

TIERRAS QUEBRADAS

AVENTURAS ENTRE LA LEY Y EL CAOS



Diario de Diseño

CARLOS FERRER PEÑARANDA

TIERRAS QUEBRADAS

Aventuras entre la Ley y el Caos

Diario de Diseño

Autor

Carlos Ferrer Peñaranda

Ilustración de portada

Mapa original de las Tierras Quebradas,
de Carlos Ferrer Peñaranda-

Diseño y Maquetación

Irma Fernández Dueñas

©2021 Ediciones t&t

www.edicionestyt.com

Versión: Septiembre 2021

La editorial agradece todos los comentarios y observaciones: hola@edicionestyt.com.



Diario de diseño

Como buena parte de la afición, soy un rolero de los 90 que retornó recientemente, fascinado con los avances que han experimentado los juegos de rol en las últimas dos décadas. **Tierras Quebradas**, como no podía ser de otra manera, es como yo, o como mis grupos de amigos: su base es la de un juego tradicional, pero ha sido aderezado con elementos ludistas y narrativos. En este artículo me lanzo a un intento de Diario de Diseño, explicando mis decisiones y fuentes de inspiración. Espero que os guste.

Carlos Ferrer Peñaranda

INTRODUCCIÓN

Cuando comencé a trabajar en el sistema de lo que ahora es **Tierras Quebradas** mi propósito no era partir de cero, sino escribir una continuación digna y mejorada de *Stormbringer*, el juego de rol basado en la saga de *Elric* que Joc Internacional publicó en España en 1990. Lo lógico habría sido, por tanto, partir del BRP (dado porcentual), y enlazar tanto por temática como por sistema. Lo deseché, sin embargo, por sus problemas a la hora de determinar grados de éxito y resolver tiradas enfrentadas.

El sistema de resolución de acciones, la tirada básica, la tomé finalmente del Interlock, conocido en España gracias a *Cyberpunk 2020*, de R. Talsorian Games. Recordemos que este se basa en el lanzamiento de 1d10+habilidad+atributo contra una dificultad (10, 15, 20, 25, siendo 15 la media).

Estos fueron los motivos de mi decisión:

- ◆ Se basa en el lanzamiento de 1d10. **Un solo dado**, lo que acelera mucho su funcionamiento en mesa, sobre todo en comparación con las reservas de dados.
- ◆ El grado de **probabilidad lineal** conseguido al emplear un solo dado, aunque menos realista, hace el juego más imprevisible y emocionante.
- ◆ El **10 explota**, de modo que se suma y permite tirar de nuevo y seguir sumando, lo que eleva la sensación de epicidad y ofrece momentos de «subidón» en mesa.
- ◆ Se mide muy fácilmente el grado de éxito. Se trata de hacer una resta sencilla entre el resultado y el nivel de dificultad.
- ◆ Las **tiradas enfrentadas** son simples e intuitivas. Se hace la tirada y el que saca más, gana. La diferencia es el grado de éxito.
- ◆ El moverse en una **escala de 10**, hace que sea sencillo calcular las probabilidades de éxito. Si tengo un 8 y necesito un 15, pues tengo un 40% de posibilidades de conseguirlo (7 o más en el dado).

En cualquier caso, **Tierras Quebradas** presenta diferencias con Interlock, algunas desde su concepción, otras después de las pruebas de juego.

- ◆ Se diferencia entre **tirada de atributo** y **tirada de habilidad**. Las de atributo tienen unos umbrales de dificultad distintos.
- ◆ La **pifia** sucede cuando se obtiene un 1 en el dado y además se falla por 5 o más. En algunas tiradas no será posible pifiarla, pero sitúa la frecuencia de aparición de pifias en el nivel que buscaba.
- ◆ Diez puntos de éxito (una diferencia de 10 o más entre la tirada y la dificultad) suponen un **crítico**, y dan lugar a una ventaja inesperada. Esto abre nuevas posibilidades narrativas en el uso de las habilidades.



- ◆ Conseguir un resultado igual a la dificultad (cero puntos de éxito) produce un **éxito parcial**, es decir, un resultado positivo, pero con una complicación o consecuencia negativa inesperada. Se trata de un elemento tomado de los juegos tipo *Power by the Apocalypse* (PbtA), que amplía las posibilidades narrativas en el uso de las habilidades.
- ◆ Cuando el nivel de la habilidad es tan alto que el éxito es seguro, no hace falta tirar. Los puntos de éxito son el resultado de restar a la habilidad la dificultad de la tirada. El jugador siempre puede decidir tirar si le interesa un resultado mejor. Esta regla de **éxito automático** ahorra tiradas y mejora la fluidez del juego. Consecuentemente, no hay fallo automático cuando sale un 1 en el dado, como sucedía en *Interlock*.

La experiencia en mesa con jugadores nuevos es que la tirada básica es fácilmente comprensible desde el principio, y que lanzar el dado e interpretar el resultado cuesta relativamente poco tiempo. Precisamente mi intención era que la parte de lanzamiento de dados y resolución de acciones fuera lo más breve posible, y que con ello aumentara el tiempo de juego dedicado a la acción, narración, interpretación... al roleo propiamente dicho.

