



# TIERRAS QUEBRADAS

## DIRECCIÓN

Legado a este punto, sabes ya todo lo necesario para dirigir una partida de Tierras Quebradas. Sin embargo, para conseguir la experiencia de juego más satisfactoria posible, es importante conocer no solo las reglas y la ambientación, sino la intención que hay tras ellas. En este capítulo te hablamos del sentido de las decisiones de diseño que hemos tomado, de los temas que hemos querido abordar y, sobre todo, de la manera en la que puedes tenerlos en cuenta para sacarle todo el jugo al juego.

De esta forma, en este capítulo no te encontrarás consejos o instrucciones para dirigir un juego de rol, en general, sino cómo hacerlo específicamente para Tierras Quebradas. Si eres un director principiante, te recomendamos echar mano de los numerosos recursos gratuitos que hay en Internet para iniciarte en esta grata tarea.

### PROUESTA

La propuesta de un juego de rol es la promesa que este hace a los jugadores acerca de lo que va a suceder en la mesa. Conocer bien la propuesta ayuda a poner en sintonía las expectativas de los jugadores y agilizar procesos como la creación de personajes o la elaboración de aventuras. En los productos de franquicia, basados en novelas o películas, es muy fácil predecir de qué trata el juego. En Tierras Quebradas, tendrás que hacer un esfuerzo especial para transmitirlo, y eso pasa por entender bien la propuesta.

En pocas palabras, **los jugadores interpretarán a héroes modestos que viven aventuras en un mundo creíble de fantasía medieval marcado por las conspiraciones de los dioses**. Vamos a desgranar cada uno de los elementos de nuestra propuesta.

### HÉROES MODESTOS

Los jugadores interpretan a personas tocadas por el destino y que están llamadas a formar parte de la historia de las Tierras Quebradas. Esto se refleja en un nivel de poder mayor que el de las personas comunes y corrientes, gracias a los puntos de Fortuna y de Destino, que marcan la diferencia a la hora de realizar proezas y garantizar la propia supervivencia.

Sin embargo, al mismo tiempo, aunque héroes, son poco poderosos. No son ni serán superhéroes, sino meros humanos con sus limitaciones. El sistema de daño los convierte en seres vulnerables, que pueden ir al suelo de un mal golpe, y las reglas de desarrollo de personaje nunca les permitirán llegar al punto de

derrotar a un dragón en combate cuerpo a cuerpo o de salir indemnes de una caída de treinta metros.

En otras palabras, los PJ pueden arriesgarse a intentar hazañas normalmente fuera de sus capacidades, pero siempre dentro de la escala de un ser humano.

Esta aparente contradicción tiene varios objetivos. El primero es fomentar un estilo de juego en el que se sopesen los riesgos y los recursos, se busquen vías alternativas y se valore la información, los aliados y las buenas estrategias. El segundo es permitir el desarrollo de campañas largas, con personajes que sobrevivan con facilidad de unas aventuras a otras, pero que no crezcan tanto en poder como para obligarte a replantear el juego a partir de cierto momento. Por último, la concepción de los PJ como seres normales, de carne y hueso, pero tocados por la suerte o el destino, contribuye darles una verosimilitud acorde con el resto de la ambientación.

### QUE VIVEN AVENTURAS

Las historias de Tierras Quebradas obedecen a los trópicos del género de aventuras, con protagonistas que se enfrentan a peligros, obstáculos y enemigos de todo tipo para cumplir sus objetivos. Sin embargo, más allá de esta premisa, lo que sucede en una historia de Tierras Quebradas puede ser tremadamente variado.

El sistema está pensado para ser polivalente y ofrecer distintos tipos de drama. Nos encontramos con un juego de habilidades extenso y diverso, así como conjuros, ventajas y bendiciones que pueden emplearse en varios tipos de escena y cuyo interés está lejos de reducirse a la acción y al combate. Típicamente, las aventuras pueden contener también partes de investigación, interacción social, intriga, infiltración, picaresca, exploración y viajes.

Podemos poner como ejemplo la aventura *El rey olvidado*, incluida en este manual (p. xxx). Los PJ pueden resolver el avance al castillo de muchas maneras: luchando, engañando a los Aniquiladores, recabando apoyos de los refugiados en el bosque, infiltrándose mediante alguna argucia o, quizás, usando poder sobrenatural.

Esta visión amplia del género de aventuras puede hacer complicada la adecuación del grupo de PJ con la historia que se está jugando. Tratamos este tema más adelante, al hablar de la creación de personajes.



## UN MUNDO CREÍBLE DE FANTASÍA MEDIEVAL

El mundo de Tierras Quebradas es medieval o, más bien, medievalizante, por el nivel tecnológico y las estructuras sociales, como el feudalismo. Tener este punto de partida nos ayuda a imaginarnos lo mismo, a improvisar y a tener un marco común a la hora de improvisar acerca de temas tan dispares como la higiene, las relaciones de poder, la forma de hacer la guerra o lo que uno se puede encontrar en una ciudad.

Sin embargo, ten en cuenta que toma también muchos elementos de la antigüedad o de culturas diferentes a la europea. Y sobre todo, que es un mundo inventado y que por tanto no tiene por qué corresponderse con ninguna realidad histórica. Esto te permite improvisar y desarrollar el mundo de juego libremente, según tus necesidades, teniendo siempre un marco de referencia para garantizar la coherencia.

Pero además de ser medieval, el mundo de Tierras Quebradas es fantástico: existen la magia y las criaturas sobrenaturales. Sin embargo, lo fantástico no forma parte del día a día. Es clave para explicar el mundo, pero no se manifiesta de forma abierta a la vista de todos. No hay especies inteligentes de fantasía mezcladas con los humanos, salvo los merení, que son muy similares, ni se emplean demonios para iluminar salas ni autómatas para levantar muros.

Podríamos comparar la magia con las armas de fuego en nuestro mundo. Son sumamente importantes, y todos saben que hay quién las posee legítimamente o no, y lo que sucede cuando se usan. Aun así, pocos han presenciado en persona el uso de un arma de fuego y casi todos desearían no tener que hacerlo. No obstante, no faltan en ninguna historia de aventuras.

Este uso comedido de lo sobrenatural enlaza con otra característica de la ambientación, que es la credibilidad. El mundo funciona bajo las reglas habituales de la economía y la política, y los poderes, facciones y personajes del juego tienen sus razones para hacer lo que hacen y pensar como piensan. A veces se dan situaciones crueles e injustas, otras, todo lo contrario. Las Tierras Quebradas tienen sus luces y sus sombras, y en eso deberían sentirse reales y fáciles de imaginar.

El juego está fuertemente inspirado por el género de espada y brujería y su crudeza, pero también por los temas de la fantasía oscura y, en general, por todos los clásicos del género. No se opta entre baja o alta fantasía, o entre sobriedad o exuberancia, sino que se muestra una fantasía comedida para la cotidianidad y se reserva lo épico o delirante para ciertos momentos.

Un ejemplo es la aventura *El rey olvidado*. En ella se comienza en un entorno no fantástico, con adversarios humanos y, conforme se avanza, la fantasía va ganando terreno: primero unos gólems en el castillo, luego un laboratorio mágico y, finalmente, otro plano con otras reglas.

## LAS CONSPIRACIONES DE LOS DIOSSES

La parte de la propuesta más distintiva de Tierras Quebradas es que sus aventuras se enmarcan en un mundo en el que los dioses compiten entre ellos por el predominio, interviniendo en el mundo de forma indirecta, a través de agentes más o menos voluntarios y más o menos conscientes de lo que hacen. La forma en la que los dioses llevan a cabo sus planes en la Tierra no es muy diferente de cómo las grandes potencias, durante la Guerra Fría, utilizaban su influencia sobre el resto del mundo: espionaje, sabotajes, golpes de mano ocasionales, propaganda y ofertas de poder a cambio de colaboración.

Así, aunque es posible vivir aventuras modestas sin mayor trascendencia sobre el mundo, el juego gana en profundidad si las peripecias de los PJ forman parte, de forma directa o indirecta, voluntaria o no, en las conspiraciones de los diferentes panteones en liza. Este trasfondo puede ser evidente, como sucede cuando los PJ colaboran activamente con un poder religioso o político, o revelarse en algún momento de la historia.

