

# Un breve manual para los Juegos de la Vieja Escuela



Por Matthew J. Finch y Mythmere Games™  
Copyright 2008, Matthew J. Finch. Swords & Wizardry es una marca comercial  
de Matthew J. Finch.  
Traducción de Erekipeon y Velasco, 2010

# Un breve manual para los Juegos de la Vieja Escuela

Este libretto pretende ser una introducción a los juegos de la "vieja escuela" dirigida a todo aquel que empezara a jugar a rol fantástico-medieval después del año 2000, por poner una fecha -aunque también le vendrá bien a los roleros más veteranos, ya que seguramente habrán ido cambiando su forma de jugar para adaptarse a la que exigen los juegos más recientes.

Si te decides a jugar una partida de 0e [*N.d.T.*: 0 edition, el primer set de reglas de D&D] usando las reglas gratuitas de *Swords & Wizardry* [*N.d.T.*: o de cualquier retroclón] y te limitas a imprimírtelas y a jugar como lo haces habitualmente, lo más probable es que te salga una partida bastante patética -te parecerá que a la 0e le faltan toda clase de reglas importantes. Y sin embargo, lo que hace que la 0e sea distinta a los juegos más modernos no son las reglas en sí, sino el modo en que se aplican. De hecho, la diferencia entre los dos estilos de juego es tal que he querido resaltar cuatro "Momentos Zen" en los que ambos estilos son diametralmente opuestos. Estos "Momentos" son áreas muy específicas en las que debes cambiar tus hábitos roleros si quieres disfrutar al máximo la experiencia de jugar a la 0e. Y les he llamado "Momentos Zen" porque, en cuanto aceptes la lógica de su enfoque, comprobarás que estos sistemas cobran todo su sentido. Un poco lo que le pasó a Alicia con el mundo al revés que encontró en "A través del Espejo".

## En general: Cuatro Momentos Zen

Jugar con un reglamento de la vieja escuela es muy distinto de emplear uno moderno, cuyas reglas suelen cubrir un montón de situaciones específicas. La 0e, en cambio, no proporciona mucha ayuda para esos casos concretos, pero no pienses que es por falta de espacio. Trata de leerla como si nunca hubieras jugado a rol y te darás cuenta de que las reglas en realidad son sólo guías, y el árbitro es quien tiene que interpretarlas.

### Primer Momento Zen: Decisiones, no reglas

En estos juegos de la vieja escuela la mayor parte del tiempo no se usan reglas, se toman decisiones. Parece sencillo ¿verdad? Pero es más profundo de lo que parece. Los Jugadores pueden describir cualquier acción, sin necesidad de comprobar la hoja de personaje para ver si "pueden" hacerlo. El árbitro, por su parte, utiliza su sentido común para decidir qué pasa a continuación, o tira un dado si hay algún elemento aleatorio involucrado, y después el juego sigue. Y ésta es la razón por la que hay tan pocas estadísticas y tan pocas características específicas en las hojas de personaje. Muchos de los retos que en los juegos modernos se solucionan con una tirada de dado (como desarmar una trampa, por ejemplo), en los de la vieja escuela se resuelven a base de observación, análisis y experimentación. Los obstáculos requieren que te "ensucies las manos" mucho más de lo que estás acostumbrado. Las reglas son un recurso para el árbitro, no para los Jugadores. Éstos se valen de la observación y de las descripciones; las reglas están destinadas únicamente a los árbitros.

Veamos un sencillo ejemplo, la trampa de pozo de toda la vida. Tradicionalmente una de estas trampas suele describirse así: Puede detectarse fácilmente si vas tanteando el suelo con la clásica pértiga de tres metros, por ejemplo. Si pisas una de estas trampas, se abrirá

con un resultado de 1 en 1d6. Y nada más. Como contraste, en los juegos modernos se incluyen clases de personaje con habilidades específicas para detectar y desactivar este tipo de trampas. Echémosle un vistazo a cómo se manejan estas trampas en ambos estilos de juego.

**Nota: En estos ejemplos el DM de la “escuela moderna” parece un tipo bastante soso a la hora de la descripciones. No está hecho con la intención de hacer quedar mal a los juegos modernos, es más, asumimos que la mayoría de los lectores han jugado con ellos y saben que se puede hacer mucho mejor. No, la intención es subrayar cuándo y cómo se usan las reglas en estos juegos, en contraposición a cuándo y cómo NO se usan en los de la vieja escuela. Así que, en estos ejemplos, hemos hecho que el DM limite sus descripciones a las reglas que va utilizando, lo cual, desde luego, no es la forma habitual en la que un árbitro de un juego moderno dirige sus partidas.**

#### *La trampa de pozo (al estilo moderno)*

DM: “Estáis en un corredor de tres metros de ancho que sigue hacia el norte, internándose en las tinieblas.

Juan el Pícaro: “Busco trampas”

DM: “¿Cuál es tu número objetivo para encontrarlas?”

Juan el Pícaro: “15.”

DM: (Decide que la trampa de pozo que tiene delante el grupo es “estándar”, así que basta con que Juan saque un 15 o más para detectarla.) “Tira un d20.”

Juan el Pícaro: “16.”

DM: “Vas por delante sondeando el suelo y encuentras una fina grieta en el enlosado - parece que es una trampa de pozo.”

