

Curso Intensivo de Mastereo

Introducción

¿Qué es ser Master?

Podríamos dividirlo en cuatro cargos o ámbitos principales:

- Narrador
- Director de Juego
- Intérprete
- Maestro

Como **Narrador**, el trabajo del Master es la de crear una **historia**, acorde con una cierta metatrama¹, y también improvisar en el momento cuando los jugadores se desvían de lo esperado (que viene a ser siempre) para **canalizarlos**.

Como **Director de Juego**, debe conocer el máximo número de **reglas** posibles, aunque el aplicarlas o no (o variarlas) queda a su discreción. Tiene que mantener la **ambientación** durante el juego. Debe ser capaz de **controlar** a los **jugadores**, y también tomar decisiones ante cosas como qué o cuantos dados tirar, quién es el primero en recibir un golpe o cuántos **puntos de experiencia** merece cada jugador, en definitiva cualquier cosa que no quede claro, a su criterio.

Como **Intérprete**, debe interpretar a los **PNJ's**², ajustándose lo más posible al guión predeterminado e improvisando siempre acorde con las intenciones del PNJ independientemente de sus intenciones como Narrador o Director de Juego.

Como **Maestro**, debe intentar **enseñar** a los jugadores lo máximo posible sobre las normas del juego, la metatrama oficial, y cualquier otra cosa que les vaya a permitir disfrutar más y mejor del juego. Se les debe **guiar** en el camino de una **interpretación responsable** y se les debe **vigilar** para estar seguros de que el rol no les afecta negativamente en ningún sentido (estudios, pérdida de contacto con la realidad, cualquier cosa).

1 Metatrama: Historia y ambientación oficial de un juego en concreto.

2 PNJs: Personajes No Jugadores, es decir, los que interpreta el Master

Obligaciones del Master

Las obligaciones de un Master son las siguientes, en orden de prioridad:

- Que los jugadores se diviertan
- Que los jugadores aprendan
- Que salga una buena historia

Estas obligaciones están por encima de la propia diversión del Master, o de cómo le gustaría que saliesen las cosas.

Respecto al primer punto, y obviamente, el más importante, debe **dedicarse tiempo a cada jugador** (en la propia partida y en casa) para observar su forma de juego e intenciones, y estudiar la forma de que disfrute más de las partidas. Ojo, esto significa tanto darle a veces lo que desea, como **retarle** y ponerle obstáculos (que no sean imposibles de superar, claro) como putearle. **Putear** en su justa medida es una de las mejores formas de motivar, y un jugador motivado es un jugador que se divierte.

Respecto al segundo punto, **nunca** se debe **mentir** a un jugador sobre cómo es una regla para ocultar ignorancia o liberalismo respecto a lo oficial. Siempre que sea Off-rol, hay que **darles información de metatrama y contestar dudas**. Cuanto más se aprende, más se disfruta el juego.

Respecto al último punto, la trama debe estudiarse y llevarse hecha de casa (luego veremos formas de poder organizarlo). También tiene que tenerse en cuenta cómo afecta al mundo dentro del rol lo que los jugadores hacen, sus **intenciones** y sus **propuestas**. Además, se deben hacer **tramas secundarias** que involucren directamente a cada jugador con su personaje.

Derechos del Master

- Libertad para cambiar lo que considere oportuno
- Libertad para conocer y manipular las intenciones de jugadores y personajes
- Exención de dar explicaciones si con ello perjudica la partida de algún modo

Obligaciones del Jugador

- Respeto
- Atención
- Obediencia
- Interpretar acorde a su personaje (incluyendo no metarolear)

Estas obligaciones no sólo pueden reclamarse, si no que **deben exigirse**. No sólo por el bien del Master si no por el de la partida y el de los jugadores.

Derechos del Jugador

- Interpretar a su personaje
- Pedir una explicación puntual al Master
- Adquirir conocimientos
- Hacer propuestas y ser escuchado

Nunca pondremos suficiente hincapié en el primer punto, el Master tiene muchas herramientas (PNJs, reglas, manipulación...) para evitar que un personaje haga algo, pero no puede interpretar lo que éste hace, en contra o no de las intenciones de su jugador. Esto incluye el derecho de los jugadores a **equivocarse**, que es una de las mejores formas de aprender.

1. Siendo Narrador

Creando una historia

Usaremos esta tabla, aunque no es la habitual, para entendernos.

| | Duración | Características |
|-----------------|---|---|
| Sesión | 4-8 horas | - |
| Partida | Una o varias sesiones | Tiene Introducción, Nudo y Desenlace |
| Crónica/Campaña | Sucesión de partidas en la misma historia | Tiene Introducción, Nudo y Desenlace globales |

Lo primero que se ha de tener en cuenta es el ámbito en que jugamos (por ejemplo, en D&D algo épico/medieval; en Vampiro terror/conflicto interno) y luego decidir hacia dónde queremos dirigir la partida teniendo en consideración lo que los jugadores esperan de ella.

