

.. Diario de Viaje de ..

Relatos Cortos



— Un juego acogedor de amistad y fantasía. —

Diseño de Juego y Presentación:

Law C. Esper

(también conocido como Monchop)

Muchas Gracias a:

Lali Cortés

(quien ha jugado mi juego más
veces que yo mismo)

El título, reglas, diseño de cartas y cartas de UNO son ®, TM y/o
© Copyright Mattel Inc. 1992-2020, registrado variablemente en
E.E.U.U. y otros países del mundo.

Todo uso y mención de UNO está hecho sin el permiso expreso
de Mattel. No existe intención de desafiar su copyright.

Todos los derechos reservados a sus respectivos dueños.

.. Diario de Viaje de ..

Relatos Cortos

Dedicado a mi primo Leo, cuyo entusiasmo hizo que este juego pase de ser un pequeño proyecto de fin de semana a una de mis memorias favoritas en el hobby.

Ésta es la **Versión 1.2** · Una revisión general de presentación y lenguaje.

Introducción

Vamos a conocernos, ¿de acuerdo?

Soy el **Diario de Viaje de Relatos Cortos**, y soy el libro que tienes en tus manos. ¡Al menos de manera conceptual! Es mucho más probable que estés leyendo ésto a través de una pantalla, ¿no?

Lo que encontrarás en estas páginas es un juego de aventuras. ¡Y no cualquier juego! Un **juego de rol**. Un grupo de personas se sienta alrededor de una mesa—hecha de madera o de píxeles—y cada uno interpreta un **personaje** en una historia mientras ésta se desarrolla.

Bueno... casi todos. Uno de los jugadores deberá tomar el papel de Narrador, encargado de presentar a los demás jugadores con situaciones interesantes, describiendo el mundo a su alrededor, tomando el papel de las muchas personas que encontrarán, y reaccionando ante las acciones de los jugadores. Suena intimidante, ¿no es así? La verdad, ¡lo es! Por lo que recomiendo que el Narrador tenga experiencia con estas cosas. Si no la tienes, no te preocupes, te ayudaré más adelante.

Éso debería ser suficiente para ponerte al tanto. ¡Comencemos!

Herramientas de Juego

“¿Qué necesito para empezar a jugar?”, te oigo preguntar.

Tal vez hayas oído de los juegos de rol alguna vez, así que puede que sepas que la herramienta más importante es **tu imaginación**.

Lápiz y papel siempre vienen bien, claro, para tomar notas de tu personaje y de la aventura en curso. Estoy seguro de que puedes conseguir unas cosas llamadas **fichas de personaje** en el mismo lugar donde conseguiste este libro, que te ayudarán a ordenar todo.

Más importantemente... ¿alguna vez jugaste **UNO**? ¿Tienes un mazo cerca? Si así es, ¡genial! En lugar de utilizar dados (como la mayoría de los juegos de rol) este juego utiliza **un mazo de cartas de UNO** cuando la suerte entra en la historia. Te lo explicaré luego.

Preparación

Una vez que un jugador ha elegido ser el Narrador, ya estás casi listo. Para facilitar las cosas, voy a referirme de aquí en más a los jugadores que no son el Narrador como “**Jugadores**”. J mayúscula.

Cada Jugador crea un personaje que va a interpretar durante la aventura, siguiendo las instrucciones de las próximas páginas.

Mientras tanto, el Narrador mezcla el mazo de cartas, y procede a repartir **10 Cartas** a cada Jugador, boca abajo—éste será **su mazo**.

Una vez que todos los Jugadores tienen su personaje y su mazo, el Narrador puede decir un par de palabras introductorias sobre el escenario, presentar a los personajes, y comenzar la aventura.

Los Relatos

Se encuentran en una taberna. O en otro lugar. ¡Éso está en manos del Narrador ahora! Pero, ¿por dónde empezar, y a dónde ir?