Juan el Pícaro: “¿Puedo desactivarla?”

DM: “¿Cuál es tu número objetivo para eso?”

Juan el Pícaro: “12. Y... acabo de sacar 14.”

DM: “Muy bien, moviéndote con cuidado te las apañas para trabar el mecanismo de apertura de la trampa.”

Juan el Pícaro: “Pasamos por encima. Voy el primero.”

#### *La trampa de pozo (al viejo estilo)*

DM: “Estáis en un corredor de tres metros de ancho que sigue hacia el norte, internándose en las tinieblas.”

Juan el Picaruelo: “Avanzamos, tanteando el suelo por delante con la pértiga de tres metros.”

DM: (Está a punto de decir que el extremo de la pértiga se hunde en el suelo, descubriendo una trampa de pozo, cuando de pronto recuerda algo:) “Eyy... espera un momento, si ya no tenéis esa pértiga. Se la diste de comer al ídolo de piedra.” (Si el grupo la hubiera tenido aún, Juan habría detectado la trampa automáticamente).

Juan el Picaruelo: “¿Que se la di de comer? Más bien el ídolo se la comió cuando le golpeé con ella en la cabeza.”

DM: “De todos modos te quedaste sin la pértiga. ¿Sigues avanzando por el pasillo?”

Juan el Picaruelo: “Mmm... no me fío. ¿Veo alguna grieta con forma de cuadrado en el suelo?”

DM: (Se lo piensa, porque hay una trampa justo donde está mirando Juan. Pero está oscuro, así que...) “No, hay como un millón de grietas en el suelo. Aunque de todos modos no serías capaz de distinguir tan fácilmente si hay una trampa. (Otro árbitro podría decidir que Juan ve la trampa porque está buscando exactamente en el lugar donde hay una).

Juan el Picaruelo: “Muy bien, saco mi odre de agua de la mochila y derramo un poco en el suelo. ¿Se filtra por alguna parte o se revela algún tipo de patrón?”

DM: “Pues... sí, el agua parece acumularse ligeramente, revelando una forma cuadrada que sobresale del resto del suelo.”

Juan el Picaruelo: “¿Como si fuese una trampa de pozo?”

DM: “Tal vez”

Juan el Picaruelo: “¿Puedo desactivarla?”

DM: “¿Cómo lo haces?”

Juan el Picaruelo: “No sé... ¿hago una tirada para trabar el mecanismo?”

DM: “No ves que haya mecanismo alguno. Pisas la trampa, cede una bisagra, te caes. ¿Qué vas a trabar?”

Juan el Picaruelo: “Pues no sé. Vaaale, nos limitaremos a sortear la trampa.”

DM: “La sorteáis entonces. Hay un espacio como de medio metro o así a cada lado.”

### **Otro ejemplo:**

#### ***El Salto del Ninja (Versión Moderna)***

Nos encontramos en mitad de un combate.

DM: “Estás arriba, en un saliente a tres metros de altura, y debajo el trasgo está a punto de atacar a Paco el Clérigo.”

Juan el Picaruelo: “Agarro mi espada con la hoja hacia abajo y salto, hincando la hoja en la espalda del trasgo y aprovechando mi peso y la caída para hacer mogollón de daño extra.”

DM: “¿En serio?”

Juan el Picaruelo: “Sí.”

Paco el Clérigo: “Oh, diablos, allá vamos otra vez.”

DM: “¿Qué dote utilizas?”

Juan el Picaruelo: “Pues... no tengo una dote para esto, pero quiero intentarlo de todas formas. Habilidad no entrenada.”

DM: “¿No tienes ataque de salto, ataque elástico o algo así?”

Juan el Picaruelo: “Nop.”

DM: “Pues entonces se trata de un ataque normal. Podrías haber causado daño extra si hubieras tenido alguna habilidad entrenada que se pudiera aplicar.”

Juan el Picaruelo: “Vale, he sacado un 2.”

DM: “Fallaste. Te caes y aterrizas boca abajo.”

Juan el Picaruelo: “Ey, no es justo. En un ataque normal no hay ninguna posibilidad de acabar tumbado boca abajo. Si hubiera podido obtener algún beneficio extra, pues todavía, pero he atacado desde una buena posición táctica y lo único que me has dado es un ataque normal con posibilidad automática de pegármela contra el suelo. Eso no es justo.”

DM: “Vaaaaale. Pero incluso con un +2 por haber atacado desde arriba habrías fallado igual...”

Juan el Picaruelo: “En las reglas no hay nada que diga que podría haber acabado tirado en el suelo por fallar ese ataque.”

Paco el Clérigo: “Ataco al trasgo.”

DM: “Mmm... a ver qué te parece esto. Tira por Saltar con un número objetivo de 10. Si lo sacas entonces caes de pie.”

Paco el Clérigo: “Ataco al trasgo.”

Juan el Picaruelo: “Saco un 9, pero tengo un modificador de destreza de +2, así que el total es 11.”

DM: “Estupendo, caes de pie.”

Paco el Clérigo: “Ataco al trasgo.”

#### ***El Salto Ninja (al estilo de la vieja escuela)***

Empezamos el ejemplo en mitad del combate.