Por otro lado, el sistema de **Tierras Quebradas** permite albergar esperanzas de éxito a aquellos con puntuaciones bajas y obliga a no confiarse demasiado a los más hábiles o poderosos. Contiene lo que para mí es el equilibrio perfecto entre el peso del azar y el de las capacidades de los personajes, y contribuye a que se den situaciones de juego más interesantes.

CARACTERÍSTICAS Y BASES DE HABILIDADES

Tierras Quebradas es un juego de habilidades. Los personajes se definen principalmente a partir de su puntuación en ellas, es decir, con lo que saben hacer. Asimismo, di por sentado desde el principio que esta puntuación iba a estar formada por la suma de dos valores: uno derivado de las características del personaje y otro que reflejara la experiencia que se posee en ese campo.

Sin embargo, vacilé desde el principio entre relacionar cada habilidad con una característica en concreto, o bien permitir que cada una se combinara con distintas características libremente durante el juego, según el caso, de la manera en la que lo hacen por ejemplo *Mundo de Tinieblas* o *Fading Suns*.

Finalmente decidí que la composición de una habilidad fuera fija, aunque esto supusiera un mayor número de habilidades. No quería ver a los jugadores buscando primero la habilidad, luego la característica, sumarlos y ya después tirar el dado. Como he mencionado anteriormente, lo que quería era reducir el tiempo en mesa dedicado a la parte mecánica del juego.

No obstante, siempre me ha gustado la forma en la que *RuneQuest* y otros productos de Chaosium establecían la puntuación inicial de las habilidades,

separándolas en grupos y asignando a cada uno una base, que se calculaba a partir de dos o más características.

Y eso fue lo que hice: el valor con el que comienza una habilidad no depende de una característica únicamente, sino que es un cálculo realizado a partir de varias de ellas. Esta operación se realiza en el momento de crear el personaje y ya no es necesario volverla a hacer durante el juego.

Las ventajas de esto son:

- ◆ Los personajes resultan menos descompensados.
- ◆ Se añade un elemento de estrategia a la hora de asignar valores a las características, y obtener así bases que nos convengan.
- ◆ Pero lo más importante, y de lo que me fui dando cuenta conforme iba probando el juego, es que de esta forma es posible reducir el número de características.

Tierras Quebradas comenzó con nada menos que diez características, que fueron reduciéndose hasta las actuales tres: **CUERPO**, **MENTE** y **ESPÍRITU**. Combinadas con dos modificadores: **ATRACTIVO** y **TAMAÑO**, permiten calcular las bases de los siete grupos de habilidades: **Agilidad**, **Comunicación**, **Cultura**, **Discreción**, **Hechicería**, **Percepción** y **Técnica**, así como la **Fuerza**, los **Puntos de Vida**, los **Puntos de Magia**, etc.

Es decir, en **Tierras Quebradas**, la parte mecánica de un personaje tiene solo cinco *inputs*, y dos de ellos son de tipo secundario. Esto proporciona las siguientes ventajas:

- ◆ Se simplifica el proceso de creación del personaje.
- ◆ Se acelera la tarea de otorgar estadísticas a los PNJs. Crearlos cuesta mucho menos espacio y tiempo.

LAS HABILIDADES

En **Tierras Quebradas** hay muchas habilidades, más que en la mayor parte de los juegos que se escriben hoy en día. En la hoja de personaje hay 52, aunque algunas de ellas como Idiomas o Artesanado son en realidad categorías, y todo sin contar las 18 habilidades de Hechicería.

Esto es el resultado del enfoque del juego, en el que las habilidades juegan un papel importante, y de la vinculación de cada habilidad con un base fija. Además, aun siendo un juego de fantasía épica, **Tierras Quebradas** pretende ser **multigénero**, y poder dar soporte a aventuras tanto de acción como de investigación, exploración o relaciones interpersonales. Bajo esta premisa entiendo que los personajes deben poder ser complejos en cuanto a capacidades y contener múltiples facetas.



No obstante, al comienzo había muchas más habilidades. El trabajo de pulir **Tierras Quebradas** en el último año ha sido en buena parte equilibrarlas y reducir su número. Así, por ejemplo, al comienzo había una categoría de habilidades llamada Lugar y otra Religión. Las dos han quedado englobadas en la habilidad **Tierras Quebradas**, que engloba el conocimiento cultural sobre el mundo de juego. Lo mismo ha sucedido con Cantar y la categoría Tocar Instrumento, que ahora es todo Música, o Conocimiento Animal, Conocimiento Vegetal y Conocimiento Mineral, que ahora se encuentra bajo el paraguas de la habilidad Naturaleza. Y algunas más.

El criterio ha sido agrupar las habilidades menos útiles o cuya diferenciación fuera demasiado sutil. Otras han quedado como estaban, aunque en otros juegos puedan agruparse. Es el caso de Saltar, Correr, Equilibrio, Nadar, Tregar y Esquivar, que en otros sistemas están comprendidas en Atletismo, pero que en **Tierras Quebradas** se reflejan por separado. Son habilidades que pueden salvar la vida a tu personaje, y que por tanto no veía bien bajo una sola habilidad.

Mención aparte merecen las **limitaciones entre habilidades**. En **Tierras Quebradas** cuando entran en juego dos habilidades a la vez, se tira solo la de valor más bajo. Por ejemplo, para combatir a caballo, Montar puede limitar la habilidad del arma usada, y Nadar puede hacer lo mismo al combatir bajo el agua.