Supongo que nunca te conté de qué se trata este juego, ¿verdad? Lo lamento, me entretuve con la sección cliché de “¿Qué es un juego de rol?” que mis colegas libros de reglas suelen tener.

Este juego... ¡es un juego de **fantasía**! Con espadas, monstruos, calabozos, aventureros altos y—momento, eso no es verdad. Seguro conoces al género de la fantasía, pero he decidido optar por una escala más pequeña. En más de un sentido.

Los Jugadores no se embarcan en grandes aventuras donde el mundo peligra. Éste es un juego sobre gente pequeña haciendo sus cosas. Gnomos, Enanos, Goblins y demás gente pequeña que a la fantasía le gusta olvidar, encontrando aventuras en su vida diaria.

La mayoría no son guerreros, y prefieren enfrentar a las amenazas con palabras y cautela. Los personajes en este juego no son más que simples aldeanos encontrándose en una situación inusual. ¡La llamada de la aventura está ahí fuera! Pero no muy lejos de casa. A decir verdad, preferirían estar de regreso para la hora de la cena.

Creando Personajes

Está bien, vamos a crear un personaje. No te preocupes, esto no tomará mucho de tu tiempo. Necesitarás elegir una **Familia**, **dos Trabajos**, y luego tomar algunos **Objetos**.

Empecemos por lo básico: otórgale un **Nombre** a tu personaje, e imagina **cómo son**. Puedes elegir hacer esto primero, o volver cuando ya hayas explorado las demás opciones. Puedes tomarte todo el tiempo que necesites.

Paso 1: Elige una Familia

Tu Familia representa tus rasgos innatos, tu apariencia, y todas las peculiaridades y desventajas compartidas por la mayoría de tus familiares y conocidos de tu mismo origen. En la mayoría de los casos, también se relaciona a dónde creciste y cómo fuiste criado.

La Familia es más que sólo el grupo natural al que perteneces. Es también sobre cultura, sobre amigos, sobre los relatos y canciones que conoces de corazón, los hábitos que has adoptado, y las palabras que usas durante una charla. Piensa en ella un poco, y puede ser una herramienta muy útil para interpretar a tu personaje.

En cuanto a las reglas, se tiene en cuenta al Intentar acciones, influenciando cuántas cartas puedes tomar por vez dependiendo de si tu Familia **te ayuda** o **juega en tu contra** durante una situación.

Enano: Eres fuerte y resistente. Vives bajo tierra, por lo que no sufres la falta de luz. Los enanos son famosos por sus pobladas barbas y cejas, y las enanas son igualmente orgullosas de su pelo trenzado. Los Enanos suelen tener un amor por la camaradería y la bebida entre ellos, pero no son muy amigables con los extraños.

Gnomo: Naciste con un talento para la magia. Vives en el bosque, y puedes comunicarte (pero no charlar) con la mayoría de las criaturas del bosque. Has crecido rodeado de amplio conocimiento, lo cual te hace muy sabio. Tu extrema curiosidad, sin embargo, hace que te distraigas fácilmente mientras haces tareas "aburridas".

Goblin: Te sueles describir como "verde", aunque tus grandes orejas, enormes ojos y afilados dientes también son dignos de mencionar. Para alguien cuya gente suele habitar pantanos y cosechar pequeños hongos, eres bastante creativo y habilidoso al moverte. La valentía es un concepto ajeno a tí, sin embargo, haciéndote bastante temeroso en situaciones aterradoras o estresantes.

Mediano: Las colinas campestres son tu hogar, y te quejas de sólo imaginar tener que dejarlas. Por suerte, tu naturaleza carismática te ayuda a atravesar la mayoría de las situaciones con facilidad, y puedes moverte muy sigilosamente si hablar no es una opción. Por otro lado, el trabajo duro y las tareas complicadas no son tu punto fuerte. Eres orgullosamente holgazán, y así te gustan las cosas.

