

JAVIER ALONSO NIETO BETANCOURT

Los Juegos de Rol: Una Técnica Novedosa de Lectura y Escritura



Trabajo de Grado - Escuela de Comunicación Social

JAVIER ALONSO NIETO BETANCOURT

Los Juegos de Rol: Una Técnica Novedosa de Lectura y Escritura

Universidad del Valle
Abril de 2010

JAVIER ALONSO NIETO BETANCOURT

Los Juegos de Rol: Una Técnica Novedosa de Lectura y Escritura

Trabajo de Grado
Escuela de Comunicación Social

Universidad del Valle
Abril de 2010

INDICE

Evaluación presentada por Alejandro Ulloa Sanmiguel	9
Evaluación presentada por Maritza López de la Roche	11
Introducción	13
La lectura y escritura y los juegos de rol	19
El problema de la lectura en la actualidad.....	21
Los juegos de rol.....	23
<i>Antecedentes de los usos sociales de los juegos de rol</i>	24
<i>Definiendo «juegos de rol»</i>	25
<i>Diferentes tipos de juegos de rol</i>	28
Historia de los juegos de rol.....	30
<i>Origen de los juegos de rol</i>	31
<i>La industria editorial de los juegos de rol</i>	34
<i>Breve reconstrucción histórica de los juegos de rol en Colombia</i>	42
<i>La vida en sociedad</i>	49
<i>Los mitos sobre los juegos de rol</i>	51
Juegos de rol y literatura.....	54
Notas.....	59
Particularidades de los juegos de rol	63
Jugando rol.....	65
El rol del master.....	68
1. <i>La preparación para ser master</i>	69
2. <i>La puesta en «escena»</i>	74
3. <i>El cierre</i>	81
Notas.....	83

Apuntes para el análisis de los juegos de rol como técnica novedosa de lectura y escritura.....	85
Notas.....	130
Bibliografía.....	133
Anexos.....	139
Anexo 1. Cronología de los juegos de rol.....	141
Anexo 2. Editoriales de juegos de rol.....	143
Anexo 3. Descripciones de los juegos.....	147
Anexo 4. Glosario rolero.....	167
Anexo 5. El transcurso de un juego de rol.....	170
Anexo 6. Proyecto Edenia.....	176
Anexo 7. Hoja de personaje estándar.....	180
Anexo 8. Hoja de personaje.....	181
Tablas	
Tabla 1. Número de editoriales por país.....	35
Tabla 2. Productos distribuidos por Edge Entertainment.....	38
Tabla 3. Resumen histórico de algunas de las más importantes editoriales de juegos de rol.....	40
Tabla 4. Productos distribuidos por Magic Colombia.....	48

A mi madre, por su inmenso amor.

A Julián, por su paciencia y apoyo.

*Y a todas aquellas voces, que desde el
silencio me acompañaron siempre...*

Evaluación presentada por Alejandro Ulloa Sanmiguel

A la Escuela de Comunicación Social

La monografía presentada por Javier Nieto analiza los juegos de rol como una manifestación cultural de origen reciente aunque con antecedentes en la literatura fantástica, algunos tipos de comics como el manga, el teatro épico brechtiano y en técnicas tomadas del surrealismo como las cadáveres exquisitos, para crear textos literarios u obras pictóricas. Por otro lado, se relacionan también con las instalaciones, el performance y el uso del internet.

Luego de describir los juegos de rol como un hipertexto en el que se combinan la narración oral, la teatralización y la puesta en escena donde convergen múltiples lenguajes, el autor enfatiza en las potencialidades que tienen como una alternativa para propiciar las actividades de lectura y escritura en los jóvenes. Aunque la descripción es exhaustiva sobre todo en la caracterización del master como personaje principal de los juegos de rol, el autor no define de qué manera usarlos en el sistema escolar para favorecer hábitos de lectura y escritura entre los estudiantes.

Apoyado en una amplia documentación sobre los juegos de rol, pero también en otros autores que han abordado la cultura escrita, la lectura y la escritura y sus evoluciones a lo largo de la historia, Javier Nieto centra su análisis en el master en tanto lector, autor, narrador, productor, director, tema que había sido abordado por Walter Benjamin aunque sin referirse a estos juegos en particular. No obstante la diversidad de autores que cita con respecto a la lectura y la escritura, el autor no alude a las investigaciones hechas por la Escuela de Comunicación social sobre la cultura escrita cuyos resultados han sido publicados y debieron ser por lo menos objeto de consulta. A pesar de ser redundante en algunos aspectos, la monografía logra el objetivo que se propone al dar cuenta de un fenómeno cultural como los

juegos de rol complementando su análisis con indagaciones puntuales hechas a un grupo de roleros, en su mayoría estudiantes de la Universidad del Valle, que constituyen una especie de comunidad con tiempos y espacios propios para desarrollar sus juegos, considerados por algunos como “formas de escape” a la realidad o bien como posibilidad de construir identidades y representaciones alternas, apelando a la imaginación, la fantasía, la capacidad de análisis, y a un capital cultural inscrito en la literatura o en la cultura de masas.

No obstante las observaciones señaladas, el ejercicio de sistematización conceptual, indagación empírica y análisis, elaborado por Javier nieto cumple con los requisitos básicos para ser aprobado como trabajo de grado.



ALEJANDRO ULLOA SANMIGUEL

Profesor Titular

Escuela de Comunicación Social

Santiago de Cali, marzo 01 de 2010

Evaluación presentada por Maritza López de la Roche

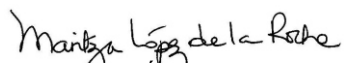
A la Escuela de Comunicación Social

El texto presentado por el estudiante de Comunicación Social JAVIER ALONSO NIETO BETANCOURT se focaliza en la formación que debe tener el “master” de los juegos de rol, y las funciones que este sujeto desempeña, tomando como referencia el trabajo empírico desarrollado por los “roleros” de la ciudad de Cali. Aborda las competencias que se debe tener la persona que asume la labor de “master”: capital cultural, conocimiento de reglas, experimentación con recursos que el juego da y el diseño de otros, la organización de la “puesta en escena”, etc. Es en estos aspectos donde reside uno de los logros del trabajo.

El otro logro consiste en plantear algunos elementos pertinentes para analizar la relación de los juegos de rol, y específicamente las funciones del “master” con los procesos de lectura y escritura, a lo cual dedica el capítulo que cierra el texto: “ruptura con las formas heredadas del leer y escribir”, “efecto de inmersión y arrobamiento”, las relaciones entre los juegos de rol y otras expresiones literarias y culturales, la experimentación, los juegos de rol como técnica, y “cómo el master se configura como escritor operante”. (Lo señalado en comillas aparece en la página 86).

La parte relativa a la lectura y la escritura no hace uso de la investigación desarrollada en la misma Escuela de Comunicación Social de la Universidad del Valle, lo cual resulta una omisión que siento en la obligación de señalar, pues se trata de conocimiento acumulado en la misma unidad académica en la que el alumno se ha formado, y que debería nutrir la realización de un trabajo de grado dedicado a una temática afin.

Hecha la anterior salvedad, apruebo el trabajo del estudiante Nieto en calidad de uno de los requisitos para optar por el título de Comunicador Social-Periodista.



MARITZA LÓPEZ DE LA ROCHE
Profesora Titular
Escuela de Comunicación Social

Santiago de Cali, marzo 3 de 2010.

INTRODUCCIÓN

En los medios académicos es constante la queja acerca de la disminución de la lectura entre los jóvenes escolarizados, frente al aumento y participación en otro tipo de actividades lúdicas y sociales como el ver televisión y cine, hacer uso de videojuegos e Internet, o encontrarse con sus pares para conversar, pasear y realizar diversos tipos de consumos culturales compartidos.

Es frecuente oír a las personas del común, así como profesores e, incluso, a expertos, hablar del declive de la actividad de lectura, una opinión que puede ser controvertida por la evidencia del aumento real, aunque moderado, del consumo *per cápita* de libros en Colombia según Fundalectura y Cámara Colombiana del Libro (2005). Lo que esta prédica destaca es una suerte de divorcio necesario entre lo lúdico y el halo sagrado de que, en principio debería estar investida la actividad de lectura, tanto como el que se esperaría de la actividad escolar. Al valorar estas actividades lúdicas como fenómenos que erosionan e indisponen contra el rigor de la escuela y lecturas serias, se olvida que, como lo muestra el estudio de Muñoz (1995) buena parte de la lectura que realizan los lectores caleños se hace en casa, lo que implica una cierta desacralización del libro mismo, una lectura ajustada a la temporalidad de las rutinas domésticas, una disposición relajada del cuerpo, una cierta lectura *distraída* (Muñoz, 1995, p. 87) y volátil. Es decir, contra la inclinación un poco apocalíptica que tiende a encontrar en las diferentes formas de lúdica en los jóvenes, que encuentran en la rápida expansión de los videojuegos y el Internet, y en el uso de las nuevas tecnologías de la información, el fin del libro y de la lectura canónica y escolar, conviene recordar que las prácticas de lectura del libro han sido tan diversas y tan frecuentemente articuladas a la recreación y la experiencia lúdica, que probablemente lo que se propone en este estudio no sea más que una radicalización de tales tendencias, ahora en relación con un entorno relativamente nuevo: los juegos de rol en tanto ambientes de lectura y, también, de escritura.

Tal vez tengan algo de cierto dichas apreciaciones apocalípticas. Actualmente nos encontramos frente a una significativa explosión de maneras diversas de la lectura lúdica, respecto a la cual las formas canónicas y escolares parecen seriamente amenazadas. Pero incluso en la propia escuela se promueve, en la educación escolar y primaria, planes de iniciación en la lectura fundados en el juego, en el divertimento y la recreación. Y en ese sentido, la lectura y escritura ligadas a los juegos de rol, que es el interés de mi estudio, no hacen más que prolongar tales tendencias [1]. Cada vez más a menudo nos enfrentamos a nuevos soportes para la escritura y la lectura, que en sí no son peligrosos sino que implican nuevas relaciones con lo escrito (con el texto) y, por tanto, con el autor y productor del mismo, convirtiendo al lector en un partícipe más de la obra, en co-autor de la misma. Así pues, son más bien formas novedosas (técnicas novedosas) para enfrentarse a dichas prácticas, maneras que, por tanto son desconocidas —o, por lo menos en parte, o están en proceso de ser exploradas y estudiadas—. Por tanto, el llamado debe ser a entender, explorar dichas nuevas prácticas de lectura y escritura antes que proscribirlas.

¿Es lo lúdico, la actividad lúdica, un nuevo escenario —un bastión, un último bastión— para acercarse a la lectura y la escritura? Yo diría que sí, que es en la libertad del juego donde se puede configurar nuevas formas de enfrentarse estas antiguas prácticas. La importancia del juego en el aprendizaje de nuevas habilidades y competencias, radica en que “es el *margen* de libertad que existe en el contexto de la vida y permite una exploración de las posibilidades de la persona. El juego es un espacio de experiencias” (Hoyos, 1997). Así pues, entre los muchachos, el juego es un medio espontáneo de exploración de sí mismos, de los demás y del mundo. De este modo, utilizar la lúdica para promover el gusto por la lectura y la escritura en jóvenes de edad escolar, es una estrategia provechosa, en creciente exploración.

Aunque hasta ahora he señalado a los juegos en general como campo novedoso el aprendizaje de nuevas habilidades y competencias lectoras y escriturales, mi objetivo en este trabajo no es la reflexión sobre los juegos en general, sino sobre cierto grupo en particular: Los llamados *juegos de rol*. En ellos, un grupo de jugadores hacen uso de la imaginación, la interpretación y la narración, para asumir un rol que desarrollarán dentro de una historia o trama en particular; no existe un guión a seguir, el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores, quienes interpretarán los diálogos y describirán las acciones de los

[1] Este tipo de iniciativas orientadas a configurar y estimular ambientes lúdicos de lectura no son nuevas. En la actualidad puede encontrarse iniciativas de este tipo en relación con el teatro, la ciencia, el coleccionismo naturalista, las artes, que dejan de ser “contenidos” para divulgar y aprender en la escuela, y se convierten en motivos y pretextos para propiciar actividades de lectura en sí mismas. Un ejemplo de ello es el trabajo de Rodríguez Abad (2008), que usa la recreación teatral para estimular la lectura en la escuela.

personajes por ellos asumidos.

Este tipo de juegos son una manifestación cultural de origen reciente su historia se remonta a las tres últimas décadas del siglo xx, que ha estado desde sus inicios ligada a otras manifestaciones de la cultura de masas: los nichos de lectura y consumo de literatura fantástica y de comics y manga; el uso ritual de cinematografía relacionada con las estéticas, tramas y contenidos de los juegos de rol; la manipulación y el uso de internet; el software de ilustración y gráficos; el tatuado y el piercing del cuerpo; la distribución y mercadeo de música. Y es por ser una manifestación cultural de temprana aparición alrededor de cuatro décadas en el mundo y dos o tres en nuestro país, son muy pocas personas las que realmente los conocen o saben algo de ellos. Es por esta razón que algunos los ligan al ocio y mal manejo del tiempo, a desordenes mentales, a grupos o sectas oscuras (muchas veces se les tilda de satánicos), o señalan que exaltan la violencia y, por ende, inducen a prácticas delictivas o al margen de la ley. Otros los rechazan por considerarlos infantiles y poco productivos: los consideran un pasatiempo que aleja a los niños y jóvenes de lo realmente importante.