Crear una crónica requiere un gran esfuerzo (no somos jugadores, no nos vamos a casita y nos olvidamos de la partida hasta el siguiente fin de semana). Los jugadores esperan mucho de un Master y el Master debe responder a las expectativas lo mejor que pueda.

¿Cómo abordar la creación de una historia?

En primer lugar, como hemos dicho, la **temática**.

Después la **idea base** sobre la que asentarla todo.

Luego las **circunstancias y PNJs** que rodearan y darán color a la historia.

Por último, **el hecho en sí que involucre a los personajes** de los jugadores en la historia.

Una vez tenemos claros estos puntos, empezamos a escribir (sí, he dicho escribir, no pensar y dejar en la cabeza) la partida. Se calcula el tiempo que durará la sesión, se ajusta a los acontecimientos y se da un margen de error del 20% aproximadamente. Para el resto, no se debe preparar completamente la crónica, ya que los personajes irán variándola (y así debe ser) si no que sólo se darán unos vagos trazos a todo lo que vaya más allá de una sesión o, como mucho, partida de tres sesiones.

¿Y cómo escribir una partida?

Aconsejo uno de estos dos métodos: **Por guión o por Cursos de acción.**

En el formato de guión se escriben las cosas más importantes que deben pasar, y se va guiando a los jugadores a ellas durante el transcurso de la sesión. Ventaja: Es más fácil y rápido de hacer, y también más maleable. Inconveniente: Se debe improvisar mucho más. No es el más recomendable para Masters novatos o cuando se empieza con un nuevo grupo de jugadores.

En el formato de Cursos de acción se trata de tomar en cuenta todas las opciones que los jugadores pueden tomar para llegar a conseguir la misión propuesta. Ventaja: Casi todos los cabos previsibles (aunque los jugadores inevitablemente siempre hallarán algo absolutamente imprevisible que hacer) están bien atados; se improvisa poco. Inconvenientes: Es más pesado, lento y difícil de escribir.

Canalizando Jugadores

Bien, ya tenemos nuestra trama ¿verdad? Error. Tenemos un ligero esbozo de cómo se desarrollará la partida. Varios **jugadores** (si no todos) **se desviarán** de a donde queremos dirigirles. ¡Y no podemos obligar a sus personajes a hacer nada, están en su pleno derecho! Entonces ¿no tenemos más remedio que permitir que hagan lo que quieran en ese momento echando a perder todo lo que trabajamos y no disfrutando ellos de la historia preparada? En absoluto.

Un Master debe tener siempre las riendas de la partida, si las pierde, tendrá que improvisar todo (lo que normalmente lleva a poco más que el caos) y los jugadores no se divertirán tanto (o no se divertirán en absoluto), pero como ya hemos dicho no podemos forzar al personaje del jugador a hacer nada (es en lo único en lo que verdaderamente el Master tiene las manos atadas) así que ¿cómo podemos solucionarlo para servir a los fines del Master, es decir, para cumplir con las obligaciones antes expuestas? Tenemos muchas posibilidades.

Una de ellas es la pura **manipulación** a través del entorno y las circunstancias. Un ejemplo: Carlos se empeña en ir de separatista, se da la vuelta y decide salir por la puerta y abandonar el grupo en ese mismo instante. Pero tú, Master, sabes por el preludio³ de su personaje que tiene miedo a los perros y tienes que mantener el grupo unido en ese momento por el buen desarrollo de la

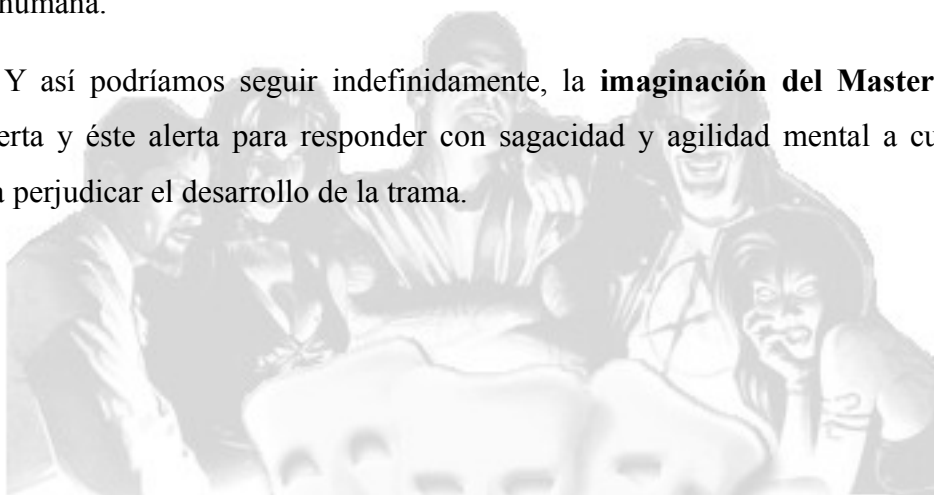
³ Resumen de la historia del personaje reflejada en la ficha.

historia. Bien, un perro aparece en ese momento en la puerta de la calle y empieza a ladrarle.

