

Combatí a la Ley (y la Ley ganó): Hacer que la Ley en CDM sea tan cabrona como el Caos

Una descarada editorial (aunque sin remordimientos) por
Steve Bean

Donde el Pandemonio del Caos ofrece...

Impulsividad
Flaqueza
Traición
Violencia gratuita
Venganza ciega
Egoísmo
Anarquía
Corrupción

La Ley Empírea Inculca...

Disciplina
Constancia
Lealtad
Acciones valientes
Castigo justo
Sacrificio altruista
Autoridad
Rectitud

CHORANUS LOS OCHO PILARES DEL SEÑOR CREADOR DE UN MUNDO ORDENADO

Los jugadores de CDM tienen una relación especial con el Caos. Es algo que tenía que decirse.

¿Porqué le profesamos ese amor? Quizás es porque nos vemos como los rebeldes anti-héroes de los juegos de rol modernos. O quizás es porque crecimos en una época en la que el juego nos convertía en marginados sociales, y actuamos siguiendo nuestro deseo de destruir el Sistema, las instituciones que se ríen de nosotros – los equipos de futbol, escuadras de animadoras y reuniones de antiguos alumnos – en la mesa de juego. Seguramente se vea reflejado en como muchos de nosotros abrazamos un caótico y bizarro estilo de juego.

Sea cuál sea la razón, afirmo que este idilio no existía en los primeros tiempos del juego. A finales de los 70 y principio de lo 80, queríamos jugar con paladines. Estábamos deseosos de jugar dentro de los límites del alineamiento de legal bueno para recibir el privilegio de montar un caballo de guerra invocado y portar Fedifensor¹ (aunque debo admitir que todos habremos jugado seguramente un asesino de AD&D, para que después la Dragon magazine haya publicado el anti-paladin...).

Pero hoy en día, entre los aficionados de CDM, el Caos parece ser lo más. Pero en mi modesta opinión, este idilio significa que a la Ley se le dan pocas oportunidades, algo que ya he comentado en otras ocasiones.

Voy a atreverme a afirmar, que comparado con el Caos, la Ley en CDM está castrada (mis disculpas a las jugadoras). Creo que hemos esperado demasiado tiempo en darle unos mayores cojones a la Ley en CDM (de nuevo, mis disculpas), y con este artículo intento comenzar este rejuvenecimiento.

1 Por la famosa espada del mismo nombre y que daba título a la aventura publicada en la revista Dragon Magazine #67 de noviembre de 1982

Déjame comenzar de la manera habitual en CDM contextualizando esta llamada con el Apéndice N. Considera como se presenta la Ley y el Caos en mi obra favorita del Apéndice N, las Crónicas de Ámbar por Roger Zelazny. En las Crónicas, el universo era únicamente una inquieta materia en bruto del Caos. Una fuerza primordial del orden, el unicornio, ayudó a un Señor del Caos a inscribir el Camino del Fuego y conectándolo con el primer mundo fijado, Ámbar, y así ordenando el universo.

La idea de la Ley y orden como fuerzas de creación que crean mundos mortales de la materia primordial del Caos es tipo de vista sobre la Ley que iguala el nivel de “rudeza” que el Caos tiene entre la comunidad de CDM. Lo que sigue son los Ocho Pilares de la Ley – ocho maneras de implementar una versión cabrona de la Ley en un mundo de campaña de CDM. Estos pilares son ofrecidos como una manera natural de extender en el juego el concepto de que la Ley es la fuerza primordial tras la creación de los mundos mortales.

El poder de la Ley es impresionante

La Ley usó su poder para crear los mundos mortales de la materia bruta del Caos – haz que el poder y majestuosidad de la Ley sea evidente en los mundos mortales de la creación. Si, en tu campaña, la balanza eterna se ha inclinado muy a favor del Caos, aún debería existir un enorme poder legal latente imbuido en artefactos, ruinas e instituciones existentes. Otorga a la Ley una gran afinidad y eficacia con el poder de creación. La Ley debería usar conjuros como Nube Asfixiante, Proyectil Mágico, Escudo Mágico, Bastón de mago, Espada mágica, Manjar de los dioses, Castigo divino y Arma espiritual con potencia adicional.