DM: “Estás arriba, en un saliente a tres metros de altura, y debajo el trasgo está a punto de atacar a Paco el Clérigo.”

Juan el Picaruelo: “Agarro mi espada con la hoja hacia abajo y salto, hincando la hoja en la espalda del trasgo y aprovechando mi peso y la caída para hacer mogollón de daño extra.”

DM: “¿En serio?”

Juan el Picaruelo: “Sí.”

Paco el Clérigo: “Oh, diablos, allá vamos otra vez.”

DM: (Decide que le concederá a Juan una tirada de ataque normal. Si tiene éxito le dejará hacer daño extra, pero si falla ocurrirá algún tipo de desastre.) “Saltas desde la repisa. Tira el dado.”

Juan: “Un 2.”

DM: “Vale, cuando vas a saltar desde el saliente tropiezas en el último momento y te lías con la espada. Derribas al trasgo, pero caes de bruces. Acabáis los dos despatarrados por el suelo. Y encima es posible que te hayas clavado la espada al aterrizar sobre el trasgo. Haz otra tirada de ataque, anda.”

Juan: “Pues saco un 15...”

DM: “Te atraviesas la pierna. Tira por daño.”

Paco el Clérigo: “Saca mucho...”

Juan el Picaruelo: “Que te den, Paco. Toma ya, un 2.”

DM: “Pues apúntante dos puntos de daño. No te haces más porque el trasgo amortiguó la caída, pero estáis los dos despatarrados por el suelo. Paco está delante vuestra con su maza, flipando con lo que acaba de ver.”

Paco el Clérigo: “Mientras el trasgo está por los suelos le meto un mazazo de los míos.”

DM: “Haz una tirada de ataque.”

Juan el Picaruelo: “Nchts... no sé por qué tengo que estar por los suelos.”

DM: “Hombre, has sacado una mierda de 2, así que te liaste con la espada y te diste de morros contra el suelo. Pero si hubieras impactado habrías hecho doble daño.”

Juan el Picaruelo: “¿Y en qué página del manual viene todo eso?”

DM: “No está en los libros, me lo acabo de inventar. Paco, te toca.”

## **Segundo Momento Zen: Habilidad del Jugador, no capacidades del PJ**

El D&D Original y el Swords & Wizardry [N.d.T.: y, ya sabéis, cualquier retroclón] son juegos que requieren de la habilidad del Jugador en áreas que los juegos modernos prefieren definir en la hoja de personaje. No hay una habilidad de Buscar que te permita detectar trampas y palancas ocultas, no hay una habilidad de Engañar con la que despistar automáticamente a un guardia suspicaz, ni tampoco tienes Averiguar Intenciones para indicarte cuándo le están mintiendo a tu Personaje. Eres tú quien tiene que decirle al DM que estás buscando trampas y describirle qué botones estás pulsando. Eres tú quien tiene que contarle al árbitro la historia que le estás tratando de colar al guardia. Y eres tú quien tiene que decidir si alguien está mintiendo a tu PJ o le está diciendo la verdad. En una partida de la vieja escuela no te queda otra que estar haciendo preguntas constantemente, indicándole al árbitro hacia dónde está mirando exactamente tu Personaje y experimentando con las cosas. Las tiradas de dado, por tanto, son mucho menos frecuentes que en los juegos modernos.

Además, estos juegos no tratan de simular, por ejemplo, las decisiones que tomaría un enano criado en una sociedad determinada, con un nivel de inteligencia tal, frente a ciertos desafíos. El objetivo en los juegos de la vieja escuela es mantener tu Personaje con vida y convertirlo en una leyenda -la habilidad de su Jugador es su ángel de la guarda, su suerte, su intuición o como quieras llamarlo. Por eso no tiene sentido el contenerse a la hora de

proponer ideas, etc sólo porque tu PJ tiene una puntuación baja en Inteligencia. Rolear es parte del juego, pero no es un pacto suicida con tu Personaje.

Hay que saber cuándo luchar y cuándo retirarse. Un buen DM es imparcial, no favorece ni al grupo ni a los monstruos, pero tampoco se espera de él que saque únicamente retos equilibrados o adecuados para los PJs. Su misión es ser el árbitro imparcial de las aventuras de los Personajes en un mundo de fantasía -NO un “mundo de juego”. Así que es perfectamente posible encontrar desafíos demasiado difíciles para un grupo de nivel 1 en el primer nivel de un dungeon. La próxima vez pregúntale al manco de la taberna, seguro que puede darte información útil. Y si a estas alturas no habías pensado en mirar si había un manco en la taberna, pues ya tienes una idea de cuál es tu habilidad como Jugador...

