, se pierden ellos, pierden el hilo o le hacen al DJ perder los papeles.

Adelante, pasen y dejen un poco de la sabiduría que traen.

Nota: no os privéis de [apuntaros](#) para hospedar algún mes futuro el Carrusel y darle movimiento al tema.

Más visiones sobre los Cerros de Úbeda

- **Aviso a roleantes:** [Por los cerros de Blackburn, Lancashire \(UK\)](#), comentando cómo lo

que parecía que sería un simple texto "de relleno" acaba provocando que los PJs sigan

un camino "más interesante" (para ellos, claro).

- **Coslada D100:** trayéndonos a la vista [esas partidas que se convierten en un festival del humor](#) y que, obviamente, se van mucho más allá de los cerros de Úbeda y hasta de Coruscant.
- **Los Put-frutas:** dándonos su punto de vista acerca de [cómo encauzar una partida que se sale del hilo](#) y no perder la compostura en el intento.
- **Las cosas de Crom:** nos da algunos [consejos para reconducir la aventura que se dispersa, convertirla sobre la marcha en una nueva](#) o definir las menos y aprovechar el tiempo para otras cosas.
- **EbaN de Pedralbes:** incide en la dicotomía entre re-encauzamiento e improvisación y [además aporta una anécdota que de seguro dejó boquiabierto al DJ de turno](#).
- **El rincón del Demonio:** aboga por [encauzar menos, improvisar más y saber cuándo dar por cerrado un módulo](#), dándolo por "fallado" y aplicando sus consecuencias.
- **La alegre tabernilla de Azatoth:** apoyando (muy sensatamente) [la idea de que si los personajes no optan por caminos impredecibles](#) ¿de qué serviría todo esto? Si no puedes con ellos, únete a ellos. O no.
- **Memorias de Astinus:** [remarcando la figura del máster como director efectivo del relato](#) y el respeto a su trabajo por parte de los jugadores.
- **Batallas Roleras:** contando como [una salida de guión convierte la campaña en una cosa diferente pero incluso mejor](#) que la idea original.
- **Laboratorio Friki:** incide en el momento posterior de la salida de tiesto, para mostrarnos que eso mismo [nos deja muchos elementos que podemos utilizar para desarrollar la siguiente sesión](#).
- **Aker Codicem:** comentando en el Anti-Carrusel sobre la problemática que causa, no ya que los PJs se vayan por un camino alternativo, sino, que se dediquen a seguir tan estrictamente la base, [que se acabe casi antes de empezar](#).