Sin embargo, cuando nos acercamos un poco a ellos podemos vislumbrar un mundo lleno de esperanzas. Ellos exigen a sus jugadores un alto nivel de concentración, atención, pensamiento abstracto e imaginación anticipatoria. Es un juego no competitivo, que desarrolla la imaginación, refuerza las relaciones de grupo y da una oportunidad liberadora y gratificante para leer y escribir, de una forma amplia. De ésta manera, transforma las nociones tradicionales de lectura y escritura, introduciéndolas en la vida misma.

El presente documento intenta describir en qué sentido se puede entender los juegos de rol como una *técnica novedosa* de escritura y lectura entre los jóvenes, señalando sus características y particularidades. Para ello no sólo se basa en las experiencias de vida de un grupo de jugadores de rol, estudiantes y egresados, de la Universidad del Valle; también en mi propia historia como jugador, en mis experiencias, en lo que he vivido. Tal vez aquí radica la dificultad en la elaboración, que implicó un distanciamiento crítico del objeto de estudio, para poder asirlo desde un punto de vista más general. Además, por tratar caracterizar este tipo de juegos, sus características, sus miembros y su industria, éste texto se abre como un espacio para el acercamiento a la comprensión de los juegos de rol como una manifestación de la cultura de masas.

De ésta manera, el objetivo del presente ensayo se centra en señalar las promesas de los juegos de rol para estimular las actividades de escritura y lectura en los jóvenes. Por ésta razón, se limita a ser meramente descriptivo: busca entender estos juegos como una forma y práctica literaria particular, sin llegar a definir (prescribir) de qué manera usarlos en el sistema escolar para favorecer hábitos de lectura y escritura en jóvenes letrados. Esta tarea quedará pendiente para próximos trabajos o para aquellos lectores que, partiendo de mis apuntes, se aventuren a aplicar la técnica que señalo en algún ámbito educativo particular.

El trabajo esta dividido en tres capítulos. En el primero de ellos, titulado *La lectura y escritura y los juegos de rol*, parto del problema de lectura y escritura en la actualidad en Colombia como el analfabetismo secundario o por ultraespecialización en los jóvenes letrados, para introducir a los juegos de rol como posible herramienta para lúdica para estimular el gusto por la(s) lectura(s) y la(s) escritura(s).

Para poder entender cómo estos juegos se pueden configurar como un instrumento de estimulación de hábitos de lectura, centro mi mirada en describir qué son los juegos de rol, cuáles son los antecedentes de los usos sociales de estos juegos (prácticas terapéuticas como el *role-playing* o ensayo conductual, utilizado en la psicología, y el *sociodrama*, utilizado desde la educación y la sociología), cuáles tipos de juegos de rol existen (de mesa, de cartas coleccionables, de rol en vivo y los videojuegos de rol); para luego en dar cuenta de la historia de dichos juegos en el mundo y en particular en Cali, señalando algunos aspectos particulares de la industria cultural que le subyace y su amplia relación con otras manifestaciones culturales (como los videojuegos, los juegos de estrategia, los comics y el manga, el cine y la literatura fantástica, entre otras). Todo ello buscando dejar indicada la relación de estos juegos con la lectura y la escritura.

En el segundo capítulo, titulado *Particularidades de los juegos de rol*, hablo del cómo se juegan los juegos de rol de mesa (o narrativos), qué elementos están involucrados en dicho proceso y qué roles se deben asumir en una partida. En este punto, centro mi mirada en la labor del director de este tipo de juegos, el llamado *master*, en lo que necesita para desempeñar bien su función : cuáles son los insumos necesarios para su labor, en qué consiste su rol, qué es y cómo crea su biblioteca particular; cómo se prepara para la puesta en escena, cómo transcurre y, finalmente, cómo realiza el cierre del juego. Para ello, hago uso del material empírico recolectado durante el proceso de investigación: las voces de un grupo de estudiantes y egresados, de distintas carreras, de la Universidad del Valle, que amplían lo dicho a través de ejemplos de su experiencia como directores de juego.

En la tercera y última parte del presente trabajo, titulada *Apuntes para el análisis de los juegos de rol como técnica novedosa de lectura y escritura*, haré un análisis de lo que convierte a los juegos de rol en una técnica novedosa de lectura y escritura, centrando la mirada en el master aquel jugador a cargo de guiar la historia del juego, que ya de entrada se vislumbra pleno de habilidades, competencias y estrategias que lo vuelven hábil en relación con la lectura y la escritura. Este capítulo, escrito en forma de ensayo, está dividido en tres partes.

En la primera de ellas abordaré el problema del master como autor-productor, lo que implica verlo desde la perspectiva de Benjamín como un «escritor operante» (autor-productor: escritor, lector, narrador, dramaturgo) situado al mismo tiempo en «todos los lugares de la obra en curso»:

espectador, director, actor, guionista, crítico. Lo que le confiere al master propiedades particulares de lectura y escritura: una lectura y escritura de tipo «hipertextual». Dicha condición (de trabajador de hipertextos, de autor situado en todos los lugares de la obra) lleva un efecto derivado: la compulsión enciclopédica y coleccionista, que lo lleva a constituir una *biblioteca* particular.

En la segunda parte de este capítulo, abordaré la discusión sobre los juegos de rol como una técnica literaria articulada a la escritura hipertextual, que rompe con las dicotomías dominantes (palabra escritura / palabra hablada, imagen / texto verbal, puesta en escena / lectura, consumo / producción, autor / público, producción / circulación / consumo). Una técnica revolucionaria que propone una «lectura total» (una literaturalización de la experiencia de vida) y que tiene como antecedentes los cadáveres exquisitos, las instalaciones y el performance, la obra abierta, el teatro épico brechtiano, entre otras manifestaciones culturales.

Por último, en la tercera parte de éste ensayo abordaré cómo el master se configura como escritor operante. Esto implica verlo como: un *autor oportunista* (que escribe y reescribe en la situación de lectura;), un *autor recursivo* (utiliza a su conveniencia, todos los recursos disponibles de la experiencia y la biblioteca;), un *autor planificador* (diseñador de formas, itinerarios y mapas), un *autor guionista* (que hace uso de diversos materiales para escribir la obra); un *autor productor* (que además de crear las condiciones para que la obra se dé, involucra al resto de jugadores en co-autores de la obra); un *escritor operante*, que por medio de la técnica revolucionaria ligada a él, desdibuja las fronteras entre las nociones de Autor y Lector.



La lectura y escritura y
los juegos de rol

LA LECTURA Y LA ESCRITURA Y LOS JUEGOS DE ROL

“Este universo de vida «virtual» esta íntimamente ligado a la literatura, el cine o el teatro, entre otras manifestaciones artísticas. Posee una dosis educativa, te obliga a leer mucho y crea interés por la lectura...”

Artículo: En defensa de los juegos de Rol
([Http://www.ociojoven.com/article/articleview/557/1/101/](http://www.ociojoven.com/article/articleview/557/1/101/))

EL PROBLEMA DE LA LECTURA EN LA ACTUALIDAD

En la actualidad —tanto en Europa, Estados Unidos, como en Latino América— existe una gran preocupación por el descenso en el interés por la lectura. Se dice, particularmente, que los jóvenes cada vez leen menos y de peor manera; que cada vez tienen menor interés por esta práctica.

Colombia no ha sido un país de lectores. Sólo a partir de la década del 50 se produjo una reducción significativa en el analfabetismo, tanto en jóvenes como en población adulta. Algunos datos importantes sobre nuestro consumo lector, se pueden encontrar en un informe reciente sobre el tema escrito por Germán Rey (2007), *Por Colombia. Para leer un país*, publicado en la página web del Ministerio de Educación Nacional. En dicho artículo, el autor plantea que nuestra lectura ha estado marcada por una amplia diversidad y una enorme desigualdad. En cuanto a la primera, nos indica que “la de los jóvenes, que leen más de lo que habitualmente se supone, es una lectura marcada fundamentalmente por el deber y las exigencias escolares, abierta a las nuevas tecnologías y muy vinculada con la música y la televisión. Los adultos, a diferencia de los jóvenes, se interesan por la lectura de periódicos, los libros de autosuperación y, a medida que aumenta la edad, los libros religiosos”. Pero también se realiza una diversidad de lecturas: “Se leen libros y revistas, periódicos y textos escolares. Pero también manuales,

historietas, comics y folletos. Se lee sobre soporte físico, pero cada vez más sobre soporte digital. Y al hacerlo se entremezclan, de una manera creativa, el texto escrito con el video, la imagen fotográfica con las infografías y los sonidos”. Y es que con respecto al consumo de los medios digitales, se presenta un dato asombroso: la lectura en Internet fue la única que creció en Colombia, pasando en los últimos cinco años del 5% al 11%; pero lo más interesante de éste aumento —plantea Rey— “(...) es que esto sucedía mientras que el promedio de lectura de libros en Colombia se desplomaba el 33%, pasando de 2.4 libros leídos al año a 1.6”. Pero frente al lugar común que suele repetir que “internet es un enemigo de la lectura”, se evidencia algo distinto: “Son los que leen más libros, los que más asisten a bibliotecas y los que tienen más libros en su casa, los que también leen más por internet. Lo que nos demuestra que las lecturas diversas son más complementarias que enemigas entre sí” (Rey, 2007).

En cuanto al consumo de libros, según dicho informe, el propósito que sobresale es el instruccional: “Se lee, especialmente en ciertas edades, para responder a una obligación”. En lo referente al consumo de internet, el panorama es más interesante, plantea Rey: “Hay una diversidad de propósitos de lectura, desde el funcional, es decir, el que relaciona la lectura con el trabajo o con el estudio, hasta el entretenimiento (leer para divertirse), el encuentro (conversar a través del chat y del correo electrónico), la actualización (tener más información sobre un tema determinado) y la lectura de periódicos y revistas” (Rey, 2007).

Otro rasgo de la diversidad de las lecturas planteada por Germán Rey, es el de los géneros que se consumen. Según su informe, “las obras literarias son las más leídas (35,1%), seguidas por los textos de estudio (24%), los libros científicos (12%) y los libros de autoayuda (11,2%) que, a su vez, se diferencian por ciudades. En Cali, por ejemplo, se leen más libros esotéricos, en Medellín más de autoayuda y en Cartagena más religiosos. Un dato muy interesante es que quienes leen obras literarias lo hacen motivados por el gusto (38,1%), aunque es evidente que la escuela es un lugar muy significativo de la lectura literaria, casi siempre unida con el deber escolar” (Rey, 2007).

Los estudios sobre el consumo cultural tanto en Colombia como otros países latinoamericanos, plantea Germán Rey, “(...) han mostrado que el acceso a los libros y la lectura es desigual. En primer lugar, hay una brecha casi insalvable entre el campo y las ciudades, ya sea en promedios de lectura como en tenencia y compra de libros (el 22,15% de los hogares colombianos no compró libros en los últimos 12 meses), incluyendo los textos escolares” (Rey, 2007). Además, el estrato donde predominan los lectores en Colombia es el estrato 3, aunque se presenta una mayor propensión a la lectura en las personas del estrato 6.

Frente a este panorama que nos presenta Germán Rey en su informe, es claro que nuestro problema de lectura más grande no es que la gente

marginada no lea, ese es un problema muy grave; pero como problema de lectura, es mucho más delicado que la población juvenil letrada no lea. Según el mexicano Felipe Garrido “ese es un problema grave porque en esa población ha habido una enorme inversión, una inversión del Estado, de las instituciones, de la familia, de los propios sujetos y el resultado está muy por debajo del que podía obtenerse. Estamos hablando de veinte y tantos años de contacto directo, todos los días con los libros y después de ese tiempo resulta que no nos hemos aficionado a leer, leemos sólo lo indispensable” (Derbez, 1999). Ligado a esto, surgen problemas como el analfabetismo funcional (aquellas personas que saben leer, es decir, funcionalmente están habilitadas para leer, pero no leen de hecho) y el analfabetismo por ultraespecialización (esas personas a las cuales les resulta muy difícil leer un texto que no sea de su gusto o relacionado con su diario quehacer).

Pero alfabetizar no sólo debe equivaler a enseñar a leer y a escribir. El gusto, el amor por la lectura no se debe enseñar, se debe contagiar; y quizás la mejor forma de lograr esta última meta es a través de lo lúdico. Es en este punto donde intervienen los *juegos de rol* como una posible herramienta a nuestro favor. Entender las dinámicas particulares que ocurren al interior de ésta práctica cultural, las cuales estimulan el gusto por la(s) lectura(s) y la(s) escritura(s) en jóvenes letrados, nos da base para pensar nuevas herramientas de carácter lúdico encaminadas a fortalecer, promover, desarrollar el gusto por la lectura y la escritura en los jóvenes alfabetizados —que por razones sociales no lo tienen o lo han perdido—.

De lo anterior surgen las siguientes preguntas: ¿existe una clara relación entre el gusto por la lectura y la escritura (de textos fantásticos y de ficción) y los juegos de rol? ¿Se puede identificar este gusto dentro de un grupo de jóvenes jugadores de rol (con ciertas características culturales específicas)? Y si esto es cierto, ¿se pueden utilizar los juegos de rol como medio alternativo para promover el gusto por la lectura y la escritura, en adolescentes letrados en edad escolar? ¿Pueden configurarse los juegos de rol como un instrumento de estimulación de hábitos de lectura?.

LOS JUEGOS DE ROL

Para poder dar respuesta a estos interrogantes, antes debo despejar otros que deberán estar surgiendo en el lector. ¿Qué son los juegos de rol?, ¿cuál es su historia (cuándo, dónde y porqué surgieron)?, ¿qué literatura es privilegiada por los juegos de rol y por qué?, ¿cuáles son las características culturales de los jugadores de rol?

