

Llegamos a un mundo fantástico



Una breve guía sobre D&D y su adaptación a los arcades por Puelic

1. Relación entra la ambientación y dinámica del juego de rol y los arcades

El juego original de Dungeons and Dragons fue publicado en 1974, obra de Gary Gygax y Dave Arneson. Al reglamento de esta edición se le puede considerar el abuelo de los juegos de rol y el padre de los juegos de rol de fantasía heroica. El juego dependía de otra publicación anterior de Gygax, Chainmail, para ser jugado y pronto cosechó un gran éxito.

Después, como ha sido una constante a lo largo de los años, se iniciaría el lanzamiento de una plétora de suplementos y revisiones. En el año 1977 TSR (la editorial que publicaba el juego) decidió escindir el juego en dos líneas, por una lado una titulada simplemente Dungeons and Dragons y por otro lado una con el nombre de Advanced Dungeons and Dragons. En la primera de estas dos encarnaciones (Dungeons and Dragons o simplemente D&D) y los suplementos que se publicaron para ella están basados los arcades de Capcom.

Hay que tener en cuenta que posteriormente se han publicado otras versiones del juego de rol que comparten el nombre con esta edición pero difieren sustancialmente en cuanto a reglas de juego.

Mystara

En un principio pudiera parecer que las localizaciones y ambientación que aparecen en los dos arcades fueron concebidas expresamente para los mismos, sin embargo el mundo de Mystara es lo que se conoce como la ambientación principal para la línea de Dungeons and Dragons. Contiene la mayor parte de las criaturas y elementos típicos de D&D que se han ido mostrando con el paso de los años, aunque también tiene algunas particularidades, por ejemplo, el interior del planeta es hueco y contiene una superficie habitable y en Mystara existe una subespecie de elfos conocida como elfos sombríos (shadow elves) que aunque mantiene paralelismos con los icónicos drow o elfos oscuros, también se aleja de estos en varios puntos de sus trasfondo.

De esta manera localizaciones que son nombradas directamente en los juegos como los Principados de Glantri (The Principates of Glantri) gozan de un detallado trasfondo en el juego de rol.

Reglas del juego de rol y su adaptación a los arcades

Al lector le presupongo cierto conocimiento sobre el juego de rol de Dungeons and Dragons o al menos la dinámica general de los juegos de rol, independientemente de esta circunstancia he de hacer notar que la mayor diferencia entre estos y un beat'em up consiste en que en los juegos de rol las acciones se desarrollan en turnos y no en lo que podríamos llamar tiempo real.

Una de las características del juego de rol consiste en que en el desarrollo de la partida se hacen una serie de tiradas de dados para determinar si los ataques impactan al enemigo, el nivel de daño que producen, o el efecto que una trampa tiene sobre un personaje.

Por ejemplo, cuando un personaje es alcanzado por un efecto de "petrificación" es frecuente que deba superar una tirada de salvación (obtener o superar un resultado mínimo en una tirada de un dado de veinte caras + modificadores) o morir. En los juegos arcade vemos que esto se ha cambiado por una secuencia en la que hay que mover el mando rápidamente de un lado a otro para evitar irse directamente al Game Over.

Subidas de nivel y clases de personaje

La subida de nivel quizás sea la característica más icónica a la hora de decir que algo es un juego de rol o tiene toques de juego de rol, consiste en la capacidad del personaje para ir mejorando progresivamente al ir subiendo nuevos peldaños o niveles en su progreso.

En el juego de rol se obtienen puntos de experiencia por cada monstruo al que se derrota (incluso de maneras no violentas) y por cada moneda de oro que se obtiene de la venta de objetos. Estos puntos de experiencia se reparten equitativamente entre todos los personajes implicados en la derrota de los monstruos y la obtención de tesoros, y vienen determinados por las estadísticas de los propios monstruos (un monstruo más poderoso proporcionará más puntos de experiencia y normalmente mejor tesoro que uno poco poderoso y viceversa). Cuando un personaje alcanza un determinado nivel de experiencia "sube de nivel" y obtiene más puntos de vida, se vuelve más capaz a la hora de combatir a sus enemigos, mejora sus tiradas de salvación y si pertenece a una clase lanzadora de conjuros mejora sus dotes mágicas.

Como puede apreciarse esta característica del juego de rol está representada de una manera bastante fiel en los arcades.