Esto refuerza la importancia de diversificar las habilidades y otorga una importancia especial a las habilidades de Idiomas. La puntuación en el idioma que se esté usando (a no ser que sea nativo) limita las habilidades de Comunicación y otras que pueden basarse en el lenguaje, como Documentación, Música o Memorizar.

LA CREACIÓN DE PERSONAJES

Puesto que **Tierras Quebradas** está orientado a campañas extensas, con personajes de larga duración, ideé un sistema de creación de personaje algo más detallado de lo habitual, con diversas opciones que permitan personalizar a nuestro PJ.

En primer lugar, en cuanto a la asignación de características, dudaba entre un sistema al azar o un reparto de puntos. Al final decidí incluir las dos variantes, ya que cada una tiene sus ventajas. En el resto del proceso, eso sí, el azar queda completamente de lado.

Una vez establecidas las características y los modificadores, el jugador ha de elegir la edad del personaje, su origen y su profesión. Cada uno de estos trasfondos, además de tener sus consecuencias narrativas, tiene efectos mecánicos. La edad establece límites a las características y determina la cantidad de puntos de habilidad por profesión, el origen acota las profesiones

disponibles, otorga puntos en algunas habilidades y puede suponer algunas limitaciones en características. La profesión proporciona una lista de habilidades en las que repartir puntos.

Hay franjas de edad, profesiones y orígenes mejores que otros. Por esto y porque quería introducir una lista de Ventajas y Defectos, durante el proceso de creación del PJ se gestionan unos Puntos de Personaje que se ganan al optar por decisiones desfavorables y se pierden al elegir alternativas ventajosas. Los puntos sobrantes al finalizar se transforman en puntos de habilidad de libre designación con los que redondear el personaje. El resultado cumple su propósito de equilibrar entre sí a los PJs.

Tuve cuidado con las Ventajas y Defectos porque pronto me di cuenta de que podían ser un arma de doble filo. Si son muy numerosas, el jugador se abruma y el proceso de creación del PJ se alarga demasiado. Si hay pocas, acaban repitiéndose de unos aventureros a otros y pierden parcialmente su sentido. El resultado es lo que he considerado un punto intermedio.

Como rolero bebo más de los sistemas BRP, de avance granular, que de los que están basados en niveles y puntos de experiencia. Tampoco me encuentro a gusto con el concepto de clase, en cuanto a que encorseta demasiado. Como jugador prefiero PJs con muchas facetas que pueden crecer en muy distintas direcciones.

Por este motivo, en **Tierras Quebradas** las profesiones tienen como objetivo otorgar un trasfondo social, de dónde viene el aventurero, y establecer en qué habilidades el personaje es fuerte de partida. Pero no limitan ni guían en nada más. Tal como se ha visto en los testeos, este principio, en combinación con las Ventajas y Defectos y el resto de los trasfondos, hace que no haya dos chamanes, soldados o ladrones iguales.

PROGRESO DEL PERSONAJE

Como he indicado anteriormente, el avance mecánico de los PJs es granular: no hay niveles ni carreras. Mi intención ha sido dar preponderancia al PJ como una creación abierta.

La progresión se realiza en **Tierras Quebradas** de dos maneras. La primera es debido a la experiencia en el juego. Desde el principio tenía claro que las habilidades avanzarían por separado, y que se marcarían durante el juego cuando se usaran de forma significativa. Quería evitar así que los jugadores decidieran al completo el avance de su personaje, ya que a mi entender esto lleva a que todo se invierta en las habilidades que garantizan la supervivencia inmediata.

Así, al igual que sucedía en *Cyberpunk 2020*, cada habilidad cuenta con su propia reserva de puntos de experiencia. Cuando una habilidad se marca,



al final de la sesión recibe un punto de experiencia. Cuando estos superan la puntuación de la habilidad menos la Base, se produce un incremento de un punto.

La segunda forma de avanzar mecánicamente sí que queda al albedrío de los jugadores, y se halla ligada a la narración. En el periodo de tiempo entre partidas, el narrador y los jugadores acuerdan a qué se están dedicando los aventureros. El narrador acota el grado de progreso estableciendo el tiempo que transcurre, y abre las puertas a que los PJs estudien, entrenen, reciban instrucción, aprendan o inventen hechizos, fabriquen pociones o hagan uso de sus habilidades de alguna manera relacionada con la trama.

La parte de avance funcionó bien desde el principio, solamente hubo que ajustarla a la realidad de las partidas *on-line*, más cortas. Puesto que la medida del avance es la sesión de juego, tuve que definir esta como un tiempo en mesa de entre 4 y 6 horas de duración.

EL COMBATE

Sin duda lo que me ha dado más quebraderos de cabeza ha sido el combate en todas sus facetas. En un principio se resolvía de forma convencional, con una parrilla de iniciativa, ataques y defensas. Pero me di cuenta de que me pasaba lo mismo que con otros muchos juegos: que al dirigir estaba deseando que no hubiera escenas de combate, o que estas fueran más cortas.

Así, pasé de la imitación automática de otros sistemas a elaborar algo nuevo. Estos fueron los principios con los que partí:

- ◆ El combate tenía que ser rápido, solucionarse en unas cuantas tiradas.
- ◆ Pero al mismo tiempo tener una base simulacionista.
- ◆ Se debería tomar decisiones, no ser un toma y daca.
- ◆ No habría tirada de iniciativa.