### **Tercer Momento Zen: Heroico, no Superheroico**

Los juegos de la vieja escuela tienen una escala humana, no superheroica. A nivel 1 los aventureros no son mucho más competentes que cualquier persona normal, sobreviven gracias a su ingenio. Y cuando los Personajes ganan poder no adquieren superhabilidades o características imposiblemente altas. En lugar de eso, los PJs de nivel muy alto tienen a su disposición multitud de objetos mágicos valiosos, adquiridos tras una larga y fructífera carrera como aventureros. También poseen algo de poder político, como mínimo alguna fortaleza. Son mortíferos cuando se enfrentan a oponentes normales, pero no son invencibles. La vieja escuela va de llevar a un tipo más bien normal y corriente -como uno mismo pero algo más fuerte o con algún poder mágico -y conseguir convertirle en un rey o en un temido hechicero. No va de tipos que a nivel 1 ya pueden pegarse con diez campesinos armados sin despeinarse. Los comienzos en la vieja escuela son muy pedestres, incluso crueles, y tu Personaje jamás llegará a ser más poderoso que un dragón. Es decir, a niveles altos es muy posible que pueda matar uno con su espada o sus conjuros, pero jamás será capaz de ganarle en una competición de Fuerza ni estrangularlo con sus manos desnudas. Por hacer una analogía comiquera, los PJs no llegarán a ser Superman, se convertirán en Batman. Y no empiezan como él, qué va -Batman es la cúspide. Es un poco más rápido que una persona normal, un poco más fuerte, tiene muchísimo dinero, una batcueva, un mayordomo, un esbirro (Robin) y muchísimos gadgets guays, pero nunca podrá saltarse un edificio de un solo bote. Si tus expectativas tiran más hacia Superman que hacia Batman, entonces seguramente el estilo de la vieja escuela no se ajuste a lo que buscas en el rol de fantasía. Al fin y al cabo, este estilo trata sobre convertir a un tipo normal y corriente en un héroe épico, no sobre un héroe épico que se transforma en un ser sobrehumano. Que no es que haya nada malo en esto último, ojo, es sólo que la fantasía de la vieja escuela se adapta mejor a lo primero.

### **Cuarto Momento Zen: Olvida el “Equilibrio del Juego”**

En el viejo estilo el mundo de campaña es un mundo de fantasía, con todos sus peligros, contradicciones y sorpresas. No es un “mundo de juego” que siempre se las arregla para producir desafíos de la dificultad adecuada para el nivel de experiencia del grupo. Los aventureros no tienen “derecho” a encontrarse solamente con monstruos que sean capaces de derrotar, ni “derecho” a encontrar únicamente trampas que puedan desarmar. Tampoco tienen “derecho” a acogerse a una regla determinada de los libros, ni “derecho” a poder hacer una tirada de dado en cualquier circunstancia particular. Y no es que las reglas estén mal escritas, es que el Equilibrio de Juego no es tan absolutamente sacrosanto en el estilo de la vieja escuela. No se trata de un torneo donde los Jugadores compiten con el DM en igualdad de condiciones, es más una historia con dados: los Jugadores describen sus acciones, el árbitro determina los resultados y la historia de los Personajes, sea épica o

desastrosa, crece gracias al esfuerzo conjunto de los Jugadores y el DM. De hecho, al árbitro deberían sorprenderle los resultados tanto como a los propios Jugadores.

Las reglas, a pesar de lo que pueda parecer, no son frágiles. El juego no se derrumba si alguien comete un pequeño error, si temporalmente alguno de los PJs es más poderoso que el resto o si un encuentro resulta ser “demasiado poderoso”. También es posible que el árbitro se equivoque. Y a pesar de todo, nada de lo anterior supondrá una catástrofe. Un juego de rol es como Internet -no se derrumbará si pulsas los botones equivocados. Lo que pasa es que en estos juegos el “Equilibrio” no es un asunto crítico.

Una última apreciación sobre este tema. Al igual que los Jugadores no tienen “derecho” a acogerse a una regla determinada del libro, el árbitro no podrá jamás decirle a un Jugador cuál es la decisión que toma su Personaje. Eso le corresponderá siempre al Jugador (a menos que haya un Encantar Persona por medio, claro.). El árbitro en este estilo de juego tiene mucho más “poder” que en los juegos modernos, y podría sentir la tentación de dictar también lo que hacen los PJs. Si esto llegara a ocurrir, entonces el juego se convertiría en poco más que un tipo contando una historia mientras el resto se limita a tirar dados, lo cual no es muy divertido, ni en estos juegos ni en los más modernos. En el ajedrez no se pueden mover las piezas del contrincante, ¿no? Pues en el rol en general (sea moderno o de la vieja escuela) el DM jamás llevará los PJs.

### **Consejos para los Jugadores**

- 1) Considera toda el área que has cartografiado como el campo de batalla, no pretendas acabar con los monstruos en una sola habitación. Podrían tratar de flanquearte aprovechando los corredores. Establece puntos de encuentro donde el grupo pueda retirarse a una posición defensiva segura.
- 2) Envía una avanzadilla a explorar y trata de evitar a los monstruos errantes, que no suelen tener mucho tesoro. Te has metido en una mazmorra para buscar las guaridas repletas de tesoro. Enfrentarte a cada monstruo que te encuentras debilitará al grupo antes de que encuentres a los monstruos más ricos.
- 3) No creas que puedes vencer a cada monstruo que te encuentres.
- 4) Lleva algún tipo de mapa, aunque sea un diagrama de flujo. Si te pierdes, puedes acabar en un auténtico aprieto, sobre todo en una mazmorra en la que haya tiradas de monstruos errantes con frecuencia.
- 5) Haz muchas preguntas acerca de lo que ves. Mira hacia arriba. Haz preguntas sobre cualquier trabajo en piedra fuera de lo normal. Tantea el suelo antes de pisarlo.
- 6) Protege al mago, es tu bomba nuclear.
- 7) Contrata algo de carne de cañón. No permitas que la carne de cañón te vea como una fuente de tesoro debilitada.
- 8) Las lanzas se pueden usar más allá de la primera fila de guerreros, así que es buena idea tener una falange de esbirros asalariados.
- 9) Charla con el manco de la taberna antes de cada incursión; podría haber recordado algún detalle más acerca de la zona.