Kobold: Supuestamente descendes de los grandes Dragones, aunque te ves más como un cocodrilo que viste harapos y camina de manera extraña, con miembros pequeñitos y un largo hocico lleno de dientes puntiagudos. Tu ascendencia es demostrada por tu capacidad de escupir fuego, pero definitivamente no heredaste el vasto intelecto de tus ancestros. A decir verdad, no eres muy listo.

Hongombre: Eres un hongo encantado con más o menos la forma de una persona, y no hay dos individuos de tu gente que se vean parecidos. Eres bastante flexible y resistente en tu propia y hongosa forma. Vives cerca de los Goblins, cuya dieta los ha convencido de que intentas vengarte de ellos, pero hablas y te mueves con tanta lentitud que tu gente nunca ha podido decirles lo contrario.

Främling: No eres de por aquí, y no estás seguro de cómo llegaste a estas tierras. No eres un Mediano o un Enano, porque no eres tan peludo. No puedes ser un Gnomo tampoco, ¡tus orejas son muy redondas! De donde sea que hayas venido, encuentras hospitalidad y miradas raras en igual medida. Eres bastante observador, eso es seguro, pero hasta ahora tu optimismo ciego te ha estado dando más problemas que soluciones. A la hora de elegir Objetos durante el Paso 3, agregas a la lista algunas de las cosas que pueden haber estado en tu mochila al llegar aquí: una **Cámara Instantánea**, un **Walkman**, o un par de **Walkie-Talkies**.

Paso 2: Selecciona Dos Trabajos

Te dije que estos aventureros eran simples aldeanos, ¿no?

Cada personaje comienza con **dos Trabajos** que representan las cosas que saben y a qué se dedican en su vida diaria. No tiene que ser necesariamente su ocupación exacta, es simplemente un buen método para mantener pequeños grupos de conocimiento juntos.

Siempre puedes pensar nuevos Trabajos junto al Narrador si la lista no cubre algo que quieres hacer. No puedo detenerte, ¿verdad?

Alquimista: Manejas pociones e ingredientes mágicos todos los días, y puedes preparar extraños brebajes y mezclas con aptitud.

Artesano: Eres capaz de crear bellas y únicas obras de arte, incluso con materiales de dudable calidad que encuentras en el camino.

Bibliotecario: Sabes mucho sobre escritura, historia, tradiciones, idiomas y acertijos, haciéndote prodigiosamente sabio y estudioso.

Brujo: Has estudiado mucho sobre la magia a través de los años, haciéndote un erudito de lo arcano. Conoces **3 Hechizos**.

Cartógrafo: Puedes dibujar increíbles mapas, y tu habilidad para recordar lugares y caminos hacen que raramente te pierdas.

Cocinero: Tus comidas son exquisitas, y eres muy bueno para manejar (y obtener) ingredientes mundanos. Además, has desarrollado muy buenos sentidos del gusto y el olfato.

Explorador: Eres bueno para explorar terreno difícil, escabullirte de posibles amenazas, y salir corriendo si las cosas no salen bien.

Farolero: Te manejas bien a través de las laberínticas calles de las grandes ciudades—en especial durante la noche—y siempre sabes dónde encontrar cosas y personas que buscas en un asentamiento.

Granjero: Estás acostumbrado a trabajar cultivos y cuidar ganado, y estás familiarizado con tareas laboriosas y prolongadas.

Guardia del Pueblo: Tu corazón está en lo que te permita proteger a quienes te rodean, convirtiéndote en un hábil guerrero y defensor.

Herrero: Sabes mucho sobre equipaje y materiales de todo tipo, y tu habilidad para armar objetos es inigualable. O eso dices tú.

Ingeniero: Eres muy bueno usando y armando aparatos, artilugios mecánicos, y una gran variedad de herramientas y maquinaria.

Juglar: Te consideras un gran animador y artista en muchos sentidos, y eres muy bueno manejando una audiencia.

Ladrón: Eres un bribón deshonesto y problemático capaz de mentir de manera muy convincente y de hacer todo tipo de pícaros trucos.