La inspiración vino leyendo las reglas de *Vampiro 5ed*. El combate cuerpo a cuerpo se resolvería con una tirada enfrentada que determinaría, no el resultado del golpe de uno de los contendientes, sino el resultado de la melé en general.

Esto hace ganar en rapidez al combate por dos motivos:

- ◆ Se reduce el número de tiradas.
- ◆ El resultado más probable de un combate (90%) es un impacto.

Hizo falta afinar mucho para que la idea funcionara. He aquí algunas decisiones que tuve que tomar:

- ◆ Un problema era determinar qué sucedía con los escudos, ya que la acción de parada como tal quedaba eliminada. Me resistía a que

quedaran reducidos a piezas de armadura. Así que decidí que los escudos pasarían a sumar puntos a la Protección, pero que seguían siendo armas. Se pueden usar en algunas maniobras y, además, al llevarlos, la habilidad de Escudo puede limitar la habilidad usada para manejar la otra arma.

- ◆ Otro tema importante fue cómo determinar el daño. Siguiendo el principio de reducir al máximo la cantidad de tiradas, establecí que no se tiran dados para calcular el daño. Cada arma tiene un daño fijo, al que se suma el Modificador al Daño, y los puntos de éxito conseguidos en la melé (hasta un máximo de 10) se suman a esto. De todas formas, creé una regla opcional para tirar dados de daño, ya que puede ser la opción preferida de algunas mesas.
- ◆ Al ser un combate cuerpo a cuerpo una tirada enfrentada, pasa de ser la acción de un personaje a ser una acción compartida, en la que los dos contendientes están de acuerdo. Hubo que crear por tanto mecánicas para aceptar un combate, tratar de escapar de él o ignorarlo.
- ◆ Al mismo tiempo fue necesario pulir situaciones que en un sistema de combate tradicional están claras, pero que en **Tierras Quebradas** había que esclarecer. El ejemplo clave es la lucha contra varios oponentes a la vez, que además pueden incorporarse a la melé en distintos momentos del turno. El principio de economía de dados que estaba siguiendo fue determinante: en combate se tira el dado una vez, la existencia de varios contrincantes supondría solo un penalizador. Esto da lugar a situaciones interesantes (el personaje puede en el mismo turno acabar con un enemigo, pero sucumbir en manos de otro, y todo en la misma tirada) y acelera mucho el combate.
- ◆ Para su correcto funcionamiento, se prescinde de un sistema de acciones múltiples. Cada personaje tiene una acción principal, que puede incluir o no movimiento, y por regla general, solo hace una tirada por turno de combate.
- ◆ Las maniobras de combate se adaptaron a este sistema y se introdujeron nuevas para que se pudieran adoptar estrategias de combate concretas (subir la guardia, derribar, solo defenderse).

La solución del problema de la **iniciativa** va de la mano con la empleada para resolver los combates cuerpo a cuerpo. Si no se examina cada golpe por separado, sino el desenlace del enfrentamiento durante ese turno, entonces no importa quién golpee primero. El primer golpe, o el segundo o el tercero, pasan a ser un ornamento, que puede dar color a la narración del combate, pero que no tiene efectos mecánicos.

Al prescindir de estos grilletas, pude hacer lo que tenía en la cabeza desde que jugué por primera vez a un PbtA: crear un sistema de iniciativa parcialmente narrativo en el que el orden se estableciera por sentido común.

Dividí así el **turno en cuatro fases** y asigné a cada tipo de acción una fase en la que tendría lugar. Por ejemplo, disparar un arco cargado sucede en la



primera fase, y enzarzarse en melé con un enemigo a menos de 15 metros, en la segunda. Si resulta importante saber qué acción dentro de una misma fase tiene lugar antes, se puede comparar la base de Agilidad de los implicados.

A esto, añadí enjundia estableciendo una ronda de declaración de intenciones, que se realiza por orden inverso de Mente, de forma que los personajes más inteligentes declaran al final.

El resultado fue tremendamente satisfactorio. El narrador y los jugadores declaran en primer lugar y después el narrador va describiendo la escena desde la fase uno a la cuatro, sin necesidad de hacerlo explícito, pidiendo tiradas y decisiones en el momento oportuno. La interrupción que se produce del pase del juego normal a la escena de combate queda mitigada y, si hay pocos contendientes, a veces es casi imperceptible.

Para dar más condimento al combate, elaboré una mecánica compleja para premiar los críticos, inspirada por la sexta edición de *RuneQuest*. Al conseguir un crítico se imprime un Golpe Épico, es decir, un efecto especial que acompaña al impacto. Hice una lista con diferentes Golpes Épicos relacionados con los tipos de arma (derribar, evitar armadura, etc.), entre los que el jugador puede elegir, y que además pueden ser acumulativos, si la cantidad de puntos de éxito lo permite. De esta manera, conseguí tres cosas:

- ◆ Incrementar los momentos de toma de decisiones.
- ◆ Añadir detalle al combate sin sobrecargarlo (los críticos son ocasionales).
- ◆ Dar un toque más épico a los críticos.

Al mismo tiempo, una tabla de pifias de uso opcional que ayuda a enriquecer el combate y ampliar el abanico de cosas que pueden suceder. Debo aclarar que en el manual incido en que en este juego las tablas pueden entenderse también como listas de ideas que el narrador puede utilizar, y no como una tirada obligatoria que se dispara en ciertas situaciones.