Clases de personaje

En la versión de las reglas de Dungeons and Dragons en las que están basados los arcades los personajes se dividen en 2 tipos, humanos y semihumanos. Los personajes humanos tienen la característica de que pueden seguir subiendo niveles más allá de los niveles máximos fijados para los personajes semihumanos (la elfa y el enano en los arcades). Por ejemplo, en el juego de rol un guerrero puede alcanzar el nivel 20 mientras que una elfa tiene un nivel máximo de 10 y un enano de 12. Es decir, los personajes semihumanos tienen un recorrido más corto que compensan con algunas características únicas.

Guerrero (Fighter)

Esta clase es la que tiene el diseño más simple, puede usar todas las armas y armaduras y es un especialista en cuerpo a cuerpo, y hasta ahí, porque no destaca en nada que sea ligeramente más sutil.

Clérigo (Cleric)

Esta clase es lanzadora de conjuros divinos, es decir el clérigo está al servicio de una divinidad que le brinda sus poderes mágicos. Además, el clérigo es moderadamente competente en cuerpo a cuerpo comparado con otros lanzadores de conjuros como el

magos. Una de las características más icónicas del clérigo, aparte de sus hechizos curativos, es la de "expulsar muertos vivientes" (turn undead), en el juego de rol el clérigo puede declarar una acción de este tipo que en función de su nivel y de los puntos de vida de los no muertos (esqueletos, zombis, ghouls, etcétera) objetivo hará que un número de estos últimos o bien sean destruidos o huyan de él. Cosa que Capcom no se olvidó de incluir en los arcades.

Mago (Magic User)

Clase totalmente endeble en cuerpo a cuerpo a priori (no todos los magos tienen la daga de su colega del Shadow of Mystara desde el principio) pero que domina los conjuros arcanos (no dependen de un dios benefactor). Hay que resaltar que en el juego de rol (concretamente la edición en la que se basan los arcades) tiene un comienzo con un nivel de poder paupérrimo pero que poco a poco puede llegar a convertirse en una suerte de imparable aniquilador de enemigos.

Ladrona (Thief)

Aquí aprovecho para decir que en D&D cualquier clase es por naturaleza unisex, y pueden encontrarse tanto guerreros como guerreras como ladrones y ladronas. Esta clase de personaje es algo parecido a una navaja suiza por su versatilidad ya que tiene la capacidad de robar, abrir cerraduras, falsificar documentos, detectar trampas y algunas cosas más un poco menos románticas como la posibilidad de apuñalar por la espalda a los enemigos. Algo que Capcom tuvo a bien reflejar en el Shadow Over Mystara con todas las acciones especiales que puede hacer la ladrona como robar a los enemigos.

Elfa (Elf)

Esta clase es un híbrido entre el guerrero y el mago, sin embargo esto tiene una implicación que no se refleja de manera evidente en los arcades y es el hecho de que en el juego de rol se puede llevar a un elfo que viste la armadura más pesada y efectiva disponible mientras va por ahí tirando bolas de fuego y repartiendo mandobles. Aparte de esto y ya que, reflexionando un poco, el nivel del texto está irremediablemente quedando de un friki que tira de espaldas aprovecho para contar que la capacidad de esta clase de personaje de no ser paralizada por el ataque de los ghouls (ghouls) viene de un ajuste que se hizo en Chainmail (juego que nombré al principio) para equilibrar el juego (Chainmail era un juego de batallas con miniaturas) y que se traspasó al juego de rol.

Enano (Dwarf)

Finalmente el enano es una suerte de guerrero con algunas características exóticas como la capacidad innata para orientarse bajo tierra o ver en la oscuridad (esta última cosa también la puede hacer la elfa), a la hora de entrar a repartir estopa lo que le diferencia del guerrero es que destaca por tener unas muy buenas salvaciones frente a efectos adversos como el envenenamiento y otras tantas situaciones desagradables.

Conjuros

Hechizos, magia, etc. La capacidad de lanzarlos es la más notoria y característica de las clases del mago, elfo y clérigo. En el juego de rol los personajes que los poseen deben tras un descanso de al menos ocho horas pasar un tiempo "preparando" sus hechizos, es decir repasándolos mentalmente y memorizándolos antes de lanzarlos, de forma que solo pueden "preparar" y lanzar un número determinado al día.

