



CRÓNICA FILES

Documento general de diseño

QUÉ NO ESPERAR DE "LAS CRÓNICAS FILES"

En primer lugar entendemos que al ser el universo Dresden un "sumidero de fantasía", como su propio autor Jim Butcher establece, sea muy fácil sacar similitudes con otras ambientaciones o lores, especialmente Mundo de Tinieblas. Un claro ejemplo de esto sería confundir a un Vampiro de Corte Blanca con un Vampiro Toreador que tenga algo de Lujuria, a un Campeón de Dios con un Cazador o cualquier Capa Gris con un buen ejemplar de la Orden de Hermes. Por lo cual, de cara a empezar este documento de diseño nos gustaría dejar una cosa terriblemente clara.

ESTO NO ES MUNDO DE TINIEBLAS

Repetílo tres veces en voz alta porque cualquier parecido que encontréis puede llevaros a unas expectativas sobre cualquier cosa que no son las que vais a encontrar. ¿Tiene similitudes con Mundo de Tinieblas? Por supuesto, ya que es un trasfondo increíblemente amplio y rico, cargado de todas las referencias posibles hacia las criaturas sobrenaturales que cualquier amante de una buena historia desea. Pero de cara a la Crónica Dresden Files nos gustaría poder mostrar una forma distinta de entender a los Vampiros, los Changelings, los Hombres lobo o los magos y hacer de la gente de a pie los protagonistas, personas que en estas historias, aunque superados a menudo en conocimiento y poder, son los que a la hora de la verdad pueden inclinar la balanza hacia un lado o el otro. Son esos personajes los que os ofrecemos interpretar en esta historia, gente a menudo aterrada, desesperada y superada por la situación, pero que en el momento decisivo son capaces de brillar con luz propia, y cambiar el mundo, o morir intentándolo.

PERSONAJES Y TRAMAS CANON EN LOS LIBROS

Evidentemente sí, Harry Dresden existe, Marcone, la Reina Mab o el Merlín. Todos los personajes del lore están ahí, pero dada la tónica de nuestra crónica lo que hagan o dejen de hacer esos personajes no es necesariamente relevante. Es bastante posible que tu Pj jamás haya oído u oirá hablar de ellos, y si cualquiera aparece en las páginas de nuestra historia, sería la excepción, no la norma.

Tu propio personaje y los personajes que ves a tu alrededor son los verdaderos protagonistas de esta historia



¿CÓMO ENTENDEMOS EL ROL EN VIVO?

En primer lugar y una vez dejado claro ese punto fundamental al que recurriremos en repetidas ocasiones tanto este como en sucesivos documentos, vamos a dejar claros una serie de conceptos fundamentales a la hora de ejecutar un rol en vivo.

PLAY TO FLOW

Toda historia que se precie tiene un tempo y una serie de eventos en los cuales tu personaje no tiene porque ser el protagonista. Una parte fundamental del Rol en vivo es fluir con la historia, dejarte llevar e imbuir por ella permitiendo que tu personaje salga de su zona de confort y se enfrente a todo tipo de problemas. Ningún protagonista que se precie ha llegado hasta donde está sin dificultades, vivir esas dificultades y enfrentarse a nuevos problemas te permite alcanzar tridimensionalidad y empatía con el personaje, aumentando la experiencia de juego conjunta de todos los jugadores

NUESTRO MUNDO

Para la gran mayoría de la gente, el mundo es algo conocido y perfectamente definido. Su casa es su Casa. su ciudad es su Ciudad y la Tierra es la Tierra. Pero hay mucho más que eso. Pero bajo la superficie de lo normal y cotidiano se esconde la verdad sobre el mundo, la mayoría de la gente de a pie no

COCREATIVIDAD

Evidentemente y por mucho que nos duela a algunos, no somos capaces de realizar magia o llevar a cabo proezas gracias a tal o cual poder. Aquí es donde entra en juego el narrador que, en mayor o menor medida, todos llevamos dentro. Cada uno de vosotros está aquí para contar y ser parte de una historia. Para ello valeros de esas dotes narrativas a la hora de pintar con palabras las habilidades que vuestro personaje está llevando a cabo, hace que la experiencia de juego mejore. No nos vale un “pues mi personaje te lanza una bola de fuego” , narra como tu personaje se concentra, narra o muévete como se movería tu personaje para lanzar esa bola de fuego, si lo haces bien, cuando termine la partida recordarás que alguien lanzó realmente una bola de fuego. Y eso sí que es verdadera magia.

lo conoce, y la cual la mayoría se esfuerza en olvidar si alguna vez la encuentra. Como suele decirse “*La gente ve lo que quiere ver*”.

