

Fanzine Rolero

<http://rolero.net/fanzine>

A un director de Kult II: Consejos sobre el libro

- Miscélanea -

Fecha de Publicacion : Viernes 12 de junio de 2009

Resumen :

Más cosas que puede contar un máster del juego a otro que empieza: esta vez sobre los contenidos del libro y su modularidad necesaria.

Fanzine Rolero

Que *Kult* sea un juego no significa que sea perfecto, ninguno lo es; pero creo Alvaro, igual peco de sobrado, que hay algunas cosas que realmente es mejor tomar con cautela para no caer en los errores que muchas veces cometemos y sufrimos cuando, recién salido, corría de mano en mano devorados por el entusiasmo y con muchas menos tablas roleras. Por eso te voy a contar un poco cómo he visto el asunto y lo que he podido tener claro tras años de sopesarlo y pasarlo por sucesivas estirpes (y hasta generaciones) de jugadores.

Unos cuantos consejos de narración



El mejor consejo de todos es dejarse aconsejar y probar lo que te dan de partida. **La ayuda a la dirección que contiene el manual no es especialmente extensa pero contiene unos cuantos trucos que siempre me han funcionado para generar inquietud durante estos últimos quince años**, así que creo que son buenos. En todo caso, para inspiraciones y referencias te escribiré más adelante una serie de películas que considero esenciales para cogerle el tono a *Kult*. Confío en que no tendrás problema para generar atmósferas con tu bagaje, aunque te vendrán bien referentes para la estética y seleccionar temas. Si vas a necesitar ayuda adicional sobre los rudimentos del terror en el rol, a pesar que nadie me cree, la extensa sección del director de *Llamada de Cthulhu D20*, (también en la biblioteca de Arcano XIII, actualmente agotado aunque si lo ves en una tienda estará de saldo seguramente), es una puñetera obra de arte donde hasta el perro más viejo puede aprender algún truco nuevo para narrar terror. Por otro lado, en mis aportaciones al remake del módulo clásico del juego *Et in Arcadia Ego*, (creo recordar que te pasé también las pantallas que contienen la versión original) trato cuestiones de inmersión y personajes hechos para la ocasión (o no) y un par de cosas más. En el transcurso del módulo como soy un denso indomable acabo dando consejos de dirección y trucos generales que me han servido a los que quizá quieras echarle un vistazo.

Ni puñetero caso a las artes marciales

En su momento, *Kult* fue una influencia tan fuerte para mí como para que el primer sistema de reglas que esboché heredara mucho del mentado, así como el vicio de aglutinar y sobrecargar un básico. La primera versión de **Babilonia 199X** tenía 540 paginas y la editorial interesada lo consideró impublicable en ese estado. Con *Kult* sospecho que los geniales y locos europeos que lo pergeñaron cometieron los mismos errores de entusiasmo. **Había muchas cosas en el manual básico que pegaban lo justo, y que más bien eran cuestiones tan concretas y de uso tan limitado como para que tuvieran más sentido en un manual del jugador, o un**

suplemento compañero del básico. Las armas militares de gran calibre, las armas biológicas, las criaturas de la noche y, especialmente, las artes marciales entraban en esta categoría.

¿Qué ocurre con las artes marciales? Que son entendidas en su naturaleza energética y hasta trascendente. Básicamente, el artista marcial es el *pegapalos* definitivo, pero un maestro de tal talante está por ver qué cabida y excusa tiene para estar en el grupo de PJs, y todo esto sin considerar como desequilibran el juego al desarrollar plenamente lo que consideraríamos poderes sobrenaturales (levitan y todo, evítalos).