Los hechizos se dividen en niveles, siendo los de nivel mayor más poderosos que los de nivel inferior. Según ganan niveles los personajes lanzadores de conjuros van aumentando su repertorio pero este está configurado como una pirámide en la que en la base se encuentran los hechizos de nivel inferior.

La curiosidad de este sistema la aporta el hecho de la "amnesia" que sufren los personajes al lanzar conjuros, al tener que pasarse la vida descansando y volviendo a preparar los conjuros que deseen lanzar. A esto se le llama lanzamiento vanciano (Vancian Casting) debido a que este estilo a la hora de tratar la magia fue importado a Dungeons and Dragons desde las novelas del escritor Jack Vance (un "homenaje" vamos).

Los conjuros de las versiones arcade tienen un nombre muy descriptivo y evidente, y sus efectos son muy parecidos a los del juego de rol. Sin embargo, en el juego de rol el campo que abarcan los hechizos es prácticamente ilimitado, no limitándose a efectos útiles en combate.

Equipo

Este es otro apartado que en el juego de rol se puede extender hasta el infinito. Quiero destacar que los objetos están categorizados y que las distintas clases de personaje tienen restricciones a la hora de usarlos. Es la razón por la cual en los arcades muchos objetos no pueden ser usados por algunas clases de personaje.

Todo el equipo que aparece en los juegos arcade está incluido en el juego de rol o se puede crear con las reglas del mismo, aunque en los juegos arcade sus efectos se han tenido que adaptar a las circunstancias delimitadas por el juego mismo. Por ejemplo, el escudo en el juego de rol aumenta de manera pasiva la posibilidades del personaje que lo lleve de no ser impactado, mientras que en los juegos arcade permite bloquear determinados ataques. En el juego de rol las armas infligen un valor aleatorio de daño basado en una tirada de dados más un modificador y en los arcades tienen un valor de daño fijo. Pero sin entrar a los numerosísimos efectos del equipo de los juegos arcade, lo que quiero destacar es que es perfectamente posible que una espada mágica del juego de rol entre otras cosas hable o tenga alguna habilidad igualmente extraña.

Por comentar alguna curiosidad, el clérigo usa mazas y armas similares debido a que en Dungeons and Dragons (al menos en esta edición en concreto del juego de rol) se decidió que esa clase de personaje siguiera un voto por el cual no pudiese usar armas de filo (por aquello de no derramar sangre) de forma que usa armas contundentes. Es fácil pensar que

con un martillo se puede reducir a un enemigo a pulpa sanguinolenta, pero es de agradecer el toque de realismo que aporta el hecho de que los clérigos hayan encontrado una manera un tanto hipócrita de llevar a cabo su bienintencionada labor.

2. Bestiario de monstruos en los arcades, orígenes en Dungeons and Dragons y en los mitos populares.

Arpia: en D&D viene a ser una mujer con alas y el cuerpo inferior de un pájaro así como otros rasgos de ave, vienen de la mitología griega en las que las arpías eran directamente un pájaro con cara de mujer.

Bestia desplazadora: monstruo felino característico de Dungeons and Dragons inspirado en la apariencia (muy inspirado) de una criatura de la ficción moderna, el coeurl de la novela Destructor Negro de A. E. van Vogt, Su característica principal es su habilidad de desplazamiento por la cual su posición real se vuelve engañosa.

Contemplador: una criatura aun más característica de Dungeons and Dragons que la anterior, sin correspondencia con algún mito real. En Dungeons and Dragons su ojo central emite un potente campo antimagia mientras que cada uno de los 10 ojos que salen de los apéndices de su cabeza son capaces de lanzar un hechizo diferente. Es muy acertado el hecho de que en el juego de rol esta criatura pertenezca a la familia de las aberraciones.

Dragón: llegó a Dungeons and Dragons como la adaptación al juego de los dragones de los mitos occidentales. La parte característica del juego de rol es que en éste los dragones se dividen en dos grandes familias basadas en la naturaleza de su color, los cromáticos (rojos, verdes, azules, negros y blancos) y los metálicos (de oro, plata, bronce, latón y cobre). Siendo los primeros malos y los segundos buenos. En los arcades todos los que aparecen son cromáticos y por lo tanto intentan hacernos la puñeta.

