



9.0 • REPRESENTACIÓN DE LA SITUACIÓN FÍSICA



el DJ debe decidir cómo llevará el control del movimiento, las posiciones relativas de todos los personajes, los alcances para proyectiles y hechizos y el plano de la zona en la que los PJs se aventuran. Para ello suele necesitarse una superficie de juego que representa la situación física y fichas o piezas que representan a los personajes y otros combatientes. Estos elementos pueden representarse de varias maneras, y el DJ puede escoger lo que le parezca más adecuado para su juego y para una situación determinada. A continuación, presentamos algunas de las técnicas y consejos más útiles.

El DJ puede dibujar el plano en una hoja de papel (o en una pizarra) y marcar la posición de cada personaje en él. Sugerimos una escala de 1 cm. = 6 m. para las hojas de papel de tamaño reducido, y una escala de 1 cm. = 3m. 6 l cm. = 1,5 m. para superficies mayores. Se pueden medir las distancias con una regla. El problema de este método es la falta de detalle y la molestia de tener que borrar cada vez que un personaje se mueve.

Para resolver parte de este problema, recomendamos que se usen fichas o piezas para representar la posición de cada personaje. Estas piezas pueden ser todo lo elaboradas que deseen los jugadores y el DJ. Nuestras recomendaciones van desde las miniaturas de plomo disponibles en tiendas especializadas (pequeñas figuras que representan los diferentes tipos de criaturas y habitantes del mundo fantástico), a piezas de ajedrez, monedas o cuadrados de cartulina con el nombre de los personajes inscrito en ellos. Estas piezas de cartulina son muy sencillas de hacer; podéis colorearlas o adornarlas para mayor detalle en el juego.

En *El Señor de los Anillos* hemos incluido dos hojas de papel hexagonado con diferentes tamaños de casillas.

Estas hojas facilitan el medir las distancias; basta con contar el número de hexágonos entre dos puntos. Si se usan piezas o fichas, cada una puede ocupar un hexágono diferente, indicando su posición.

En muchas tiendas de fotocopias hay una máquina que puede hacer transparencias en plástico de las hojas en blanco y negro. Os recomendamos que hagáis copias en plástico transparente de las hojas hexagonadas incluidas con *El Señor de los Anillos*, que luego pueden colocarse encima de cualquier dibujo o plano, superponiendo el encasillado.

ENCARAMIENTO

El DJ quizá quiera usar algún tipo de sistema que indique en la dirección a la que mira cada personaje. Esto es bastante útil para determinar lo que ve cada personaje y qué es capaz de hacer. El DJ puede controlar el encaramiento de los personajes mediante el uso de fichas o piezas, como se comenta anteriormente, y marcando el "frente" de cada ficha.



*Un Lobo
ataca a la
Comunidad
en Hollin*

LA COMUNICACIÓN ENTRE LOS PERSONAJES

Cuando los personajes hacen planes o hablan en medio del combate, se supone que hablan en voz alta y que sus enemigos pueden oírles, pero si están muy juntos podrán hablar en voz baja o susurrando.

Si surge una discusión larga o complicada o un personaje hace una sugerencia compleja a otro, esto debería considerarse su acción durante el asalto en curso.

Si un grupo de personajes se pone a discutir qué hacer o a dónde ir, el DJ debería considerar que el tiempo real que se tarda en llegar a una decisión por parte de los jugadores es el tiempo de juego que gastan los personajes.

Por ejemplo, si un grupo de jugadores tarda 5 minutos en decidir como entrar en una estancia, los personajes gastarán en ello 30 asaltos del juego (30 asaltos, a 10 segundos por asalto, son 5 minutos).