Cada cuento de hadas, cada leyenda de las profundidades de Europa, o ululante poema de los

SEGURIDAD

La última, y, sin embargo, la más importante de todas, vuestros personajes son historias, son ficción, pero vosotros no.

Siempre se debe anteponer la seguridad y comodidad del jugador a la propia narrativa, para lo cual pactar escenas complicadas o tener claros los límites o tabúes es fundamental. Así mismo, recordamos que pese a NO ser Mundo de Tinieblas, el Dresdenverso puede contener contextos y situaciones desagradables que potencialmente pueden accionar un trigger en vuestra cabeza. Por ello, las mecánicas de seguridad son una parte primaria de todo rol en vivo y se recordarán siempre al inicio de cada sesión.

Importante tener siempre en cuenta que los narradores estamos para ayudaros si tenéis cualquier problema antes, durante y después de la partida



nativos americanos, tiene un origen real. Ninguna es completamente cierta, pero a menudo tienen granitos de verdad. Nuestro mundo es extraño y mortífero, pero también maravilloso, y sin duda, lleno de secretos.

TEMAS CENTRALES PARA LA CRÓNICA

Puede que en el colegio te enseñaran que todo funciona de una manera y que la fuerza siempre es igual a la masa por la aceleración, pero eso no vale. En general el universo (y nuestra crónica) se rige por una serie de normas que pueden resumirse:

El monstruo tiene naturaleza, el mortal tiene elección

Por lo general, cualquiera de las criaturas que conocemos como monstruos son mucho más poderosas que un solo humano, pero ellos tienen una gran debilidad. Se deben a sus pasiones y ansias. Los vampiros necesitan alimento, los hombres lobo liberar su lado animal, las hadas respetar sus juramentos y su naturaleza. Ellos no pueden decir que no. Esto se extiende incluso a posiciones de poder, y significa que mientras más poder tenga alguien a su disposición, más restringido está a la hora de aplicarlo, a más pasiones, reglas y relaciones se ata.

En el otro lado los mortales tienen opciones: capacidad de elección. Esta es su gran fuerza y su gran responsabilidad. Todo ser humano puede tomar decisiones sobre qué hacer, qué aceptar y qué rechazar, y es esta libertad sobre cómo ejercer su a veces minúsculo poder la que les permite ser el punto de apoyo en esta historia.

No obstante no todo es blanco o negro, a veces son mitad monstruos mitad humanos, a veces eligen esos poderes por algo noble, a veces esos monstruos tratan de luchar contra sus instintos y pasiones. La moralidad es complicada en el mundo real, y a menudo los héroes y villanos, monstruos o mortales, no son más que gente.

Todo se cae a pedazos.

El mundo se vuelve más y más oscuro cada día que pasa. Los humanos eligen lo perverso sobre lo bondadoso. Y los monstruos aúnan sus esfuerzos para que esto se acreciente. Hay brujas malvadas, vampiros que solo te quieren como alimento y hadas que buscan engañarte. Las mafias y la drogadicción aumentan. Todo parece desmoronarse.

Pero todavía hay héroes. Gente que se mantiene, mira firme esta oscuridad y le dice "No" con decisión. Gente con o sin poderes que se niega a rendirse ante la maldad y la injusticia de este mundo. Este mundo se va al garete, poco a poco, y cada victoria parece pequeña en comparación a los desastres y problemas que os rodean, pero no por eso va nadie a rendirse.

Porque esto NO es Mundo de Tinieblas



La ciencia se equivoca

Las seguras leyes de la ciencia funcionan, entre otras cosas, porque la gente cree en ellas. Mientras más te alejas de la "normalidad", más fácil es que esas normas inviables se conviertan en sugerencias. Ver fuegos que enfríen, criaturas que se peguen a las paredes o lugares donde la pólvora no es combustible.