Leñador: Te has acostumbrado al bosque y a sus peculiaridades, convirtiéndote en un hábil cazador, maderero y carpintero.

Mercader: Te manejas bien con los trueques y viajando por las rutas de comercio, y eres un ávido tasador de bienes valiosos.

Minero: Sabes mucho sobre rocas, gemas y minerales, permitiéndote reconocerlas fácilmente y saber exactamente cómo excavarlas.

Médico: Has estudiado para reconocer muchos tipos de heridas y enfermedades, y puedes sanar a cualquiera en muy poco tiempo.

Naturalista: Conoces mucho sobre el mundo natural, desde las plantas y hierbas que encuentras en las afueras, hasta todos los significados de las estrellas que adornan el cielo.

Noble: Provienes de un hogar adinerado, ya sea por mérito propio o por herencia. Tienes la presencia de un líder, y cuentas con medios de ser convincente, y honesto, al intercambiar favores.

Obrero: Sabes mucho sobre materiales y arquitectura, qué hace que una estructura sea fuerte y estable, y cómo traerla abajo.

Padre: Tienes hijos en casa, o has obtenido experiencia paternal de una forma u otra. En cualquier caso, sabes cómo consolar y comunicarte con niños de todo tipo.

Pescador: Has pasado mucho tiempo pescando sobre o cerca del agua, haciéndote un hábil experto en actividades relacionadas.

Vagabundo: Honestamente no sabes mucho, pero siempre estás lleno de rumores e información que escuchaste durante tus viajes.

Paso 3: Toma Tres Objetos

(Siempre tienes las herramientas necesarias para tus Trabajos.)

Finalmente, es hora de elegir las cosas que has estado llevando todo este tiempo. Comienzas con **tres Objetos** de la siguiente lista:

Alabarda de Guardia: Por más impresionante que se vea, es totalmente desafilada. Se utiliza para presumir contra bestias, ahuyentarlas, y golpearlas (de ser necesario). Muy útil para alcanzar cosas.

Bebida de Oni*: Un fuerte licor de arroz elaborado por amistosos gigantes del río, que causa mucha calidez y sueño al ser bebido.

Bolsa de Gemas: Lleva 3 gemas, que puedes intercambiar para pagar por un objeto, un servicio o un favor de algún tipo.

Botella: Un pequeño contenedor para líquidos y objetos pequeños. Los objetos marcados con un * dejan atrás una Botella al usarse.

Café Enlatado*: Al ser preparado y servido, tomar sólo una taza es suficiente para despertar a quien sea.

Caja de Bichos: Una caja de fósforos llena de bichitos inofensivos.

Caja de Música: Esta pequeña caja de madera contiene un mecanismo que toca una hermosa melodía. Sólo necesitas darle cuerda.

Catalejo: Te permite ver cosas con claridad desde muy lejos.

Cebolla Pestilente: Esta cebolla de inusual tamaño tiene un fuerte hedor que puede ahuyentar animales y hacer llorar a las criaturas.

Dulce de Bayas*: Un sabroso postre dulce amado en estas tierras.

Farol del Gondolero: Emite una luz decente e incapaz de apagarse.

Globos: Tres globos hechos de una tela flexible. Si te los atas a todos juntos y los inflas, ¡comenzarás a flotar!

Gran Escudo: Utilizado como protección. Con buen posicionamiento y reflejos, también se puede utilizar para proteger a los demás.

Guanteletes de Topo: Guantes con enormes garras, utilizados para cavar tierra más rápido y con mayor comodidad que con una pala.

Guantes de Horno: Protegen tus manos para que no se quemem.

Imán: Atrae metales y se pega a ellos con gran fuerza.

Instrumento Antiguo: Un instrumento que has tenido durante un buen tiempo, pero que aún puede usarse para tocar melodías. Debes describir qué instrumento es cuando lo eliges.