Por último, la dimensión simulacionista del combate viene reforzada por la atención que se presta a las **armas**. Además del daño que producen y la Fuerza necesaria para poder asirlas, las armas son definidas por el tipo de daño (cortante, penetrante, desgarrador y contundente) y su longitud (corta, media y larga). Estas características marcan diferencia entre unas armas y otras en cuanto a Golpes Épicos disponibles, heridas graves que pueden causar y su uso en algunas maniobras o situaciones de combate.

Las **armaduras**, por su parte, están divididas en blandas o duras, según su vulnerabilidad o no a las armas contundentes. En **Tierras Quebradas** no hay localización de daño, dentro del principio de evitar el mayor número de tiradas posible, por lo que se contempla el uso de casco o yelmo como un añadido a la Protección.

SALUD Y HERIDAS

Mi sistema favorito de daño es el de la primera edición de *Kult*, donde los personajes no sufrían puntos de daño, sino que recibían heridas de diferente consideración. No quise renunciar a la granularidad que aportan los Puntos de Vida y Puntos de Daño, pero apliqué el principio de que cada impacto supone una herida, y que esta puede ser de diversos tipos.

Así pues, según la cantidad de PV máximos de un personaje, este recibirá heridas de distinta consideración (rasguño, leve, grave y mortal) según la cantidad de Puntos de Daño. Cuanto más resistente, más daño hará falta para acarrearle una herida grave, por ejemplo. Perderá además PV de forma convencional.

Esto significa una mayor complejidad que un sistema de reserva de PV o de niveles de salud sucesivos, pero tiene las siguientes ventajas:

- ◆ Se da importancia a la herida como tal, lo que tiene un importante valor narrativo. Cada herida sufrida se apunta en la hoja de personaje por separado. Se sabe qué la ha causado, dónde está y que gravedad tiene. Un golpe no es simplemente algo abstracto y olvidable: hay que prestarle atención por separado.
- ◆ En esta línea, se da pie a mecánicas muy interesantes. Cuando se intenta curar a un personaje, cada herida necesita de una tirada distinta. Las heridas se curan por separado, y pueden además infectarse si no son tratadas, también de forma separada.
- ◆ Se evitan situaciones ridículas. Nadie muere al recibir un rasguño o una herida leve. Sí puede quedar incapacitado, cuando sus PV llega a cero.

Para complementar el sistema de salud, ideé una **tabla de heridas graves** que se puede usar, si el narrador lo considera necesario, para determinar los efectos concretos de una de estas heridas. Por su concepción, simula hasta cierto punto lo que sería una tabla de localización de daño típica. Al igual que la tabla de pifias, puede comprenderse únicamente como una lista de ideas.

Todo esto queda redondeado con los **estados de salud**. Desde el principio estaba preocupado con la cantidad de modificadores que había diseminado por el juego. Estos tienen dos problemas: que hay que acordarse de ellos y que hay que sumarlos o restarlos, muchas veces de forma acumulativa.

Mi solución fueron dos estados de salud: Debilitado e Incapacitado. Cuando se está Debilitado se lanza 1d6 en lugar de 1d10 en todas las tiradas. Más divertido, más gráfico y más fácil que los modificadores. Muchas situaciones pueden conducir a este estado (enfermedad, cansancio, intoxicación...), con lo que fue la solución para muchas mecánicas de juego. El estado de

Incapacitado no permite realizar acciones, y puede llegarse a él al entrar en Debilitado dos veces.

De esta forma, dos heridas leves o una grave llevan al estado de Debilitado. Dos heridas graves, al de Incapacitado. El juego, y en concreto el combate, se agilizó mucho una vez introduje estas mecánicas.

LA CARGA

Desde el principio conté con un sistema de Carga basado en el de *RuneQuest*, aunque muchas veces dudé de su utilidad y su sentido. Finalmente me di cuenta de que en las historias de **Tierras Quebradas** el equipo es importante, y que la Carga es la mejor manera de regular el estorbo ocasionado por armas y armaduras.

Podría haber asignado penalizadores para diversas armaduras o armas grandes, pero esto resultaba igual de pesado y carecía del elemento de gestión de recursos que tanto me gusta.

Así pues, había que hacer la Carga algo tragable, que no estuviera modificándose todo el tiempo durante el juego, sino que permaneciera más o menos estable. Pensé así en que la Carga provocara un penalizador por rangos, al igualar la Fuerza una, dos o tres veces.

De acuerdo con la experiencia en las partidas de prueba, con estas reglas los jugadores cuidan que sus personajes no estén sobrecargados y la mayoría de ellos no tiene penalizador por Carga. Los PJs orientados al combate la suelen tener al -1, por sus armas y armadura, y esto apenas se modifica durante el juego.

Como en *RuneQuest*, el penalizador por Carga solo se aplica a ciertas habilidades. Cuando llega a -3, el personaje queda debilitado, y tiene efectos generales en sus capacidades.

METAMONEDAS

Una de las diferencias entre el rol en la actualidad y el que jugaba cuando era adolescente es la mayor preeminencia de las metamonedas y el aspecto lúdico, y la gran cantidad de cosas divertidas que se pueden hacer en la mesa de juego. He intentado introducir mucho de esto en **Tierras Quebradas**.