La tecnología, en especial la electrónica, sobre la cual los humanos construyen toda su civilización tiende a fallar, sobretodo en torno a la magia mortal, y esto hace que las armas, cámaras, alarmas, redes de información y vehículos en los que hemos basado nuestra frágil sociedad puedan fallar cuando más los necesites, y que las cosas más antiguas tiendan a estar más presentes en esta cara del mundo que en su reverso.

Crear es poder

La Fe es una fuerza muy real, y el inconsciente colectivo de billones de seres humanos da forma al mundo en más formas de las que parece. Es, en algunos sentidos, un tipo de magia, y la fe sincera en religiones, filosofías o incluso creencias más mundanas tiene un poder que hace que, a veces, los milagros pueden ocurrir.

La Magia es lo que eres

Nadie puede hacer que su magia haga algo que vaya en contra de su naturaleza, puesto que es una expresión de la persona que la lleva a cabo, y proviene de sus creencias, moralidad, sentimientos, conexiones emocionales, formas de ver el mundo y, en resumen, de su alma. Esto quiere decir que, por mucho que lo racionalices, si matas a alguien usando la magia, querías a esa persona muerta. Escóndete detrás de excusas, argumentos y discusiones, pero en ese instante, suficientes partes de ti decidieron matar. Lo mismo para cualquier otro acto, maligno o benigno. Haz las paces con tus elecciones, porque dan forma a quien eres.

Más de una va a empezar a tener problemas mirándose al espejo por las mañanas. Posiblemente un narrador.



TIPOS DE PERSONAJE JUGABLE

Como hemos comentado al inicio de este documento, el "sumidero de fantasía" que nos proporciona el universo Dresden es enorme, casi tan grande como las diferencias de poder entre las criaturas que en él habitan. Para darle un matiz más cercano, realista y sobre todo jugable hemos limitado un poco los modelos de personaje a aquellos que caen más cerca de la parte baja de la escala. Recordad, ante todo, la primera máxima de esta historia, y cómo mientras más poderoso sea alguien, a menudo más restringido y atado está a sus obligaciones, instintos y pasiones.

MORTAL AUTÉNTICO

Gente sin ningún talento sobrenatural, salvo quizá las compañías que frecuentan o las cosas que han visto. Pero que esto no te engañe, están lejos de ser ordinarios.

Sea por sus relaciones o experiencias, ahora tienen una razón para involucrarse en sucesos sobrenaturales. A menudo superados en poder bruto y habilidades especiales, un mortal auténtico puede sorprender a sus oponentes con habilidades mundanas, conocimiento, conexiones y recursos de lo que llamamos mundo "civilizado".

CREYENTE VERDADERO

La Fe es un escudo y un arma muy real en nuestro mundo, cuando es sincera y tiene verdadera convicción detrás. Esta Fe puede ser religiosa, filosófica o incluso apoyarse en algo tan sencillo como unas pocas convicciones, lo importante es la voluntad tras la misma. Hay mortales entre nosotros cuyas creencias son tan fuertes que entran en el terreno de los poderes sobrenaturales. En estos casos, la Fe puede hacer retroceder a los monstruos que habitan en la oscuridad, y en algunos casos, hasta obrar milagros.

TALENTO MENOR

La Magia habita, de forma más o menos limitada, en muchos mortales. Estos tienen a veces pequeñas expresiones de poder, quizás por la fuerza de su voluntad, por alguna extrañeza en su línea de sangre o un (des)afortunado encuentro con lo sobrenatural.

Pueden ser trucos de todo tipo y condición, que a menudo podrían casi parecer más curiosidades que talentos útiles, pero que en manos de gente motivada y creativa pueden cambiar las tornas de más de una situación.

ADEPTO DEDICADO

En algunos, la Magia es algo más fuerte, lo suficiente como para que su poder se exprese como un control sobre un área limitada de la hechicería. Estos mortales tienen una aptitud muy marcada para usar hechizos de este área, en detrimento de casi todas las demás, sea por la forma de concebir su magia, la falta de poder o algún otro tipo de punto ciego. Cada Adepto dedicado es diferente, y la expresión de su poder será la que determine muchas de sus características. Por supuesto, están sujetos al control que ejerce el Consejo Blanco sobre

las Leyes de la Magia, como cualquier otro lanzador de hechizos.