El conflicto entre la Ley, el Caos, los Elementales y los Antepasados es valioso porque genera dramas interesantes en el juego, poniendo a los PJ ante distintos tipos de dilemas éticos. Los aventureros pueden tener que decidir entre lo que dicta la causa a la que sirven y lo que el corazón les pide, entre los principios de su religión y lo que realmente les conviene, entre la amistad y el amor o sus creencias, o entre fallar en sus objetivos o tender la mano a un enemigo, por ejemplo.

Volviendo a la aventura *El rey olvidado*, en ella asistimos a cómo una milicia de fanáticos de la Ley ataca un pueblo y masacra a sus habitantes. ¿Cómo reaccionarán los PJ devotos de los Señores Blancos? ¿Cuál es el límite de la lucha contra el Caos? Al final de la historia, una deidad caótica trata de implantarse en la Tierra con propósitos turbios y, posiblemente, en contra de los intereses del grupo. ¿Cómo reaccionarán los seguidores del Caos? ¿Hasta qué punto es aceptable el triunfo de la Entropía?

Las acciones y decisiones de los PJ no solo tienen consecuencias narrativas, sino que se van a traducir, a nivel mecánico, en ganancias de Puntos de Lealtad. Explota este aspecto de las reglas y muestra a sus jugadores que involucrarse en el Conflicto Cósmico, de la manera que sea, siempre tiene consecuencias positivas.

## TEMAS

**L**os temas de Tierras Quebradas se relacionan íntimamente con su propuesta y contribuyen a darle al juego una atmósfera propia. A continuación, comentamos cada uno de ellos y aconsejamos como reflejarlos durante tus partidas.

## FATALISMO

Los finales felices y justos, donde cada uno recibe su compensación y el mal es derrotado, deberían ser evitados en Tierras Quebradas. El destino es inmisericorde, y la trayectoria de los personajes de tus historias debería tener más que ver con una tragedia griega que con una película de aventuras para toda la familia.

Esto no significa que el bien nunca pueda triunfar, de hecho, lo acabará haciendo en muchas ocasiones, pero recomendamos al narrador que no lo dé por descontado ni se trate siempre de una victoria gratuita. Se vencerá, pero de una manera incompleta, agridulce. Los personajes dan caza a un hechicero que ha secuestrado a un importante ser querido, pero cuando lo encuentran y derrotan al brujo, la víctima ya ha sido sacrificada en un oscuro ritual. O buscan a una persona capaz de deshacer un misterioso hechizo, y cuando consiguen su ayuda, esta muere por el esfuerzo de poner fin a una magia tan poderosa.

No estamos ante un juego donde los conflictos se solucionen de forma simplista y moralmente cómoda, con todo el mundo recibiendo siempre lo que se merece. La realidad tiene aristas, la vida es frágil, y la justicia... La justicia no existe.

## AMBIGÜEDAD MORAL

Mientras que en muchas obras de fantasía la bondad de los protagonistas y la maldad de los antagonistas está fuera de toda duda, preferimos que en Tierras Quebradas la actuación de los personajes despierte cuestiones morales, y las fronteras entre el bien y el mal se difuminen.

Es recomendable que en tus partidas no haya buenos ni malos absolutos, sino personajes que tengan su trasfondo, sus ambiciones y sus motivaciones, que pueden ser más o menos justas, más o menos egoísticas, pero siempre humanas. Esfuérzate para que hasta el más monstruoso de los antagonistas tenga puntos luminosos, que hasta el más bondadoso de los aliados de los PJ tenga su lado oscuro y, sobre todo, para que los aventureros sean siempre moralmente complejos. Pon a los PJ ante decisiones difíciles, optando entre dos males, y trata de mostrar siempre el otro lado en todos los conflictos.

## ANTIHÉROES

Rehúye los héroes perfectos y prototípicos. Haz hinca-pié en las debilidades de los PJ. El sistema de Ventajas y Desventajas debería ser explotado en todo su alcance. Incide en los defectos escogidos por cada jugador, aprovecha al máximo sus posibilidades narrativas, ponlo en apuros. Si tiene, por ejemplo, Enemigos por todas partes, sácale partido para complicar las cosas en el momento en el que parecía que todo iba a ir bien. Si le falta una mano, ponlo en situaciones en las que necesite las dos, como tratar de rescatar a un compañero que está a punto de caer por un precipicio.

Solo los antihéroes son, al fin y al cabo, los verdaderos héroes. El heroísmo de verdad consiste en vencer las propias debilidades y desventajas cuando llega la hora de enfrentarse al mundo.

## LIBERTAD

La libertad es el leitmotiv que dirige la ambientación creada para este juego. El conflicto entre la Ley y el Caos, cuando permea hasta las sociedades humanas, no es sino la disyuntiva entre orden y libertad. La Ley niega la libertad y acaba dando lugar a sociedades totalitarias, como el Patriarcado, que oprimen al individuo, mientras que el Caos deriva hacia la ley del más fuerte, que sustituye a la justicia y la piedad. Cada uno de estos dos conceptos tiene así un extremo perverso, y sus seguidores sufren el riesgo de dejarse corromper por ellos, y anteponer las ideas a las personas.

En el mundo de las Tierras Quebradas existen poderes opresivos: reyes, nobles, cultos, etc., que restringen la libertad de los individuos, coartándolos mediante la violencia, los pactos de vasallaje y el peso de las leyes. La esclavitud es una institución viva, omnipresente, que niega la dignidad del ser humano.

Y los dioses. El narrador debería tentar a los jugadores, mostrarles el poder y las posibilidades que suponen los pactos con los Señores de los Mundos Superiores, hacer que se esfuerzen por ganar puntos de Lealtad, pero luego, si consiguen cerrar un pacto, hacérselo pagar caro. Convertidos en peones de los dioses, los personajes podrán verse obligados a hacer cosas que no desean: acabar con seres queridos, traicionar aliados, asesinar gente inocente..., y tener así que decidir qué es más importante: si la obediencia, y con ello salvaguardar su alma inmortal, o ser fieles a ellos mismos y a lo que creen.

## CAMBIO

Los PJ no deberían ser seres estáticos, sino personas que evolucionan y van cambiando de lealtades y creencias conforme progresá el juego. Para ello, trata de sacarle el máximo partido a la Mentira, y poner a los PJ en situaciones en las que puedan rolear sus dudas y marcarse la guideline. Aconseja además los cambios en pasiones y rasgos de personalidad cuando parezca que el personaje ha evolucionado psicológicamente o ha desarrollado otros intereses.

Las mecánicas de Lealtad son también interesantes para reflejar el cambio de los PJ. Es posible comenzar con una fe pero, debido al comportamiento en el juego, ir sintonizando con una fuerza contrario.

La mejor manera de fomentar el cambio en el juego es interponiendo ante los PJ situaciones dramáticas, que creen en los PJ nuevas aversiones o afiliaciones, y exponiéndolos ante diferentes maneras de ver el mundo, en forma de nuevas tierras y personajes.

## MARAVILLA Y DESCUBRIMIENTO

Los jugadores no deberían deleitarse con la emoción del descubrimiento y maravillarse ante las sorpresas que les esperan en las Tierras Quebradas. Utiliza a tu favor la diversidad cultural y religiosa del mundo: muéstrales nuevas costumbres, rituales, comidas, festividades, etc. a medida que viajan y entran en contacto con nuevas realidades. Convírtete el mundo de juego en un lugar exótico e interesante, coherente con lo presentado en el Capítulo 1 de este manual y verosímil. Incide en los sentidos: el olor del pescado especiado, los colores abigarrados de los iniciados de Tesh-Chan, la exuberancia del paisaje de Merendrak, el sonido de unos tambores lejanos, la majestuosidad del colosal templo del Sabio en Vados.

Al mismo tiempo, recuerda que el mundo no es completamente conocido, al contrario, abunda en secretos, ruinas misteriosas, artefactos mágicos de oscura procedencia, territorios inexplorados, criaturas fantásticas y muchas maravillas y horrores por descubrir. Utiliza civilizaciones pasadas, como los Caídos y los Reinos de la Ley, o secretistas, como los Merendrak, para poner a los PJ ante descubrimientos inesperados.