Primero hablemos de sus antecedentes.

Antecedentes de los usos sociales de los juegos de rol

Son varias las disciplinas que han estado interesadas en el estudio de los juegos de rol. En su origen, el término *juego de roles* está vinculado conceptual e históricamente a la psicología en sus más diversas líneas: evolutiva, clínica y pedagógica; en algunos casos se utilizará para describir un fenómeno que se produce espontáneamente, en el desarrollo ontogenético del ser humano; en otros para designar una técnica terapéutica específica.

Juegos de roles es un concepto manejado por los psicólogos evolutivos del siglo XX, para describir esa forma de interacción con el entorno, propia del niño a partir del segundo año de vida, alcanzando su punto más significativo hacia los cuatro años, y adquiriendo un carácter colectivo entre los 7 u 8 años. “Durante este juego de papeles el niño se apropia de modelos de comportamiento, patrones culturales, identidad sexual, etc., avanzando desde los más cercanos roles familiares (mamá, papá, abuelita) hasta papeles complejos y distantes de su interacción inmediata (el cosmonauta, el bombero, el mago). La imitación, como recurso evolutivo, es la base de este juego” [1].

El uso dado por la psicología clínica a los juegos de rol, es netamente terapéutico. El *role-playing* (o ensayo conductual) es una técnica terapéutica conductual que busca enfrentar al individuo ante una situación determinada, con el fin de que adquiera ciertas habilidades sociales. El objetivo de esta técnica, “es que el sujeto tenga la oportunidad de practicar y ensayar, de forma reiterada, las conductas apropiadas hasta conseguir un notable nivel de ejecución”; además de “obtener conductas que no tenía, afianzándose en ellas y perfeccionar e incrementar las conductas que ya se poseía y conocía, de modo que pueda emplearlas como un comportamiento habitual” [2]; o sea, busca el entrenamiento de habilidades sociales. Existen dos modalidades de este role-playing: el *ensayo real*, donde el sujeto puede practicar las conductas con otros individuos en una situación real o simulada, y el *ensayo encubierto*, donde el sujeto debe imaginarse realizando dichas conductas bien sea en un contexto de entrenamiento o en una situación real.

Hacia mediados de la década de los 50's, el traslado de los métodos terapéuticos grupales por Kurt Levin, y sus seguidores, al plano social y en el entrenamiento de sujetos sanos que desempeñaban tareas grupales, llevó la técnica del role-playing a las dinámicas con fines pedagógicos y sociolaborales.

Desde la educación, Laura Vargas (1988) plantea que “al igual que el sociodrama, es una situación en la que se utilizan gestos, acciones y palabras”. Su diferencia radica en que en él, se representan actitudes y aptitudes de una persona, su forma de pensar, las características de su ocupación o profesión: todo en un marco de hechos, o situaciones, reales o fantásticas.

Desde la sociología, se define como una actuación, que al igual que el

sociodrama, utiliza gestos, acciones y palabras; la diferencia radica en que “en el juego de roles se representan las actitudes de las personas, las características de sus ocupaciones o profesiones o las formas de pensar de la gente” (Vargas, 1988), mientras que el sociodrama se limita sólo a dramatizar una situación. Es herramienta práctica que se utiliza para: empezar a estudiar un tema, haciendo primero un diagnóstico; para profundizar en un aspecto del tema que se está trabajando o, al finalizar el estudio de un tema, para representar la conclusión.

Otros usos dados a los juegos de rol (o de roles), por parte de la sociología y por la pedagogía, son (Vargas, 1988):

- Como técnicas para los debates sobre diferentes formas de pensar.
- Para evaluar el papel o el rol que tuvo una persona ante un hecho pasado y que permita ver claramente como actuó ante esta situación.
- Para cuando un grupo quiere preparar una actividad y desea saber como realizarla, prever cuales van a ser las reacciones y las actitudes que va a encontrar.
- Para aclarar problemas o situaciones al interior de un grupo. En este caso, los miembros de éste «juegan» a representar el papel del otro compañero, tal como lo ve en la realidad. De esta manera, el grupo se ve representado a sí mismo.

Se debe tener en cuenta que para la pedagogía no es útil el juego de rol sin una reflexión al finalizar su ejecución, puesto que esto enriquece a los participantes.

Como se ve, hasta el momento los juegos de rol se han utilizado en la enseñanza de conductas no conocidas (role-playing), en el aprendizaje de grupos pequeños frente a ciertos problemas, pero no para la estimular, afianzar, el gusto por algo (y más por la lectura y la escritura). Los únicos que tal vez son conscientes de la capacidad pedagógica de los juegos de rol, son los propios roleros: “Este universo de vida 'virtual' esta íntimamente ligado a la literatura, el cine o el teatro, entre otras manifestaciones artísticas. 'Posee una dosis educativa, te obliga a leer mucho y crea interés por la lectura' comentan los expertos. Libros de terror, sagas de literatura fantástica, futuristas o medievales o películas como la trilogía de *La guerra de las galaxias* [y actualmente la del *Señor de los Anillos*], que tienen su reflejo en las aventuras del juego” [3].

Definiendo «juegos de rol»

Ahora sí, puntualicemos qué es *rol*. El diccionario en línea de la Real Academia Española (RAE) de la lengua [4] define de la siguiente manera:

rol. (Del ingl. *role*, *papel de un actor*; y este del fr. *rôle*). 1. *m. papel (? función que alguien o algo cumple).*

Erving Goffman lo define como aquello que caracteriza el lugar del

individuo dentro de un grupo: dependiendo del rol que esté jugando, y del lugar donde se encuentra, puede ayudarnos a comprender el comportamiento de un individuo (Goffman, 1989). El rol se convierte en un papel, en una pauta a seguir, que está ligada a unas expectativas individuales y sociales (culturales), que marcan el deber ser, el deber hacer de cierta manera. La palabra rol también da cuenta de la pauta de conducta de un actor, fundada en las experiencias que sobre su ocurrencia guardan algunos congéneres. Dentro de las sociedades tradicionales se asignaban roles únicos y generalmente imprescriptibles a sus integrantes: un sacerdote era un sacerdote, un soldado era un soldado, un noble era un noble; por el contrario, en la actualidad los individuos desempeñan múltiples roles, como por ejemplo padre, abogado, diputado, contrabandista, creyente y socio del club Deportivo América de Cali, todo al mismo tiempo. El uso dado a este concepto, dentro de estos juegos, está más cercano a la visión tradicional: asignación de roles únicos, de carácter *arquetípico*.

Al crear un personaje dentro de los juegos de rol, los participantes se basan en ciertos parámetros establecidos por el mismo juego (raza, profesión, habilidades, género, ...) y, a la vez, por la cultura. Estos parámetros son conocidos como *arquetipos*. Esta noción fue acuñada por Carl Jung, discípulo de Freud. Charles Baudouin (1990), en su texto *La obra de Jung y la psicología de los complejos*, plantea varias acepciones de ésta, para ubicar al lector en las posibles ambigüedades a que conduce utilizarla. Así pues señala que son residuos primarios comunes a todos los individuos, o a grupos étnicos particulares, y derivados del llamado inconsciente colectivo. Luego plantea que, al principio, Jung aplicaba esta noción principalmente a «motivos» psíquicos susceptibles de ser expresados en imágenes; después lo extendió a toda clase de modelos, configuraciones y procesos... De esta manera, podemos concluir que los arquetipos se pueden considerar como *modelos a seguir, modelos originales y primarios o prototipos*, culturalmente aceptados, en los cuales se ubicarán los personajes que creen los jugadores.

Por lo tanto, podemos explicar el nombre de este juego de la siguiente manera: el rol es la representación de un personaje ficticio, con unas características propias que hay que interpretar, ligadas a un «deber ser», a un «deber hacer» de tipo arquetípico. Por otro lado está el juego, que necesariamente nos indica diversión. La RAE lo define de la siguiente manera:

juego. (Del lat. *iocus*). 1. m. Acción y efecto de jugar.

~ de rol. 1. m. Aquel en que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico

Según Roger Caillois (1997) “todo lo que es misterio o simulacro por naturaleza está próximo al juego: y aún es necesario que se imponga la parte de la ficción y de la diversión, es decir, que el misterio no sea reverenciado y

que el simulacro no sea ni principio ni signo de metamorfosis y de posesión” (p. 29).

El juego de rol es pues la combinación de dos ideas básicas: la representación de un personaje, dentro de un marco lúdico. Esto se sintetiza en las palabras de un jugador: “(...) es un juego en donde se «viven» aventuras (como en el cine, o en los comics), en donde cualquier persona puede ser lo que sea, incluso lo que siempre ha soñado ser. Puede ser un investigador de los años veinte, un hombre alado, un fiero guerrero o un increíble mago, incluso un espíritu de la noche o un ente cibernético. Permitiéndose por medio de este ser ficticio, desarrollar —de la forma como los actores en el teatro— un personaje, un rol: el suyo mismo. Inmerso en un mundo específico, susceptible a determinadas reglas, este personaje se ve envuelto en increíbles aventuras, resolviendo enigmas, realizando grandes hazañas. Perfecciona sus habilidades y accede a cada intento, a nuevos poderes, hechizos y virtudes varias, no sin antes superar innumerable cantidad de obstáculos, enemigos, deformes monstruos y la siempre peligrosa voluntad del director [del juego]” (Sánchez, 2000). Como podemos ver, aquí la diversión surge de la representación de un personaje ficticio, de *jugar a ser otro* a través de un personaje imaginario que cada jugador ha creado, bajo los parámetros establecidos por el juego que se está jugando y la observación de un director de juego.

De esta manera, los juegos de rol se presentan como juegos netamente interpretativos, imaginativos y narrativos, en los cuales cada jugador —o rolero [5]— asumen el *rol* de un personaje específico a lo largo de una historia o trama en particular, para lo cual interpretan sus diálogos y describen sus acciones. No hay un guión definido a seguir, ya que el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores. Esto no sucede en los juegos tradicionales, en los cuales el margen de variabilidad es escaso o nulo; como es el caso de *Monopolio*, donde no importa la cantidad de dinero que se tenga, sólo se puede mover hacia delante y comprar; o en *Risk*, juego de tablero sobre batallas globales, donde ninguna unidad de batalla es diferente de la otra, así sean de países diferentes.

Como se puede ver, los juegos de rol poseen características de muchos otros juegos. Se les puede catalogar como *Juegos de estrategia* —entre los que se encuentra el *Risk* y *Astucia naval*—, puesto que los jugadores deben planear de antemano todo movimiento que vayan a realizar; sin embargo, no se limitan tan sólo a batallar contra otro(s), sino que en los juegos de rol prima la colaboración entre jugadores. Por hacer uso de dados se les puede considerar *Juegos de azar*; pero en estos priman otras características —como la teatralidad, la imaginación, la narración, ...—, que los acercan a otro tipo de juegos: los juegos-simulacros; no obstante, las *situaciones y problemas imaginados* (simulados) no necesariamente son referidos a la convivencia social ordinaria.

Dentro del juego existe un jugador sobre el cual recae la responsabilidad de hacer cumplir las reglas del mundo escogido y de moderar la partida: el llamado *Arbitro*, *Narrador* o *Director del Juego*, también conocido como *Master*, *Maestro*, *Amo de los Calabozos* (*Dungeons Master*, si está jugando Calabozos y Dragones). Por tanto, es él el encargado presentar —imaginar, describir, narrar, ...— una historia coherente y atractiva a los jugadores, sobre la cual éstos deberán avanzar interpretando a los Personajes Jugadores (PJ); además, está a cargo de interpretar a todos aquellos Personajes No Jugadores (PNJs), así como todos los elementos no controlados por los jugadores (animales, plantas, criaturas fantásticas, meteorología, dioses, tecnología, sucesos físicos normales, sucesos mágicos o paranormales, ...).

Diferentes tipos de juegos de rol

Según la forma de jugarlos —del soporte utilizado, los objetos utilizados, el número de personas implicadas, ...— podríamos hablar de cuatro grandes grupos de juegos de rol [6]:

- Los juegos de mesa. También conocidos como clásicos o narrativos. En estos prima la imaginación y la narración de las acciones por parte de todos los jugadores; se desarrollan, preferiblemente, en una mesa o algún espacio cómodo y los únicos elementos materiales utilizados son las hojas de personaje y los diferentes dados (sin contar con los diferentes manuales de juego, que pueden o no estar presentes). Por tanto, la acción transcurre en la imaginación de cada jugador y se da cuenta de ella a través de la narración de las acciones de cada personaje. Sin embargo, existe una variante de éstos juegos: las versiones *de tablero con miniaturas*, en las cuales se hace uso de figuritas para representar los diferentes personajes y sus acciones se desarrollan sobre diferentes tableros decorados.
- Los juegos de cartas coleccionables. La principal característica de este tipo de juegos es la individualidad de cada carta, la cual lleva escrita su función en el juego, efectos y características. Algunos ejemplos de juegos de cartas coleccionables son: *Magic* (un mundo lleno de monstruos, magos y hechiceros), *Yu-Gi-Oh!* (basada en la serie de animación japonesa del mismo nombre) y *Mitos y Leyendas* (basada en mitología universal).