Los dioses de la Ley continúan ordenando, creando y modelando el mundo

Los dioses de Ley no son deistas – no crearon el mundo, lo pusieron en movimiento y después lo abandonaron. Al igual que los Señores del Caos aparecen con sus hordas demoníacas para derribar civilizaciones o provocar el apocalipsis, los dioses de la Ley deberían caminar por los mundos mortales implicándose en grandes actos de creación, defensa y ordenación. Estos dioses y sus agentes mortales de mayor rango deberían buscar PJs – individuos raros y únicos – e involucrar a aquellos con gran afinidad por la Ley en estas grandes obras. Estos dioses y sus agentes deberían usar la majestuosidad y grandiosidad de sus obras milagrosas para intentar convertir a la Ley a los PJs que no le profesen lealtad. Unirse a un dios de la Ley para la realización de una gran obra debería otorgar a los PJs nuevos poderes, aunque debería ser de manera temporal y tener un coste asociado con la canalización de poder divino.

La Ley no permite a la gente encontrar su propio camino

Actuar, ordenar y moldear las cosas es intrínseco a la Ley – después de todo, así es cómo la Ley creó los mundos mortales. La Ley no acepta la idea de la libre voluntad en el sentido teológico cristiano – no permite a la gente decidir por si mismas que es lo correcto o adecuado para hacer y si debería o no hacerlo. Las instituciones mortales de la Ley no son pasivas – actúan de manera

proactiva, de manera decisiva y con contundencia para imponer el orden y conducir a la gente por el camino correcto.

La Ley está reclutando continuamente y prefiere involucrar a sus conversos en sus cruzadas antes de contratar a mercenarios. Los agentes de la Ley estarán menos interesados en trabajar con aventureros, prefiriendo intentar que se unan a sus órdenes militares y religiosas y gremios de magos. Tales membresías les otorgarán grandes recursos y beneficios a los PJs. Los miembros de tales órdenes y gremios tendrán acceso a armas y armaduras de gran calidad, a bibliotecas de saber y entrenamiento especial que puede reducir la cantidad de experiencia necesaria para subir de niveles o recibir poderes adicionales. Pueden incluso recibir en préstamo artefactos mágicos para sus misiones, ya que las órdenes legales pueden esperar que sus aliados legales tengan mucho cuidado con tales objetos y honren su compromiso para devolverlos.

Mediante el ordenamiento y organización de sus recursos, la Ley puede ser más poderosa que el Caos

Por su naturaleza la Ley ordena y organiza con mayor facilidad sus recursos que el Caos. Tu mundo de campaña debería estar poblado con órdenes de paladines, clérigos caballeros templarios, consejos de archimagos invocadores y órdenes secretas y antiguas de espías-asesinos (que operan con un estricto código de honor), todos respondiendo a los dioses de la Ley. Estos grupos deberían tener un gran renombre, y bien merecido y tus PJs deberían desear ser invitados a pertenecer a dichos grupos. Si uno de tus PJs tienen el privilegio de ir de aventuras con miembros de dichos grupos, debería forjar un vínculo irrompible entre el PJs y los PNJs – uno que ambos bandos pueden invocar en el futuro para pedir ayuda. Relaciones similares pueden existir entre los PJs y las razas servidoras legales, como los shedu, ki-rin, devas, dragones metálicos, androides (por las Tres Leyes de la Robótica), etc.

La Ley disfruta de la certeza sobre su rectitud

Esta certeza forma la base sobre la cual la Ley construye sus tres Ps: precedente, política y procedimiento. La certeza y las tres Ps permiten a la Ley actuar raudamente. Mientras los agentes del Caos son lastrados con la sospecha mutua – actuando el uno contra el otro para sacar ventaja a sus rivales y a la Ley – las fuerzas de la Ley ya habrán elaborado planes por adelantado, tomado una decisión y puestos sus planes en marcha con eficiencia.