Otra es a través de los **PNJs**, que por ser más fuertes, más poderosos o más diestros en algo les pueden obligar on-rol a seguir el curso previsto, también pueden tener vínculos emocionales con los personajes. Seguimos con el ejemplo: Carlos va a marcharse, pero entonces ese niño encantador al que ha estado ayudando, porque es un tipo muy bueno, se agarra a sus piernas: “No me abandones...”

Un **acontecimiento inesperado** también suele surtir efecto si no se te ocurre nada. Ejemplo: Carlos está a punto de salir por la puerta cuando de repente llaman a ella unos nudillos con fuerza sobrehumana.

Y así podríamos seguir indefinidamente, la **imaginación del Master** ha de estar siempre despierta y éste alerta para responder con sagacidad y agilidad mental a cualquier supuesto que pueda perjudicar el desarrollo de la trama.



El rincón del vampiro
Bienvenido al mundo de la oscuridad

2 Siendo Director de Juego

Las Reglas

Un Master no tiene porqué conocer (y menos de memoria) todas las reglas del juego, pero debe **esforzarse por aprender** cuanto pueda del mundo en el que se desarrolla el juego (y esto incluye también la metatrama oficial) para que las circunstancias y las historias sean mucho más ricas en detalles y, además, así se evitan en gran medida las incongruencias dentro de esa mesa de juego o de otras.

¿Esto significa que el Master es esclavo de las reglas? Ni mucho menos, las reglas son un apoyo para que el Master pueda seguir con comodidad el sistema de juego, pero en ningún caso son imposiciones de las que no podemos separarnos. Ningún jugador puede reclamar a un Master por cambiar, omitir o inventar una regla. De hecho, estamos amparados por la llamada **Regla de Oro** del rol, que viene a decir que en realidad no hay reglas, sólo guías. Ahora bien, las reglas deben de cambiarse sólo si con ello podemos cumplir mejor con nuestras obligaciones, y deben ser justas, equitativas y lógicas, si no queremos que los jugadores se revelen.

Ambientando

La ambientación no sólo consiste en poner cuatro velas, bajar la luz y encender música de fondo. Ambientar es conseguir que los jugadores se metan en ese mundo lo mejor posible, que puedan introducirse, y casi ver, en esa taberna, esa calle bombardeada o esa fiesta de la flor y nata. La mejor forma de conseguir esto en una mesa es haciendo **descripciones** lo más detalladas posibles sin que resulten largas o aburridas. Los detalles dan mucho color a la narración, así que atención a ellos.

Un Master debe asegurarse siempre de tener la **atención de los jugadores**, para lo cual debe, en primer lugar, **eliminar elementos externos que les distraigan** (móviles, ipods, consolas...). Hay que intentar encontrar un lugar adecuado para jugar, un sitio preferiblemente **silencioso**, sin pantallas encendidas cerca, ni gente que pase continuamente. Una vez se ha conseguido esto (lo

mejor que se pueda) es el propio Master quien tiene que conseguir la atención de los jugadores. Hay que tener las notas de la partida delante (hay que llevarla estudiadas), pero no deben leerse sin más, hay que dar **inflexión a la voz** en según qué puntos, conseguir que los jugadores “sientan” lo que se está diciendo, a menudo añadiendo **florituras narrativas**. Es decir, no es lo mismo “Entráis en una sala llena de gente con vestidos caros y una copa en la mano. De fondo se oye Chopin en directo. Las cortinas son rojas. La mayoría de los invitados hablan entre sí” que “Cuando os adentráis en la sala parecéis acabar de entrar en otro mundo donde los elegantes invitados disfrutaban de la interpretación de una pieza al piano tocada por un hombre de aspecto triste. Las cortinas carmesí se reflejan en las copas de los aristócratas, que hablan de forma relajada: sin duda éste es su ambiente pero ¿y vosotros? ¿seréis sin más educadamente desplazados?...”

Control de los Jugadores

Los jugadores deben ser conscientes de que las **decisiones del Master** como Director de juego son **inapelables**, aunque no se debe negar un diálogo que pueda llevar a cambios en el Sistema de Juego (oficial o casero) o una explicación de las reglas. Si los jugadores se sienten discriminados, se enfadarán y no jugarán bien, dejando de disfrutar la partida ellos y los demás. Eso es un fracaso como Master, no nos andemos con eufemismos. Es faltar a nuestra primera obligación (y arrastrar el resto también) así que ojo con las injusticias y con mezclar lo que ocurre fuera de la mesa con lo que ocurre en el mundo del rol.