Cada juego posee unas reglas que definen el desarrollo de la partida y las condiciones de victoria, pero son las cartas las que definen su propia función. Cada jugador tiene la oportunidad de construir una bajara —o mazo— a partir de una infinidad de cartas disponibles (unas 11.500 en el caso de *Magic*, producto de la empresa *Wizards Of The Coast*), dando pie a una infinidad de estrategias y desarrollos de las partidas. De esta manera, el azar que en los juegos narrativos es dado por los dados, aquí le corresponde a las cartas que cada jugador posee y pone en juego durante cada partida. De esta manera, el mínimo de jugadores que se requiere

para iniciar una partida es de dos y esta puede durar desde pocos minutos, hasta varias horas, dependiendo de la habilidad de cada jugador para poner en juego las características de las cartas que posee.

- Los juegos de rol en vivo. En esta modalidad prima la teatralidad y los jugadores cambian las hojas y la mesa por la calle y la interacción entre personajes; dicha representación se realiza en tiempo real y de forma escenificada, a veces incluso con el atuendo apropiado, como disfraces y reproducciones inofensivas de espadas u otro tipo de armas.

Una partida se desarrolla de la siguiente manera: antes de iniciar la partida los masters realizan una breve explicación a los jugadores sobre las reglas del juego, las características del personaje que hayan escogido o se les haya asignado, el lugar dónde se desarrollará la partida y los objetivos de esta, aunque esto último es posible que les sea revelado durante el transcurso de la partida o una vez ya comenzada. Una vez comenzada la acción, los jugadores deberán interpretar a sus personajes, interactuar con los demás para ir descubriendo información que sólo otros personajes saben y que sirvan de ayuda para resolver la partida; entre estos jugadores se encontrarán los masters, quienes harán avanzar la partida revelando información o escenificando algún acontecimiento. Poco a poco, la partida irá desarrollándose con la ayuda de masters y jugadores, que irán indagando con el fin de lograr su objetivo. Aquí los combates son ficticios y, como en los otros juegos de rol, estos se resolverán al azar mediante piedra-papel-tijera o alguna tirada con dados, todo ello moderado por un master. Una partida puede durar en promedio un día o una tarde.

Se puede diferenciar entre dos tipos de rol en vivo: los de salón, que se caracterizan por jugarse en un espacio reducido y con un número de jugadores limitado; y los abiertos, el cual hace uso de un concepto mucho más amplio que el anterior, tanto el espacio utilizado como el número de jugadores que participan aumenta en proporción, siempre atendiendo a las necesidades de la partida a jugar.

- Los videojuegos de rol. Estos juegos en tercera persona se inspiran en los juegos de rol clásicos, donde el protagonista interpreta un papel y ha de mejorar sus habilidades mientras interactúa con el entorno y con otros personajes. Hacen uso de diferentes clases de software, que le permiten a los jugadores resguardarse en la comodidad de su casa mientras desarrollan su rol a distancia y disfrutan de los gráficos y escenas virtuales. Dichos softwares, además, simulan sistemas de combates similares a los de los juegos de rol de mesa, pero obviamente más ágiles ya que el propio videojuego se encarga de determinar cuando nuestros ataques tienen éxito o no, como también determinará si tenemos éxito o no en otro tipo de acciones que requieran alguna dificultad; de esta manera adoptan la función del director del juego.

La principal diferencia entre juego de rol de mesa y videojuego de rol es

evidente: en el primero se requiere la participación de un mínimo de 3-4 jugadores, y el desarrollo de la historia solo tiene un límite: la imaginación de los jugadores. Por otro lado, en el segundo, se requiere como mínimo de la participación de un jugador —aunque podemos encontrar gran cantidad de juegos online con participación masiva de jugadores— y el desarrollo de la historia, aunque menos lineal de lo que suelen ser habitualmente los videojuegos, tiene la limitación de estar planeada de antemano por los creadores del juego. Además, la finalización de una partida puede demandar mucho tiempo; si se juega de una manera detallista, puede tener una duración de varios meses e inclusive más de un año.

Dentro de esta categoría se encuentran los siguientes géneros: los *roguelike*, los *juegos de computador para múltiples usuarios* —los *MUD* (del inglés *Multi-User Domains*) o Dominios para Múltiples Usuarios y los *MMORPG* (del inglés *Massively Multiplayer Online Role-Playing Games*) o juegos de rol multijugador masivos en línea [7]—; los tácticos, a medio camino entre el género de estrategia y el rol, conocidos también como *Strategic RolePlaying Games*. También otro subgénero no tan popular son los *RPG BPT* (*Battle per Turn*), que se caracterizan por ser un videojuego de rol normal, pero al enfrentarse con los enemigos no es en tiempo real sino por turno.

Y a cada juego de rol le corresponden ciertas reglas, cierta forma de jugarlo o «sistema de juego» [8]. En los videojuegos de rol dichas reglas —que son el sustento del ser del master— son representadas por el motor del juego (el software creado para cada videojuego). Así pues, el sistema de juego de un juego de rol sirve ante todo para dar al master un conjunto de reglas tanto para él, que es quien dirige la partida, como para los jugadores que la juegan; este conjunto de reglas sirve para impedir que surjan conflictos durante las partidas de rol. Dado que este conjunto de reglas es clave para el master, profundizaré más acerca de ellas en el siguiente capítulo.

HISTORIA DE LOS JUEGOS DE ROL

La historia de los juegos de rol está ligada a la de otras manifestaciones culturales como los videojuegos (Attari, Nintendo, Sega, E-Box, Play Station, juegos para PC...), los juegos de estrategia, los comics, el cine y la literatura fantástica, entre otras. Por ello, hacer una reconstrucción exacta de dicha historia —y por ende, señalar las contribuciones específicas de cada una de éstas manifestaciones—, sería una pretensión que excedería el objetivo de este capítulo. Sin embargo, repasemos brevemente el origen de este fenómeno en particular.

Origen de los juegos de rol [9]

Como hemos visto hasta el momento, una de las principales características de los juegos de rol es la representación de un personaje; esto los hace deudores del mundo del teatro al nutrirse de las técnicas de actuación. De esta manera, uno de los precedentes más claros de los juegos de rol es la llamada *Comedia dell'arte* del siglo XVI, un tipo de teatro basado en la improvisación en el que se representaban situaciones y personajes típicos de la época con diálogos improvisados.

David Sánchez Ojeda, en su trabajo de investigación *Juegos de rol: Mito y realidad*, da cuenta de otros posibles antecedentes de los juegos de rol: “Durante el siglo XIX y principios del siglo XX, muchos juegos de tablero y de salón, como *Jurado* incluían elementos de interpretación de roles. Por otro lado, surgieron también los llamados *Juegos Teatrales*, creados por Viola Spolin, en los que los actores asumían el papel de 'jugadores', que debían de hacer uso de su imaginación y potencial creativo para crear una obra totalmente improvisada, sin ensayos previos, ni libretos, ni elementos técnicos o escenográficos” (Sánchez, 2000).

Sin embargo, es difícil determinar con exactitud los orígenes más inmediatos de los actuales juegos de rol, pero podemos situarlos con seguridad durante la década de los sesenta. Durante ésta, los llamados juegos de guerra (wargames, en inglés) alcanzaron su máximo esplendor hasta el momento, pasando así de ser un juego destinado a una minoría a convertirse en una industria rentable. Poco a poco fueron creándose clubes de aficionados, en los que se comenzó a crear y a experimentar en nuevos juegos. Según Sánchez Ojeda, “no fue hasta la publicación de *El señor de los anillos*, de J.R.R. Tolkien, que estos juegos de guerra introdujeron elementos fantásticos, tales como criaturas y hechizos, similares a los que Tolkien presentaba en su célebre trilogía. Cabe decir que, por otro lado, grupos de recreación histórica dieron lugar a los llamados juegos de 'historia creativa', los cuales probablemente se originaron con la fundación en 1966 de Society for Creative Anachronism. Un grupo similar, Markland Medieval Mercenary Militia, empezó a organizar eventos en la Universidad de Maryland en 1969. Estos grupos estaban dedicados en gran medida a recrear de forma realista la historia y cultura medieval, aunque introduciendo ya algunos débiles elementos de fantasía” (Sánchez, 2000).

Este marcado gusto por la interpretación —y más por aquella ligada a literatura de carácter fantástico— ligada a la imaginación, se debió en gran parte a los grandes cambios culturales que se estaban presentando hacia finales de la década de los 60 y comienzos de la década de los 70 en los Estados Unidos. A partir del cuestionamiento y rechazo a las distracciones pasivas, como la televisión, y a favor de actividades como el teatro interactivo se creó una tendencia al rechazo del cuerpo como instrumento manipulado y a favor de la mente, de lo espiritual; esto se ejemplifica en uno de los slogans usados en mayo del 68: “La imaginación al poder”. Por otro

lado, proliferaba el estudio de la mente, razón por la cual tenían mucha aceptación las terapias de grupo, en especial los psicodramas (role-playing) en los cuales, bajo la supervisión del psicólogo o del psiquiatra, se simulaban en el ámbito de la conversación situaciones de la vida cotidiana.

Y es precisamente a finales de los 60 cuando nace en Australia un juego de tablero llamado *Dungeon*, el cual consistía en recorrer el mapa de unos subterráneos plagados de habitaciones, en las cuales se encuentran monstruos y tesoros. Poco después aparece en Estados Unidos una nueva versión de dicho juego, en la cual se respeta la idea original pero se introducen, como novedad, razas de la mitología de Tolkien (humanos, hobbits, elfos, enanos,...) que, representados por las fichas de los jugadores, recorren el tablero a la caza de tesoros. Este nuevo juego se llama *Dragon*.

En 1969 un joven zapatero de Wisconsin, Gary Gigax, amante de la literatura fantástica en general y de la obra de Tolkien en particular, publica un reglamento de juego de guerra con figuras para la simulación de pequeñas batallas en las cuales intervengan las criaturas propias de la mitología tolkieniana. El sistema de combate está basado en esquemas clásicos (el daño depende del arma del atacante y de la armadura del defensor), pero tiene como elemento original el que no se limita al dado de seis caras tradicional, sino que usa dados de 4, 6, 8, 12 y 20 caras, los cuales confecciona con un viejo juego de figuras poliédricas que estaba arrinconado en su casa. Nombra al juego *Chainmail* (Cota de Malla) e incluso consigue que le publiquen unos pocos ejemplares. Un amigo suyo, Dave Ameson, aficionado como él a la literatura fantástica y a los juegos de guerra con figuras, desarrolla el esquema de un juego de exploración de subterráneos, basado en la idea de los primitivos *Dungeon* y *Dragon*: salas, monstruos y tesoros, que serían dibujados por el master o director de juego a medida que los personajes avanzaran por ellas; los jugadores no verían desde el principio la totalidad de las salas y añadiría realismo a la exploración.

Lo que en un principio fue una forma de personalizar los combatientes de *Chainmail* y desarrollar peleas en interiores, se convirtió rápidamente en una nueva concepción del juego con elfos y hobbits, con guerreros y magos, con monstruos y tesoros, pero sin tablero ni objetivo final. La competitividad entre jugadores, típica del juego de guerra, se transforma así en una colaboración para conseguir un objetivo común: sobrevivir, venciendo a los enemigos. Gary Gigax y Dave Ameson bautizaron al nuevo juego *Dungeons & Dragons* (conocido en el mundo del rol como D&D), que es considerado el padre (o madre) de los juegos de existentes, y al sistema *Role playing game* [10].

Pero después del éxito comercial de D&D y sus numerosas secuelas (incluida una nueva versión del juego, llamada *Advanced D&D*), los juegos de rol se fueron modificando progresivamente. Hoy podemos hablar de cuatro generaciones en la evolución, basadas tanto en la cronología de los juegos como en los rasgos básicos de las reglas con que se diseñaron:

- Juegos de Rol de Primera generación (1974-1978): Nacen evidentemente en 1974, con *Dungeons & Dragons*. En él encontramos a los Personajes divididos en clases, diferenciadas entre ellas pero no dentro de sí. Es decir, dos Personajes de la misma clase serán prácticamente iguales, tendrán los mismos objetivos y sabrán hacer más o menos las mismas cosas. El carácter de los Personajes está representado, de una manera bastante simplista, mediante Rasgos o Alineamientos que definen de algún modo su carácter. La filosofía de las aventuras suele ser de carácter maniqueísta: el Bien, representado por los jugadores, contra el Mal, personificado por todo lo demás en el juego (el master, los monstruos, ...). La mayor parte de esta primera generación de juegos contempla una temática medieval fantástica, mas o menos basada en la fantasía heroica y la obra de Tolkien. Los títulos más representativos de este periodo son: *Dungeons & Dragons*, *Chivalry & Sorcery*, *Tunnels & Trolls*, entre otros.
- Juegos de rol de segunda generación (1978-1983): Empieza con la publicación de la primera edición de *Runequest*. La principal característica de éste juego es el uso de competencias (igualmente denominadas habilidades o pericias) las cuales individualizan más los diferentes personajes. Desaparece la mejora de Personajes por niveles de juego, ya que ahora éstos lo hacen aumentando los valores de sus competencias. Muchos de estos juegos tiene una cierta tendencia a la complejidad, por el uso de una enorme cantidad de reglas a fin de no dejar nada (o casi nada) al azar. Algunos títulos de este periodo son: *Runequest*, *La llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos*, *Bushido*, *Space Opera* y *Stormbringer*.
- Juegos de Rol de Tercera Generación (1983-1987): En 1983 se produce una auténtica revolución en el mundo del juego de rol, cuando se publica James Bond 007. Su novedad radica en que todas las situaciones posibles del juego se resuelven mediante una única tabla de dificultad. Se simplifica así enormemente el mecanismo de juego y se le concede al master una mayor libertad, permitiéndole extenderse en la ambientación de la partida, sin tener las manos atadas por un sistema de juego realista pero marcadamente lento. Títulos de este periodo son: *James Bond Paranoia*, *Marvel Superheroes*, *Malefices*, *Sandman*, entre otros.
- Juegos de Rol de Cuarta Generación (1987- y no se precisa fecha de fin del período): Aparecen en el año 1987 con *Star Wars*, juego que plantea una nueva filosofía en el rol: se limita al máximo la creación de Personajes, para que el jugador no tenga que perder tiempo en preliminares antes de lanzarse a jugar. Simultáneamente, el sistema de juego se simplifica al máximo, lo cual requiere por parte del master una cierta capacidad de improvisación. Un detalle curioso de éste tipo de juegos es su similitud con los juegos de primera generación, en el sentido de que nuevamente los Personajes están divididos por clases más o

menos estereotipadas. Son títulos de este periodo: *Star Wars*, *Cazafantasmas*, *Shadowrun*, *Space 1899*, *Príncipe Valiente* y *TORG*.