### **Consejos para el DJ**

A estas alturas ya te habrás dado cuenta de que tu labor en un juego de la vieja escuela es totalmente distinta a la que desempeñarías en un juego actual. Tu trabajo no consiste en recordar y aplicar reglas correctamente, sino inventarte reglas sobre la marcha y describirlas de forma colorida. Tu trabajo es responder preguntas (algunas de ellas

realmente raras) y proporcionar a los Jugadores montones y montones de decisiones que deberán tomar. Eres el libro de reglas, y no hay otro. Así como los Jugadores deben abandonar la idea de que sus personajes se encuentran en un entorno del nivel adecuado similar al de un torneo, tú debes abandonar la noción de que las situaciones se rigen por reglas. No están regidas por reglas, están regidas por ti. Céntrate en hacer las situaciones divertidas, no desarrolladas correctamente.

### **El Tao del DJ: La Senda del Jarrón Ming**

Si te encuentras en la disyuntiva entre dirigir un combate predecible e impecablemente ejecutado o, por otra parte, dirigir un combate en el que las espadas se rompen, la gente se cae, alguien vomita debido a un golpe en el estómago, un casco sale despedido por los aires, alguien se enreda en una cortina, o cualquier otro acontecimiento al margen de las reglas habituales... abraza el caos. Ésa es la regla del Jarrón Ming. ¿Por qué del Jarrón Ming? Míralo de esta forma. Hay un jarrón Ming de valor incalculable reposando sobre una mesilla en el centro de la habitación cuando el combate estalla a su alrededor, se blanden las espadas, las sillas vuelan, los virotes silban por el aire. Y, sin embargo, no hay ninguna regla que contemple la posibilidad de que algún acontecimiento fortuito pudiera afectar a ese Jarrón Ming de valor incalculable. No sé si hace falta decir más pero, en este caso, lo diré. Si alguien obtiene un “1” natural, o un “3”, o incluso si no ocurre nada específico, sería flagrantemente irresponsable por tu parte no iniciar una cadena de acontecimientos relacionados con el Jarrón Ming. Una espada sale volando –la espada golpea la mesilla sobre la que reposa el jarrón- el jarrón empieza a tambalearse, a punto de caerse- ¿puede alguien agarrarlo, quizás tirándose y deslizándose por el suelo? Eso es jugar. ¿Es injusto? Bueno, la verdad es que se encuentra fuera del reglamento establecido. Es tu trabajo crear acontecimientos que salgan de la secuencia normal de “tiro para golpear, ellos tiran para golpear, yo tiro para golpear”.

Durante el combate, las malas tiradas pueden generar consecuencias adversas de forma espontánea (asegúrate de que aplicas esto a ambos bandos, no sólo a los Jugadores). No necesitas una tabla para generar una consecuencia adversa- límitate a inventarte una sobre la marcha. Las buenas tiradas pueden generar consecuencias favorables, como desarmar a un enemigo, hacerle caer, empotrarle contra un muro para hacer daño adicional, hacerle retroceder, etc... Como decía, invéntatelo sobre la marcha. ¡Recuerda el Jarrón Ming!

### **El Tao del DJ: La Senda de la Cabeza de Alce**

Sin pruebas de Buscar ni tiradas con las que obtener información de forma automática, los Jugadores no tienen forma alguna de encontrar soluciones tirando dados y consultando el resultado en sus hojas de personaje. Tienen que pensar. Así es como la habilidad de los Jugadores interviene en el juego. Compara estos dos ejemplos de exploración de una sala en la que hay un compartimento secreto escondido en una pared, tras la cabeza de un alce.

#### ***La Cabeza de Alce Misteriosa (Estilo actual).***

Juan el Picaruelo: “Abrimos la puerta. ¿Hay algo en la habitación?”

DJ: “No hay monstruos. Hay una mesa, una silla, y una cabeza de alce colgada en una pared”

Juan el Picaruelo: “Busco en la habitación. Mi habilidad de Buscar es de +5. He sacado un 19, así que obtengo un 24”.

DJ: “Buena tirada. Descubres que la cabeza del alce se desliza hacia un lado y encuentras un panel secreto escondido tras ella”.



### *La Cabeza de Alce Misteriosa (A la vieja escuela).*

Juan el Picaruelo: “Abrimos la puerta. ¿Hay algo en la habitación?”

DJ: “No hay monstruos. Hay una mesa, una silla, y una cabeza de alce colgada en una pared”

Juan el Picaruelo: “Estudiamos el techo y el suelo, no entramos todavía. Si no hay nada en el techo ni en el suelo tanteamos el suelo con la pértiga de tres metros y después paso adentro, con mucho cuidado”.

DJ: “No pasa nada. Estás en la habitación”.

Juan el Picaruelo: “Busco en la habitación”.

DJ: “¿Qué estás buscando?”.