Jabón: Aunque está hecho para usarse para limpiar cosas, también puede tornar resbaladizos a las superficies y los objetos.

Juego de Té de Arcilla: Prepara un té, respira, y calma tus sentidos.

Llama Embotellada*: Un pequeño espíritu del bosque que puede vigilar o explorar un área por un rato al ser liberado, antes de regresar con cualquier información recopilada y desvanecerse.

Manual: Una referencia útil para un tema de tu elección. Debes elegir el tema que trata al elegir el Manual.

Megáfono: Los sonidos que lo atraviesan suenan más alto al salir.

Máscara Espantosa: Una máscara de madera tallada como la cara de un monstruo, capaz de aterrar a alguien si es bien utilizada.

Pan: Puedes hacer sándwiches, tostadas, y atraer palomas.

Paraguas: Te protege de la lluvia, y te permite caer lentamente y deslizarte por el aire.

Parche Mágico: Un parche adhesivo, eternamente reutilizable, utilizado para fijar cosas en su lugar y arreglar agujeros o roturas.

Pedernal: Una piedra cálida y rojiza que enciende llamas al golpear una superficie. Suele utilizarse en hornos y chimeneas.

Poción de Salud*: Cura cualquier dolencia o herida al beberla.

Pollo de Goma: Un pollo de goma con una polea en el centro. ¿Para qué podría servir?

Soga y Gancho: Utilizado para agarrar y atar cosas, o subir y bajar superficies empinadas. Muy resistente cuando el gancho está fijo.

Varita de Raíz: Se usa para lanzar un hechizo almacenado en él. Elija un hechizo de la lista al recogerlo.

Cómo Jugar

El ciclo general de un juego de rol, en realidad, es bastante simple:

El Narrador **describe una situación**, los Jugadores **responden actuando como su personaje**, y el Narrador **cambia la situación** en función de las acciones de los Jugadores. Eso es todo, de verdad.

Si las intenciones de un Jugador requieren **suerte**, o si el resultado cambia **según su desempeño**, el Narrador pide un **Intento**.

Intentos

Toma una carta boca arriba de **tu mazo**—las 10 cartas que recibiste al comienzo del juego. Puedes tomar una carta adicional por cada aspecto de tu personaje que **te ayuda**: tu Familia, tus Trabajos, o tus Objetos, una carta por categoría, **hasta cuatro cartas**.

No tomas la primera carta si estás **Herido** o si tu Familia **juega en tu contra**, pero aún puedes robar cartas adicionales.

Suma los valores de todas las cartas del mismo color. Algunas cartas modifican los valores. El mayor valor determina tu resultado:

0 a 5

Fracaso...

(algo salió mal, y fallaste. ¡qué lastima!)

6 a 10

Éxito!

(lo hiciste bien, y triunfas con pocos problemas)

11 o más

Gran Éxito!

(eso salió genial! algo bueno pasa en tu favor)

Al terminar, el Narrador describe lo que sucede a continuación, y las cartas que robaste son quitadas del juego.

Cansancio

Tu mazo es, en parte, una medida de cuánto espíritu aventurero todavía tienes en tí antes de necesitar un descanso. Quedarse sin cartas significa que estás demasiado exhausto para enfrentarte a cualquier dificultad, y actúas con el mínimo esfuerzo todo el tiempo.

Cuando se están quedando sin cartas, el grupo puede decidir tomar un respiro o una siesta. El Narrador devuelve todas las cartas descartadas al mazo principal, mezcla, y reparte nuevamente.

Un **respiro** es un descanso de un par de minutos, y restaura **hasta 5 cartas** a tu mazo. Puedes beneficiarte de dos respiros antes de necesitar una siesta prolongada para restaurar tus cartas.

Una **siesta** necesita un lugar cómodo y seguro para dormir un par de horas, y restaura **todas tus cartas gastadas**.

Heridas

Nadie dijo que las aventuras eran fáciles. Si algo **te hiere** en alguna medida significativa—física o emocionalmente—no puedes tomar la primera carta al Intentar tareas, y **necesitas un respiro** para curarte.