Cómo no, las artes marciales a bajo nivel sí son verosímiles y abordables, pero dado la naturaleza del juego, (que no me veo explicando una maniobra de salto del tigre aplicando su bono topándose con un *nepharita*), bastaría con que fuese una habilidad general sin tanto bono ni maniobra o bien que se circunscribiera a niveles altos en una habilidad de pelea, que es como por ejemplo lo hace *sLAng*, juego al que tienes que echarle un vistazo, una pasada. Muchas, muchas cosas han salido que valen la pena y que se os han pasado desapercibidas con tanto *Vampiro*, un juegoazo, pero también como lo es *Feng Shui* y no sabrás de lo que te hablo. Hay que jugar más cosas y más actuales-

Por eso visto lo visto te aconsejo que evites el marrón de poner a Kung Fu con sus alpargatas de por medio, porque de ese palo van los grandes maestros marciales y que ni te prestes a aplicar el manso de reglas que supone las propias mecánicas de estas artes, bien urdidas y demás, pero que tienen más cabida en el mencionado *Feng Shui* que en algo como *Kult*.

¿Personajes pregenerados?

Es una tentación muy fuerte en este juego el ofrecer los personajes ya hechos o al menos que se facturen siguiendo unas líneas claras que tu les sugieras. Verás, este juego es muy hijo de su tiempo, y faltaban ciertas cosas por solucionarse que no se había concebido como. Hoy día tampoco hay una solución concreta, pero estamos ante el mismo problema que sufre *Cyberpunk*. **El espectro de tipo de personajes es muy amplio, por lo que conviene supervisar qué tipo de personaje se hace cada cual y después preparar la partida** (algo que suelo hacer bastante, pero laborioso y necesario de mucha capacidad de montar casi sobre la marcha) o bien atenerse a criterios como: *esta aventura está sugerida para un grupo con un policía una persona cercana a la investigación, como un detective o un periodista* (obviamos el paparazzo literal del libro) *y un personaje relacionado con los bajos fondos.*



A un director de Kult II: Consejos sobre el libro

En *Cyberpunk 2020* que el grupo esté lleno de mercenarios hace que sea muy, muy distinto a si hay un ejecutivo, una modelo y dos pandilleros. Aún más, ciertos personajes tiran más que otros del grupo, y perfiles interesantes pueden verse sepultados. Es el típico caso del nómada con carácter que no puede hacer nada decentemente al estar rodeado y superado por máquinas de matar ciberimplantadas y enemigos a juego que pones para que haya peligro, o el célebre caso del netrunner que apenas puede hacer oficio porque el resto del personal se aburre con su lucha contra las IAs por su cuenta.

En *Kult* los tipos de personaje, por su profesión, andan más equilibrados, pero un vagabundo con una rica mujer fatal ejecutiva no pega demasiado aunque puedan complementarse en sus posibilidades. Buscar qué les une y cómo pueden tener sus capacidades una oportunidad en la partida te hará romperte la cabeza y necesitarás saber previamente que se va a elegir cada uno de los jugadores para poder hacerlo bien.

Ante tantas dificultades, es normal plantearse darles unas profesiones sugeridas, incluso un grado de relación (ser familiares, venir del mismo instituto, amigo en común implicado en el misterio...) y hacer rodar las cosas, dejando que la gente personalice el resto a partir de esta sugerencia. A veces mis jugadores se veían sobrepasados por la ingente cantidad de profesiones del básico y del libro del jugador, con lo que obrar así, en cierto modo, hasta les liberaba un poco de plantearse qué ser dentro del enorme abanico de elecciones posibles.



Ya ni abro el libro para eso. No dejo que a lo que se dedican sus personajes les condicione. Se pierden entre tantas opciones en dos libros distintos, pero si les pregunto ¿Cómo es tu personaje? ¿Qué tipo de persona es? Les estoy orientando hacia la creación de un perfil de persona, no un currículum. Evidentemente, la profesión es algo que saldrá a colación, precisamente las personas al conocerse lo tratan enseguida, para horror y desprecio de **Tyler Durden**; pero sus primeras respuestas serán importantes para las ventajas y desventajas. Cuando llegamos a qué se dedica para ganarse la vida, siempre se pueden sugerir habilidades que reflejen la profesión elegida o, si es algo ya tratado en el manual que escoja entre las habilidades propuestas en éste. Es un método propio y libre, pero me resulta más efectivo y mejor guiado que el del propio libro.