Algunos añaden a esta clasificación un quinto apartado, en el cual se incluirían los juegos de rol europeos —como, por ejemplo, los españoles *Aquelarre* (1990), *Oráculo* (1994), *Teatro demente* (2001), *El Capitán Alatriste* (2002); o los franceses *L'Ultime épreuve* (1983), *Légendes* (1983) y *Rêve de Dragon* (1985)—, que, a diferencia de los americanos, presentan una más amplia base intelectual, del mismo modo que permiten una mayor —y, por tanto, mejor— interpretación del personaje, en detrimento, muchas veces, de la acción simple, pura y dura que a menudo se desborda de los juegos americanos. Sin embargo, a pesar de presentarse como opciones adultas para el disfrute, estos se han configurado en muchas ocasiones como fracasos editoriales. No obstante hay juegos que trascienden esta clasificación y como taxonomía al fin es incompleta y puramente descriptiva. En el Anexo 1 se puede ver la cronología de los juegos de rol de mesa, clásicos o narrativos.

***La industria editorial de los juegos de rol* [11]**

La industria editorial especializada en juegos de rol nace en 1972 con la *Tactical Studies Rules* (TSR), fundada por Gary Gygax junto con Don Kay para la primera edición de *Dungeons & Dragons*. Dicha empresa experimentó un gran crecimiento durante la década de los 70 y 80, alcanzando su apogeo en los años 90 (como puede comprobarse en el número de manuales publicados para la 2ª edición). Se argumenta como una de las principales causas de la caída de TSR el enorme número de publicaciones diferentes, la excesiva ramificación del juego, además del incipiente apogeo de los juegos de cartas coleccionables a mediados de los 90. En 1997 *Wizards of the Coast*, la principal empresa de cartas coleccionables del mundo compró TSR.

Sólo hasta que en 1986 salieron al mercado los primeros títulos traducidos al español y luego en otros idiomas. Desde entonces la afición a este tipo de juegos fue aumentando, al tiempo que se multiplicaban las editoriales, empresas productoras, revistas y tiendas especializadas en el mundo entero. En el Anexo 2 se encuentra una extensa lista de editoriales que publican o han publicado juegos de rol de mesa o en vivo, pero no aquellas que editan videojuegos de rol; además, en dicho listado no se especifica si las editoriales están activas o inactivas. En la Tabla 1 se sintetiza la información consignada en dicho anexo, especificando el número de editoriales por país.

El país de habla castellana con más número de editoriales (un total de 33) es España, cuya industria es un buen ejemplo de lo que pasa —y ha pasado— a nivel mundial.

La llegada de este tipo de juegos a España fue relativamente tardía a este país (1996), ya desde antes algunos aficionados empleaban productos anglosajones y de otros países, e incluso se publican varios juegos de mesa

de ambientación fantástica (*Dagon*, *El Templo de Yarek*, *La Araña de Cristal*) y librojuegos que permitían diversas alternativas de elección a la hora de desarrollar la trama (como *Brujos y Guerreros* y *Lobo Solitario*). Aprovechando la emisión de la serie de televisión de *Dungeons & Dragons* —traducida como *Dragones y Mazmorras* en España—, Dalmau Carles Pla tradujo en 1985 el juego básico de *D&D*, conocido entre los aficionados como «La caja roja», así como tres suplementos: *La Fortaleza en la Frontera*, *El Palacio de la Princesa de Plata* y *La Ciudad Perdida*; sin embargo, estos esfuerzos por introducir los juegos de rol en el mercado del ocio español pasaron desapercibidos en su momento.

Tabla 1. Número de editoriales por país.

Editoriales	Número
Alemanas	2
Australianas	1
Británicas	3
Canadienses	4
Españolas	33
Estadounidenses	27
Francesas	38
Japonesas	2
Mexicanas	1
Suizas	4
Total	115

A pesar de esta incorporación tardía al ámbito de los juegos de rol, España comienza una intensa política de edición, distribución, traducción y elaboración propia, convirtiéndose en el país donde se traducen más manuales y suplementos de juegos de rol.

Una de las editoriales pioneras en el mercado de los juegos de rol fue *Joc Internacional*, que se convirtió rápidamente en la principal empresa distribuidora en los primeros años del rol en España. Desde 1988 llevó a cabo una política mixta de traducción de juegos, como *El Señor de los Anillos*, *RuneQuest*, *La llamada de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Star Wars*, *Pendragón*, entre otros; al mismo tiempo, comienza a producir juegos de rol nacionales como *Aquelarre*, basado en la Edad Media de la península ibérica.

Publicó durante muchos años la revista mensual *Líder*, la cual se convirtió en un verdadero símbolo rolero, sobre todo para los jugadores más veteranos. Además, publicó una infinidad de wargames, entre los que se encontraban los exitosos *Diplomacia* y *Civilización*, aunque la mayoría sólo incluían un folleto traducido en la caja básica en inglés e introdujo el juego de tablero *HeroQuest* (primera edición 1989, segunda edición 1991).

Junto a *Joc Internacional* aparecen otras editoriales como *Ludoctenia*, pionera también en la producción de juegos nacionales. Entre sus publicaciones se encuentran: *Mutantes en la Sombra* (1990), un juego de intriga, espionaje y operaciones especiales, basado en la premisa de la existencia de personas con poderes que tratan de ocultarse de la manipulación de los gobiernos; *Ragnarok* (1992), un juego de investigación sobre ocultismo y sucesos paranormales, y *¡Piratas!* (1994), un tema clásico que hasta entonces había estado ausente del panorama rolero español.

Otra es *M+D*, quien traduce al castellano el juego de ambientación futurista *Cyberpunk* y contribuye a la producción nacional con *Far West* (1993), primer juego de rol español ambientado en el Salvaje Oeste del siglo XIX y primero en España sobre esta temática. El paralelismo entre este último con *¡Piratas!* y con *Aquelarre* es evidente: las editoriales españolas llenaron el hueco de los juegos de rol históricos con producciones nacionales antes de traducir juegos extranjeros que abordaban esas mismas temáticas. Del mismo modo *Ragnarok* es el homólogo español del juego francés *Nephilim*, también versado sobre ocultismo.

La editorial *Diseños Orbitales* se apunta fugazmente también a la moda de los juegos de rol, traduciendo *Traveller* y la primera edición de *Vampiro: la Mascarada*.

Por su lado, Ediciones Zinco decide probar suerte con la traducción de los juegos *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) y *Shadowrun*, la revista *Dragon magazine* y numerosas ambientaciones como *Ravenloft*, *Dragonlance*, *Reinos Olvidados*, *Dark Sun* y la 2ª edición del juego. Curiosamente *Ediciones Zinco* abandona el mundo de los juegos no tanto por falta de éxito, sino para dedicarse a otras actividades más rentables.

Hacia 1994 *Joc Internacional* sufre dificultades financieras, motivadas sobre todo por la excesiva competencia, la falta de aceptación de otros juegos y la introducción de los juegos de cartas coleccionables, un mercado en el dicha editorial no consigue introducirse. El relevo es asumido por la *Factoría de Ideas*, editorial que introduce con fuerza *Vampiro: la Mascarada* y los juegos del *Mundo de Tinieblas* de la editorial norteamericana *White Wolf* en España. Asimismo, también adquiere los derechos de traducción de numerosos juegos de *Joc Internacional*, como la *Llamada de Cthulhu*, *El Señor de los Anillos* e introduce nuevos juegos como *El Séptimo Mar* y la *Leyenda de los Cinco Anillos*. Al mismo tiempo surgen otras editoriales como *Devir Iberia* y *Edge Entertainment Internacional*, que presentan juegos nuevos o compran las licencias de *Joc Internacional*.

Además de estas grandes editoriales, cabe la pena mencionar otras editoriales pequeñas como *Kerykion*, *Crónopolis*, *Ediciones Sombra*, *La Caja de Pandora*, *Farsa's Wagon* o *Martínez Roca*, las cuales diversifican la oferta entre la afición con juegos como *Alkaendra*, *Ert*, *Feeria* y *Fanhunter*.

Según Laura Hurtado, periodista de la *Revista El Semanal* de Barcelona - España, “el momento álgido se dio en 1996 cuando se celebró una convención (*Gen Con* [12]) a nivel estatal que reunió a 8.000 jugadores en el antiguo mercado del Borne de Barcelona. Tras la crisis producida por el «crimen del rol» y la aparición de las cartas, entre 1994 y 1997, el rol empieza a estabilizarse”; ya para el 2001, amplía Hurtado, “tras años de ostracismo, la fiebre del rol está volviendo a subir en nuestro país, donde unos 100.000 aficionados mueven una industria que factura más de 250 millones de pesetas al año” (2001). Es así como desde la primera edición del manual del jugador de *Dungeons&Dragons* se “(...) ha vendido 150.000 ejemplares en nuestro país en tan sólo siete años y se calcula que medio millón de españoles ha jugado alguna vez, según cifras de la *Editorial Devir*, que tiene sus derechos”. Sin embargo, aquí aparece un problema que es señalado por mucho: los juegos de rol, a diferencia de otros, sólo es rentable para unas pocas editoriales, ya que los jugadores suelen compartir un solo libro, que además fotocopian y se intercambian con otros clubes de rol. Frente “Hay quienes prefieren inventarse sus propios manuales sin gastarse un duro”, señala Hurtado en su artículo.

A este grupo de editoriales y empresas productoras de juegos de rol, existe también una gran cantidad de actividades de ocio ligadas al rol —industria de literatura, videojuegos, merchandising variado, ...— que mueven muchísimo dinero. Un claro ejemplo son los juegos de cartas coleccionables, como *Magic* y *Pokémon*. En España “ambas están representadas por la editorial que tiene *Dungeons & Dragons* [*Devir Iberia*] y las cifras que aporta su director Joaquín Dorca son reveladoras: «Las ganancias del *Dungeons* en un año son equiparables a las que genera *Pokémon* en sólo dos meses. Si contamos que este año los españoles gastarán unos 200 millones de pesetas en libros de rol, imagina lo que gastarán con cartas». Si una cosa define a los roleros es que son jugadores natos y se gastan fácilmente sus ahorros en eso; algunos combinan el rol con las cartas o los juegos de estrategia, lo que económicamente representa una gran inversión. Incluso hay quien ha dejado las cartas porque era un vicio demasiado caro. Un ejemplo de esto, publicado en el artículo de Laura Hurtado, es el de Josep Peña de 19 años: “Tuve que dejarlo —explica como si fuera una droga—. Cuando empecé, un sobre de 12 cartas valía 350 pesetas y ahora ha subido a 550. Los pequeños se lo pueden permitir porque lo pagan sus padres, pero yo no”. Los juegos de estrategia que funcionan con figuras de plomo también son costosos, pero no tanto; según el artículo de Hurtado: “«cada miniatura cuesta alrededor de 500 pesetas y un ejército mínimamente decente está formado por unas 20. Además hay que pintarlos con unas pinturas especiales que cuestan su dinero» comenta Ramón Peña, vendedor de Gigamesh, una de las tiendas de Barcelona más concurridas por los fanáticos del rol” (Hurtado, 2001).

Actualmente, el precio básico de un sobre (que incluyen entre 8 y 15 cartas según el juego de cartas coleccionable) oscila entre 3 y 4 euros. Para iniciar a jugar, una persona necesitará adquirir un mazo preconstruido, que oscila entre los 10 a 15 euros, y unos cuantos sobres; si desea un mazo más avanzado, puede adquirir cartas sueltas desde los 0,20 hasta 1500 euros (Black Lotus), pero encontrando buenas cartas por 4 u 8 euros.

En la Tabla 2 aparecen los precios de algunos de los productos distribuidos en la tienda virtual de la empresa editorial española *Edge Entertainment* [13]. Como se puede observar, el costo de los manuales de rol promedian entre los \$45,000 y los \$120,000 pesos colombianos.

Tabla 2. Productos distribuidos por Edge Entertainment.