## TRANSVERSALIDAD

El Mundo de las Tierras Quebradas es uno entre la miríada de realidades que pueblan el Multiverso, y el narrador hará bien en explotar todas las posibilidades que esto ofrece. Los personajes pueden acabar viajando, voluntaria o involuntariamente, a otros mundos. Y aquí las posibilidades se disparan. Pueden

protagonizar búsquedas heroicas en infiernos dominados por el Caos, inframundos de almas muertas, espacios similares a las Tierras Quebradas o versiones alternativas de nuestra propia Tierra, mundos futuristas de tecnología incomprendible o espacios habitados por antiguas razas.

Las esferas del Multiverso pueden ser altamente mágicas, como islas de tierra que flotan en el vacío, o un mundo congelado bajo un sol que se extingue. Pueden estar habitadas por las criaturas o civilizaciones más extrañas imaginables, que además pueden tener sus razones para viajar a la Tierra, o verse obligadas a ello, y entrar en contacto o conflicto con nuestros protagonistas.

## PSEUDOFILOSOFÍA

Al describir la historia, pueblos y lugares de las Tierras Quebradas hemos intentado impregnarlos de cierta profundidad. Esto no quiere decir que se trate de un juego intelectual, en absoluto, ni moralista, los dioses nos protejan, pero sí es interesante que el trasfondo de las aventuras tenga algo de trascendencia, que apele a asuntos que vayan más allá de la lucha contra monstruos y la acumulación de tesoros.

Se ha mencionado la libertad como tema central, pero en Tierras Quebradas se habla también de desigualdades sociales, de riqueza y pobreza, de la capacidad corruptora del poder, de la influencia de la religión y las ideologías en la vida de la gente, de la relación entre hombre y naturaleza, de desarrollo y atraso, de traición, fidelidad y heroísmo, y muchas otras cosas. Las partidas no deberían ser en ningún caso panfletarias o propagandísticas, simplemente deja que estos temas queden como fondo, que formen parte de las motivaciones de personajes jugadores y no jugadores, y que alimenten la trama. El mundo que presentes en tus partidas ganará así en solidez y credibilidad.

## ESTÁ EN TUS MANOS

Dicho todo esto, nada impide que el narrador y los jugadores tomen lo que consideren interesante e ignoren el resto. Lo expuesto son las características de la atmósfera que proponemos, pero lo fundamental es que disfrutéis jugando. Puedes hacer partidas con un tono de comedia, u orientar la historia hacia el terror, o tomártelo como un juego de rol de fantasía heroica más convencional. Seguro que como narrador encontrarás una atmósfera en la que tanto tú como los jugadores os sintáis cómodos.

# JUGAR CON LAS REGLAS

Las reglas de un juego de rol, a diferencia de las de los juegos de mesa convencionales, tienen siempre un elemento subjetivo a la hora de aplicarse. Están pensadas para adaptarse o servir de base para inventar nuevas.

Y es que las circunstancias que se pueden dar durante la partida son prácticamente infinitas, y siempre puedes encontrarte problemas que no están cubiertos por el manual. También puede suceder que una regla no acabe de adaptarse a la situación que se está dirimiendo, o incluso que no recuerdes bien algo y no merezca la pena perder el tiempo consultándolo.

En estos casos hay que dejarse llevar por el espíritu del sistema de juego y extrapolar lo que ya sabes, improvisando nuevas soluciones. Si, por ejemplo, un aventurero se encuentra atrapado en una nube de gas tóxico, pero no recuerdas o no te convence cómo funcionan las reglas de asfixia, piensa en algo lógico. Puedes pedir, por ejemplo, una tirada de Espíritu para que el personaje se abstenga de respirar y aguante el tiempo suficiente para huir del lugar.

En cada caso, compara luego la nueva regla con lo que dice el manual y quédate con lo que te parezca más jugable. Si creas algo nuevo, por ejemplo, un sistema de exploración de entornos salvajes, escríbelo para poder reutilizarlo.

De hecho, en ocasiones se hará necesario ampliar las reglas o las opciones de juego. Al jugar puedes ver necesarias formas de ganar Lealtad que no están contempladas en el capítulo de Religión, o inventar una nueva maniobra de combate sobre la marcha para dar respuesta a la necesidad de un jugador que quiere hacer un piquete de ojos a su enemigo.

Con el tiempo, tu grupo de juego habrá acumulado muchas soluciones caseras e interpretaciones propias de las reglas. Apúntalas para poder reutilizarlas o mejorarlas y no dudes en compartirlas con otros aficionados.

## REDUCIENDO EL SISTEMA

El sistema de Tierras Quebradas es extenso y contempla numerosos subsistemas. Es posible que, sobre todo al principio, prefieras empezar poco a poco a ir aplicando solo algunos subsistemas. Por otro lado, si vas a jugar un one-shot, no vas a necesitar muchas de las reglas pensadas para campañas, como las de Lealtad.

Como guía, sigue el principio de que todo lo que se encuentra en la primera página de la hoja del personaje es core, mientras que todo lo que hay en el reverso es accesorio.

### Reglas core

La base del sistema son las características, las habilidades y las reglas de Puntos de Vida. En principio se podría jugar solo con ello, aunque recomendamos contar con las especialidades, ya que, debido a los rangos de dificultad, pueden marcar mucho la diferencia a la hora de que un PJ se sienta competente.

Si se desea un modo de juego menos letal, es posible aplicar un modo de recuperación rápida de heridas, y contar con que el uso con éxito de Primeros Auxilios o Medicina cura todos los Puntos de Daño de una herida.

Los puntos de Destino pueden omitirse si se desea que los jugadores dispongan de una menor capacidad de intervenir en la narración, por ejemplo a la hora de jugar una aventura de tipo Railroad.

Los puntos de Fortuna sí son importantes ya que, de otra manera, la capacidad de los PJ de superar problemas se vería gravemente mermada. Es posible, sin embargo, no condicionar su recuperación a las Guías Interpretativas. En este caso, los PJ pueden recuperar 1d6 puntos de Fortuna al terminar la sesión.

Es posible simplificar el combate reduciendo el número de maniobras disponibles, o limitando las opciones de los críticos. Si no te convence el combate basado en tiradas enfrentadas, puedes resolverlo con ataques y defensas separadas, al igual que hacen otros juegos. En este caso, considera que cada personaje tiene una dificultad para ser impactado igual a su Armas CC +5. En una melé, primero un combatiente intentaría impactar, y luego el otro, siguiendo las reglas de conflicto de iniciativa.

### Reglas opcionales

Las Guías Interpretativas se pueden utilizar simplemente como orientaciones para el roleo, sin valor mecánico, en aras de la simplicidad o de un modo de juego más clásico. En este caso, recurre a la ganancia de Fortuna alternativa que hemos explicado en el apartado anterior.

Las ventajas y desventajas pueden retirarse del proceso de creación de personaje sin mayores consecuencias, dando lugar a PJ más sencillos y un proceso más rápido para elaborarlos. Lo mismo sucede con las reglas de Lealtad y Espíritu Dedicado. Su uso es modular y retirarlo apenas afecta al resto de subsistemas. Al hacerlo se reduce el número de elementos a tener en cuenta por los jugadores y el narrador.

De forma parecida, las reglas de magia también son opcionales. Basta con no dar la opción de interpretar personajes hechiceros.

Las reglas de Carga pueden omitirse y quedar en manos del narrador cuándo un PJ está demasiado cargado, dependiendo del sentido común. Hay que tener en cuenta que, en este caso, nada impide a los PJ llevar las mejores armaduras y armas.

# EL ESPÍRITU DE LAS REGLAS

Para aplicar, adaptar o incluso ignorar las reglas de un juego de rol es recomendable conocer la intencionalidad que tienen detrás, es decir, que tipo de experiencia está proponiendo el juego. Estos son algunos principios del diseño de Tierras Quebradas que te pueden ayudar a comprender que es lo que buscan sus reglas, y así aplicarlas mejor, o incluso hackear el juego introduciendo elementos de cosecha propia.

## Piensa cómo lo haces

Los rangos de dificultad en las tiradas de habilidad son muy extremos. Un personaje con una puntuación baja tiene pocas probabilidades de sacar una tirada a dificultad Normal, y alguien con una puntuación decente tiene lejos el éxito en tiradas Difíciles. Piensa con alguien con 12 en la habilidad de Trepar, una buena puntuación, tiene solo un 30% de conseguir escalar un muro de dificultad 20.