Un Master debe atender las **reclamaciones** de sus jugadores (¡aunque no interrumpiendo la narración de la partida!) y **rectificar** cuando se equivoque. Si es necesario puede haber compensaciones equitativas (según lo que hubiera podido conseguir el personaje si no se hubiese cometido el error), pero nunca de más; no se puede premiar a un jugador por el error de un Master.

Ha de procurarse que el **juego** sea **fluido, dinámico y activo para todos**, y a veces se debe llamar la atención Off-rol a los jugadores para conseguirlo. Y si hay que pegar un grito se pega un grito. Si es necesario imponer un castigo inmediato, puede separarse al infractor del juego durante un rato o toda la sesión. Si un jugador insiste en una conducta que degrada la partida, se le puede llevar a parte para hablar a solas con él. No hay que obviar los problemas, porque no desaparecerán por si solos si no que, muy al contrario, cada vez serán mayores.

Un Master siempre tiene que mantener el **control** sobre sus jugadores y exigir **respeto y obediencia** (en lo que al juego se refiere, claro está), después de todo, está trabajando para los jugadores y lo merece. Expulsar a un jugador de una crónica (no digamos de la mesa de juego) es una medida disciplinaria extrema, a la que sólo se ha de acudir en los peores casos. No obstante, llegado el momento, no se debe vacilar. Si un jugador tiene la paciencia, dedicación y tiempo necesarios para formarse como Master está en su derecho de probar a hacerlo, pero no se le puede permitir que destruya el juego del actual Master por ello.

Otro medio eficaz para controlar a los jugadores son los Puntos de Experiencia.

Puntos de experiencia

En lo que se refiere a Puntos de Experiencia, deben repartirse con cuidado, ya que para muchos jugadores son su finalidad en el juego (craso error, pero bueno, para eso están los Master, para enseñarles a jugar de forma madura) y si sienten que no consiguen avanzar en su objetivo se frustrarán, y dejarán de disfrutar, y de nuevo habremos fracasado. Ser Master, como ya se empieza a verse, es como jugar al ajedrez y escribir un libro mientras se hacen malabares. No obstante, el Master es una figura imprescindible para el juego, y eso significa que nunca puede ser sobrepasado por la presión o no habrá juego.

Dicho esto, volvamos al reparto de Experiencia. Tampoco podemos darles a los jugadores todos los puntos que quieran, porque entonces ni se divertirán (faltaremos a nuestra primera obligación) ni mejorarán en su juego (también a la segunda) y probablemente se volverán egocéntricos y no harán una buena historia (tres en uno). Así que más vale quedarse un poco cortos que pasarse.

Cuando los puntos se reparten, se debe explicar a los jugadores la razón de que sean más o menos puntos, en qué cosas han flaqueado y necesitan mejorar (recordemos que también somos Maestros) y en qué han sido mejores. Suele ser útil convertirlo en algo competitivo para que los jugadores se piquen entre ellos por ser los mejores. Es el momento también de echar las broncas y dar los elogios, sin pasarse con ninguna de las dos cosas.

3 Siendo Intérprete

El Master no tiene que interpretar un sólo personaje, como un jugador normal, si no que tiene que interpretar al **resto de seres que encuentran los Personajes de los Jugadores** en su camino por el mundo del rol. Y eso son muchos, muchos personajes. No todos tienen que estar detallados, más que nada porque es imposible que preveamos todos los PNJs que nuestros jugadores van a encontrarse. No obstante, muchos tendrán que tener su ficha y su historia. Algunos, los **extras** (los que sólo suponen un retraso, o un leve inconveniente que los jugadores superaran con relativa facilidad) no necesitan más que una **ficha de PNJ**, que no tiene apuntado más que las **cosas que previsiblemente usarán** (por ejemplo, en el caso de un soldado, su fuerza deberá estar reflejada, pero su lingüística no será necesaria... siempre “en principio”) otros será imprescindible que cuenten con una historia y ficha completas. ¿Cómo diferenciar unos de otros? A decir verdad, cuantos más PNJs perfectamente representados tengamos, mejor, pero daré unos **mínimos** para aquellos PNJs que obligatoriamente deben tener ficha e historia completas.

–Los **Antagonistas**

–Los **superiores** que suelen darles las ordenes

–**Aliados** a los que normalmente acuden

–Todos aquellos que **salgan más de 5 veces** en una crónica

La importancia de los PNJs

Los PNJs son útiles por varias razones. La primera es que ayudan sobremanera a **ambientar**, a poner a los jugadores en situación; además, como ya hemos dicho, son un buen **medio de conducción de los PJs**⁴; también **dan más opciones y posibilidades** a los personajes, con lo que cuantos más PNJs seas capaz de meter, mejor (obviamente, dependiendo de la situación podrían estar limitados).