Juan el Picaruelo: “Echo un vistazo en la mesa y la silla para ver si hay algo inusual, después las palpo con las manos para ver si hay algo raro”.

DJ: “No hay nada raro”.

Juan el Picaruelo: “¿Me están siguiendo los ojos del alce o algo por el estilo?”

DJ: “No”.

Juan el Picaruelo: “Le retuerzo los cuernos, miro dentro de la boca, miro a ver si se desliza...”.

DJ: “Cuando intentas comprobar si se desliza parece moverse un poco hacia un lado”.

Juan el Picaruelo: “Sigo deslizándola”:

DJ: “Hay un compartimento secreto tras ella”.

En otras palabras, los dados no proporcionan un atajo o un apoyo para solucionar todo tipo de enigmas interesantes y descubrir pistas desperdigadas a lo largo de una mazmorra. Algo parecido ocurre con las trampas (a no ser que exista una clase Ladrón).

Igual estás pensando: “Dios mío, parece que requiere dedicarle un montón de tiempo”. Pues sí, este tipo de exploración detallada de la zona de aventura lleva más tiempo en la vieja escuela del que lleva en un juego actual. La vieja escuela es un juego de exploración, búsqueda, y descubrimiento tanto como de combate. A lo largo de los años, los diseñadores de juegos decidieron que el juego debería estar enfocado en la lucha y en los momentos más cinemáticos del juego, “desperdiciando” menos tiempo en la parte de exploración e investigación. Según pasaba el tiempo, introdujeron más y más detalle en las reglas de combate, y las tiradas de dados sustituyeron la parte del juego que se centraba en dibujar mapas, percibir detalles, experimentar, y deducir. No deberías llegar a la conclusión de que la parte de exploración del juego hace que todo sea más lento. El combate tiene un ritmo tan rápido en la vieja escuela que deja tiempo de sobra para la parte de exploración/reflexión del juego. Según mi experiencia, una sesión de la vieja escuela permite a los Jugadores experimentar muchos más combates e investigaciones de lo que permitiría la misma cantidad de tiempo usando la tercera edición de D&D. La cuarta edición de D&D parece tener un sistema de combate más rápido que la tercera edición (el juego no lleva publicado el tiempo suficiente y, en el momento en el que esto ha sido escrito, no habré jugado más de tres sesiones), pero lo que he dicho anteriormente también se le aplica- quizás en menor medida.

### **El Tao del DJ: Tu Combate-Fu Abstracto debe ser Poderoso**

Una crítica vertida a menudo contra la vieja escuela es que resulta aburrido limitarse a una serie de: “Tiro un d20. Fallo. Tiro un d20. Impacta. Tiro un d20. Fallo. Tiro un d20. Fallo”. Salvo en combates muy rápidos e intrascendentes, los combates de la vieja escuela no se hacen así, o de hecho sería realmente aburrido.

El motivo por el que el combate a la vieja escuela no es aburrido -y de hecho a menudo es más colorido que un combate de estilo moderno- es porque hay cosas que no están en las reglas pero sí en los combates. En estos juegos, un jugador puede describir e intentar poner en práctica casi cualquier cosa que pueda imaginar. No necesita tener ningún tipo de habilidad definida por el juego para poder hacerlo. Puede intentar deslizarse por el suelo entre varios oponentes, colgarse de una lámpara y caer sobre un enemigo al otro lado de la habitación, provocar a un oponente para que caiga en una trampa de foso... cualquier cosa que quiera intentar hacer. Eso no quiere decir, claro está, que vaya a tener éxito. Tu trabajo consiste en manejar estos intentos de forma justa y colorida, eligiendo la probabilidad de éxito que consideres apropiada y lanzando algunos dados. A veces la respuesta es sencillamente “no hay forma alguna de que eso vaya a funcionar, ni siquiera voy a tirar para eso”. Cuando los Jugadores entiendan plenamente -y puede llevar bastante tiempo- que de verdad no están constreñidos por características, dotes, habilidades o reglas, descubrirás que el combate se convierte en algo bastante interesante.

También es tu trabajo introducir eventos ajenos a las reglas durante el combate. “Has sacado un 1. Tu espada sale volando”. “Has sacado un 1. Te tropiezas y te caes”. “Has sacado un 1. Tu espada se engancha en una grieta en el suelo”. “¡Eh, has sacado un 20! Das una vuelta completa y obtienes un ataque adicional”. “¡Eh, has sacado un 20! Atraviesas al orco, separas el cuerpo de tu espada de una patada y la sangre salpica a los ojos de otro de los orcos que se encontraba tras él. Este asalto no podrá atacar”. “¡Eh, has sacado un 20! Aunque no hayas conseguido hacerle el daño suficiente para matarle, le arrancas la espada de la mano”. Estos son sólo algunos ejemplos de las muchas formas en las que podrías manejar un resultado de 1 o 20 natural. Cada resultado es diferente, y ninguno de ellos era oficial -te los tienes que inventar sobre la marcha. Estás siendo coherente -las tiradas altas y bajas siempre generan resultados beneficiosos y perjudiciales respectivamente- pero lo que ocurra exactamente será básicamente una cuestión de lo que consideres realista, o simplemente divertido.