Hay dos objetivos detrás de esta decisión. Por un lado, se fomenta que los jugadores piensen cómo emprender la acción, buscando modificadores positivos, reducciones de dificultad o el empleo de recursos como la magia o los aliados sobrenaturales. Quizás ese muro no sería tan complicado con utensilios de escalada, o con la asistencia de un silfo. Al mismo tiempo se fomenta el uso de las reglas de preparación y ayuda. Se puede estudiar el muro antes de ponerse a trepar, y un compañero con experiencia puede contribuir con consejos de cómo afrontar la tarea.

Pensar acerca de cómo hacer las cosas y buscar estrategias que apoyen las tiradas, generan narrativa, que es otro de nuestros objetivos de diseño, premian el ingenio y la imaginación de los jugadores, y ayuda a que los personajes especializados, duchos en ciertas habilidades, tengan sus momentos de gloria.

El segundo objetivo de estas dificultades tan elevadas es darles valor a los puntos de Fortuna. Ante una dificultad elevada, si el jugador cree que realmente merece la pena, va a gastar los puntos necesarios. Realmente, son estos puntos lo que convierte a los PJ en héroes. El valor de la Fortuna lleva a que los jugadores tengan interés en recuperarla, y a que por tanto se recompense el roleo y el seguimiento de las Guías Interpretativas.

No dudes en sugerir a los jugadores que se enfrenten a tareas complicadas que pueden tratar de ayudarse entre sí, prepararse bien o buscar vías alternativas. Puedes señalar que en los archivos de la ciudad puede haber más información o que quizás tengan que conocer un poco mejor al sumo sacerdote antes de tratar de convencerle. No dudes tampoco en tentarlos preguntándoles si quieren gastar Fortuna cuando tengan la suerte en contra.

## Deja fluir la narrativa

Cuando decimos que hay que dejar fluir la narrativa, o mencionamos la narrativa emergente, nos referimos a cuando en el juego se dan situaciones inesperadas, no previstas en la aventura, que desencadenan otros sucesos y obligan a improvisar. Por ejemplo, un personaje echa un veneno en la copa de un PNJ durante un banquete, pero por error un aliado, se la bebe. ¿Qué va a pasar ahora? ¿El personaje va a tratar de salvarle la vida y arriesgarse a ser descubierto? ¿Cómo va a reaccionar el amo del palacio si uno de sus invitados muere? Creemos que generar y manejar ficción de forma espontánea es divertido, y hay varios aspectos del sistema de juego que lo apoyan.

## Complicaciones y Críticos

El primero y más evidente son las Complicaciones y Críticos. Aproximadamente una de cada cinco tiradas va a ser de este tipo, añadiendo nuevos elementos o giros en la situación que hay que saber manejar. Para hacerlo con soltura, te recomendamos rebajar esa pretensión que a veces tenemos al dirigir de que todo tiene que salir como lo hemos pensado de antemano. Tus expectativas sobre la historia deberían ser tan solo una guía, no un guion rígido. Cuando hayas de introducir una Complicación, piensa qué problemas podrían ser lógicos e interesantes en cada caso y deja que los jugadores traten de apañárselas. Al mismo tiempo, permite que los Críticos queden en manos de los jugadores, pero ayúdalos con sugerencias si ves que no se les ocurre nada.

Los Críticos y Complicaciones no deberían estresarte. Si no se os ocurre nada que encaje, dale un -2 o +2 al personaje en su próxima acción, explicándolo por los nervios o la euforia, y no perdáis demasiado tiempo pensando.

Imaginemos por ejemplo que el PJ del ejemplo del veneno trata de salir del palacio sin que nadie se dé cuenta, aprovechando la confusión. Tira Sigilo, pero falla y saca una Complicación. Varios invitados y guardias lo ven y, además, sucede algo malo. ¿Qué podría pasar? Tal vez olvidó algo importante en el palacio y se da cuenta al salir, o alguien lo aborda y le da conversación, entreteniéndolo, o uno de los presentes, con sus propios objetivos, decide seguirlo. En los tres casos la historia va a continuar por derroteros inesperados.

Ahora imaginemos que el envenenador fallido consigue un Crítico. ¿Qué podría declarar el jugador? Puede que no solo escape, sino que nadie caiga en su ausencia en todo el día, o que, al estar ausente, las sospechas caigan sobre otra persona más plausible, o que en su huida, encuentre una pista relacionada con la aventura en curso.

## Destino

Los puntos de Destino, por su parte, son de uso menos frecuente, pero su calado es mayor. El jugador comparte contigo, por unos momentos, la función de narrador

y añade elementos a la historia, o la continúa, de forma libre, casi siempre beneficiando a su personaje o al grupo.

Todo lo introducido mediante Destino está ahí, a partir de ese momento, para que lo manejes y enriquezcas la historia con él. No deberías, sin embargo, utilizarlo para provocar nuevos problemas o dificultades: el uso de Destino siempre es beneficioso. Si un jugador gasta un punto para que los rescate un barco en alta mar, no hagas que resulte ser un barco pirata.

Un punto de Destino tampoco debería arruinar la partida o romper el tono o la verosimilitud del juego. Aconseja o reconduce cuando sea necesario, y sé honesto cuando el alcance de lo que pide el jugador sobrepase los límites. "No, quizás es demasiado que el asesino del príncipe aparezca ahora por la puerta. Al fin y al cabo, la aventura va de encontrarlo. ¿Qué te parece si es un cómplice arrepentido que puede deciros dónde está?"

## Promesas

Las reglas de elevación de promesas parecen de importancia menor, pero tienen una gran capacidad de generar narrativa. Cuando los PJ se hayan quedado sin Fortuna y tengan todo en contra, es hora de implorar a los dioses. A la hora de negociar la promesa, ten en cuenta la idiosincrasia del dios al que se la solicita, pero también sus posibilidades narrativas. La promesa puede ser el puente que necesitas hacia otros escenarios, PNJ o problemas que tengas preparados, o darte pie a improvisar una genialidad.

## Recursos de los PJ

Por último, muchos de los conjuros, bendiciones, poderes, ventajas y desventajas no se limitan a efectos mecánicos, sino que también abren nuevas vías de actuación y permiten resolver situaciones de forma inesperada. Esto también puede dar lugar a situaciones inesperadas y generar narrativa. Un hechicero que domine elconjuro de Empequeñecer puede volverse pequeño para escapar por los barrotes de una celda, y un elegido con la bendición de Verdad Incuestionable podría hacer creer al carcelero de que debe ser liberado.

Lo mismo aplica para los PNJ. No dudes en sorprender a los jugadores utilizando los recursos del resto de personajes para causarles problemas.

En definitiva, en Tierras Quebradas la mejor opción es, como el mismo universo de juego sugiere, mantener un equilibrio entre la Ley y el Caos. Es necesario preparar materiales y diseñar bien la aventura, pero el sistema de juego te invita a abrazar el caos. Disfruta sorprendiéndote por los derroteros que toma la historia como si fueras un jugador más.

## Avanzar fallando

Muchas veces las consecuencias de una tirada fallida son claras e inmediatas: el personaje se despeña por el barranco, no consigue convencer al guerrero bárbaro o

no sabe qué tipo de animal dejó esas marcas de dientes. Pero otras veces el narrador se hallará en la tesitura de «el personaje ha fallado. ¿Y ahora qué?» Imaginemos que el personaje jugador trata de forzar una cerradura y falla. ¿Qué pasa ahora? ¿Puede volver a intentarlo?

El principio básico del fracaso en Tierras Quebradas es que no puedes detener la historia o hacer que los aventureros se queden bloqueados. Es el principio que en los juegos de rol se conoce como "avanzar fallando" y que, básicamente, consiste en que, al obtener un fracaso, la situación no debería quedar igual que antes de lanzar el dado. La acción debe continuar.

No hace falta interpretar este principio de forma radical, sino solo cuando, como Narrador, creas que el fallo puede paralizar la historia. Volvamos al ejemplo del aventurero que fracasa al tratar de forzar la cerradura. Es muy posible que con su acción el personaje haya perdido el tiempo y dé pie a que algo suceda: un testigo imprevisto llega a la habitación, la gonzúa se rompe, se oyen los pasos de un guardia por el pasillo o regresa el monstruo que habita en la gruta. Puede ser posible también que haya conseguido abrir la puerta, pero a costa de haberse entretenido y desencadenar un problema.