Juegos de tablero			
Age of Mythology	59,95 €	Noviembre Rojo	24,95 €
DUST	59,95 €	Zombies!!!	24,95 €
Arkham Horror	49,95 €	Set de dados	5,95 €
Juegos de cartas			
Condottiere	19,95 €	Juego de Tronos. LCG Capítulo 2: Vientos de Invierno	9,95 €
La Llamada de Cthulhu. Moradores de Dunwich	9,95 €	Juego de Tronos. LCG Capítulo 3: Cambio de Estaciones	9,95 €
Juego de Tronos. Caja Básica	9,95 €	Juego de Tronos. LCG Capítulo 4: Canción de Cuervos	9,95 €
Juego de Tronos. LCG Capítulo 1: Canción de Verano	9,95 €	Juego de Tronos. LCG Capítulo 5: Refugiados de Guerra	9,95 €
Juegos de rol			
El Rastro de Cthulhu	39,95 €	Anima. Dominus Exxet: Dominios del Ki	34,95 €
El Rastro de Cthulhu. Asombrosos relatos arcanos	14,95 €	Anima. Beyond Fantasy	39,95 €
Zombie: All Flesh Must Be Eaten Ed. Revisada	29,95 €	Anima. Gaia: Más Allá de los Sueños	39,95 €
Juego de miniaturas			
Hell Dorado. Caronte y 30 Denarios	23,95 €	Anima Tactics. Justina	9,95 €
Mutant Chronicles Caja Básica	29,95 €	Anima Tactics. Kirsten	9,95 €
Anima Tactics. Samiel, El León Negro	12,95 €	Anima Tactics. Cordelia Rosalind	9,95 €

En la Tabla 3 muestra la síntesis histórica, que he realizado a partir de la información retomada de los sitios web, de once (11) de las más importantes editoriales de juegos de rol en el mundo. De ellas, seis (6) son norteamericanas, cuatro (4) españolas y una (1) británica.

Después del renacer de los juegos de rol y de la industria cultural ligada a estos, la cual coincidió con el lanzamiento cinematográfico de la trilogía de *El Señor de los Anillos* a mediados del 2000 [14], nuevamente vuelve a haber un descenso en el consumo. Dicho descenso se ha debido a la aparición de nuevas alternativas lúdicas como los *videojuegos*, los *juegos on line* y, sobre todo, la excesiva piratería informática. Esto ha llevado a que muchas editoriales, como *La Factoría*, comiencen a reducir su ritmo de producción y calidad, concentrándose más en el mercado literario y de merchandising y no

tanto en el de los juegos de rol. Otras editoriales, con perspectivas más modestas, siguen publicando a un ritmo menos arriesgado.

Las actuales dificultades de la industria editorial española, para lograr imponer y dominar el mercado de juegos en castellano, no sólo es por el precio; como lo señalan los mismo roleros, tiene que ver más con la baja calidad en las publicaciones (como la supresión de partes de los manuales y la baja calidad en la diagramación), el abandono de algunas líneas de juegos por parte de los poseedores de las licencias editoriales, las malas traducciones de los juegos en inglés y sus constantes demoras en la publicación. Un ejemplo es la editorial *Devir*, quien posee actualmente los derechos de traducción de *Dungeons & Dragons*: “A su absurda política de desinformación se unen unos precios elevados, un «criterio» de selección de manuales para traducir ridículo, lanzamientos sorpresa, retrasos de meses, desapariciones de manuales, etc, etc... A ver como me explicas que un manual, la «Guía del jugador de Eberron», por ejemplo, cueste 35 euros en castellano y 29,95 dólares (21 euros, aproximadamente) en inglés. A ver si me explicas como el manual de «Sharn: la ciudad de las torres» cuesta 30 euros y en inglés cuesta esos 21 (sin descuentos como los que hace Amazon) con un CD de regalo que se han fumado en la versión española... y como estos casos mil” [15].

El descenso en las ventas también ha afectado a empresas de todo el mundo. Ejemplo de ello es *Games Workshop Group PLC*, empresa británica fabricante de juegos de miniaturas, quien tras la publicación de sus beneficios anuales en su página web, “(...) ha anunciado su intención de cerrar 35 de sus tiendas con más pérdidas así como despidos de hasta un 10% de su plantilla. Con estas reducciones, Games Workshop esperar ahorrar casi 14 millones de dólares por año” [16].

Tal vez el único sector que no se ha visto tan afectado es el de los videojuegos de rol. Por ejemplo, las cifras que manejó la *Playstation Network* (PSN) en el 2008 son impresionantes: “Existirían alrededor de 2.8 millones de usuarios de la PSN en todo el mundo, creciendo en alrededor de 100.000 nuevos usuarios cada mes (uno cada seis segundos!). Alrededor de la mitad de estos se han conectado a la PSN y han realizado 46 millones de descargas. Además, de los usuarios con conexión, un 92% son hombres, 79% tienen entre 18 y 24 años y un 82% han descargado algo, incluso un 65% descargo algo en su primera conexión” [17]. Toda esta actividad se ve potenciada por el echo de que dicha página es de acceso y descarga gratuita.

Otro ejemplo de éxito de ventas es *World Of Warcraft* (o simplemente, *WoW*), juego de rol multijugador masivo (MMORPG) que ha atraído a más de 11,5 millones de usuarios desde su lanzamiento en 2004. La *Blizzard Entertainment*, rama de la compañía *Vivendi* dedicada a los videojuegos, que en el pasado fue una facción de la empresa que sólo producía pérdidas y que no puede ser vendida, produce ahora el mayor margen de beneficios de la industria gracias a este juego de rol online. Según la Agencia Reuters, “Entre

Tabla 3. Resumen histórico de algunas de las más importantes editoriales de juegos de rol.

Nombre	Origen	Juegos	Otros productos	Divisiones	Contratos con otras editoriales	Página web oficial
TSR, Inc (Tactical Studies Rules)	1973-1997 EEUU	- De rol - De mesa - De cartas - Revistas y libros de ficción - Historietas	- Revista «Dragon», donde se hacía promoción de sus productos. - Serie de animación para televisión «Dungeons & Dragons» (Dragones y Mazmorras en español). - Serie de libros «Dragonlance», desarrollada a principios de los 80's la cual se consideró como un nuevo mundo de juego con sus reglas.	- Dungeons & Dragons Entertainment: Con la que se propoñía licenciar los productos de D&D para el cine y la televisión.	- TSR y su propiedad intelectual fue comprada por Wizards of the Coast en 1997.	http://www.wizards.com/
Chaosium	1975 (1966) EEUU	- De tablero - De rol - De carta (fracaso editorial)	- Revista «Different worlds», donde se promocionaban sus productos, de la cual se publicaron 38 números bajo Chaosium y 9 bajo otros editores.	- Green Knight Publishing - Wizard Attic - En 1998 Stafford, fundador de la empresa, decidió dimitir de su cargo y fundar la editorial Issares.	- Con Avalon Hill, para la distribución de juegos de tablero y de rol.	http://www.chaosium.com/
Games Workshop Group PLC	1975 Inglaterra	- De mesa - De rol - De cartas - Modelismo - Miniaturas - Wargames - Puzzles - Videojuegos	- Revista «Owl and Weasel», donde se hacía promoción de los productos de la editorial. - Revista «White Dwarf», reemplazó a la anterior revista. - Serie de televisión «The crystal Maze», de la cual diseña y fabricó juegos y puzzles	- Games Workshop: Produce wargames, miniaturas Citadel y Juegos de Especialista. - Forge World: A cargo de una gama de miniaturas de resina y kits de conversión especiales. - BL Publishing: A cargo de la edición de juegos de mesa y juegos de rol. Consta de varios sellos separados: Black Library, Black Flame, Solaris Books, Black Industries y Warhammer Ancient Battles. - Sabertooth Games: Produce juegos de cartas coleccionables y The Lord of the Rings TMG (Tradeable Miniatures Game).	- Con THQ, para la producción de videojuegos.	http://www.games-workshop.com/
White Wolf	1991 EEUU	- De rol - De cartas	-	- Mind's Eye Theatre: Grupo de rol en vivo, creado para		http://www.white-wolf.com/

		- Videojuegos		complementar algunas líneas de juego de White Wolf.			
Avalon Hill	EEUU	- De tablero - De rol		- Subsidiaria de Hasbro Inc.		http://www.hasbro.com/	
Wizard of the Coast	EEUU	- De rol - De cartas		Subsidiaria de Hasbro Inc. desde 1999.	-	http://www.wizards.com/	
Hasbro Inc	1968 EEUU	- De mesa - De tablero - De rol - De cartas - Varios		Subsidiarias de Hasbro Inc. para la producción de juegos de rol: - Avalon Hill - Wizard of the Coast		http://www.hasbro.com/	
Joc Internacional	1987-1998 Barcelona (España)	- De rol - De cartas - Wargames	- Revista «Lider», la cual publicó mensualmente de 1987 hasta su cese de actividades en 1998.		-		
Kerykion	90's Mallorca (España)	- De rol			-	http://www.lafactoriadelasideas.es/	
La Factoría de Ideas	Madrid (España)	- De rol. - Publicación de ciencia ficción, terror y literatura fantástica en español. - Tebeos (revistas de cómics)	Cuatro revistas especializadas, de periodicidad algo irregular: - «Solaris», dedicada a la literatura. - «Nemo», con los cómics como tema central. - «2d10», enfocada a los juegos de rol. - «Urza», dedicada a los juegos de cartas coleccionables.	Compró: - Editorial M+D - Editorial Keryhion	-	http://www.lafactoriadelasideas.es/	
Edge Entertainment	España	- De tablero - De cartas - De miniaturas - De rol				http://www.edgeent.com/	

2003 y 2007, Vivendi Games dobló sus ventas hasta más de 1.000 millones de euros, convirtiendo unas pérdidas operativas de más de 200 millones de euros en beneficios por más de 181 millones de euros”. De esta forma, *World of Warcraft* se ha convertido en un elemento clave en la transformación de Vivendi Games, dado que: “Si Vivendi no hubiera contado con semejante superventas, nunca hubiera ganado el favor de Activision, una compañía responsable de juegos como «Guitar Hero», para unirse en una operación por 18.000 millones de dólares, según aseguró Penisson” [18].

El ciclo de los juegos de rol se repite una y otra vez en todos el mundo: surgen nuevas editoriales, recaudan una buena cantidad de dinero, luego no son económicamente viables, finalmente hunden a los grandes apostadores, para renacer nuevamente con otros nombres y volver a comenzar. Ante esto, muchos han señalado que este tipo de juegos *no es rentable* a largo plazo; pero, como lo señalan muchos roleros en sus blogs y foros de discusión, tal vez nunca lo fue y al parecer nunca lo será. Pero la industria especializada no es la única en suplir la necesidad de los jugadores de rol; también estos últimos se han dado a la tarea de proponer nuevos juegos, de una manera más libre e imaginativa [19]. Como lo plantea uno de estos foros de discusión: “En este momento si yo escribo un juego puedo tener un grupo de playtest en Hungría, un proofreader en Francia y un ilustrador inglés. Y eso se aplica también a la comercialización. No hay engranajes imparables en movimiento. Simplemente el creador en contacto directo con su público. No está obligado a sacar 2 suplementos mensuales. De hecho su target quizá no necesite suplementos y pueda empezar a desarrollar otro juego. Ese me parece que es *el futuro de los juegos de rol*” [20]. Así pues, más que la muerte de la industria especializada en los juegos de rol, actualmente nos estamos enfrentando a la emergencia de nuevas formas de jugar, ligadas a nuevas socialidades y formas de consumo que impone el internet.

Breve reconstrucción histórica de los juegos de rol en Colombia

Los juegos de rol llegaron a nuestro país a mediados de 1982, a través de personas que los conocieron en el exterior (Europa o Estados Unidos) y los empezaron a compartir con sus vecinos y amigos. Un ejemplo de este grupo de personas es Mario Contreras, webmaster y administrador de *Magic Colombia* (<http://www.magiccolombia.com/>), quien conoció los juegos de rol en la década de los 80 en Estados Unidos. “Siendo aún muy pequeño, alrededor de los 8 años de edad, tuve la oportunidad de asistir a juegos de rol en vivo, de tipo teatral, en la Universidad de California”; dicha experiencia marcó sus gustos en cuanto a consumo de juegos. Ya en el 2001, mientras estudiaba Ingeniería Electrónica en la Universidad Javeriana en Cali, jugaba rol y *Magic* con un grupo de compañeros de estudio, muchos de los cuales inició en estas artes lúdicas.

En algunos casos, este tipo de juegos se han convertido en una tradición familiar que se transmite de una generación a otra, de un familiar a otro. Esto

se evidencia en el siguiente testimonio de una jugadora bogotana: “Yo juego rol porque es una tradición en mi familia. Mi mamá, desde que salió *Calabozos y Dragones*, empezó a jugarlos. Y así me fue metiendo a mí en el cuento y fui descubriendo que también me gustaban los juegos de rol. Un día mi mamá se enteró que en la librería [se refiere a la Nueva Librería Francesa] jugaban rol y me invitó” [21].

Algo muy particular en los relatos sobre la historia de los juegos de rol en nuestro país, es la recurrente mención a la *Nueva Librería Francesa*, quien se ha convertido en uno de los grandes hitos en el mundo de los juegos de rol nacional. Dicha librería no sólo ha centrado su interés en la venta de literatura fantástica, de ciencia ficción, ... sino, que se ha especializado en la venta de diversos artículos relacionados con los juegos en general. Según Carolina Gómez, Gerente de Hobby's Center de dicha librería, “los juegos en todo sentido son parte importante de nuestras vidas: a través de ellos forjamos amistades, conocemos el mundo y satisfacemos nuestros intereses en lo que más nos agrada, pasando un tiempo para dispersarnos eliminando el estrés de nuestra rutina” [22]. Es por esta razón que esta librería se ha interesado por la comercialización de muy diverso tipo de juegos, desde los clásicos hasta los modernos juegos de cartas, pasando por los juegos con miniaturas, los juegos de rol y los de estrategia, entre otros. Además, ofrecen el servicio de HobbyCenter, un espacio “(...) diseñado para jugadores como tu, en donde podrás aprender variedad de técnicas, participar en torneos, ganar premios, o simplemente jugar con tus amigos y amigas en un cálido ambiente” [23].