Además, un combate colorido no se trata sólo de tiradas altas o bajas. Un personaje salta sobre una mesa, pero la mesa se parte. Balancearse sobre el combate colgado de una cuerda tiene éxito -pero la cuerda se rompe y el personaje acaba balanceándose sobre el grupo de monstruos equivocado. El golpe de uno de los monstruos provoca que uno de los personajes deje caer la antorcha. La pluma del casco de alguien es cercenada por un golpe fallido. Todos estos pequeños detalles añaden calidad al combate de la vieja escuela, y lo alejan radicalmente de una secuencia de tiradas de d20, convirtiéndolo en algo mucho más vivo y excitante. Esto no quiere decir, claro está, que cada golpe de espada y cada paso que se den en combate deban generar fastuosas descripciones y detalles por tu parte. Es una cuestión de ritmo y, francamente, no puedo explicar cómo hacerlo bien más allá de asegurarte que lo acabarás pillando.

Ten en mente también que no sólo son los Jugadores los que pueden poner en práctica tácticas poco ortodoxas. Los monstruos también hacen cosas inesperadas -lanzar un banco intentando derribar dos personajes a la vez, monstruos que se balancean colgados de una lámpara, y otros desafíos que no suelen aparecer en juegos con un reglamento más cerrado.

Por último intenta poner de vez en cuando algunos “juguetes” en las zonas de combate: bancos, lugares en los que puedas luchar desde una posición elevada, charcos resbaladizos, etc. Debido a la velocidad del sistema de combate abstracto, los trucos inusuales de los Jugadores y monstruos no producen tiempos muertos mientras se consultan las reglas. Todo depende de ti -tú eres el libro de reglas.

Es cierto que de vez en cuando la “película” de un combate a la vieja escuela es exactamente como hemos dicho al principio. Algunos combates no son lo bastante importantes como para que alguien intente hacer algo fuera de lo normal, y si no hay una pifia o un impacto crítico, y el grupo no se mete en ningún berenjenal entonces este tipo de combates tampoco exigirán un gran esfuerzo táctico por parte de nadie. Entonces, ¿por qué jugarlo? Pues porque cualquier combate insignificante consume recursos. Y cuando digo combate rápido, quiero decir muy, muy rápido. En los juegos actuales, donde los combates incluyen movimientos especiales y toneladas de reglas, el combate consume un montón de tiempo. Un “combate insignificante” es una absoluta pérdida de tiempo. En reglamentos antiguos, un combate puede durar cinco minutos o menos. Así, los combates pequeños funcionan muy bien a la hora de consumir los preciados recursos en una carrera contra reloj. Los Jugadores intentarán evitar los combates menores cuando no haya un gran tesoro de por medio. Buscarán las guaridas y los tesoros, no la muerte de todo aquello que se cruce en su camino. La clásica aventura de la vieja escuela incluye “monstruos errantes” que pueden aparecer de forma fortuita y atacar al grupo, y algunos Jugadores actuales encuentran esto arbitrario. No lo es. Es otra forma de manejar una carrera contra reloj -si los Jugadores no son lo bastante listos y rápidos como para dar con las guaridas y tesoros, si tontean y vagabundean, se encontrarán perdiendo puntos de vida y conjuros luchando contra monstruos errantes que no llevan prácticamente nada encima. Este es, por otra parte, el motivo por el que los juegos de la vieja escuela recompensan con puntos de experiencia la obtención de tesoro y no sólo la muerte de monstruos. Si matar monstruos es la única forma de ganar puntos de experiencia, entonces dará igual un monstruo que otro -los Jugadores no tendrán incentivos para evitar el combate. Cuando el tesoro es la mayor fuente de puntos de experiencia y hay una carrera contra reloj, los Jugadores sí que tendrán un incentivo para usar sus habilidades y creatividad evitando encuentros que consuman sus recursos. Tendrán que intentar cumplir sus objetivos antes de debilitarse tanto como para no poder continuar.

Es por eso que el combate es abstracto, o al menos es uno de los motivos. Además, claro está, el combate rápido simula el mismo ritmo del combate -en juegos más complejos los Jugadores pueden sentarse un rato valorando su próximo “movimiento” como en una partida de ajedrez. He oído hablar del uso de cronómetros para limitar ese tiempo de reflexión. Con el combate abstracto esto sencillamente no ocurre en la vieja escuela (o en cualquier caso no muy a menudo). El combate abstracto también abre la puerta a uno de los ingredientes más importantes del juego al viejo estilo -el reloco sentimiento de “todo vale”.

### **El Tao del DJ: La Senda de la Merienda de Negros**

El juego en la vieja escuela tiene un fuerte componente de lo que suele llamarse “gestión de recursos”. Los conjuros se acaban, los puntos de vida se pierden, las antorchas se gastan, y lo mismo pasa con la comida. Este es otro aspecto del juego que se ha ido perdiendo con las nuevas ediciones (sobre todo con la 4ª edición). La teoría es que nadie quiere invertir tiempo llevando un registro de cosas tan mundanas como la comida y las antorchas. Y es un buen razonamiento -un director mediocre puede llegar a ser cargante si hace mucho hincapié en esto. Pero hay una cosa que debes saber acerca de la 0e: que se trata de un juego en el que administrar recursos forma parte de su misma naturaleza. De hecho, yo hubiera calificado este descubrimiento de la gestión de recursos como un quinto momento Zen de no ser porque este componente existe en ediciones posteriores, si bien en menor medida. Aun así, desde el punto de vista del Director de Juego, debes gestionar tus partidas basándote en esta premisa: la tensión y la emoción aumentan a medida que el grupo se adentra más y más en la zona de peligro y se van agotando los recursos.