Si eres herido de nuevo, te **desmayas** y **necesitas una siesta** para recuperarte. Tus amigos te cargan a todos lados hasta entonces.

También puedes **curarte** con **una comida abundante**, tomando una **Poción**, o siendo tratado (con un Intento) por un **Médico**.

Contiendas

Una competencia entre un Jugador y un adversario funciona igual que un Intento normal, pero ambos toman cartas **una por una**.

El **contendiente** toma una carta primero, luego el Jugador, y así hasta que ambos **se quedan sin cartas** para tomar, o el Jugador **decide terminar** la Contienda en su turno. ¡El **valor más alto** gana!

Narrador: Utiliza tu criterio al decidir cuántas cartas tomar. Ten en cuenta que los adversarios también pueden Herirse y Cansarse.

.. Las Cartas ..

(y qué significan)



Los **Números** de un mismo color se suman.
Las cartas de **valor 0** valen **10**.

$$2 + 3 + 4 = 9$$



La **Carta de Salto** anula el último **número** tomado del mismo color.

$$7 + \text{Salto} = 0$$



La **Carta de Cambio** duplica el valor de un **número** del mismo color.

$$4 + \text{Cambio} = 8$$

.. Las Otras Cartas ..

(y lo que significan, también)



La **Carta Toma 2** vale **2 de su color**, y tu mazo recupera hasta 2 cartas.

$$3 + \text{Toma 2} = 5$$



El **Comodín Toma 4** vale **4 de cualquier color**, y tu mazo recupera hasta 4 cartas.

$$6 + \text{Comodín Toma 4} = 10$$



El **Comodín** permite a **los números de cualquier color** sumarse entre ellos.

$$2 + 4 + 3 + \text{Comodín} = 9$$

Magia!

La magia está en todos lados en estas tierras encantadas, pero pocos realmente pueden llamarse hechiceros. Los **Brujos y Brujas** dedican su tiempo a estudiar estas artes, escribiendo en gruesos grimorios llenos de conocimiento mágico, y portando impresionantes sombreros que canalizan sus habilidades. Algunos incluso afirman que mientras más grande el sombrero, mejor es el mago, la fuente de muchas disputas escabrosas entre estos eruditos.

Un buen hechicero tiene al menos **tres hechizos** en su colección, además de la magia menor que usan a diario. Los seres mundanos usualmente no tienen acceso a la magia, pero cualquiera puede usar una **Varita de Raíz** que lleva un hechizo dentro suyo, sin importar su talento mágico.

Cómo Utilizar Magia

¡La magia es una cosa caprichosa e impredecible! Nadie dijo que manipular las mismas leyes de la naturaleza no tenía sus riesgos.

Al intentar lanzar un **Hechizo**, dices la **palabra mágica** en voz alta, e Intentas para ver si funciona. Un resultado entre 6 y 10 significa que el hechizo surge **perfectamente**, bajo tu control. Sin embargo...

Fallar un hechizo **apaga** la magia en tu Varita o Sombrero por un rato. Por otro lado, un hechizo con un resultado de 11 o más resulta en un **Estallido**—una fuerte descarga de energía mágica que resulta en un hechizo que es **demasiado poderoso** para que tu Varita o Sombrero lo soporte, provocando un efecto que **tú no controlas**.

En cualquier caso, un implemento mágico apagado o sobrecargado requiere que **lo arregles durante un respiro**. De lo contrario, los nuevos intentos de utilizar magia sufren las desventajas de estar Herido. Si otro hechizo resulta en aún más daño, tendrás que esperar a que se enfríe **durante una siesta**, y es inútil hasta entonces.

Los hechizos **se desvanecen** después de un rato, pero puedes **elegir terminar el efecto** antes, siempre y cuando no haya estallado.

– Lista de Hechizos –

¡ÁBRETE SÉSAMO!: Abre gentilmente una puerta o cerradura.