CHANGELING

Son mestizos, personas mitad humanas y mitad Fae que, al menos por el momento, aún viven su vida como mortales. Su naturaleza dual les hace ciudadanos de dos mundos que apenas se tocan, y a menudo se sienten extraños en ambos. Cada vez que hacen uso de las habilidades de su sangre feérica están más cerca de convertirse en Fae totalmente, pero esta Elección es siempre suya. Sus poderes pueden traer consigo parte del bagaje de las hadas: vulnerabilidad al hierro frío, una cierta obsesión con equilibrar la balanza de favores y gran dificultad para mentir.

En el fondo, empezando como mortal auténtico luego puedes ser casi cualquier cosa, sigue tus sueños y sus respectivas putadas



EMISARIO DE PODER

Hay muchos poderes en este mundo demasiado Grandes, en más de un sentido, como para dedicar su atención a cada nimio problema que pueda ocurrir en sus dominios o (en algunos casos eternas) vidas. Estos poderes designan mortales, en ocasiones por capacidad, otras veces por conveniencia, e incluso por simple buena o mala suerte, convirtiéndolos en campeones, lacayos o cualquier cosa intermedia, e imbuyéndolos con parte de su poder, sea en la forma de algún objeto mágico u otro talento sobrenatural. Tales campeones suelen danzar sobre la línea entre víctimas y seres exaltados, puesto que sus poderes y obligaciones son tan a menudo una bendición como una maldición.

LICÁNTRORO

Separados de los poderes y seres con nombre, historia y títulos, leyendas y lugares definidos en el mundo, existen espíritus ancestrales de bestias y animales, la suma del inconsciente colectivo de millones de animales que han vivido en la historia de la Tierra, o quizás la manifestación de sus primeros progenitores.

Los mal llamados licántropos son mortales cuyas mentes conectan con estos espíritus ancestrales, que transforman sus mentes para siempre, dándoles una afinidad animal, y dan poder a sus cuerpos en situaciones especiales, haciéndolos más fuertes y rápidos.

INFECTADO DE LA CORTE ROJA (HERMANDAD DE SAN GIL)

La Corte Roja de los Vampiros, originaria de la América prehispánica, es una familia extendida de monstruos bajo carcasas de piel, gigantescos murciélagos humanoídes que se alimentan de sangre. Cuando infectan a alguien, este gana parte de su fuerza, velocidad y capacidades, y con ello su eterna Sed.

Mientras el infectado no mate a nadie y beba de su sangre, la transformación no será completa, y es en este punto donde la Hermandad de San Gil, patrón de leprosos y parias, intercede.

La Hermandad está compuesta en su mayoría por víctimas de la Corte Roja, que han desarrollado unos rituales, ejercicios y tatuajes que contienen la Sed y ayudan a los infectados a enfrentarse al monstruo que ahora llevan dentro. A cambio, sus miembros dedican sus vidas y su venganza a pelear contra la Corte Roja, esperando un día acabar con los monstruos que los transformaron.

VAMPIRO DE LA CORTE BLANCA

Los vampiros de la Corte Blanca pueden definirse como parásitos psíquicos, quasi humanos que se alimentan de sentimientos y sensaciones que provocan en los mortales, usando esa energía para volverse más fuertes y rápidos cuando lo necesitan. Su condición es hereditaria, y

durante gran parte de su vida, el vampiro puede incluso no saber de la misma, hasta que se manifiesta en las últimas fases de la pubertad.

Son por lo general lo más parecido a los mortales en sus comportamientos y predilecciones, y esto hace que muchos los confundan. Son, aunque no lo parezcan, tan letales como cualquier otro vampiro, aunque prefieran la manipulación, el juego de sombras y la intriga en vez de la acción directa.