## ESCATIMA LAS TIRADAS

El sistema de juego está pensado para que la cantidad de tiradas no sea excesiva y que, cuando se lancen los dados, sea en ocasiones trascendentales. Partimos de la opinión de que demasiados dados y cálculos interfieren en la fluidez del juego. Evidentemente, qué es demasiado es una cuestión subjetiva. A continuación, te mostramos las decisiones de diseño que contribuyen a lo que hemos considerado un justo equilibrio.

En primer lugar, nos encontramos con las reglas de éxito automático. No pidas tirar si el éxito está garantizado. Otra cosa es que el jugador quiera probar suerte porque busca el Crítico y no le importa arriesgarse a sufrir una Complicación.

Otra forma de eludir tiradas es emplear las reglas de ayuda para evitar que, en determinadas situaciones, todos los miembros del grupo hagan la misma tirada por separado. Si, por ejemplo, están registrando una sala, pídeles que decidan quién guía la tarea y determina que el resto le ayudan. En algunas ocasiones esta solución no será lógica, pero en otras te permitirá ahorrar un poco de tiempo.

Los Críticos, por su parte, tienen un gran potencial para ahorrar tiradas. Su efecto puede fácilmente consistir en la resolución de un problema que, de otra forma, habría provocado una nueva tirada.

Las tiradas enfrentadas en combate siguen también el mismo principio. Con una única tirada opuesta se determina quién gana la melé ese asalto y cuánto daño causa. Además, en las escenas de acción no se lanzan dados para determinar la iniciativa, ya que se emplea el sistema de fases.

También hay que tener en cuenta el sistema de

daño y heridas es cruel, y que raramente un enfrentamiento dura más de tres asaltos. Intenta aprovechar estas cualidades para presentar combates rápidos y dinámicos, con pocas tiradas, pero muy importantes. Cuando el número de contendientes sea alto, no dudes en emplear la regla opcional de Apilar enemigos para reducir su complejidad.

Las Complicaciones de magia y combate vienen en forma de tabla. Recuerda que puedes obviar la tirada para ganar agilidad narrativa, y decidir libremente el efecto que te parezca más apropiado o lógico. Reserva el uso del dado para aquellos momentos en los que sea más importante crear tensión o tengas miedo de ser demasiado arbitrario.

Por último, tampoco hay que pasarse. Las tiradas de habilidad son parte fundamental del juego. Hacen que la historia vaya avanzando, al solucionarse tareas y generarse Complicaciones o ventajas inesperadas, y su empleo con éxito es la base del sistema de experiencia.

## El Narrador no juega solo

Más que un principio de diseño, esto es un consejo para que todo es funcione como es debido. No juegues solo. Esto quiere decir que si un PNJ se opone a otro PNJ, no tires los dados por ellos. Decide libremente, guiado por tu sentido común, qué es lo que sucede.

Si unos de los PNJ es un aliado que acompaña a los PJ, en otras palabras, un recurso, entonces el jugador al que se haya vinculado puede encargarse de sus tiradas. Dependiendo de lo cercano que sea al aventurero, el jugador podría incluso tomar decisiones por él, manejarlo o interpretarlo, al modo de un PJ secundario.

En las escenas de combate, este principio es importante, ya que de otra manera todo se ralentizaría en exceso, además con escenas en las que ningún jugador participa activamente.

## LA VIOLENCIA ES PELIGROSA

El sistema de daño y heridas es cruel y relativamente realista. Un mal golpe pueda dejar fácilmente a un PJ en estado Debilitado o Incapacitado. Incluso al luchar contra combatientes muy inferiores, un 10 en el dado o una Complicación siempre pueden cambiar fácilmente las tornas. Las heridas se curan, además, de forma lenta y trabajosa. Enzarzarse en un combate es algo que sucede o bien de forma imprevista, porque no hay más remedio, o porque se ha planeado y valorado previamente.

Puede parecer extraño que en un juego de espada y brujería el sistema apoye un uso comedido de la violencia, pero, créenos, tiene sentido. El combate es más interesante, y presenta un drama mayor, cuando los jugadores tratan de manejarlo con cuidado, y pensar bien cuándo vale la pena y cuándo es mejor buscar una alternativa. Esto enlaza con el principio ya

mencionado de pensar cómo hacer las cosas. La violencia siempre entraña riesgos, y los jugadores harán bien en usar todo lo que puedan a su favor: la sorpresa, la superioridad numérica o las condiciones del terreno, por ejemplo.

## El combate no es el centro

El combate constituye un tipo de escena importante, con su propio paquete de reglas, pero no es el centro del juego, y esto es algo que hay que tener muy claro a la hora de dirigir. Recordemos que la propuesta de Tierras Quebradas es vivir aventuras de diverso tipo y género. Por ello, el sistema apoya la búsqueda de varias soluciones alternativas para un mismo problema. Lo hace no solamente a través de su amplio abanico de habilidades y especialidades, sino también gracias al planteamiento de sus ventajas, bendiciones y hechizos.

Precisamente, la magia de Tierras Quebradas no está enfocada al combate y los magos no son, por tanto, lanzadores de rayos y bolas de fuego. Aunque sí hay hechizos útiles en un enfrentamiento, el sentido de la magia es más bien el de abrir nuevas posibilidades de actuación y hacer que en el juego se den situaciones fabulosas e interesantes.

Dejar la violencia en un segundo plano tiene la ventaja de que no fuerza a los PJ a ser competentes en escenas de acción. Esto concuerda con el principio de opciones diversas de personaje, del que hablaremos más tarde. El grupo de aventureros más efectivo es el más polivalente, con PJ que destacan en lo social, el allanamiento, la magia, el combate, los conocimientos, la naturaleza, etc. Puedes interpretar un intelectual que no sabe ni agarrar un arma y aun así sentirme útil y brillar en varios momentos de la aventura.

Todo esto hace que, al dirigir Tierras Quebradas, lo mejor sea no tener demasiado en cuenta el equilibrio entre PJ y adversarios. En otras palabras, los enemigos no tienen por qué adaptarse al nivel de poder y habilidades de los PJ. Puedes decidir a tu gusto la cantidad y tipo de adversarios de tus aventuras para que encajen con el grupo, pero no hay forma de hacerlo de manera segura.

Y es mejor así. Si los jugadores supieran que la criatura que guarda la puerta de la fortaleza está adaptada a sus capacidades, entonces no tendrían que tomar ninguna decisión, ni informarse sobre ella, ni tantearla, ni buscar planes alternativos. Equilibrio de adversarios y predominancia del combate en el juego suelen ir de la mano, por lo que recomendamos contar a menudo con oponentes, sobre todo criaturas sobrenaturales, a las que los jugadores puedan tener verdadero miedo.

## Combate y no combatientes

Las escenas de acción pueden darse también de forma inesperada, como consecuencia de un ataque por sorpresa, un error o una Complicación. En estos casos, los PJ poco aptos para las armas no están obligados a lanzarse a una derrota segura o a escapar dejando a sus compañeros combatientes en la estacada. Las reglas de

ayuda también se aplican en estos casos, y los PJ pueden encontrar usos ingeniosos de sus habilidades para apoyar a sus amigos o distraer a sus contrincantes. No tengas miedo de aconsejarles o proponer formas de involucrarse sin arriesgar el pescuezo.

## Combate cinemató

Hablando de combate, vale la pena detenerse en la manera en la que debería dirigirse. La palabra cinemató, que alude a una sucesión de escenas o planos, como en las películas, quizá no sea lo más preciso, pero nos ayuda a entender el concepto. El combate en Tierras Quebradas no debería sentirse como un juego de mesa o un videojuego, con sus acciones limitadas y predefinidas. La idea es que la acción se visualice como una narración, al igual que en cualquier otra escena del juego.

Una de las formas que las reglas tienen de apoyar esto es mediante las tiradas enfrentadas en melé. En lugar de separarse la lucha en dos momentos (ataque y defensa) separados entre sí en la parrilla de iniciativa, toda la acción tiene lugar en una misma escena. El adversario describe lo que hace, luego lo hace el jugador, y lo que sucede se dirime en una única tirada. Esto facilita que, al narrar un combate, vayas de una escena a otra de las que tienen lugar en la misma fase, según tus necesidades dramáticas.