A menos que el Caos haya podido afectar a las fuerzas de la Ley de manera inusual, estas fuerzas deberían ser capaces de responder con mayor rapidez al desarrollo de los acontecimientos que las fuerzas del Caos y tener planes de contingencia con los que apoyar a los PJs que sirven la causa de la Ley. Diversas reservas de recursos pueden estar disponibles para los PJs que apoyen las causas de la Ley, además de las ventajas de que pueden recibir de diversas organizaciones e instituciones que trabajan eficazmente gracias al liderazgo de las élites legales.

La civilización prefiere la Ley sobre el Caos

Las élites, tales como la realeza, la nobleza, comerciantes y gremios de mercaderes, se benefician de una sociedad ordenada bajo el gobierno de la Ley. En cambio la primera preferencia de los

plebeyos – granjeros, taberneros, hojalateros, buhoneros, etc. – es la neutralidad, Si son obligados a elegir entre Ley y Caos, se ven en mejor situación bajo la Ley que bajo el Caos.

En tierras civilizadas, los PJs que demuestren afinidad por la Ley deberían ser bien tratados. Deberían disfrutar de la hospitalidad de los gobernantes, recibir las mejores tarifas, mejor alojamiento y los mejores bienes en una feria, o un buen descuento. Deberían recibir honores y desfiles, cargos importantes y participar de consejos especiales.

Ley no es sinónimo de bien

Los sirvientes de Ley pueden ser tan incansables e implacables como cualquier agente del Caos, pueden ser inquisidores, cazadores de brujas, y cruzados. La Ley no rechaza la violencia y no tiene problemas en matar. La Ley ve la muerte como parte del orden: “todo tiene un final” es una Ley natural (y, al mismo tiempo, paradójicamente, es también un axioma del Caos – ah, las alegrías de la filosofía). Por tanto, la Ley se siente completamente cómoda usando la fuerza letal para imponer el orden. Es mas, en la búsqueda del orden, la Ley puede emplear métodos “viles” como p.e. la tortura. La Ley tiene la certeza absoluta de la rectitud de sus fines mantiene el principio de que la necesidad de muchos supera cualquier consideración por el individuo.

No limites a los PJs o PNJs legales por un estándar de conducta que sea más sobre ser bueno que ser legal. Desafíalos a que expliquen sus acciones contribuyen a hacer avanzar el mandato de la Ley y en el ordenamiento del mundo. Recuerda que muchos de los principios de la Ley son “cabrones” retribución, conversión, certeza, corrección, autoridad. Por muy terrible que suene, en nuestro propio mundo han sido justificados por la Ley, por lo que los PJs legales no tienen que tener ningún escrúpulo en matar o refrenar su fanatismo.

En un mundo ordenado, las acciones legales son recompensadas

Los dioses de la Ley no son tan volubles como los del Caos – los servicios son recompensados de manera predecible y adecuada, otorgando además poderes adicionales a aquellos que demuestren su valía. ¡El fanatismo, que actúe en concordancia con los objetivos de la Ley debería ser recompensado generosamente! Los patrones legales no deberían demostrar la misma veleidad que los patrones caóticos. Si tales patrones permiten o facilitan el fracaso de sirvientes porque su sacrificio sirve para un bien mayor o una estrategia de la Ley, deberían ser tan honestos como puedan con los PJs. Deberían otorgarse bonificadores para conjuros de Invocar Patrón que se realicen con la intención sincera de perseguir los objetivos de la Ley.

Los dioses de Ley no deberían sobrepasarse en castigar con reprobación a los PJ sacerdotes, especialmente si está dando lo mejor de si para completar una misión para completar una causa de la Ley. Excepto en los casos en los que un clérigo ha transgredido la Ley, los dioses de los Ley querrán instruir y corregir a sus clérigos, no castigarles y entorpecerlos. Los Jueces deberían considerar modificar la reprobación para clérigos legales u otorgarles una bonificación para la tirada de reprobación si están dándolo todo en una misión por la causa de la Ley.