La primera metamoneda que planteé fue la **Fortuna**, que tendría como objetivo equilibrar el juego a favor de los protagonistas. El sistema de **Tierras Quebradas** es duro a dificultades altas, y el combate es rápido y mortal.

Quería un juego de héroes y heroínas, donde los jugadores se sintieran con cierta fuerza, con la capacidad de enfrentarse a retos superiores.

Tras varias modificaciones la Fortuna permite tres cosas: repetir tiradas, darle fuerza a una tirada sumando un dado extra y reducir el daño sufrido a la mitad. Además, puede tirarse como una característica más en ciertas situaciones.

La Fortuna es lo que diferencia a los héroes de los meros comparsas, por ello su recuperación está ligada a un aspecto del juego que quería resaltar: las guías interpretativas, como explicaré más adelante. Su presencia añade un elemento de gestión de recursos al juego: los jugadores han de pensar qué acciones o situaciones son de importancia y merecen el gasto de Fortuna, y en cuáles es mejor arriesgar.

La segunda metamoneda en importancia es el **Destino**. Mi inspiración fueron los puntos Fate y otros recursos similares que permiten a los jugadores intervenir en la narración. En mi opinión, la posibilidad de dejar aspectos de la historia en manos de los jugadores es un gran aporte de los últimos años, y mi propósito con esta metamoneda fue introducir el concepto sin convertir por ello **Tierras Quebradas** en un juego narrativo.

El Destino se centra en unos campos específicos, según el tipo, lo que introduce un elemento de estrategia en su uso, y sus efectos siempre pueden ser limitados por el narrador. En mesa, permiten simular esas grandes casualidades y giros a favor de los protagonistas que se dan en el género de aventuras, y en mi opinión fomenta además el cliché de «elegidos por el Destino» que rige las obras de Michael Moorcock.

Los puntos de Destino pueden salvar una situación, y con los testeos quedó claro que podían también sacar la historia de puntos muertos, dinamizando el juego. Su adquisición se vincula con el cumplimiento de ciertas guías interpretativas, reforzándolas, y con la consecución de los objetivos de la aventura. Sirven así, además, como recompensa final.

El mayor problema al que me enfrenté con los puntos de Destino fue equilibrarlos con la Fortuna, para que su uso no fuera ni innecesario ni imprescindible, y al mismo tiempo limitar la frecuencia en la que se podían gastar, para evitar que un grupo con suficientes puntos acumulados pudiera resolver una aventura entera sin sensación de reto ni peligro. Así, establecí que un personaje solo puede gastar un punto de Destino por sesión de juego.

Por último, inspirado en juegos como los del sistema *2d20* o *Savage Worlds*, añadí una metamoneda para el narrador, el **Infortunio**, que funciona exactamente igual que la Fortuna pero aplicada a PNJs. El Infortunio es una herramienta destinada a equilibrar las aventuras y aumentar, si es necesario, el nivel de dificultad sin «jugar sucio».

GUÍAS INTERPRETATIVAS

La intención de **Tierras Quebradas** es la de ser un juego de rol convencional, en el que los jugadores se enfrentan a un desafío que les propone el director de juego. Aun así, atraído por las tendencias narrativas en los juegos de rol, consideré desde el principio introducir elementos en el sistema que reforzaran la parte interpretativa del juego. Quería que se recompensara interpretar bien, y no me refiero a hacerlo teatralmente, sino a dar vida al personaje. Me parece que es una parte importante de la diversión en la mesa.

El resultado fueron las Guías Interpretativas, que también dieron algunas vueltas desde su concepción. Los PJs tienen así una **Motivación**, es decir, un objetivo vital, unas **Pasiones**, que son emociones positivas y negativas que pueden dominarlos, una **Mentira**, que es una creencia que están destinados a perder, y los **Rasgos de Personalidad**.

Estaba la opción de que cada guía interpretativa tuviera sus propias mecánicas, y en parte así ha sido, pero quería que hubiera un factor común que las uniera y simplificara su uso. La solución fue vincularlas a la Fortuna y al sistema natural de desarrollo del personaje. Al igual que en **Tierras Quebradas** las habilidades se marcan tras su uso, lo mismo sucede con las Guías Interpretativas. Cuando salen a relucir, y esto supone un aporte para la historia, se marcan y otorgan al final de la sesión de juego un punto de Fortuna cada una.

Teniendo en cuenta que hay 8 Guías, la recuperación máxima de Fortuna es de 8 puntos por sesión, lo que se ajusta a la escala utilizada en el juego. La experiencia en los testeos demuestra que la recuperación media de Fortuna oscila entre los 2 y los 4 puntos.

Excepto los Rasgos de Personalidad, el resto de las guías tiene efectos mecánicos propios. La Motivación, al cumplirse, supone una recompensa en forma de puntos de Destino y experiencia. La Mentira, al perderse, también proporciona Destino. Esta guía, por cierto, es uno de los aportes narrativos de los que me siento más orgulloso, al conllevar una evolución progresiva en las creencias del personaje.

Las Pasiones, por su parte, pueden activarse voluntaria o involuntariamente, lo que tiene efectos narrativos y mecánicos.