Elfo sombrío: la versión de Mystara de los drows, en esta ambientación creo que quisieron hacer como en los beat'em up de zurrar pandilleros donde en cada uno que se precie de serlo existe una versión del gordo que corre y enviste a los jugadores, pues aquí lo mismo cambiando los gordos por drow y los beat'em up por el rol. Los drow en Mystara se llaman shadow elves y siguen a otros dioses pero son primos hermanos de los drow normales. Derivan de la adaptación de los mitos de Tolkien a D&D y de unos elfos de la mitología nórdica de nombre impronunciable, los "Dökkálfar".

Espectro: aquí metería al bueno (o el malo) de Ezerhorden, el espectro como aparición fantasmal está más que visto y poco más hay que añadir.

Esqueleto: un poco como el anterior, aunque creo que buena parte de la presencia de los esqueletos animados en Dungeons and Dragons puede deberse a la memorable escena de lucha de Jasón y los argonautas. https://www.youtube.com/watch?v=pF_Fi7x93PY

Gárgola: sacada de la arquitectura medieval, normalmente la figura de un monstruito que servía para desalojar el agua de la lluvia. En D&D es un monstruo con muy malas intenciones que puede hacerse pasar por una estatua de piedra y que es muy resistente a la magia (como en el videojuego).

Gul: estas criaturas muchas veces confundidas con zombis vienen de la mitología árabe donde se dedican a ir por cementerios y comer la carne de los muertos (y de los vivos si se dejan), es por eso que la traducción normal al español del término inglés ghoul sea necrófago, aunque también se usa gul por la traducción de las obras de H.P Lovecraft (el creador de Cthulu entre otros), en Dungeons and Dragons se supone que su toque es paralizante, cosa a la cual los elfos son inmunes por razones que ya conté cuando hablé de ellos.

Gnoll: estos hombres hiena son creación de D&D al menos en hábitos y apariencia, porque el nombre deriva de unos bichos que de la literatura inglesa de principios del siglo XX, los gnole, de los cuales no tenía ni idea hasta que me metí en Wikipedia para hacer esta parte de la guía. En el juego de rol suelen ser nómadas que se dedican al pillaje y al saqueo.

Trasgo: o goblin, en Dungeons and Dragons son una raza de humanoides bajitos y malignos normalmente subyugada por los orcos, como también lo son en Warhammer. Lo curioso es que tradicionalmente en D&D son de colores marrones y en la versión arcade son verdes al estilo de los de Warhammer o Magic the Gathering. Son una raza que está por todas partes en diversos juegos de fantasía y vienen de la literatura medieval en la que tienen habilidades mágicas, son codiciosos y gustan de causar crispación pero no se parecen mucho a su equivalente en la fantasía actual, en la que parece que más bien se ha desarrollado una raza con características comunes entre las distintas ambientaciones que comparte el nombre con los goblins del "mundo real".

Trol: sí, en español se escribe con una sola l. Bichete mítico de esto de la fantasía clásica que en D&D bebe mucho del que aparece en el libro Tres corazones y tres leones, donde muestra una gran capacidad de regeneración típica de estos seres que han de ser rematados con fuego o ácido. En el mundo real son una raza proveniente de los mitos nórdicos similares a los ogros ingleses, sin embargo como son tan populares hay infinidad de variedades en la actualidad, y tenemos cosas como los muñecotes de los trolls del tesoro, la versión de Tolkien o los inolvidables de David el gnomo.

Golem de barro: aunque pueda parecer que esta criatura procede del consabido "café y cigarró..." esta criatura viene de un mito judío por el cual se le podía otorgar vida a un constructo inanimado para hacer que cumpliera una misión. En Dungeons and Dragons se puede decir que hay golems de todo, incluso existe lo que se denomina "golem de carne" que curiosamente está compuesto de partes de cadáveres y no es sino un homenaje al monstruo de Frankenstein. Los del Tower of Doom son de barro que es un tipo muy común en la ficción, tanto que hasta lo invoca el nigromante de Diablo II.

Guerrero oscuro: este "Dark Warrior" es un poco inventada de Capcom, o al menos no recuerdo que encaje explícitamente por el nombre con ningún monstruo. Sin embargo, teniendo en cuenta que en Dungeons and Dragons hay literalmente miles de monstruos diferentes, un demonio gigante no deja de ser algo que encaja con cientos de monstruos.