Hay algo que es esencial que el Master comprenda, y esto es que, aunque los PNJs sean también herramientas, ante todo son seres que habitan ese mundo, y han de ser **interpretados con la misma corrección que los Personajes Jugadores**. Esto significa que, aunque nosotros seamos

⁴ PJs: Personajes Jugadores, aquellos que interpretan los jugadores.

los que pongan una historia y una ficha a ese PNJ para encarrilar la trama, no podemos hacer que vayan contra su naturaleza sólo porque nos convenga. Pongamos un ejemplo: Si creamos un PNJ pacífico que nunca pelea, y en un momento dado está con los jugadores en mitad de una batalla, por mucho que nos convenga, no podemos ponerle a pelear.

Clases de PNJs

Los personajes no jugadores pueden ser de varias clases, y pueden pertenecer sólo a una o a más al mismo tiempo, y también pueden ir cambiando de una categoría a otra, un Aliado puede pasar a ser Enemigo, un PNJ improvisado puede pasar a ser Emocionalmente Vinculante, etc.

Aliados

Los Aliados son aquellos PNJs que de alguna manera **colaboran** con todos o con alguno de los jugadores, pueden ser aliados de unos y enemigos de otros (lo cual no deja de ser conflictivo para los jugadores y divertido para el Master). Es más, los Aliados no tienen porque ser amigos de los personajes, pueden ayudarles por interés o por obligación.

¿Cómo usarlos?

Los Aliados pueden **ayudar a los PNJs** cuando tengan algún problema, ya sea una lucha o la resolución de un enigma, por poner un par de ejemplos. Hay que tener en cuenta que los aliados no siempre estarán disponibles o, simplemente, dispuestos a ayudar. Los Aliados tienen sus propias vidas y sus propias opiniones, después de todo.

Los Aliados también pueden usarse para lo contrario, es decir, para **involucrar** a los Personajes en **problemas** que en principio no tienen por qué ver con ellos. Naturalmente, hay que tener en cuenta que no siempre los personajes estarán por la labor de hacerlo, pero eso es algo que debe medir el Master para saber si merece la pena o no tomar esa opción.

Emocionalmente Vinculantes

Estos PNJs **no suelen afectar por igual a todos** los miembros del grupo de personajes por

igual, si no a uno o algunos en concreto. Pueden estar emocionalmente vinculados a ellos positivamente (familiares, amigos, amantes...) o de una forma negativa (enemigos, traidores...), en cualquiera de los casos son los más apropiados para conducir a los personajes a tomar una u otra opción (cuidado con lo de hacer algo en contra de su forma de ser).

¿Cómo usarlos?

Los **positivos** pueden utilizarse para manipular por medio de la **empatía**, aprovechándonos del vínculo para guiar a los personajes en la dirección por la que tenemos que conducirles. También sirven para hacerles moverse si se encuentran en **peligro** (secuestrados, por ejemplo), para **dramatizar** un hecho e involucrarles en él (no es lo mismo que a 500 km hayan muerto doscientas personas, que el que una de esas personas fuera tu padre) y para **despertar en ellos el odio, desprecio y deseo de venganza** sobre enemigos y antagonistas.

Los **negativos** se usan igual... pero al contrario. En vez de hacerles moverse porque se hallen en peligro, se pueden mover **para que se encuentren en peligro**. Así, el deseo de castigar a un traidor, por ejemplo, puede llevar a los jugadores a decantarse hacia un bando u otro.

Los superiores

Alguien que puede dar órdenes a los personajes es, obviamente, una ventaja para el Master, pero no siempre los jugadores querrán (o deberán, por interpretación) hacerles caso. Así, un superior puede ser un mentor y un protector, o un enemigo realmente difícil de ignorar.

¿Cómo usarlos?

En este caso es bien sencillo: por órdenes directas. Tanto si los jugadores son leales como si buscan desobedecerle, es cuestión de darles la orden adecuada, sea la obvia... o la contraria.

Los enemigos

Los enemigos son aquellos PNJs a los que los personajes **desean vencer**. Normalmente **son comunes** a todos los miembros del grupo, o casi. Pueden ser muchos o ir cambiando a medida que son vencidos.

¿Cómo usarlos?

Los enemigos están para **poner obstáculos** y para **ser vencidos** por los personajes. La posibilidad de vencer a un enemigo es una motivación para un personaje, y ha de ser usada como tal. Para llegar a ello, y que los personajes lo disfruten más, debe ser algo complejo de hacer (acorde con lo poderoso que sea el enemigo, procurando que los más poderosos sean más odiosos) para que al finalizar la odisea los jugadores puedan mirar atrás y sentirse satisfechos de todo lo que han hecho bien, en contra de la poca satisfacción que produce un simple golpe de suerte con los dados.

El Antagonista

Aunque es una clase de enemigo, el Antagonista merece una mención a parte.