La contribución de las Guías Interpretativas al juego es la creación de PJs más complejos y gratos de encarnar. Según demuestran los testeos, en mesa los jugadores tratan de forzar situaciones en las que puedan relucir estos rasgos, aunque a veces pueda ser perjudicial para ellos mismos o para el grupo. Los jugadores que tratan de interpretar a sus personajes en todas sus facetas, y que por tanto contribuyen a que la partida sea más divertida y plena, se ven recompensados.

Por otro lado, quiero destacar que las Guías Interpretativas tienen un carácter modular. Las mesas de juego que prefieran separar totalmente la interpretación y el sistema, pueden ignorar en bloque las Guías Interpretativas. Lo único que se vería afectado sería el modo de recuperación de Fortuna.

LA MAGIA

Desde el principio tenía claro que la magia no debería separarse demasiado del sistema básico del juego, y que por tanto debería funcionar basándose en habilidades. La cuestión era cómo hacerlo. Una habilidad por hechizo haría el sistema demasiado restrictivo, mientras que una única habilidad para todos sería demasiado fácil. Pensé en sendas de magia con poderes que se van «liberando» de forma progresiva, pero finalmente la solución me la dio *Ars Magica*.

Este juego posee el que posiblemente sea el sistema de magia más completo que existe, pero su complejidad hace que todo el peso recaiga sobre él, y yo no quería eso para **Tierras Quebradas**. Tomé así el principio de que para lograr un efecto mágico sería necesario combinar dos habilidades: una de acción y otra de objeto (Verbos y Esferas). Pero no se podría improvisar magia; se trabajaría con hechizos, es decir, con efectos mágicos concretos y más o menos cerrados.

El propio sistema me proporcionó todo lo demás. Al combinarse dos o más habilidades mágicas, la menor limitaría a las otras en la tirada. Además, cada hechizo posee una dificultad según su poder. Para redondearlo, lanzar un conjuro acarrea un gasto de Puntos de Magia, lo que limita el poder de los hechiceros y conlleva la necesidad de gestionar los propios recursos.

Al principio la magia era más compleja. ¡Aún recuerdo las diez tablas de pifias que elaboré, una para cada Esfera! Había también ceremonias que se podían hacer para reforzar los hechizos y que diferían de uno a otro, y unas mecánicas que regulaban los turnos necesarios para que el hechizo se lanzara. Con el tiempo y las pruebas fui eliminando estos aspectos y simplificándolo todo. El objetivo fue que la magia en **Tierras Quebradas** fuera intuitiva, y que su funcionamiento se entendiera rápidamente. Así, por ejemplo, la duración y el alcance es el mismo para todos los hechizos.

En cualquier caso, sí que hay toques de complejidad que, de acuerdo con las pruebas de juego, no sobrecargan el sistema. Es posible jugar con la gestión de Puntos de Magia: gastando más PM es posible extender la duración del conjuro o aumentar el número de blancos. Hay también modificadores al lanzamiento de hechizos (preparación, imposibilidad de hablar o de usar las manos) y tres maneras distintas de recuperar PM (durmiendo, meditando y rezando).



Asimismo, remarcar que en total hay 18 habilidades mágicas: 8 Verbos y 10 Esferas. Esta gran cantidad tiene varios efectos sobre el juego:

- ◆ Hace de la magia algo restrictivo. Se necesita invertir muchos recursos durante la creación del personaje solo en estas habilidades. Esto compensa el gran poder que concede la hechicería.
- ◆ Es facilísimo imaginar nuevos hechizos. Solo es necesario pensar qué podría pasar de combinar dos o más habilidades mágicas. De hecho, cuando me di cuenta tenía más de 250 conjuros, que después reduje a 205.
- ◆ Fuerza a los PJs hechiceros a especializarse y que el jugador piense estratégicamente al asignar puntos en habilidades mágicas y elaborar su lista de hechizos.

Por último, la magia de **Tierras Quebradas** cuenta con un subsistema para la creación de objetos mágicos, útil tanto para jugadores como para el narrador, y que amplía las posibilidades de la hechicería.

LA LEALTAD

El mundo de **Tierras Quebradas** tiene como característica principal la guerra entre los dioses y su influencia sobre los mortales. La religión es fundamental para entender la ambientación y por tanto necesitaba un sistema de relación entre el PJ y lo divino.

De *Stormbringer* y *Elric* tomé los puntos de Lealtad que se acumulan al emprender ciertas acciones, y que llevan a los PJs a arriesgarse o hacer algo que les desfavorezca. Las acciones que otorgan puntos de Lealtad vienen definidas de forma gradual: para todas las religiones, para mi religión, para mi dios; y van pasando al mismo tiempo de lo más general y fácil de recordar (derrotar a un sacerdote enemigo, por ejemplo) a lo más específico. En aras de la sencillez, establecí que por regla general los puntos de Lealtad no se perdían debido al comportamiento del PJ.

El reto venía a la hora de decidir para qué servirían estos puntos. Lo primero que hice fue establecer un principio claro: acumular puntos de Lealtad, sea de la religión que sea, es (en principio) positivo. Los jugadores deberían esforzarse por conseguirlos.

Así, la primera recompensa es un punto de Espíritu gratuito al llegar a 50 puntos de Lealtad en cualquier religión. La segunda es que, al llegar a 100, el dios predilecto del PJ se manifiesta y se abre la posibilidad de sellar con él un pacto. Sobre esta parte del juego hablaré más adelante.

