

## Nivel de dificultad de los encuentros en La Marca del Este

Author : Raszak



**Uno de los problemas más comunes** con que se suele encontrar cualquier DJ a la hora de desarrollar aventuras para un juego con cuyo sistema no está bien familiarizado, **es nivelar adecuadamente los encuentros** (ya sean sociales o de combate).

No se trata tanto de hacer que los PJs puedan superar cualquier situación, sino de saber hasta qué punto será fácil, difícil o imposible que lo hagan. Es muy frustrante cuando un grupo de guardias que pensamos que debería ser invencible (para capturar a los PJs, llevarlos ante el señor del lugar y que les hagan una oferta que no puedan rechazar) son arrasados por el ímpetu combativo de los PJs sin dificultades, o cuando el enemigo final de la aventura, que debe suponer un reto de gran nivel, resulta que masacra a los PJs con una facilidad tal que hasta los jugadores se plantean no volver a jugar nunca.



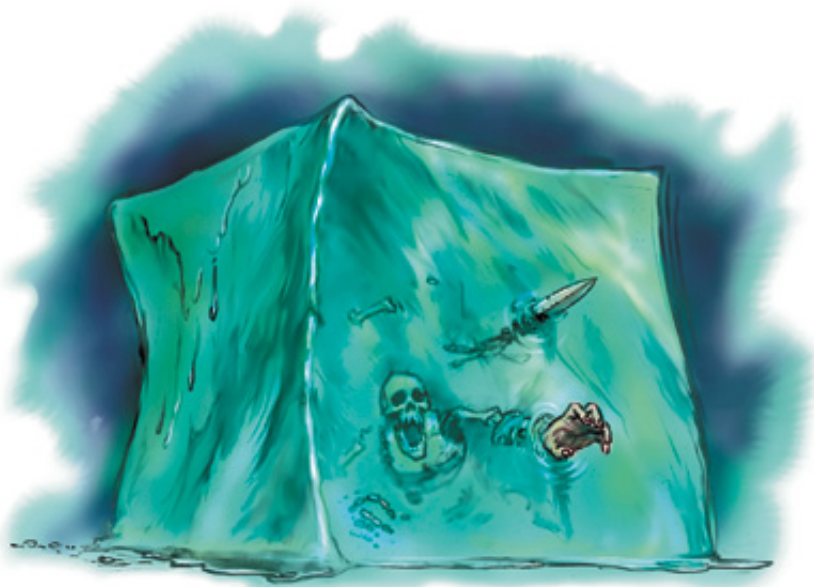
Al menos **yo siempre he tenido ciertos problemas al respecto**, desde los tiempos de empezar con Vampiro y es algo que me cuesta hasta que ya tengo cierta experiencia.

Por ejemplo, **el caso de hoy: Aventuras en la Marca del Este.**

Me he leído el manual un par de veces, no lo he dirigido (todavía) pero tengo un par de aventuras bosquejadas (incluyendo una idea de un megadungeon), pero **no termino de ver la forma de colocar los encuentros a niveles adecuados a ojímetro**. ¿Conclusión? Pues que me he comido el bestiario entero y he intentado compararlo con varios PJs “dummy” a ver qué puedo usar como baremo.

Con el manual en la mano, a priori entiendo que una criatura con un Dado de Golpe (1DG) debería ser un adversario adecuado para un combate con un aventurero de nivel 1. **La equivalencia más o menos directa podría ser 1DG por nivel de personaje** y luego afinar mirando las capacidades especiales del bicho en cuestión.

Sin embargo, claro, ya hay un cálculo que tiene en cuenta el DG y las características especiales de las bestias, que es la XP que dan cuando son derrotados. Así que después de darle un par de vueltas al tema, **me parece que podría ser conveniente guiarse por el número de XP que da la criatura** para ajustar el nivel de los combates, y a falta de machacar mucho la cosa, diría que **cada 20PX (o fracción) que una criatura de al ser derrotada, resultaría un enfrentamiento adecuado para un nivel de personaje**. Así, si la criatura da 40PX sería adecuada para un personaje de nivel 2 o dos de nivel 1; una criatura que otorque 80PX, sería adecuada para 4 niveles de personaje (en cualquier combinación de ellos, aunque mejor si fuera equitativo).



Para poner encuentros fáciles se bajaría la cantidad de PX de los bichos en liza (a 10PX por nivel de personajes) y para ponerlo realmente difícil subirlos bastante (como a 30PX por nivel de personajes).

Con este sistema, por ejemplo: un esqueleto (1DG, 10PX) equivaldría a medio nivel de los personajes (y meter dos por cada nivel de los personajes), un cubo gelatinoso (4DG, 125PX) equivaldría a 7 niveles de personajes y un balor (8+7DG, 1890PX) sería un reto para un grupo de personajes que sumaran 95 niveles (que ya es un grupo bien nutrido y potente). En el caso

de grupos de monstruos, se usaría el total de PX que suman

Resumiendo:

- **Encuentro sencillo:** suma de PX de los bichos similar al nivel de los personajes x10.
- **Encuentro normal:** suma de PX de los bichos similar al nivel de los personajes x20.
- **Encuentro difícil:** suma de PX de los bichos similar al nivel de los personajes x30 o x40.

Y es que siempre se me termina yendo la mano...