Todas las historias deberían contar con uno. Un Antagonista es aquel PNJ cuyos **finés son completamente opuestos a los de los Personajes**. Es una figura que puede dar muchísimo juego, puede ser enemigo o, en ciertos casos, aliado temporal, pero siempre despertará sentimientos negativos en los personajes (¡y hasta en los jugadores!). No obstante, un Antagonista, solo debe desaparecer por dos razones: O porque los personajes **le venzan**, o porque éste deje de serlo para **aliarse** con los personajes (lo cual es tremendamente interesante y divertido de interpretar).

Sólo debe haber un Antagonista por historia, pero si éste desaparece (por una razón o la otra, da igual) se le ha de buscar inmediatamente un sustituto, más odioso y más despreciable aún que el anterior.

Por último, debemos recordar que un Antagonista no tiene porque ser malo (olvidaos de buenos y malos, dad razones a todos para hacer cada cosa) si no que simplemente puede estar equivocado o verse obligado por las circunstancias a actuar de una manera o de otra. Dar **matices** positivos a un personaje negativo, y viceversa, es algo que provoca mucho interés en los jugadores por el PNJ en cuestión.

El PNJ guía

A veces, para **facilitarnos la conducción de un grupo de novatos**, metemos un PNJ guía, es decir, un PNJ que **convive con los PJs**, que está con el grupo siempre para ayudarles a ir por donde queremos que vayan. Por lo general, **suelen ser jefes del grupo**, o sabios a los que los PJs hacen caso, aunque pueden adoptar otras formas.

Hay un problema con los PNJs guías, y es que es un PNJ que el Master ha llevado de

continuo, y termina por considerarlo SU personaje. Y claro, siempre quieres que tu personaje se lleve la gloria, salga victorioso, sobreviva y sea el mejor. Hay que recordar siempre que los PJs son los que tienen que divertirse, no el Master, y el PNJ guía no es el tipo más listo, fuerte, sabio y resistente del mundo. Sólo está ahí para guiar a los personajes a la trama y que se diviertan, es decir, hay que darles la oportunidad de que ellos interactúen con el mundo y sean protagonistas. A parte de eso, hay otro problema, y es que **son PNJs de transición**, es decir, que en algún momento, cuando los jugadores hayan madurado un poco, hay que dejarles tomar las riendas de la partida. Pero el master no quiere que “su” personaje salga de la partida, nunca ve el momento de que eso ocurra y al final puede caer en no dejar a los jugadores evolucionar. Hay un truco para esto, no muy agradable, pero bastante efectivo, que es **darle un tiempo de vida fijo al PNJ guía.** Pues darle la muerte más heroica o más ruin, y sobretodo usarla para beneficio de la historia, pero debe hacerse de esta forma, porque si por ejemplo hacemos que se marche, en lugar de matarlo, los PJs podrían ir a buscarle o, peor, tendríamos la tentación de sacarlo en cualquier momento de la crónica.

PNJs Imprevisibles

Es muy difícil que en una trama no aparezca en un momento dado un PNJ con el que no habíamos contado, porque un Personaje Jugador lo ha involucrado en la historia. En estos casos, el Master tiene que improvisar, pero puede tener una serie de **estereotipos** memorizados o preparados que le den unas guías básicas para no tener que ir tan apurado en ese momento.

Un PNJ en principio imprevisible puede ir ganando peso en la historia. Llegado ese momento, hay que hacerle una ficha y una historia.

4 Siendo Maestro

Normalmente, el Master es el que más conoce el juego o el mundo del Rol en general, y a menudo sus jugadores le “reverencian” tanto como le “desprecian”, pero en cualquier caso le respetan en su ámbito. Master significa Maestro (saliéndonos del habitual “amo”), pero no en la acepción de simple “profesor”. Podemos tomar más bien estas definiciones, sacadas del Diccionario de la Real Academia:

1. adj. Dicho de una persona o de una obra: **De mérito relevante** entre las de su clase.
3. m. y f. **Persona que enseña** una ciencia, arte u oficio, o tiene título para hacerlo.
5. m. y f. Persona que es práctica en una materia y la **maneja con desenvoltura**.

Añadamos algo más:

1. m. y f. **Consejero o guía**.
2. m. y f. Persona encargada en las casas principales de **custodiar** niños o jóvenes y de **cuidar** de su crianza y educación.

Esas son las definiciones de **Mentor**. Y es que un Master es Maestro y es Mentor a un tiempo. Es decir, que no sólo es quien tiene mayor poder en el juego, si no que además debe enseñar a los jugadores y velar por ellos. Lógicamente, estamos hablando del ámbito del Rol (lo que vaya más allá de eso, es decisión de cada cual). Un buen Master debe intentar que los Jugadores no sólo se diviertan, si no que **aprendan a jugar mejor** (lo que, a su vez, hará que se diviertan más) y poco a poco vayan ascendiendo de categoría. Hay varias categorías para los jugadores.