- **Estallido**: Abre todo lo que esté técnicamente "cerrado" en el área.

¡A-HEMI!: Hace que tu voz suene significativamente distinta.

- **Estallido**: Tu voz se torna atronadora, fuerte e intimidante.

¡BENGALAS!: Dispara una serie de lindos fuegos artificiales al cielo.

- **Estallido**: Las bengalas se disparan en todas direcciones. ¡Auxilio!

¡BOOM!: Provocas una explosión ruidosa pero inofensiva, dejando al objetivo cubierto de polvo y cenizas.

- **Estallido**: El objetivo, junto a lo que sea que esté alrededor de él, es lanzado por los aires a gran velocidad.

¡BRISA!: Un gentil viento sopla por el área en la dirección que eliges.

- **Estallido**: Una incontrollable e imparable ventisca sopla a través del área en una dirección inconveniente.

(idesvanecer!): Hace que el objetivo sea debatiblemente invisible, aunque puede verse a sí mismo. Esta palabra mágica se **susurra**.

- **Estallido**: El objetivo se torna totalmente invisible, hasta para él.

¡EN-GRAND-OI + REDUCTOI!: Hechizos hermanos que hacen que las cosas crezcan al doble o se reduzcan a la mitad, respectivamente.

- **Estallido**: El objetivo se hace gigantesco, o entra en un bolsillo.

¡ILUSIÓN!: Crea un disfraz o ilusión visual de pésima calidad, pero que resulta extrañamente convincente.

- **Estallido**: La ilusión se ve, oye, e incluso se siente muy real.

¡LEVITATO!: Hace que el objetivo flote por un rato, bajo tu control.

- **Estallido**: El objetivo flota como si estuviese sumergido en agua, fuera de tu control. Por suerte, el objetivo puede "nadar" en el aire!

¡MISIL MÁGICO!: Se choca levemente con el objetivo, molestándolo.

- **Estallido**: Una ráfaga de saetas knockea al objetivo en segundos.

¡RANA!: Convoca una rana normal y amistosa que te sigue y te hace compañía. Salta hacia donde haya bichos para comer.

- **Estallido**: Convocas una rana de aprox. el doble de tu tamaño.

Narrando Aventuras

(un par de consejos para dirigir el juego)

Creo que ya cubrí todo lo que necesitas saber para comenzar a jugar. Pero, ¿y si quieres ser el Narrador? Espero que estos consejos ayuden tanto al Narrador novato como al experimentado.

Es Narrador, no Cuentacuentos: Tu objetivo no es contar una historia, si no entablar una conversación con los Jugadores y crear una historia juntos a través de las situaciones que surgen durante el juego. Las cosas no siempre saldrán como las planeaste—¡eso está bien! Es parte de la naturaleza de un juego de rol. Piensa en algo e improvisa. Si los Jugadores se atascan, ¡ayúdalos! Deja que jueguen tu aventura a su manera.

Alegre: Mantén las cosas pacíficas, fantásticas, y divertidas. Hay mejores juegos que jugar para aventuras más serias y oscuras. Si tu aventura puede resultar en una linda anécdota que haría a tu mamá sonreír si se la contaras, estás en el camino correcto.

Corto: Estas reglas están hechas para jugar historias que pueden desarrollarse en una sesión o dos. Si te soy honesto, no sé si puedes alargarlas más que eso, pero lo dudo. Tu aventura debería ser bastante sencilla y concluir después de un puñado de objetivos completados, en sólo un par de horas de principio a fin.

Cómodo: Toma descansos cada tanto. Tómate tu tiempo para describir el área alrededor de los jugadores y ensimismarlos en tu mundo. Déjalos contar historias alrededor de una fogata si es lo que quieren. Desafíalos sólo lo suficiente para que tu aventura sea llamada aventura, pero no los fuerces a estar alerta todo el tiempo.