VIRGEN DE LA CORTE BLANCA

El vampirismo de la Corte Blanca es una condición hereditaria que pasa de unos a otros al procrear con humanos, pero la condición no se afianza hasta que el vampiro “virgen” de la Corte Blanca mata por primera vez con sus habilidades para alimentarse de emociones a una víctima. Hasta entonces, es apenas distinguible de un mortal, y cualquier mínima habilidad sobrenatural que tenga será pequeña y a menudo sin control.

Cuidado con matar al tío que le dobla los calcetines a Loki, puede que el tipo no tenga ni media hostia, pero si un día Loki no encuentra sus calcetines bien doblados se cabreará y buscará responsables



Licántropo, no Cambiformas. Aquí no hacemos eso de los furris

ENFRENTAMIENTOS: SISTEMA DE VIGOR D

Adaptamos desde el Sistema de Vigor de Raah pero modificándolo un poco, por eso lo llamamos Sistema de Vigor "D", de Dresden xD



Así de simples somos... ☺

Al tratarse de rol en vivo nos centraremos en todos aquellos aspectos con un tinte más social, dejando un poco de lado ese componente combativo, al igual que otras tantas adaptaciones de sistemas rol mesa a rol en vivo.

Pero que lo dejemos en segundo plano no significa que no exista, ahí es donde entra el Sistema Vigor D como herramienta para plasmar de forma rápida, concisa y narrativa los aspectos que construyen el nivel de poder de un personaje. Los diversos aspectos que dan forma a un personaje van sumando o restando dando como resultado un número, el cual será el nivel de poder del personaje.

Por favor, el sistema está sólo para cuando falla la narrativa, si consideráis que sería guay una escena en que Fulanite con vigor 5 le pegase una paliza a Menganiti que tiene vigor 14 y los jugadores estáis de acuerdo, pues Fulanite barre el suelo con Menganiti independientemente del vigor ☺

HABILIDADES ESPECIALES

Algunos de los personajes, ya bien por sus propias habilidades, sus aspectos o por obra de otro personaje pueden tener poderes especiales como magia, fuerza sobrehumana, invisibilidad, etc...

Estas habilidades no tienen que ser necesariamente de carácter combativo y pueden llegar a usarse en roleos de carácter más social, desde un Changeling o

VEAMOS LAS DOS SITUACIONES EN LAS QUE SE PUEDA NECESITAR USAR ESTE SISTEMA:

1. PJ Vs PJ: *Luis Ramirez*, Mortal auténtico de vigor total 7 pierde los estribos e inicia una pelea contra *Louis Allard*, emisario de poder de vigor total 12.

Evidentemente el Emisario de poder se lo puede por goleada. En este caso, ambos jugadores pactan la escena y la escenificarán de la forma más narrativa posible para que quede estética y bonita.

2. Varios PJ Vs un PJ o PNJ: Nuestros amigos del ejemplo anterior, después de curtirse el lomo, se hacen amigos y durante otra escena tratan de parar juntos a *Cristina de la Cruz*, Infectada de la Corte Roja, que ha perdido momentáneamente los papeles y comienza a suponer una amenaza para sí misma y los que la rodean.

Luis Ramirez (Vigor total 7) y *Louis Allard* (Vigor total 12) suman un total de 19 puntos de Vigor. Contra *Cristina de la Cruz* (Vigor total 22), un combate reñido, pero al final no tiene nada que hacer.

De igual manera que en primer ejemplo, los tres jugadores deberán pactar la escena y escenificar el resultado de la forma más estética y bonita que se les ocurra.

Esos puntos de Vigor D de cada personaje en función de su clase, figuran explicados y pormenorizados en sus respectivos documentos de diseño de clase.

Talento menor que convocan una bola de fuego para amenazar a alguien, hasta un Vampiro Corte Blanca de la casa Skavis que comienza a influir desesperación en su oyente. Para este tipo de elementos usaremos la conocida palabra **REALMENTE** para encajar esa habilidad de forma narrativa en la propia escena, describiendo brevemente qué

está haciendo o infundiendo nuestro personaje y el resto de jugadores reaccionarán con sus personajes en consecuencia.

Para invisibilidad o trucos que alteren la percepción sobre un personaje emplearemos el gesto de cruzar los brazos sobre el pecho, un clásico que no falla y nunca pasa de moda.