La primera, cuando empiezan a jugar. Es la que yo llamo “la espectante” porque los jugadores o bien esperan a que los otros jugadores (o el Master) hagan algo para actuar, o bien actúan de forma insensata y esperan a ver qué ocurre.

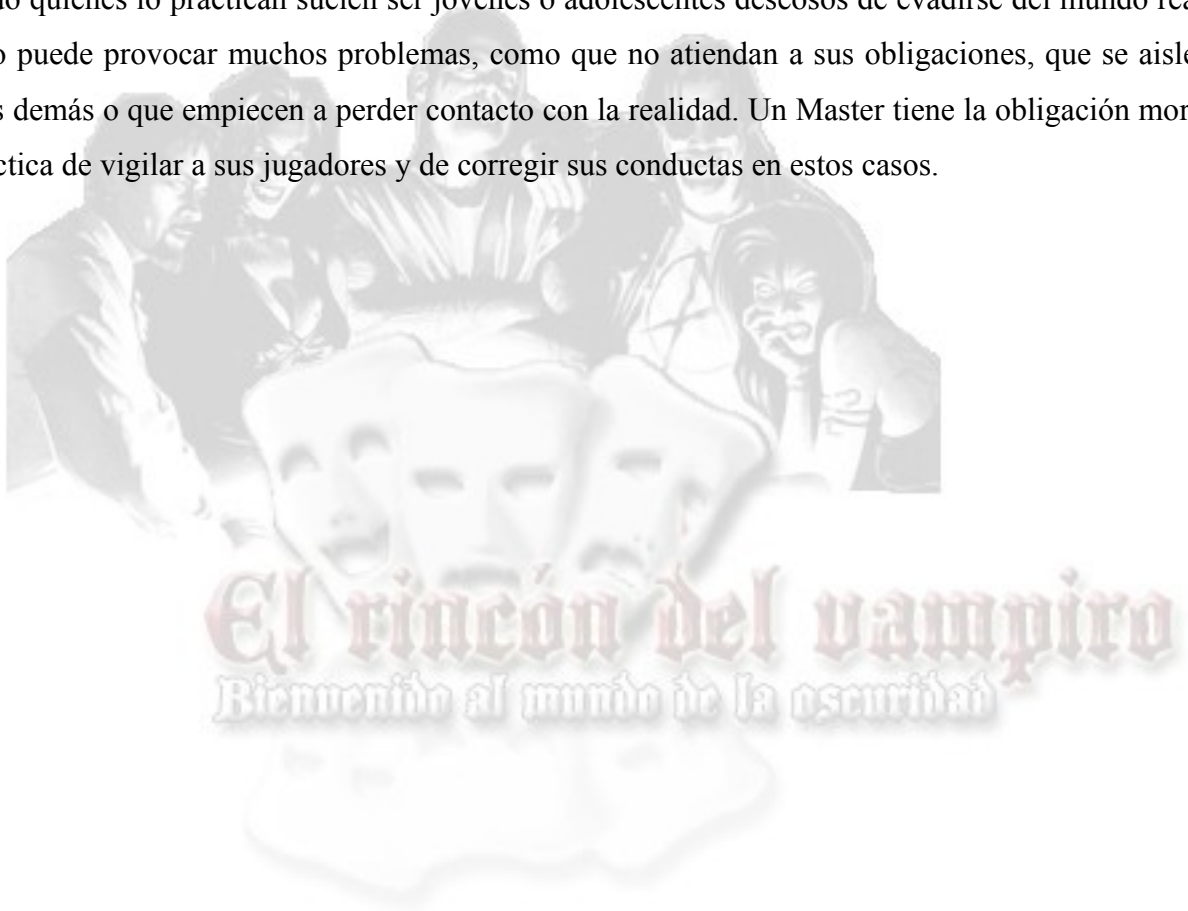
La segunda, después de unas cuantas sesiones, es la que yo gusto de llamar fase “juguete”, porque los jugadores llevan al personaje como si fuese un muñequito, de una forma ajena, que al jugador no le afecta en nada.

La tercera categoría, la fase “interpretativa”, es en aquella en la que ya se sienten dentro del personaje, es éste el que toma las decisiones y les afecta que a su personaje le pase algo.

0Por último, en la cuarta fase, el jugador ya no sólo siente y guía al personaje como si estuviese en su piel, si no que además es consciente de todo su entorno, de su historia y sabe que sus acciones no sólo le afectan a él, si no a todo lo demás; se siente parte integrante y participante de ese mundo. Es la fase “madura”.

Después, cuando el mundo del Rol empieza a ser una más pasión que un entretenimiento, algunos desarrollan el ansia de saber más del juego, de contar sus propias historias, de enseñar a otros este fantástico mundo, en definitiva, de ser Master.