Pero esto pronto se hizo insuficiente. Los Puntos de Lealtad deberían poder tener, además, un efecto más claro y directo en el juego. Establecí así que

podían ser intercambiados por PM al rezar y que sería posible elevar una promesa a los dioses.

La promesa es una mecánica muy interesante, ya que tiene una gran dimensión narrativa. El PJ promete algo a un dios, realizándose una negociación entre el jugador y el narrador, y a cambio puede canjear hasta 10 puntos de Lealtad por bonificadores para gastar en las tiradas que se sean necesarias para un objetivo en concreto. De incumplir la promesa, la Lealtad restante se reduciría a la mitad.

A todo esto, cada PJ tiene una **Actitud ante lo Divino** (rebelde, servicial, etc.). Esto no solo sirve para interpretar al personaje en consecuencia, sino que al final de la sesión de juego abre la posibilidad de gestionar o gastar Lealtad de manera distinta según la Actitud.

El resultado de estas mecánicas es que el juego se enriquece y cobra un aspecto distinto al de otros juegos de fantasía. La relación con los dioses deviene importante y, al depender la Lealtad de las acciones de los PJs, esta mide en cierta manera su evolución. Un PJ puede comenzar como afín a la Ley y poco a poco ir girando hacia el Caos.

La Lealtad además es otra metamoneda con la que jugar y que gestionar, y sus mecánicas tienen siempre una dimensión narrativa que el narrador puede aprovechar y crear grandes momentos en mesa.

LOS PACTOS Y LAS BENDICIONES DIVINAS

Íntimamente unido con el tema de los puntos de Lealtad está el sistema de pactos con los dioses. Lo concebí como un juego dentro del juego, es decir, como un conjunto de mecánicas «desbloqueables» que se despliegan al llegar el PJ a los 100 puntos de Lealtad. Finalmente, para que no quedara desaprovechado, el sistema de pactos se hizo accesible desde el principio (es una Ventaja que se puede comprar), y durante el juego pueden darse situaciones que lleven a ellos.

En la ficción el pacto es un arma de doble filo: otorga poder a cambio de servidumbre o de un destino aciago al morir, pero desde el punto de vista mecánico es una mejora indiscutible. Por parte del jugador se entiende, sin embargo, como algo positivo. La idea es que no haya dudas y que en el juego se cierren pactos con frecuencia.

La primera ventaja de un pacto la tenía clara: la posibilidad de pedir intervención divina, tal como sucedía en *Stormbringer*. Esto se soluciona en el juego con una tirada de característica, lanzando la fuerza del pacto a una dificultad que depende de los puntos de Lealtad de los que se disponga. El precio es perder la mitad de esos puntos.

Pero esto no era suficiente, necesitaba algo más, y la idea vino de los beneficios otorgados por los cultos en *Elric of Melniboné*, un juego que no se llegó a publicar en España.

De esta forma, cuando se cierra un pacto, el mortal puede dedicarle puntos de Espíritu (no significa que los pierda). Con esos puntos puede comprar **Bendiciones Divinas**. Algunas de ellas son poderes, otras son incrementos de habilidades o características, y otras son favores (reunión con un ser querido, transporte...). De nuevo nos encontramos con más momentos de decisiones estratégicas y gestión de puntos, un aspecto que se refuerza con el hecho de que no es necesario invertir todo el Espíritu en un único pacto: es posible reforzar ese vasallaje más tarde o sellar acuerdos con otros dioses, aunque sean de religiones enemigas. Mi propósito con esto era fomentar los cambios de bando que con tanta frecuencia vemos en las novelas de Michael Moorcock.

Con los pactos y las Bendiciones Divinas que los acompañan no solo quise reforzar las conexiones entre la agenda de los dioses y los PJs, sino también contribuir a dar a **Tierras Quebradas** un aspecto de «largo plazo», en el que los aventureros puedan evolucionar de formas muy interesantes con el paso del tiempo. Además, desde el principio me atrajo la idea de aportar unos «poderes mágicos» alternativos o complementarios a la hechicería tanto para los PJs como para los PNJs, y hacer así el juego más diverso.

DEMONIOS Y AUTÓMATAS

En *Stormbringer*, el juego con el que intentaba enlazar, la magia estaba su-peditada a los demonios, que centraban gran parte del *lore* del juego. Mi opinión era que las mecánicas eran farragosas e incompatibles con el ambiente moorcockiano que buscaba para **Tierras Quebradas**. No hay en este mundo de juego objetos demoniacos (para ese nicho están los objetos mágicos), pero sopesaba continuamente la idea de dar más espacio y detalle a estas criaturas del Caos.

Por otro lado, en las **Tierras Quebradas** hay también autómatas y artefactos de la Ley, y pensé que merecerían que se describiera mecánicamente cómo crearlos.

De esta manera, concebí un sistema para inventar tanto demonios como artefactos y autómatas, basado en la asignación de puntos de Valor Mágico para comprar habilidades y poderes. Es un sistema reminiscente de *Stormbringer*, pero elaborado con más comedimiento. Su utilidad es tanto para los jugadores que interpreten a hechiceros o teúrgos, y quieran dar lugar a algo nuevo, como para narradores que busquen una forma fácil de crear nuevas criaturas y atribuirles poderes o rasgos físicos especiales, o al menos inspirarse en este sentido.