Un changeling usando glamour podría hacerse pasar por otra persona. En ese caso un solo brazo sobre el pecho y cuando hables con alguien le dices qué o a quién ve



CREACIÓN DE PERSONAJES

Bueno, después de toda esta perorata sobre lore y un par de pinceladas sobre el sistema, pasamos a una de nuestras apuestas arriesgadas, nuestra modesta adaptación del sistema FATE para rol en vivo.

No temáis, pues no se diferencia abismalmente de otros preludios que hayáis podido escribir a lo largo de vuestras vidas roleras, lo único es que divide un poco ese preludio (las llamadas FASES) y de cada división saca

una conclusión sobre la que se construye vuestro personaje: (ASPECTO).

Dividiremos ese preludio en 5 partes:

- **Concepto principal:** Una frase relativamente corta que debe definir qué y quién es el personaje, la idea paraguas bajo la que estarán todos sus rasgos.
- **Complicación:** Si tu concepto principal representa qué o quién es tu personaje, tu complicación es la respuesta a una sencilla pregunta: ¿qué complica tu concepto principal?
- **FASE 1:** Trasfondo, ¿De donde vienes?
- **FASE 2:** Conflicto en aumento, ¿Qué te hizo ser como eres?
- **FASE 3:** Historia, ¿Cuál fue tu primera aventura?

De cada una de esas cinco partes extraemos un aspecto:

Concepto principal y complicación son aspectos en sí mismos, ya que son palabras o frases cortas que engloban facetas o partes completas del propio personaje.

Los aspectos son una de las divisiones de tu personaje, ya que definen quién es y por qué. Aquellos aspectos que no te ayudan a narrar una buena historia (metiéndole profundidad al personaje o elementos que le ayuden en el futuro) no están haciendo su trabajo. Los aspectos que te empujan al conflicto - y que te ayudan a superarte una vez que estás en él - serán los mejores y los que más utilices.

Deben ser tanto útiles como peligrosos - te ayudan a dar forma a la historia - , y nunca deberían ser sosos, tanto si son positivos, como si son negativos. El mejor aspecto sugiere maneras de utilizarlo y maneras de complicar la situación. Una vez tengas una idea para un aspecto, necesitas darle el nombre que describa lo que imaginas: una frase, una persona o un accesorio.

- Una frase puede ser cualquier cosa, desde un simple detalle ("Fuerte") a una breve descripción ("La sangre de Changeling da fuerza") o incluso una cita ("No hay nadie más fuerte que yo"). Una expresión colorida da más sabor y flexibilidad.
- Una persona puede ser cualquier individuo importante para el personaje. Un amigo, enemigo, familiar, compañero, mentor, etc... Incluso, según el personaje va evolucionando, es una forma interesante de construir hilvanaciones entre personajes o pnj.
- Los accesorios son objetos, lugares o incluso ideas. Un accesorio puede ser útil si es algo que tu personaje tiene consigo o si es la razón del conflicto, pero puede implicar también cosas sobre tu personaje o incluso significar algo aunque no esté.

Sed poéticos y evocadores, porque os molaréis más y la narrativa será más bonita



LA CIUDAD Y SUS ROSTROS

Dresden Files son historias de fantasía urbana, y la manera de conceptualizar eso de la forma más fácil es la siguiente: La ciudad en la que juegues es un personaje más, con sus rasgos, aspectos y temas, tanto como complicaciones, problemas y amenazas. Está tan vivo como tú y yo, y sufre, crece y (si todo va muy mal) muere igual que nosotros.

Por supuesto, la inmensidad de cualquier ciudad es demasiada como para plasmar cada una de las cosas que en ella ocurren, cada uno de sus barrios y cada grupo con poder en el lugar, así que vuestra ciudad tendrá, como Aspectos al igual que vosotros, los Temas (Cosas que la ciudad es, y por lo tanto difíciles de cambiar) y Amenaza (Cosas que harían

que la ciudad cambiase, a menudo a peor, y que están pasando y os conviene, o no, detener) que la representan.

