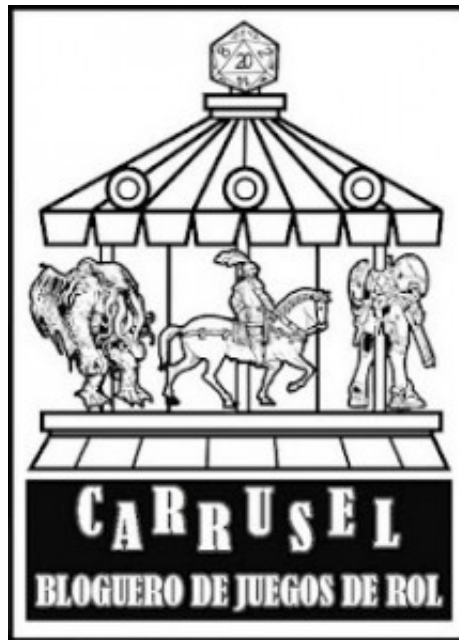


## [Carrusel bloguero] Letalidad en campaña

Author : Raszak



Desde el blog [Peregrino en Cãea se da la bendición este mes para el Carrusel Bloguero](#), con un tema tan controvertido siempre como la letalidad en una campaña. ¿Controvertido? Pues claro, si hasta tenemos nombre para los DJ que se cuidan mucho de matar PJs: “máster mamá”.

He conocido algún que otro director de juego que disfruta liquidando personajes y es algo que nunca comprenderé, porque entiendo que la función del DJ es la de ser guía de la historia y no antagonista de los jugadores. El DJ que disfrute masacrando PJs debería plantearse pasarse a los wargames, que para ya están diseñados para hacer escabechinas (si es que no le da miedo enfrentarse a sus oponentes en igualdad de condiciones).

Bueno, centrándonos en los juegos manejados por personas equilibradas psicológicamente desde ya. En lo personal soy poco de matar Pjs: yo prefiero mutilar con dolor. La realidad es que siempre he tenido tendencia a crear historias (porque lo de usar aventuras creadas por otros no me ha llenado nunca demasiado) en las que las posibilidades de morir son muy concretas, dedicando la mayor parte del tiempo a investigar o reunir información de una manera u otra, intercalando un par o tres de pequeños enfrentamientos y acabar con un clímax de violencia extrema.



¿Por qué? Porque soy de los que opina que los PJs son los héroes de la función y los héroes sólo mueren en los momentos clave. Un secuaz de pacotilla no debería nunca liquidar a un héroe y si acaso debe ocurrir con minions, pues el personaje debería caer en una lucha enconada superado en número por mucho (al estilo de Boromir). Como muy pronto, en un enfrentamiento contra un lugarteniente, estando cerca de enfrentarse al enemigo definitivo y ya, además, tiene la función de magnificar las ganas de llenarlo de agujeros.

Los sicarios de bajo nivel están para mantener en tensión a los PJs, mientras que los antagonistas importantes deberían ser los que los puedan pasar al otro barrio. Sin embargo, esto puede hacer que los jugadores se confíen y se piensen invulnerables. Y amigos, la prepotencia y la estupidez matan más que una rociada de bombas atómicas y tengo más bien poca tolerancia a la estupidez.

En muchos juegos la letalidad ya se encuentra bien definida sin tener que devanarse los sesos demasiado y si se incluyen combates ya se acepta un determinado nivel de letalidad: como en el Señor de los Anillos CODA (un juego muy denostado desde mi punto de vista), donde los enemigos de bajo perfil mueren fácilmente y causan pocos perjuicios, mientras los más importantes con ya personajes que pueden poner en un apuro al más pintado; o como en La Llamada de Cthulhu, donde hasta un puñetazo puede mandar al otro barrio a un investigador desafortunado.

Sin embargo, aunque uno sea partidario de puntualizar mucho la letalidad (en campañas, en partidas one-shot es menos problemático), no cabe duda de que gracias a ella también es que se crea un ambiente concreto. No es la misma la aventura intensa de un Canción de Hielo y Fuego, donde los PJs pueden resistir un castigo relativamente alto antes de pasar al otro barrio, que la violencia sangrienta y la alta mortalidad que puede provocar una ráfaga de fuego automático de un pandillero de pacotilla en Dark Heresy, ni mucho menos la tensión continua que la amenaza de un golpe con el palo de una silla provoca en La Llamada.

[caption id="" align="aligncenter" width="400"]



Vamos, punki, alégrame el día.[/caption]

¿Qué es mejor? ¿Alta o baja letalidad? Al final ni la una ni la otra, depende del ambiente que se desee crear en la partida y la clase de aventuras que se jueguen, sabiendo que cuanto mayor mortalidad más presión se mete a los jugadores y menos dados al combate descerebrado serán.

O tal vez no, que de todo hay en la viña del señor.