Hombre escorpión: esta criatura que no deja de ser una suerte de centauro que en vez de parte de caballo la tiene de escorpión, tiene su origen en la mitología babilónica. Por soltar la anécdota del abuelo cebolleta cualquiera que recuerde la mítica cinta de vídeo que venía con el juego de mesa Dragon Strike (un Heroquest ambientado en D&D por acabar pronto) recordará ese hombre escorpión realizado con un increíble despliegue de tecnología (ha envejecido muy mal).

Kobold: esta criatura comparte su nombre con una del folklore alemán, en la que hay varios tipos, entre los que se hayan unos que son criaturas mineras de las que proviene el nombre de elemento cobalto porque se suponía que el cobalto era una suerte de putadilla que introducían en vetas de otros minerales para fastidiar a los mineros humanos. Esta criatura tiene la particularidad de que en D&D en la versión avanzada y en adelante tienen la apariencia de pequeños seres reptiloides y en la "normal" (la que nos ocupa) tienen cuernecitos y rasgos perrunos (caninos) aunque también piel escamosa, cosa que Capcom obvió cuando hizo su versión propia y adorable de estos bichos.

Liche: en el juego de rol, un tipo de malvado mago no muerto que comanda legiones de sirvientes no muertos también. El nombrecito viene de una totalmente obsoleta palabra inglesa (lich) que es sinónimo de cadáver. Es un elemento recurrente de la literatura fantástica.

Mantícora: es originaria de la mitología persa, en la actualidad (fantasía actual) se la representa con una de escorpión, menos en D&D que posee una cola espinada característica con la cual lanza las espinas como proyectiles, cosa que se aprecia muy bien en los arcades.

Ogro: presente en muchos mitos a lo largo del globo, este gigante no tan gigante como un gigante de insaciable apetito tiene por costumbre comer humanos o bebés. En Dungeons and Dragons los ogros conservan ese apetito y además gustan de ofrecerse como mercenarios a cambio de riquezas.

Oso lechuza: cruce entre oso y lechuza que tiene en su origen cuando el señor Gygax se encontró un muñeco de plástico hecho en Hong Kong y le entró la inspiración. Aunque suene a cachondeo es una anécdota verídica y no es el único monstruo de D&D inspirado en una figura asiática de plástico.

Perro infernal: otra criatura que está en el folklore de todo el mundo, siendo el más famoso (para un occidental) Cerbero de la mitología griega. En el juego de rol son perros infernales que disfrutan causando sufrimiento sobre las presas que cazan, aparte de tener ese aliento de fuego que los hace tan graciosos en los arcades.

Quimera: originaria de la mitología griega, en la cual es un león con la cabeza de una cabra saliendo de su espalda y con una serpiente por cola. En el panorama fantástico actual (incluido D&D) suele tener cuerpo de león y una cabeza adicional de cabra y otra de dragón, la serpiente por cola y además un par de alas de murciélago de regalo. Por su connotación de animal imposible dio lugar al uso de la palabra quimera como sinónimo de algo que solo puede existir en nuestra imaginación.

Salamandra: al réptil anfibio del mundo real históricamente se le han atribuido propiedades mágicas o totalmente exageradas, una de ellas consistente en que es inmune al fuego. El monstruo de Dungeons and Dragons cuya apariencia es calcada al de la salamandra de fuego del Shadow over Mystara (más bien al revés), es una entidad proveniente del plano elemental de fuego. Que en el arcade haya también otra de hielo creo que se debe a que Capcom no perdió la oportunidad de hacer un buen pallete swap con propiedades antagonistas a las del original.

Troglodita: esta raza de hombres lagarto que vive en cavernas (de ahí el nombre) y posee un hedor que puede ser dañino para sus enemigos es una versión particular y propia de D&D de los mitos que hablan de humanoides con facciones o aspecto de reptil. Aquí sirvió de base para una raza de brutales y primitivos asaltantes, aunque en la ficción actual los lagartos humanoides están muy asentados, desde la ciencia ficción de V a los delirios conspiranoicos sobre reptilianos.

Nota final

Una magnífica fuente de información sobre el juego de rol es el propio juego de rol. Más concretamente de la edición en la que se basan los arcades existe un manual llamado D&D Rules Cyclopedia que sirve de perfecta recopilación. Gracias a San Google está a solo un par de clicks de distancia de todo el mundo.

Un saludo.

-Pueblíc