Para nuestro ejemplo, vamos a usar Londres, con un toque sobrenatural. Londres tiene los siguientes Temas y Amenazas:

Tema: Londres es la segunda ciudad con más población inmigrante del mundo, puesto que casi un 40% de sus habitantes no nació en el Reino Unido, pero del 60% restante muchos tampoco nacieron en Londres, haciendo de la ciudad un crisol de culturas, acentos y etnias, lo cual a menudo lleva a tensiones, conflictos y diversos problemas.

Aspecto asociado: Ningún londinense es de Londres

Tema: Durante muchos años Londres fue la capital del Imperio más poderoso y extenso del mundo, y sus arcas, museos y hasta desvanes están llenos del producto de siglos de pillaje, exploración y saqueo. Miles de objetos de valor, tanto mundano como mágico, fueron almacenados en la ciudad, y aún a día de hoy estos parecen gravitar hacia el lugar de forma casi sobrenatural.

Aspecto asociado: Todos los tesoros del mundo están aquí (Porque nos los llevamos)

Ningún vil pirata fue herido en la escritura de estos párrafos



Lástima...



Amenaza: Londres tiene un inmenso historial de sociedades secretas, algunas eruditas, otras mágicas y todo lo que puedas pensar en medio. Esas sociedades, muy prominentes en los siglos XVIII y XIX, parecieron perder fuerza durante las Guerras Mundiales de principios del siglo XX, pero con la llegada del nuevo milenio y la relativa paz y prosperidad del lugar, muchas están saliendo de entre las grietas, a menudo con objetivos, medios y moralidad de lo más cuestionable. Este entramado está volviendo a coger fuerza, y muchos en la comunidad sobrenatural están empezando a verle las orejas al lobo, previendo el conflicto y al violencia en un horizonte cercano.

Aspecto asociado: Las antiguas sociedades están despertando de nuevo

La Ciudad tendrá Lugares de interés en los que ocurran las cosas importantes (Y en los que jugaremos, o que serán relevantes) y Rostros (PJs o PNJs) que representan a estos lugares y las facciones que los habitan. Aunque por supuesto lo que aparezca aquí no es, como ya hemos comentado, la totalidad de la Ciudad, sí que serán aquellos puntos

importantes para la crónica, que tienen en todo momento la posibilidad de cambiar, nacer y morir, a menudo gracias a, o por culpa de, las acciones de vuestros personajes. Al igual que los Temas y Amenazas, todas estas entes tienen aspectos que los definen.

En el caso de Londres, vamos a poner un par de ejemplos, tanto mundanos como sobrenaturales, para no explayarnos demasiado en este documento.

Lugar: El British Museum

Descripción: Uno de los mayores museos de Historia, Arte y Cultura del mundo, el British contiene riquezas y piezas procedentes de lo que en su época de apogeo eran todos los confines del ahora muy reducido imperio Británico.

Aspecto Asociado: La bóveda de los piratas

Rostro: Rani Burdak, Conservadora del Museo

Aspecto del Rostro: ¡¡¡¡Cuidado con esa pieza!!!!

Lugar: Portobello Road Market

Descripción: Los sábados Portobello Road alberga al Portobello Road Market, uno de los mercados callejeros más conocidos de Londres, conocido por sus antigüedades y cachivaches estrafalarios.

Aspecto Asociado: Donde se compra y se vende hasta el sol...

Rostro: Hengry Hargreaves, Maestre de la Orden del Alba Dorada

Aspecto del Rostro: Mi paciencia se ha acabado

Lugar: La Torre de Londres

Descripción: La Torre de Londres, oficialmente el Palacio Real y Fortaleza de su Majestad, es un castillo histórico situado en la ribera norte del río Támesis en el centro de Londres, que fue durante siglos la principal prisión de importancia del lugar. Hoy en día, guarda las Joyas de la Corona, y es una de las atracciones turísticas más famosas de Londres.

Aspecto Asociado: Welcome to the Tower of London!