En cuanto personajes al vuelo, elegidos libremente el día antes de la sesión y darles la ficha ya escrita entera hay una miriada de niveles intermedios hasta encontrar el ajuste que te valga. A veces les liberarás de muchas dudas aportando sugerencias, y debes pensar en como se dificulta la verosimilitud en grupos de PJs tremendamente dispares que se prestan a poner todo lo que aman en peligro por las primeras pistas de un misterio perturbador. Es duro decir esto, pero es mejor coartar su libertad que el conjunto no funcione.

No hay que preocuparse demasiado de este problema. No sé si dirigirás a la gente de Córdoba, a tu gente de Jerez o si montarás un grupo mixto, pero tus jugadores son tus amigos y nadie puede apremiarte a dar resultados. Busca la oportunidad de contar de qué va *Kult* para, tras las primeras pistas sobre de qué va realmente el juego, ponerles en situación respecto a qué pueden ser sus personajes. Es otra forma que ha ido bien. Otra cosa a tener en cuenta es que **ser un fontanero acomplexado o un ejecutivo frío e inmaduro puede tener su encanto interpretativo, pero seguro que chocará a quien esté habituado a encarnar un ser sobrenatural o un personaje épico. No te desanimes al primer rechazo o signo de poco interés.** Escucha sus primeras ideas de personaje, quédate con ellas en mente y deja que las pongan a reposar. Usa las primeras que hayas ido recogiendo para buscar como construir la historia, y después proponles matices para sus personajes *¿has pensado que tu fontanero tenga problemas de comunicación porque su padre lo maltrataba?* **Ayúdales a perfilarlos y deja que entren en el marco que puedas hallarles como grupo y grupo dentro de la historia.** Tampoco emplees rápidamente el *no* como respuesta ante una idea de personaje. Da igual cuan poco seriamente o en que contexto lo haga. Explica por qué eso no te viene bien y no te opongas para que nadie se sienta contrariado, sinó que reconduzcas su idea inicial... incluso hasta otra idea distinta. Todos podemos charlar un rato sobre qué personaje hacernos, pero es menos usual que alguien se sienta con buen cuerpo para arrancar a jugar cuando dos o tres ideas se le han negado y se ha visto obligado a aceptar una que le han dado o ha colado su tercera opción.

Estamos en un juego de atmósfera, otros los llaman juegos de terror, pero lo que tienes que crear es un ambiente de inquietud, que encarnen bien a los personajes y mantengan el tono es más importante que cualquier minucia de diseño de personaje o un conocimiento previo de las reglas. Por eso **debes conseguir que quieran interpretar a sus personajes y tomárselos en serio. Dedicar conversaciones espúreas semanas antes de poner fecha a la partida a estos menesteres si hace falta. Procura hacer tu aventura alrededor de los caracteres y no hacerles encajar con calzador en tu idea del módulo.** Tras una partida exitosa todos querrán más y será más sencillo, pero el primer contacto que tengan con el juego puede ser vital para que se queden con él.

Pregunto por ti y sé qué andas haciendo (y no haciendo), así que seguramente ni te has molestado en leer esta publicación que es tan importante para mí y siquiera has descubierto este artículo. Ya me encargaré de que lo hagas y sé que tardarás antes de ponerte a la mesa a dirigir, pero de todas formas, me tomo la libertad de retomar en otra carta para ti el asunto de las referencias útiles para ambientar y trazar tus propios módulos. Tranquilo, buscaré cosas relativamente encontrables y casi todas películas. No haré que tengas que prepararte el juego como un apostolado dado la cantidad de tiempo que dedicas al WoW.