Retos Menores: Presta atención a las pequeñas cosas. Te sorprenderías de lo divertido que puede ser recolectar bayas cerca del arroyo para el panadero del pueblo si haces que cada momento sea algo para atesorar y recordar. Presenta objetivos simples, y mantén las consecuencias del fracaso al mínimo si el grupo comete errores en el camino. Déjalos intentar de nuevo, de ser necesario.

Escribiendo Aventuras

Ahora que estamos en la misma página, deberías estar listo para comenzar a pensar en algo con lo que empezar a narrar. Siempre es bueno preparar algo antes de tiempo, pero ¿por dónde empezar?

El Escenario: ¿Dónde toma lugar la historia? ¿Sucede dentro o cerca de una aldea? ¿Acaso en algún lugar del bosque? Tal vez toma lugar en una sola ubicación, ¡como una biblioteca! Piensa en dónde comenzar la aventura, y a dónde podría llevar al grupo.

La Misión: ¿Qué necesitan hacer los jugadores? ¿Necesitan obtener un ingrediente especial? ¿Encontrar una mascota perdida? ¡Tal vez deben entregar algo lo antes posible! Siempre ten en mente un objetivo, pero nunca una única solución. Dales una misión, pero deja que ellos se encarguen de resolverla—¡eso es lo divertido!

El Elemento Principal: La mayoría de las misiones tienen alguna clase de eje, personajes clave o elementos que la hace interesante para los Jugadores. Tal vez es el cliente que los contrata en primer lugar, o la extraña naturaleza de lo que deben encontrar. ¡Tal vez es un misterio que deben develar! Esta es tu oportunidad de pensar en todas las piezas importantes que rodean la aventura.

El Desafío: Ninguna aventura está completa si no tiene algunos problemas. Como te dije antes, los desafíos no deberían ser muy serios o peligrosos, pero deberías darle a los Jugadores algo que los haga pensar dos veces y que complique sus tareas. ¿Qué tal una especie de monstruo aterrador con quien deben amigarse o que deben ahuyentar? Tal vez tiene algo que ver con detalles del escenario—“¿Cómo llegamos a lo más alto de la torre si se han derrumbado las escaleras!”—o la naturaleza misma de su objetivo jugando en su contra. ¡Mantenlos adivinando qué hacer!

El Elenco Secundario: Espolvorea personajes interesantes a lo largo de la aventura y trata de que sean simples y memorables. No te concentres en su **historia**, ¡nunca hay tiempo para eso! Concéntrate en su **personalidad**. Piensa en cómo son y por qué están allí, y cómo su inclusión en la historia hace que ésta sea mejor.

Epílogo

Creo que eso es todo lo que puedo contarte sobre este juego.

Supongo que nuestro viaje ha llegado a su fin, ¿no es así? Bueno, sabía que no iba a durar mucho cuando comenzamos...

¡Hay muchas ideas de las que no hemos hablado aún! Tal vez algún día podré contarte sobre los **Cinco Sabios**, o qué significa la **Temporada de Faroles**. Tal vez pueda darte aún más opciones para tus singulares personajes, o formas de poder jugarlos por más tiempo, y ofrecerte un libro lleno de hermosos dibujos en lugar de solo mis palabras.

Después de todo, soy solamente un diario de viajes.

Pero... Ningún juego de rol está realmente terminado cuando su libro es leído. **Ahora está en tus manos**, como Jugador o Narrador, darle vida a lo poco que te he enseñado. Contar los relatos de los pequeños aventureros olvidados por la fantasía, que llevan vidas corrientes y se involucran en breves aventuras. Viajar juntos a tierras fantásticas en un barco construido por tu imaginación. Hacer que las palabras en estas páginas sean tuyas.

Lo lamento, nunca he sido muy bueno para las despedidas, pero... lo intentaré:

Adiós, viajero.

Te agradezco por el tiempo que hemos compartido.

Y realmente espero que nos encontremos una vez más.



100% Cuero
Digital