Pero si hay algo que el rol tiene de malo, es que es muy **adictivo**, asumámoslo. Especialmente cuando quienes lo practican suelen ser jóvenes o adolescentes deseosos de evadirse del mundo real, y esto puede provocar muchos problemas, como que no atiendan a sus obligaciones, que se aislen de los demás o que empiecen a perder contacto con la realidad. Un Master tiene la obligación moral y práctica de vigilar a sus jugadores y de corregir sus conductas en estos casos.



5 Las Historias

¿Qué caracteriza a una buena historia? Depende, eso va en gustos, pero precisamente por esa razón hay que procurar que tenga un poco de todo, para que todos queden contentos. Lógicamente, dependiendo del juego se tenderá más hacia unas cosas que a otras (D&D es más de pelea, Cthulhu es más de investigación) pero aún así **debe ser variada**, dentro de lo posible.

Una historia larga (Crónica o Campaña) o corta (Partida) debe constar de las mismas partes que cualquier otra historia narrativa, esto es: **Introducción, Nudo y Desenlace**. La variación consiste en que los personajes van a ir modelando y cambiando la trama e inevitablemente las aspiraciones y deseos del Master serán continuamente echadas a perder por los jugadores, es algo a lo que hay que acostumbrarse. La mayoría de las mejores escenas que imagines, especialmente al principio, no se llevarán a cabo, o serán vilmente malogradas; no hay remedio, acéptalo y sigue adelante.

La primera partida (o sesión, si se trata de una historia corta), la de introducción, debe ser para que los jugadores vayan cogiendo el ritmo de la crónica, la temática y se metan en la piel de sus nuevos personaje y de las circunstancias que les rodean.

Después toca ir al Nudo, que es donde hay que dejar que los jugadores se explayan (y destrocen todo lo que el Master tuviera planeado) y hagan del conflicto expuesto el campo de juego. En esta parte el Master debe ir adaptando la historia aún con más rapidez, porque casi todo cambia más deprisa en esta fase que cuando comenzó la historia (aún estaban metiéndose en situación) o en el desenlace (en el que probablemente habrá tres o cuatro opciones como mucho) y continuamente habrá que replantearse las posibilidades, porque las circunstancias van a ir variando hasta alcanzar puntos que al principio ni siquiera habíamos imaginado.

La parte del Desenlace es una de las más importantes, la que dejará buen o mal sabor de boca a los jugadores. No hay que regalar el mejor “final”, pero tampoco imposibilitarlo.

¿Qué puntos clave hay?

Es imprescindible algún tipo de **conflicto** (político, bélico, social, moral...) que obligue a los PJs a posicionarse, por los motivos que sean (honor, dinero...)

Es importante también que las misiones tengan la opción de resolverse mediante el

razonamiento y el buen juego. Es decir, eso de “si sale por la puerta de la derecha, muere; si sale por la puerta de la izquierda vive; que elija” hay que evitarlo. No dejes que todo lo decida el azar, los jugadores no se quedarán igual de satisfechos si deducen la respuesta correcta que si sólo tiene suerte; además, si la cosa sale mal y muere se enfadará por no haberle ofrecido la oportunidad de solucionarlo.

Tiene que haber **actividad**, y tiene que haberla para todos. Siempre tiene que estar pasando algo, aunque no siempre los jugadores tienen que saberlo.

Las **sorpresas** también son algo que le encanta a los jugadores, despierta su interés por los PNJs y la trama, y ayuda a que se metan más en su papel y en el mundo del juego.

La **motivación** es un elemento que no debemos olvidar jamás, si los jugadores no están motivados no se divertirán. Ojo con los jugadores en primera y segunda fase, que no siempre servirá con motivar a sus personajes a los que todavía no están ligados.

El Master relojero

Todo lo que hemos estado dando hasta ahora, se ha referido a un tipo concreto de mastereo, el conductual, es decir, aquel en el que el Master conduce a los PJs hacia la trama. He enfocado estas clases de esa manera porque la considero más apropiada tanto para master novatos como para llevar jugadores novatos. No obstante, bien está que quede reflejado (o al menos mencionado) que hay otra forma muy distinta de masterear, y ésta es la de no conducir en absoluto a los jugadores.

Es una forma mucho más ortodoxa, más realista respecto al mundo del juego. De esta manera, el Master permite completamente que los jugadores gocen de la oportunidad de entrar y salir de la trama a voluntad sin influirles ni guiarles.

Para masterear de esta forma, hay que planear la trama principal, que a menudo quedará en un segundo plano. Una línea de tiempo es necesario para tener controlado cuándo ocurre cada cosa. Por otro lado, hay que desarrollar las tramas que escojan los PJs, y saber cuando se crucen en qué punto está cada una. Además, se debe tener en cuenta que ambas tramas, sin llegar a cruzarse, pueden influenciarse y cambiar el rumbo la una de la otra. Es bastante complejo, más de lo que parece, reitero que no es un método que aconseje para novatos, ni master ni players.