En el artículo *Juegos de rol y estrategia en Colombia* publicado en el portal *Colombia Aprende*, del Ministerio de Educación Nacional [24], se hace referencia a algunos de los lugares en nuestro país donde se puede jugar rol: en Bogotá, *Excalibur Hobby Center*, *Nueva Librería Francesa* y *Colozos del Magic*; en Cali, *Tierra Media Ludoteca* y *Magic Colombia*; en Manizales, *Tierra Media Ludoteca*; en Armenia, *Tierra Media Ludoteca*; y en la ciudad de Bucaramanga, *Kyoto Hobbystore* [25]. En estos sitios se acostumbra realizar torneos informales, por lo general de juegos de cartas, a través de los cuales los participantes se van fogueando. Y cada cierto tiempo, “(...) se realizan torneos nacionales con el patrocinio de las casas matrices de los juegos para motivar a los chicos a ganar y viajar a los campeonatos suramericanos y mundiales, con todo pago” [26]. Al respecto Carolina Gómez cuenta: “Nosotros, en la Nueva Librería Francesa, todos los viernes y sábados jugamos, hacemos aventuras introductorias. El próximo evento grande creo que es en un mes y los eventos especiales como los *day games*, que son fechas especiales donde se juega simultáneamente juegos de rol en todo el mundo” [27].

Sin embargo, el mundo de los juegos de rol en Colombia no sólo se queda en el jugar o en el comercializar. En el 2008 los artistas bogotanos Nicolás Torres y Daniel Acosta fueron invitados al *Gen Con* [28], una de las convenciones de juegos más grandes de Norte América realizada en la

ciudad de Indianápolis; el motivo, presentar a *Eoris* “(...) una historia de fantasía 100% colombiana que fue convertida en un juego de rol tipo *table* o mesa. Ahora, después de ser aplaudido por el exigente público del Gen Con, el proyecto *Eoris* esta en la web y no descarta la posibilidad de convertirlo en un videojuego o en una película” [29]. Pero *Eoris* no es la única apuesta nacional por crear un juego de rol.

El grupo *Concepto Innovador*, que reúne a creativos de distintas partes del país (Bogotá, Barranquilla, Manizales, Medellín, ...), está dedicado a desarrollar el primer juego de cartas del país: *El proyecto Edenia*. Para ello han creado un grupo virtual en Facebook [30], a través del cual están socializando su propuesta y recibiendo las opiniones y sugerencias de los visitantes y miembros. En la galería de imágenes se pueden observar algunas de las ilustraciones que hacen parte del juego y en la sección de foros se han publicando tips acerca del sistema de juego. En el Anexo 5 se pueden observar algunos bocetos del proyecto *Edenia*.

En cuanto Cali, los juegos de rol llegaron a mediados de los 90 importados por personas que los habían conocido en el exterior o en la ciudad de Bogotá. Sin embargo, muchos jugadores viejos concuerdan en señalar que dichos juegos se difundieron en nuestra ciudad gracias al boom de la narración oral escénica universitaria, que tuvo su origen en la Universidad del Valle. Esto hizo que la primera generación de *masters* o *directores* de juego de nuestra ciudad fueran los *cuenteros*. Ejemplos de estos de *cuenteros* que se convirtieron en *master*, son Cristian Saavedra (*cuentero*), Mauricio Camayo (alias Ángel, antiguo *cuentero* del grupo de *cuenteria* escénica *El Perol* - Univalle) y Andrés Felipe Rodríguez (antiguo *cuentero* de *El Perol*, que participó como *master* del proyecto de *La Ludoteca*).

Para hacer una breve reseña histórica de los juegos de rol en la ciudad de Cali, me debo remitir a esos espacios que han vivido los jugadores y que yo mismo también he habitado, lugares ligados históricamente a otras manifestaciones culturales. De esta manera, la primera tienda especializada que relacionada con este juego fue *Astrolabio*, dedicada a la venta y alquiler de tebeos y de revistas de comics de diferentes orígenes (españoles, norteamericanos, latinoamericanos, ...). Abrió sus puertas en el barrio a finales de la década de los 90 en el barrio Champagnat. Allí se podía encontrar revistas como los clásicos latinoamericanos, como *Condorito*, *Memín* y *Kalimán*, y las famosas novelas gráficas como *Águila negra*, *El llanero solitario*, *El fantasma que camina*,...; hasta las series de las grandes editoriales norteamericanas como la DC (*Superman*, *Batman*, *Linterna verde*, ...), la Marvel (*Los cuatro fantásticos*, *El hombre araña*, ...) y las producidas por Walt Disney (como *Tío Rico*, *El pato Donald*, ...).

Además de tienda especializada, *Astrolabio* funcionaba como un club de lectura. Como lo recuerda Juan Carlos Tabima, jugador de rol y aficionado lector de comics, “recuerdo muy bien que la afiliación a *Astrolabio* era de dos

mil o tres mil pesos; al estar afiliado te daban un código para el alquiler, el cual costaba mil doscientos pesos. Uno podía leer allí mismo o llevarse la revista para la casa. Sí, funcionaba como un alquiler de películas”. Esta tienda cerró sus puertas a mediados del 2002, con un gran remate de revistas.

A finales de la década de los 90 se inauguró en Cali la *Ludoteca*, el primer antecedente de los clubes de juegos de rol en nuestra ciudad. Se encontraba ubicada en una vieja casa del barrio Santa Isabel, lugar donde los amantes de los juegos de rol y de estrategia podían hallar todo lo concerniente a su hobby: venta de sets de juego, miniaturas, juegos de dados, salas de juego, ... y un grupo de master dispuestos a jugar.

Pero, ¿qué significó para los jugadores de rol caleños la *Ludoteca*? En palabras de Andrés Felipe Rodríguez —ingeniero mecatrónico de la Universitaria Autónoma de Occidente, quien a la edad de 19 años participó como master del proyecto de la *Ludoteca*—: “Era un espacio donde dejabas fuera de todo el stress que tenias, donde te podía olvidar de todos tus problemas; te metías allí, te distraías y te olvidabas del mundo. Era un sitio para jugar; no sólo para jugar rol, sino también cartas o cualquier cosa. Se basaba en juegos de rol, pero también se podía jugar con miniaturas *Hammer*”. De esta manera, la *Ludoteca* se desempeñó en la escena de los juegos de rol de la ciudad como un lugar de reunión, de integración y de aprendizaje; de reunión e integración de la comunidad rolera, puesto que era el único lugar especializado en este tipo de juegos que había en esos momentos en la ciudad; de aprendizaje, pues allí habían un grupo de master que conocían una amplia variedad de juegos de rol, a los cuales se podía acudir para iniciar una partida o para aclarar dudas sobre cierto juego. Éste lugar estuvo abierto al público por tan sólo un par de años y cerró por motivos económicos, pues como algunos jugadores manifestaron en ese entonces «la lúdica no es rentable».

Ya a comienzos del 2000 se abrió otro sitio con objetivos similares: *Tierra Media Ludoteca*. Ubicada en la carrera 66B 5-40 en el barrio Gran Limonar al sur de la ciudad, se especializó en juegos de rol de mesa (venta de sets de juego, miniaturas, juegos de dados, salas de juego, ...). Ante el creciente auge de los juegos de rol a principios de la década del 2000, sus dueños abrieron una segunda sede ubicada en el barrio Granada al norte de la ciudad (Avenida 6AN 23-13, que luego se trasladó a la calle 17AN # 8N-26).

Ante la gran oferta de lugares para jugar rol que se presentó en la ciudad a principios del 2000 —ya para ese entonces se encontraba abierta *Magic Colombia*— y la escasa demanda que los jugadores de rol de mesa hacen de estos lugares —dado que en su mayoría prefieren jugar en sus guetos particulares o en la privacidad de sus casas que asistir a este tipo de lugares—, *Tierra Media Ludoteca* cierra sus puertas en el norte a mediados del 2007 y en el sur a principios del 2008.

Otro sitio especializado en juegos de rol en la ciudad de Cali es *Magic Colombia*. La historia de ésta ludoteca se articula a la de su propietario Mario

Contreras (*HellSpawn Wizard*), quien es también el webmaster y administrador de la tienda virtual del mismo nombre (<http://www.magiccolombia.com/>). En su etapa de estudiante universitario de Ingeniería Electrónica en la Universidad Javeriana, compraba sus cartas de *Magic* y los manuales de juego de rol en el exterior, ya sea durante algún viaje que hiciera a Estados Unidos o por vía electrónica; en algunas ocasiones, accedía a este tipo de productos a través la *Nueva Librería Francesa*, aunque un coste más alto que los adquiridos por otros medios. Es esta imposibilidad de acceder a artículos baratos y actualizados relacionados con su hobby, que decide en el 2003 abrir la tienda virtual *Magic Colombia* especializada en juegos de rol cartas coleccionables (como *Magic*, *Versus System*, *Yu-Gi-Oh*), así como en juegos de rol de mesa (venta de sets de juego, manuales diversos, juegos de dados, ...) y de miniaturas. Posteriormente abre la ludoteca, ubicada en el barrio Gran Limonar (carrera 65 No. 5 - 107), en la cual hay una exhibición permanente de los artículos vendidos por internet y donde se puede acceder a un espacio acondicionado para el juego.

El público asistente a la ludoteca de *Magic Colombia* varía entre los 12 años de edad, en su mayoría consumidores de juegos de rol de cartas coleccionables, y los 45 años, que prefieren los juegos de rol. La mayor de la población se encuentra en edad universitaria y su consumo se centra en los juegos de rol de cartas..

A mediados del año 2008 se abrió en el Centro Comercial Capri, autopista sur-oriental con calle 78, el almacén *Atlantis: El imperio perdido del comic*, que cerró pocos meses después. En éste lugar los interesados en el tema del rol podían adquirir revistas de comics, principalmente de las editoriales DC y Marvel, revistas de manga (comics japoneses), venta de anime (animaciones basadas en algunas mangas y series de televisión, como *Dragon Ball*, *Inu-Yasha*, ...), posters, ...; además, figuras de colección de series de televisión japonesas, camisetas, cuadernos y de más souvenir de dichas series.

Sin embargo, estos no son los únicos sitios en la ciudad donde los interesados en el tema puede conseguir información y material al respecto. En cuanto a los juegos de rol de mesa y miniaturas, estos se adquieren en *Anubis Art* (calle 5 No. 5-46 local 4, barrio San Antonio), tienda especializada en la venta de piercing y tatuajes. Los videojuegos de rol se pueden disfrutar desde su propia casa; si no se posee un computador, se puede acceder a este tipo de juegos desde una de las cientos de salas de internet que existen en la ciudad o desde salas especializadas para este tipo de juegos. La compra de estos juegos se puede realizar en la calle de forma ilegal (pirata), en almacenes de cadena (donde venden además CD's y DVD's de diversa índole), en lugares de alquiler de películas y en las mismas salas de Internet.

Como vemos, en la ciudad de Cali —así como en el resto de la gran aldea global— se presenta una urdimbre de actividades que enlazan a los juegos de rol con otras prácticas culturales: los nichos de lectura y consumo de literatura fantástica y de comics y manga; el uso ritual de cinematografía relacionada con las estéticas, tramas y contenidos de los juegos de rol; la manipulación y el uso de internet; el software de ilustración y gráficos; el tatuado y el piercing del cuerpo; la distribución y mercadeo de música, ... Estamos ante un auténtico ensamblaje de prácticas que transfiguran al jugador en lector y cinéfilo, o viceversa; el lector en jugador y usuario de indumentarias y marcas corporales relacionadas con el mundo del juego. Justamente esta condición fluida, que articula una práctica con otra, es la que hace pensable considerar a los juegos de rol dentro de una estrategia más amplia de implicación y estímulo de la lectura, entre los jóvenes escolarizados.

En la corta historia de los juegos de rol en nuestra ciudad, *Magic Colombia* ha sido la única empresa que se ha mantenido a pesar de las fluctuaciones en el mercado en cuanto a la oferta de artículos especializados y a la demanda de este tipo de juegos. Esta difícil tarea de posicionar una tienda especializada en juegos de rol, se evidencia en la entrevista realizada a Mario Contreras, quien señala varios motivos.

Primero, el público consumidor lee principalmente en español y dicho material se agotó a mediados del 2005, después del cierre de la editorial española *La Fabrica de Ideas*. Dicha editorial era la única que cumplía la labor de traducir los manuales de *Dungeons & Dragons*, el juego de rol más popular en la ciudad y en el resto del mundo, así como los de otros juegos de rol. Tras esto, la editorial norteamericana *Wizard* queda como única productora y distribuidora de literatura para juegos de rol, especialmente para su juego insignia *Magic*; esto hizo descender el consumo de manuales, dado que el material que se encontraba en el mercado estaba principalmente en inglés.

Segundo, entre el 2001 y el 2003 salieron al mercado cinematográfico la saga de *El Señor de los anillos*, lo que disparó las ventas de juegos de rol en Colombia y, por tanto, en la ciudad de Cali. Esto permitió que entre el 2006 y el 2008 hubiera una bonanza en la venta de juegos de rol en la ciudad. Sin embargo, actualmente el consumo de juegos en *Magic Colombia* ha descendido por varios motivos: los que juegan rol no necesariamente asisten a los eventos que se realizan en esta ludoteca; ellos prefieren permanecer en el anonimato de sus casas. Además, algunos jugadores se quejan de los elevados costos de este tipo de juegos. Al respecto, Mario nos cuenta que “cada año se celebra un evento en el que conmemora la creación de *Dungeons & Dragons*. Para este año el público asistente fue muy poco, básicamente unos pocos amigos y yo”; adicionalmente, señala que ante la aparición de la última versión de este popular juego, en la cual se modifican

sus reglas, muchos aficionados se alejaron al considerarla lenta y que iban en detrimento del juego. En cuanto a los consumidores de juegos de rol de cartas coleccionables, aunque su asistencia a eventos ha descendido, su consumo se ha mantenido constante, dado que implica una compra constante de las últimas expansiones.