Rostro: Paul Chapman, Yeoman de la Guardia

Aspecto del Rostro: Antes Soldado que atracción de feria

ESTÉTICA Y CARACTERIZACIÓN

Al contrario que otras ambientaciones con una estética encorsetada, el Dresdenverso nos deja algo más de libertad creativa en este aspecto. Se desarrolla en el presente y en algo muy parecido a nuestro mundo, por lo que las modas, estilos y convencionalismos sociales son los mismos (casi siempre). Esto no resta para que dejemos de poner el mimo que toda caracterización de un personaje de rol en vivo se merece, recordad que una parte importante es establecer una buena distancia psicológica con el personaje para poder controlar en todo momento ese grado de inmersión y ser capaces de separar los sucesos que acontecen a vuestro personaje de vosotros mismos.

En cada uno de los documentos de diseño de las diferentes clases profundizaremos en las diversas estéticas y estilos que son característicos de cada tipo de personaje.

Como Dresden es un sumidero de fantasía tan grande a veces queda igual de bien un chándal que una armadura, quién lo iba a decir.



YO. YO TE LO HUBIERA DICHO. ATRENAZI.



Mimimimimi 

Si, sí, el chándal está divino y todo lo que queráis, pero al que venga a jugar vestido de sí mismo lo muelo a palos :)



PARTIDAS Y SU FORMATO

-Nacional: Partidas con una temática que influye en la narrativa de varias ciudades de la crónica.

-Local: Partidas cuya temática influye únicamente en la narrativa de una sola ciudad.

-Escena: Partidas reducidas que influyen únicamente a un grupo de personajes concreto o a una trama determinada.

-Digital: Todas aquellas escenas o interacciones entre personajes que por motivos, siempre DIEGÉTICOS, tengan lugar en formato digital. Como una videollamada, una llamada telefónica, un chat, etc. Esta modalidad siempre debe usarse con fines de desarrollo de trama o trimensionalización de los personajes, nunca como sustitutivo de la propia partida física.

Cualquier personaje, da igual su ciudad de procedencia, puede asistir a cualquier modalidad de partida. Siempre y cuando se atenga a las consecuencias que su asistencia implique, obviamente.

El resto de fundadores del proyecto me han dado aquí permiso para poner una nota al pie, unas palabras finales, o como queráis llamarlo. Voy a divagar, probablemente, pero advertidos quedáis. El universo de The Dresden Files es un lugar enorme, donde cabe cualquier personaje, concepto y ejecución. Donde los mayores actos de bondad y crueldad pueden darse, a menudo en el transcurso de la misma historia, a veces incluso en manos del mismo personaje. Pero sobre todo es un lugar que, con muy contadas excepciones, cumple lo que dijeron Neil Gaiman y Terry Pratchett, y es que la mayoría de los triunfos y tragedias de la historia no se deben a gente siendo fundamentalmente buena, o fundamentalmente mala, sino a gente siendo, fundamentalmente, gente. No tengáis miedo de hacer caer en desgracia a vuestro personaje, ni de redimirlo en el curso de la crónica, porque en ese espectro gris es donde nacen los personajes dignos de recordar.

Como jugadores, sed valientes y atrevidos en vuestra creación, porque en narración estaremos ahí para respaldaros y apoyaros a la hora de jugarla. Sed bondadosos en vuestro juego, apoyad a vuestros compañeros y disfrutad de ellos y con ellos, porque nada es más divertido que contar entre todos una buena historia, y vivirla hasta sus últimas consecuencias. Venid aquí a crear, disfrutar, y sufrir, juntos.

Por último, y esto es una pequeña petición personal: sed, si podéis, benevolentes con narración. Esta crónica es, para muchos de nosotros, un acto de amor hacia unos libros e historias que apreciamos. Si veis que nos implicamos mucho, que preguntamos y pinchamos y damos 300 vueltas a vuestras ideas, es porque queremos hacer de esto la mejor experiencia posible. Tened paciencia con nosotros y nuestro entusiasmo. Valdrá la pena.

-Miguel-



Créditos:

Imágenes: Las imágenes que aparecen en el documento son exclusivamente para fines educativos y como medio de ilustración para los jugadores.

Selección y adaptación de contenidos: Asociación VilNoc

Diseño y Maquetación: Luna Martín Lanzarote

Planteamiento original del Sistema Vigor: Raúl Rodríguez Peña (*Raah*)

Coordinador del proyecto: Miguel Miranda Arcos

Y por si quedaba
alguna duda:

 Eugenio

 Luna

 Miguel