Fíjate que el combate no se presenta como acciones aisladas, sino como un continuo más similar a una película. Imagina que nuestro héroe está luchando contra tres pequeños autómatas. En un sistema convencional, primero ataca uno, luego el otro, a continuación un PNJ de una melé que está teniendo lugar en cerca de allí, más tarde el PJ, quizás luego la acción de otro PJ que hace algo distinto en otro sitio, y al final el último autómata. En Tierras Quebradas la melé tiene lugar con una única tirada enfrentada, lo que permite describir el combate contra los tres constructos como una sola escena.

Otra forma de evitar la sensación de juego de mesa durante el combate es la renuncia al uso de tablero táctico. Las distancias, aunque medidas en metros, son abstractas y nos sirven básicamente para situar la acción en una fase u otra. De esta forma, nos imaginamos lo que sucede en la ficción, en lugar de concentrarnos en un token.

El uso de planos situacionales nos puede ayudar a visualizar la escena y emplear el terreno y los obstáculos para enriquecer el combate, pero desaconsejamos medir el movimiento de forma precisa en metros. Si el PJ se desplaza a una distancia corta y el árbol al que quiere llegar está, a tu parecer, a menos de quince metros, haz que llegue sin problemas.

La ausencia de casillas no significa que el combate carezca de un componente táctico. Por un lado, las maniobras te permiten valorar diversas opciones, y por otro, la capacidad de bloquear a otros contendientes, interponiéndose en su movimiento, le da un valor estratégico especial a la fase de declaración de intenciones. Haz que tus PNJ tomen decisiones tácticas de vez

en cuando, para ir mostrando a los jugadores cuáles son las posibilidades a su alcance.

## Una iniciativa distinta

El éxito del sistema de combate de Tierras Quebradas depende de lo interiorizado que tengas que sistema de iniciativa. Lo principal es comprender que, básicamente, los contendientes primero declaran y luego tú decides cuándo actúan. Las tres fases en las que se divide el asalto son una manera de hacerlo fácil, lógico y comprensible por todos.

La fase de declaración de intenciones debería resolverse rápidamente. Los jugadores solo necesitan darte la información suficiente para que sepas en qué fase situar su acción. Este es el momento de hacer valer las puntuaciones altas de Mente y tomar buenas decisiones. Si, por ejemplo, nadie ha declarado que va a recoger el báculo mágico del suelo, es tu oportunidad de hacerlo sin sufrir ningún peligro.

Una vez dirigiendo el asalto en sí, no necesitas hacer explícitas las fases. Cuantas menos referencias hagas a las reglas, mejor. Muchas veces tampoco necesitarás apuntar nada. Piensa qué acciones van en la fase Rápida y ponte con ellas en el orden que prefieras. Mientras no sea trascendente si una acción va antes o después dentro de la misma fase, no vale la pena aplicar las reglas de conflicto de iniciativa. Luego sigue con las otras fases, en un continuo, pasando de una acción a otra, describiéndolas como pequeñas escenas. Imagina que estás dando vida a una película o un libro.

Afronta cada escena como una situación cualquiera del juego, poniendo al PJ en situación y preguntándole qué hace. «El autómata despliega una larga cuchilla y lanza un golpe especialmente profundo, tratando de atravesarte — está empleando la maniobra Empalar. ¿Qué haces?». Una vez que el jugador describe lo que pretende, se tiran los dados.

## CREA PERSONAJES COMPLEJOS

Al concebir los personajes hemos preferido desechar las clases y apostar por personajes complejos y modulares, que se construyen a partir de muchas pequeñas piezas. Las clases nos ayudan a comprender el personaje que interpretamos gracias a estereotipos, pero reducen la libertad a la hora de crearlo y generan cierto encasillamiento.

Em contraste, el proceso de creación de personajes de Tierras Quebradas abre las puertas a aventureros muy diversos, capaces de ignorar los estereotipos o subvertirlos. Podemos crear un mendigo aquejado de licantropía pero que ha desarrollado el don de la magia, un campeón de la Ley que forma realmente parte de una secta clandestina, un merení escarlata que ha traicionado a los suyos para aprender la teúrgia o una niña mercader bendecida por el Comerciante,

entre otras muchas posibilidades.

Los personajes de Tierras Quebradas ofrecen una gran cantidad de posibilidades pero, al mismo tiempo, son más complicados de definir. Lo más parecido a las clases son las profesiones, que nos permiten imaginar el personaje a grandes rasgos. La edad, origen y entorno lo perfilan aún más, pero, aún así, para que todas estas opciones tengan sentido, es necesario tener una idea clara del aventurero que queremos interpretar. Con esa idea, ya podemos escoger Ventajas y Desventajas, completar las Guías Interpretativas y determinar las habilidades personales de forma consecuente.

Si los jugadores dudan o se bloquean a la hora de ponerse a hacer sus personajes, puede ser debido a que no conocen bien la ambientación y, por tanto, las posibilidades que ofrece. Por ello, recomendamos por ello que, al principio, centres la acción en una región concreta de las Tierras Quebradas, más fácil de explicar y de entender. Por ejemplo, el reino de Leonis. Más adelante, conforme la campaña se vaya expandiendo y los jugadores vayan conociendo mejor el mundo de juego, de forma natural irán apareciendo nuevas ideas de personaje.

## EL CONCEPTO DEL GRUPO

Como explicamos en el Capítulo 3, los trasfondos de los personajes deberían estar relacionados entre sí, de modo que su colaboración se sienta como algo natural. Para facilitar este proceso, una buena idea puede ser pensar entre todos el concepto del grupo, es decir, ¿quiénes somos? ¿qué nos define como conjunto? Ejemplos de conceptos pueden ser: salteadores de caminos, peregrinos, noble y su séquito, servidores de un templo, delegación diplomática, exploradores, piratas, un hechicero y sus servidores, etc.

Una vez decidido el concepto, es sencillo establecer los posibles roles dentro del grupo. Por ejemplo, si el concepto es el de hechicero y sus servidores, puede haber uno o dos hechiceros, un aprendiz, un criado que se encargue de los asuntos mundanos, un guardaespaldas, un bibliotecario y un espía o ladrón para asuntos sucios. Los jugadores pueden entonces repartirse los roles y contar así con una dirección que seguir en el proceso de creación de personaje. Además, será más sencillo urdir entre todos los hilos del destino y explicar cómo sus trasfondos se entrelazan.

Una manera sencilla y rápida de empezar con el juego es echar mano de personajes pregenerados, es decir, ya hechos, y dejar que los jugadores se familiaricen con la ambientación y el sistema de juego antes de ponerse a crear personajes propios. Para ello te puede ser de utilidad la guía de inicio de Tierras Quebradas, de descarga gratuita, que incluye cuatro aventureros listos para jugar. También puedes crear tus propios pregenerados, bajo el concepto de grupo que prefieras, y que estén especialmente pensados para la aventura que te dispongas a dirigir.

## VALORA EL ROLEO

Una parte de jugar a rol consiste en meterse en la piel del personaje y tratar de actuar como él lo haría, incluso cuando, desde el punto de vista de los jugadores, no sea la mejor decisión. Durante la fiesta del conde, quizás no sea lo más apropiado coquetear con la condesa, pero a mi personaje le encanta flirtear y creo que es lo que él haría.

Muchos juegos son agnósticos respecto a la interpretación de los personajes, y lo dejan en manos del grupo de juego. En Tierras Quebradas, sin embargo, el roleo está inserto en el sistema de juego a través de las Guías Interpretativas.

Estas no son únicamente una útil descripción de la psicología del personaje, sino también una manera de fomentar que los jugadores sean fieles al aventurero que interpretan. Las pasiones, mentira, motivación y rasgos de personalidad son fuentes de puntos de Fortuna y de otras ventajas. Hacer que brillen durante el juego, y que den pie a nuevas escenas, es una forma de apoyar al personaje y ayudarle a cumplir sus objetivos.

Esto no quiere decir que los jugadores estén obligados a interpretar siempre a sus personajes de acuerdo con las Guías Interpretativas. Solo que serán recompensados si, ocasionalmente, sí lo hacen. Por otro lado, la interpretación no tiene por qué ser teatral, ni forzar a los jugadores más tímidos a extenderse demasiado. Las guías se cumplen mediante hechos que desencadenen nuevas situaciones, no a través de sentidos discursos.