Hace falta una gran habilidad por tu parte: las aventuras de niveles altos no deberían centrarse en consumir comida y fuentes de luz, deberían centrarse en consumir puntos de golpe y conjuros. En aventuras de niveles bajos, la comida y la luz pueden ser la clave para el éxito o el fracaso de una expedición (recuerda, la 0e trata sobre la gente de a pie).

Aquí se encuentra la clave a la hora de dirigir una aventura, en las cosas que se incluyen con la finalidad de añadir emoción y no de acabar siendo un muermazo. En primer lugar, debes registrar el paso del tiempo en el dungeon de forma que puedas comunicar rápidamente a los Jugadores qué recursos deben tachar de sus hojas de personaje. Si pierdes el sentido del tiempo, la partida pierde calidad. En segundo lugar, debe haber una diferencia significativa para los Jugadores entre decidir continuar o decidir retirarse del dungeon. Continuar con pocos recursos es obviamente arriesgado, y debería haber algún incentivo que les impulse a continuar sin volver atrás a memorizar conjuros y sanar puntos de vida para una segunda intentona. Entre estos incentivos e imperativos podrían incluirse los siguientes: (1) el elevado coste de alojarse en una posada, (2) una recompensa del barón local por completar rápidamente una misión en particular (la recompensa se reduce a cada día que pasa), (3) un prisionero podría ser asesinado -y los secuestradores podrían incluso haber dado un plazo para ello, (4) la ruta de vuelta ha sido bloqueada por un monstruo, trampa, o rastrillo y es preciso encontrar otra ruta, (5) el grupo se ha perdido debido a una trampa de teleportación o un error en el trazado del mapa, (6) el tesoro que el grupo está buscando está siendo destruido según va pasando el tiempo, (7) al grupo se le ha dado la orden de no regresar hasta que no se haya cumplido con cierta misión -siempre resulta un buen truco cuando el grupo tiene problemas legales, (8) una apuesta u otra convención social implica que el grupo perderá dinero o será ridiculizado si regresan sin una cantidad determinada de tesoro, o (9) el grupo debe pagar una cantidad determinada cada vez que entra en el dungeon... Estoy seguro de que se te ocurrirán muchas más. De algún modo los aventureros necesitan que se trate de una carrera contra reloj, incluso si la presión no es precisamente elevada (el coste de la vida, por ejemplo, implica una presión mínima para una carrera contra reloj, mientras que rescatar a un prisionero conllevará una presión muy elevada).

En los niveles altos, crear una carrera contra reloj requiere un poco más de creatividad por tu parte -sobre todo porque no quieres convertirlo en algo que fuerce a los Jugadores a implicarse en una aventura determinada. Generalmente los Jugadores deberían poder elegir dónde van y en qué tipo de aventuras quieren embarcarse, así que debes evitar abusar de ganchos como “el rey os ejecutará si no rescatáis a la princesa”. Está bien hacerlo algunas veces, ya que huir de la guardia real es también una decisión legítima por parte de los aventureros, pero nunca elimines esa posibilidad.

Último recordatorio:

Eres el libro de reglas. No hay otro libro de reglas.

Hazlo rápido, hazlo colorido, y llénalo todo de decisiones que deban tomar los Jugadores.

## **Cómo iniciarse**

Paso 1: Lee los momentos Zen. Si no te producen un repentino “clic” mental ojealos otra vez después de leer las reglas del juego 0e que vayas a jugar. De hecho, leer las reglas hace más fácil conseguir ese “clic”.

Paso 2: Descarga una copia de Swords & Wizardry (desde Lulu.com), o de los libros originales de D&D (disponibles en la página de Paizo entre otras) [*N.d.T.*: A fecha de hoy

ya no se pueden comprar por mandato de Wizards of the Coast]. Swords & Wizardry expone las reglas de la 0e de forma sencilla y en un formato más moderno, y podrías querer usar Swords & Wizardry como una edición “puente” en la que puedas ver todas las reglas de la 0e en un solo lugar y en un formato familiar. Si finalmente te enamoras de este estilo de juego, los libros originales de la 0e tienen mucha más profundidad y sabor que Swords & Wizardry.

Paso 3: Lee las reglas como si fueran las de un juego completamente nuevo, escrito la semana pasada por una reputada editorial de juegos. Encontrarás la información desperdigada de forma extraña, sobre todo si estás consultando las reglas originales de D&D, pero esto no debería suponer un problema -sólo están desperdigadas a lo largo de unas cuantas páginas.

Paso 4: Decide qué aventura dirigir. Estoy trabajando en una aventura introductoria titulada “La tumba del Dios de Hierro” que estará disponible como descarga gratuita, pero hay muchas otras opciones.

Paso 5: Familiarízate con la aventura leyéndola atentamente antes de la sesión de juego.

Paso 6: ¡Dirige la aventura y diviértete!