Creemos que las interpretaciones fieles contribuyen a sentirse dentro del personaje y eso mejora la experiencia de juego. Además, al poner en juego las Guías Interpretativas, se genera narrativa emergente, que es otro de nuestros objetivos de diseño. Cuando el aventurero con Amor por la Justicia se entromete en una disputa que no le compete, da lugar a una nueva escena, y quizás a nuevos problemas o giros memorables de la historia.

Si crees que parar la narración para reclamar puntos de Fortuna o preguntar si tal o cual guía aplicaría, puedes sugerir a los jugadores que juzguen ellos mismos a sus personajes, sin romper la inmersión en la escena. «Creo que Mauricio ha sido especialmente extrovertido» o «Me parece que esto pone a prueba la creencia de Rosa de que la cultura hace mejor a la gente» son buenas maneras de indicarte que, con tu permiso, se marcan el rasgo o mentira y se anotan un punto de Fortuna.

Si aun así crees que el seguimiento de las Guías Interpretativas ralentiza el juego, una forma alternativa de hacerlo es esperar al final de la sesión. En ese momento se puede hacer una recapitulación y los jugadores pueden reclamar puntos de Fortuna por las situaciones en las que crean que han salido a relucir sus Guías Interpretativas.

## IMPLICA A LOS JUGADORES

Tierras Quebradas es un juego clásico, en el sentido de que los jugadores se enfrentan a retos y la historia surge de las acciones de sus personajes, en lugar de hacerlo mediante decisiones “de guionista”. Sin embargo, tiene algunos elementos narrativistas y se esfuerza por implicar a los jugadores a la hora de dar vida al mundo de juego.

En primer lugar, la mayor parte de las reglas pensadas para generar narración emergente dan a los jugadores autoridad para incluir sus propias ideas en la historia. Al determinar qué sucede con un crítico y, sobre todo, al usar puntos de Destino, es posible introducir nuevos personajes, objetos, escenarios o situaciones, o llevar la trama por el camino que el jugador considere más interesante.

Siguiendo el espíritu de estas reglas, te recomendamos dejar en manos de los jugadores la narración de lo que suceden cuando sus personajes tienen éxito en una tirada, o incluso cuando fallan, siempre que esto no amenace la información que tienes preparada para la aventura. Si descubren qué es el extraño líquido del interior de la probeta, es algo que deberías explicarlo tú, pero si consiguen saltar un foso, puedes dejar que sea el jugador el que narre cómo lo consigue.

De la misma forma, no todas las descripciones de lugares y personajes tienen que estar en tus manos; en muchas ocasiones es posible dejárselas a los jugadores. Cuando un elemento del juego sea poco trascendente, o esté ligado a la historia personal de un aventurero, puedes pedir a uno de los jugadores que se encargue de imaginárselo y describirlo, especialmente si ha surgido a iniciativa suya. Si buscan una herboristería para comprar hierbas curativas, puedes pedirles que te la describan. Si visitan a un aliado en la ciudad, pueden ser ellos los que decidan cómo es.

Por otro lado, el manual contiene abundantes reglas para que los jugadores creen y personalicen sus propios objetos mágicos, artefactos virtuosos, autómatas, demonios y poción. Puedes fomentar su uso haciendo que alguna de las recompensas de una aventura sea uno de estos objetos o aliados especiales, y dedicando algún momento entre partidas a terminar de perfilarlos juntos. De esta forma, los jugadores se familiarizarán con estas reglas y podrán usarlas con más soltura en sus empresas.

Hablando de empresas, estas no son únicamente una manera de desarrollar al personaje, también son pequeñas narraciones que los jugadores hacen fuera del tiempo de juego. En las empresas debería explicarse qué sucede en el downtime, cómo los aventureros se ganan la vida, dónde residen y con quién se relacionan. La narrativa que surge en las empresas puede emplearse como fuente de ideas para las siguientes aventuras o para explicar cómo los PJ se involucran en ellas.

## JUEGA A LARGO PLAZO

Muchas de las reglas de Tierras Quebradas tienen sentido sobre todo cuando se juegan campañas largas, en lugar de aventuras de pocas sesiones. El desarrollo mecánico del PJ, de una sesión a otra, es casi imperceptible. Los puntos de experiencia se acumulan con lentitud; piensa que para subir una habilidad de Nivel 6 a 7 hacen falta 7 PX, es decir, 7 sesiones en los que la habilidad se haya utilizado con éxito.

Así, aunque los PX de libre designación y las empresas te permiten concentrarte en algunas habilidades, la mejora es gradual y, al mismo tiempo, general, con muchas habilidades mejorando a la vez, pero poco a poco. De esta forma, un PJ puede ser jugado una aventura tras otra sin dejar de crecer, pero sin alcanzar su potencial.

De manera parecida, la ganancia de Puntos de Lealtad puede enfocarse de dos maneras. A corto plazo, podemos gastarlos en elevar promesas, recuperar Puntos de Magia o ganar otros recursos al final de la sesión. A largo plazo, resulta interesante acumularlos para incrementar Espíritu y cerrar pactos. Debido a la cantidad de PL necesarios para ello (50 y 100), son necesarias muchas sesiones para que haya efectos tangibles.

Por su parte, la Mentira, y la evolución psicológica que conlleva, necesita de al menos cinco sesiones para dejar sentir sus efectos en el juego. Recuerda además, que otras guías interpretativas se pueden cambiar entre sesiones de forma voluntaria. Si un PJ evoluciona durante el juego, puedes sugerirle al jugador que lo refleje en sus pasiones, motivación o rasgos de personalidad. El desarrollo del PJ no es solo mecánico, es también interpretativo.

Por último, los puntos de Fortuna y de Destino están ideadas para que los aventureros no mueran a las primeras de cambio, sino que sobrevivan a los más terribles peligros y vuelvan para contarlo, aunque fracasen en sus objetivos. Los PJ de Tierras Quebradas son complejos y crearlos requiere cierta dedicación, pero pueden sobrevivir fácilmente a lo largo de toda la campaña.

Por todo ello, si tu intención es jugar un one-shot o una aventura autoconclusiva, lo mejor es reducir el sistema de juego. Tal como comentábamos más atrás, puedes ignorar la reglas de Lealtad, las Guías Interpretativas y casi todo lo que hay en el reverso de la hoja de personaje, según tus necesidades. También te aconsejamos utilizar pregenerados en estos casos, ya que el proceso de creación de PJ es largo y no vale la pena si el aventurero solo se va a usar en unas pocas sesiones.

# ESCRIBIR AVENTURAS

Las aventuras de Tierras Quebradas tienen sus propias preferencias en cuanto a temática, estructura y actitud hacia el trasfondo de los jugadores. A continuación, abordamos estos temas y proporcionamos consejos que te pueden servir tanto para preparar tus propios materiales como para adaptar aventuras publicadas.

## HUYE DEL ENCARRILAMIENTO

Las aventuras encarriladas son aquellas que cuentan con una historia predeterminada, que se va desarrollando sin que los jugadores tengan la capacidad de cambiarla. Si la aventura establece que luchan contra unos bandidos, pero en el último momento uno de ellos escapa, no se puede hacer nada para evitarlo. Si lo hicieran, la aventura descarrilaría, porque los acontecimientos siguientes no podrían tener lugar.

Este tipo de aventuras no funciona bien en Tierras Quebradas. Es posible concebir un one-shot de esta forma, o algunas secciones de la aventura, pero en general no es el estilo que está pidiendo el juego y recomendamos evitarlo en la medida de lo posible.

Muchas de las reglas están ideadas para abrir nuevas vías de actuación. Los puntos de Destino son especialmente demoledores en este sentido. No importa cuál sea el desarrollo forzado de los acontecimientos, puede ser dinamitado gastando Destino en cuanto un jugador lo perciba como una derrota o un giro particularmente contrario a sus intereses. Lo mismo sucede con las intervenciones divinas. Asimismo, las pruebas de habilidad pensadas para resultar imposibles pueden venirse abajo invirtiendo Fortuna o, sencillamente, cuando el dado explota.

Recordemos además que muchos conjuros y bendiciones consisten en ofrecer una manera alternativa de solucionar un problema. La magia permite abrir una brecha en un muro, hablar con un muerto, cruzar un fosfo o enamorar al más enconado de los enemigos. No hay guion que sobreviva un grupo de aventureros bien preparado.

Ni tampoco es deseable. El juego lo que busca es precisamente que los jugadores busquen estrategias ingeniosas para vencer las dificultades. Si la solución viene dada de antemano, porque es algo determinado por la aventura, los jugadores dejan de jugar a resolver los problemas y, en su lugar, se dejan arrastrar por los acontecimientos.

Por tanto, las aventuras de Tierras Quebradas deberían plantear problemas, pero no soluciones, o al menos no una solución única. Pueden tener una estructura lineal, con escenas que se suceden en orden, pero la forma de afrontar las escenas no debería venir determinada y, además, habría que contar con la

posibilidad de que sucedan acontecimientos imprevisibles, que generen nuevas escenas y rompan la linealidad sin desbaratar la aventura.

Un ejemplo de este tipo de aventuras lineales de resolución abierta es *El rey olvidado* (p. xxx). En ella tenemos escenas que van una detrás de otra: encuentro con los Aniquiladores en el camino, aproximación al castillo, entrada en el castillo, búsqueda en el castillo... Pero no se demanda una manera concreta de llegar de una escena a otra. Cuando los PJ se encuentran con los Aniquiladores pueden esconderse, pelear contra ellos, tratar de engañarlos, huir, o una mezcla de todo.

Otra estructura especialmente adecuada para las aventuras es la del escenario abierto. En ellas, la aventura propone un escenario formado por diversos elementos narrativos: localizaciones, trama, trasfondo, personajes, secretos, horizonte de eventos, peligros, ganchos, etc. Los PJ se introducen en él mediante una escena inicial y, a continuación, interactúan libremente con el escenario. Al mismo tiempo, el Narrador va reaccionando a sus movimientos.

Un ejemplo es la aventura oficial *El hermano perdido*. En ella los aventureros tratan de encontrar a una cría de dragón en unas montañas al oeste del Gran Desierto. Al hacerlo viajan por las poblaciones de la zona, conocen su historia y sus problemas y trablan relación con sus facciones y conflictos. Hay personajes y lugares que se van "liberando" conforme los PJ van recabando información, pero no hay un itinerario establecido para resolver la aventura.

Como ves, la libertad no solo es uno de los temas de la ambientación de Tierras Quebradas, sino que se aplica también al diseño de sus aventuras.

## QUÉ QUIEREN LOS JUGADORES

El director de juego es como el anfitrión en una fiesta; es el máximo responsable de que todo salga bien, de que los invitados se diviertan y no se queden con hambre. Del mismo modo que, cuando invitas a gente a tu casa, tratas de amoldarte a sus gustos, cuando escribes y diriges una aventura debes tener en cuenta desde el principio que lo haces para ellos.

El consejo principal es: mira las hojas de personaje. Todo lo que esperan los jugadores está ahí. Si el jugador ha escogido habilidades de combate, es fuerte físicamente, etc., querrá acción y luchas durante la partida. Si ha invertido puntos en habilidades sociales, querrá que haya diálogo y una trama que le permita usarlas. Los personajes hacen énfasis en las habilidades que creen que van a necesitar (sus expectativas) y en las habilidades que les gustaría usar (sus deseos).

Lo mismo sucede con las profesiones. Un personaje que interprete a un sabio querrá enigmas y desafíos intelectuales, una cazadora anhelará aventuras en medios salvajes, un ladrón querrá oportunidades para robar y entrar sigilosamente a sitios, un marinero

peripe-cias en el océano, una hechicera la posibilidad de usar su magia...

¿Qué religión profesan? Los legales seguramente esperan una posición de héroes clásicos, los caóticos probablemente historias más amorales y retorcidas. ¿Qué Ventajas y Desventajas tienen? Ahí están las situaciones en las que unos y otros puedan brillar, ayu-darse o ver cómo se les ponen las cosas difíciles.

La historia personal: ¿con qué nivel de detalle la han escrito? Si te ha mandado un correo electrónico con una larga descripción de su pasado es que el jugador espera aventuras centradas en las motivaciones de su personaje. Si en cambio no le ha dedicado tanto tiempo, seguramente considera menos importante el trasfondo y no espera que salga a relucir en el juego.

Los hilos del destino del grupo es la clave. Es el punto de partida que los jugadores han decidido como inicio de sus aventuras, una carta a Papá Noel de lo que quieren jugar. Trata de escribir a partir de ahí y diseñar la aventura inicial, incluso la campaña entera, desde su trasfondo común y sus objetivos.

Te recomendamos plantear con detalle solo la aventura que se va a jugar a corto plazo, y para el resto de la campaña tener solo unas cuentas ideas apuntadas. Y es que, conforme las aventuras se sucedan, irán apareciendo nuevas ideas y los PJ cambiarán sus motivaciones. Es mejor trabajar a dos velocidades, y preparar con detalle solo los materiales a ser usados en breve. Si el villano de la historia se esconde en un castillo lleno de trampas mágicas, no hace falta que te sientes a diseñarlo ahora; hazlo solo cuando sea factible que los PJ lleguen hasta allá en las próximas dos sesiones. Piensa que durante el juego pueden aparecer objetivos nuevos y quizás ese villano deje de ser importante. Tal vez incluso sea relegado de forma indefinida.

## DESAFIOS A MEDIDA

Como mencionamos anteriormente, Tierras Quebradas es un juego de rol clásico: presenta a los jugadores retos que resolver. Consecuentemente, la aventura debería contener desafíos a los que enfrentarse. Estos pueden consistir en un misterio complejo para desentrañar, poderosos monstruos a los que vencer, un subterráneo que explotar o, en general, en cualquier otra situación que ponga a prueba a los jugadores a la hora de improvisar soluciones usando las capacidades de sus personajes.

Los jugadores deberían sentir la tensión del peligro y el agridulce sabor del desafío en los problemas que les plantea. Los puntos de Infortunio son una herramienta útil en este sentido, y permiten equilibrar en el momento situaciones demasiado fáciles o favorables.

Ten en cuenta, además, cómo son los aventureros, que puntos fuertes y débiles tienen, a la hora de pensar los peligros y retos de la aventura. Deberías conocer bien sus habilidades, hechizos, bendiciones, Ventajas y Desventajas. De esta manera, podrás idear problemas a su medida para hacerlos brillar o ponerlos en apuros.

## EL SABOR DE TIERRAS QUEBRADAS

Por último, a la hora de plantear los personajes, tramas y situaciones de la aventura, recuerda que la partida debería sentirse distinta, al menos un poco, respecto a la que podrías jugar con otro juego de rol de fantasía. Para darle personalidad propia a tus historias, ten en cuenta los temas del juego, detallados al principio de este capítulo, y déjate inspirar por lo que te sugieran.

Por ejemplo, en la aventura oficial Contrición, los PJ son internos en la prisión patriarcense del mismo nombre. En este auténtico sandbox carcelario, los teúrgos del Patriarca emplean artefactos y autómatas especialmente diseñados para realizar experimentos conductistas con los presos y tratar de borrar sus pensamientos rebeldes. Esta manera de mezclar fantaciencia y distopía en un entorno de espada y brujería para hablar de las perversiones de la Ley convierten el módulo en algo muy específico de Tierras Quebradas.

Esto no quiere decir que todas las aventuras tengan que tratar sobre la Ley y el Caos, o hayan de contener una conspiración secreta de los dioses. Vuestras historias pueden ahondar más en unos temas y menos en otros, o ser totalmente singular, pero aun así, fiel a la ambientación.

Recuerda además el tema de la maravilla y el descubrimiento. Intenta que en cada aventura haya una revelación, un misterio que se resuelva o un giro inesperado. No todo tiene que ser sorprendente, basta con algún elemento inesperado o una vuelta de tuerca. En otra de las aventuras oficiales, El escudo del lobo, un teúrgo roba un objeto mágico y los aventureros tienen que recuperarlo... Bueno, es lo de siempre. Pero, ¿y si resulta que el objeto tiene vida propia y deseaba ser robado? ¿Y si es el escudo el que ha robado al teúrgo? Ya hemos introducido algo que sorprenderá a los jugadores.