Tercero, esta fluctuación en el consumo y en la asistencia del público, ha le ha llevado a abrir a *Magic Colombia* a nuevos públicos; como es el caso de un grupo de *Otakus* [31] de Comfandi, quienes se han empezado a realizar con regularidad en la sede de esta ludoteca. Esto también le ha permitido a Contreras la posibilidad de traer nuevos productos a la tienda, como el juego de cartas coleccionables de *Inu Yasha* [32], serie japonesa muy popular en la presente década en Colombia, así como la venta de revistas de mangas. Sin embargo, la venta de ciertos artículos, como ciertos manuales y revistas especializadas de rol, los realiza por pedido, aunque ya no aparezca en los catálogos virtuales de la empresa.

Sin embargo, a pesar de las dificultades afrontadas, al preguntarle por las ganancias, Mario contesta optimista: “Este negocio ha sido rentable. Dio para comprar esta casa en la que se encuentra ubicada la tienda y da mensualmente para su sostenimiento, el pago de los empleados y la inversión en mercancía para la tienda”.

En la Tabla 4 aparecen los precios de algunos productos distribuidos en la tienda virtual *Magic Colombia* [33]. Como se puede observar, el costo de los manuales de rol varían entre los \$30,000 y los \$70,000

Tabla 4. Productos distribuidos por Magic Colombia.

<i>Juegos de Rol:</i>		
D&D for dummies - Dungeon Master \$70,000	D&D Eberron: whispers of the vampire's blade \$30,000	D&D Manual de Monstruos III \$40,000
D&D Dungeon Master v4.0 \$70,000	D&D Monster Manual v4.0 \$70,000	D&D Players Handbook v4.0 \$70,000
D&D Player's Kit \$50,000	D&D Monster Manual III \$40,000	D&D for Dummies - Dungeons and Dragons \$70,000
<i>Accesorios:</i>		
Album - Ultra Pro Collectors Album (10 pages) \$15,000	Deck Protectors - Gris UltraPro (50) \$7,500	Album 9 Bolsillos 20,000
Album 4 Bolsillos - Brom Six-Armed Woman \$15,000	Porta Cd - Dragon \$25,000	Album - 4 Pocket Pages \$1,000
Album - Ultra Pro con cierre \$70,000	Album - 9 Pocket Pages \$1,000	Deck Protectors - Verdes (50) \$10,000
<i>Miniaturas:</i>		
Booster Desert of Desolation \$30,000	Icons - The Legend of Drizzt Scenario Pack \$80,000	Booster Night Below \$30,000
Grab Bag - 10 miniaturas de D&D \$25,000	Starter Set War Drums \$50,000	Booster Unhallowed \$30,000
Tile - Scorched Passage \$5,000	Tile - Hall of Heroes \$5,000	Tile - Blood Rock Cave \$5,000

La vida en sociedad

Se calcula que en el mundo hay cerca de 20 millones de personas que conforman la comunidad de jugadores de rol, cartas y miniaturas; para el caso de España, se calculaba unos 100.000 aficionados a los juegos de rol en el 2001 (Hurtado, 2001). “150.000 son los jugadores que, según se estima, hay en Colombia de *Magic*, *Yu Gi Oh!* y juegos de rol. No hay un estudio concreto sobre el tema” (Sánchez, 2006); Pero, ¿realmente cuántos jugadores hay en la ciudad de Cali? Es un poco difícil cuantificarlos. Inscritos en clubes como CONJURO (CONcilio de JUGadores de ROl de Cali), según informa Javier Morcillo Orbes —estudiante de Psicología de la Universidad del Valle e integrante de dicho club—, hay cerca de 500 personas en su gran mayoría estudiantes de la Universidad del Valle. A estos se debe sumar un número indefinido de aquellos que juegan por fuera de estas agrupaciones —que se encuentran al margen de éstas confederaciones y asociaciones legalizadas, jugando en la clandestinidad y privacidad de sus guetos particulares— y, sobre todo, aquellos que juegan en red (práctica muy difundida en la ciudad en los últimos años).

La mayoría de los jugadores de rol, según Andrés Arias, “(...) podrían considerarse como personas que prefieren pasar una noche en casa con sus amigos, a vivir las vicisitudes de las calles en la noche; en general, tienen una situación económica estable y son profesionales [yo añadiría a esto, que pueden estar en camino de serlo] en carreras relacionadas con las ciencias exactas, usando el juego para proyectar el lado lúdico que no se puede mostrar en su profesión. Tienen un nivel cultural alto, que se deja ver cada vez que inician una historia que se desarrolla en cualquier época y en cualquier lugar del mundo” (Arias, 2001). Por tanto, prefieren conformar pequeños grupos ligados por intereses comunes: el tipo de juego que están desarrollando, el gusto por la literatura fantástica, un espacio físico en común para jugar, el odio por un mismo tipo de música... Esto se puede ver en lo expresado por Carlos Ruiz, uno de los informantes en este trabajo estudiante de Biología de la Universidad del Valle: “El juego de rol es una cultura: las personas que lo juegan tienen diferentes facetas; pueden ser muy distintas, pero se unifican en algo que es común: son rivales en el juego y juegan a ser otro, diferente al que es afuera [del juego]. El tipo de personas es una característica de los juegos de rol. Yo no invitaría a retomar rol a una persona que escuche *trans* o que le guste el *vallenato*. Socialmente el tipo de música gobierna a la gente, le dice como ser; y un tipo de personas como esas no se metería en algo tan banal como el ocio. Ellos pensarían en otra forma de divertirse. Ellos piensan que estos juegos son para niños; se creen muy maduros” (Cali, 22 de septiembre de 2002).

Por lo general, estos grupos juegan en espacios específicos: esos espacios se caracterizan por transformarse, con el uso, en nichos habituales. Esta habituación del grupo al espacio de juego, a su atmósfera y sus recursos posibles (iluminación, utillaje doméstico, distribución de cuartos, ...), procura una suerte de intimidad segura, propicia a la puesta en marcha de las

prácticas de teatralización y narración, sin las censuras que imponen los espacios abiertos o los recién establecidos. Esos lugares habituales son, con frecuencia, las casa de los roleros. Pero también se pueden conformar espacios públicos, casi demarcados y restringidos en virtud de la relación de intimación grupal que los roleros desarrollan en ellos. El grupo observado en la Universidad del Valle posee tres lugares determinados para jugar: los bajos de la Facultad de Ciencias, la Cafetería El CAI (de la Facultad de Ciencias) y, últimamente, Café Mulato de Unicentro. Al ser llevados al cuarto piso de Biblioteca Mario Carvajal para un registro en video, uno de los informantes expresó: “La biblioteca no es nuestro territorio de juegos, puesto que allí se va a pensar. Esto no quiere decir que jugar rol no implique pensar; pero, requiere un sitio donde se pueda expresar libremente la euforia del juego, puesto que uno utiliza expresiones violentas, palabras soeces, (...)”. Estos lugares se convierten en escenarios ideales (idealizados por ellos) para ejecutar las acciones propias de sus grupos, para efectuar sus teatralidades.

Estas pequeñas agrupaciones, según Louis Wirth, funcionan “tan sólo con referencia a un segmento aislado de su personalidad” (Wirth, 1938); aquella parte que necesita, tal vez, de un escape de la realidad por medio de la lúdica. Así, los juegos de rol se convierten en una tregua en la desesperación de la ciudad para interactuar con el otro, no sólo verlo de pasada. Fuera de estos grupos, un gran porcentaje son estudiantes de carreras científicas tecnológicas (adscritas a las facultades de Ingenierías y Ciencias); pero al interior todos son amigos, todos conocen las características del otro, tanto en calidad de compañero (persona real), como del personaje que interpreta. Algo similar ocurre en las pequeñas ciudades; George Simmel plantea que en ellas, a las personas se les diferencia por sus biografías, por sus historias de vida; todos se conocen: saben cuáles son sus oficios, sus gustos, donde viven, que acontecimientos ha tenido que superar (Simmel, 1993). En fin, los roleros llegan a constituir auténticas comunidades con vínculos afectivos y filiales más o menos duraderos, con vecindades territoriales imaginarias o reales, que se decantan y refuerzan mediante ritos complejos de admisión, calificación diferenciada de habilidades, jerarquización de poderes y responsabilidades.

En estos juegos la interacción mutua se da a través del gesto, de la imagen, de la palabra. Como el jugar rol implica dejar de ser uno mismo (dejar a un lado su *rol social*), para asumir un personaje (*rol arquetípico*), lo único que le queda al otro es lo que ve (tanto lo gobernable como lo ingobernable); es una comunicación frágil, en la cual la interacción existe mientras hay mirada cara a cara. Esto hace de los jugadores de rol unos *sabios*: saben cuando terminar la interacción, y como volverla a retomar cuando ha habido un error. Aquí el sabio, como lo plantea Goffman (1995), “es una persona normal cuya situación especial la lleva a estar íntimamente informada acerca de la vida secreta de los individuos estigmatizados y a simpatizar con ellos, y que gozan, al mismo tiempo, de cierto grado de

aceptación y de cortés pertenencia al clan”. Todo jugador de rol ha aprendido a leer en el otro ciertas señales (los gestos, las miradas, el uso de los medios expresivos, ...), que le indican que está pensando o cómo va a reaccionar, puesto que los conocen en todos sus aspectos.

Actualmente un grupo de jugadores de rol se ha dado a la tarea de conformar una gran comunidad virtual que acoja a todos los juegos y hobbies en Colombia; dicha comunidad se llama *Alianza Midgaard* [34]. Según Fernando Plested, jugador y organizador de torneos de juegos de rol, “(...) con el esfuerzo de varios amigos estamos trabajando en lo que es una comunidad de clubes roleros, que se llama «La Alianza Midgaard», que es juntarlos a todos; porque cada uno estaba aparte, por su lado y no se conocían uno al otro y siempre jugaban los mismos y les narraba el mismo. Ahora estamos tratando de expandir eso y entre todas las comunidades se conozcan. Descubrimos a través de la Alianza Midgaard que, efectivamente, hay una gran población de mujeres que juegan rol y esto nos quita el mote de «reprimidos» que se le da a muchos roleros. Es más, hay ya mesas exclusivas de mujeres y hay mujeres narradoras que son muy buenas” [35].

La *Alianza Midgaard* es una comunidad virtual creada para convocar los clubes, grupos y hobby centers de Colombia, relacionados con todo juegos de rol, anime, manga, miniaturas, ... Su intención es integrar los grupos de jugadores colombianos entre sí y con el resto del mundo. Como lo plantean sus creadores en su grupo virtual en Facebook, “la alianza no es un grupo ni impone políticas de ningún tipo en los clubes que lo conforman; para ser precisos *Midgaard* es como la agremiación o la asociación de clubes, tiendas, ludotecas y hobby center del país. En ese orden de ideas cada grupo tiene la libertad de tener sus propias reglas y políticas y de entrar y salir de la alianza cuando guste. Así mismo no estamos ni a favor ni en contra de ningún grupo, club, ludoteca o hobby center, ni lo estaremos”. Además de reunir, esta agrupación propende por la promoción y difusión de eventos, así como por la creación de condiciones “(...) para que sus grupos asociados crezcan y mantengan un buen nivel de calidad y crear vínculos amables y duraderos entre todos los miembros de su comunidad”.

Los mitos sobre los juegos de rol

Entre la década de los 80 y 90, sobre todo en Europa y Estados Unidos, se hicieron frecuentes señalamientos a los juegos de rol, debido a la vinculación de estos con múltiples calamidades sociales y trastornos psiquiátricos. Por dichos señalamientos se llegó incluso a catalogar de enfermos a aquellos que juegan sistemáticamente rol, relacionándolos con un potencial delincuencial o suicida. Es por esta razón, que este tipo de juegos han entrado en el campo de atención de psicólogos y sociólogos debido especialmente a los mitos creados entorno a ellos.

Todo ello tuvo origen en los hechos sucedidos en agosto de 1979 en la Universidad Estatal de Michigan: un estudiante (llamado James Dallas

Egbert III) escapó con la intención de suicidarse, dejando atrás una confusa nota sobre los túneles bajo la universidad y el juego *Dungeons & Dragons*, del cual era un ávido y obsesivo jugador. Sin embargo, no se suicidó en ese momento y fue encontrado por un detective privado, William Dear. Según Sánchez (2007), “durante la investigación del caso, y producto de un periodismo irresponsable y de una confusión de las autoridades, la prensa publicó que el juego *D&D* había sido la causa de la desaparición de Dallas. Con esto, *D&D* comenzó a ser blanco de todo tipo de críticas y polémicas cimentadas en suposiciones erróneas, que se acrecentaron con el suicidio de Dallas el año siguiente”.

Este hecho se convirtió en origen de innumerable leyendas y mitos urbanos, tanto respecto los túneles de la universidad como respecto a los juegos de rol —y, más exactamente en este caso, el juego *D&D*—. Además, referencia Sánchez (2007) en su investigación, “(...) se llegó a publicar una novela inspirada en estos hechos, *Mazes and Monsters* (1981), de Rona Jaffe (posteriormente adaptada a la pequeña pantalla por Steven Hilliard Stern)”.

A pesar de que hacia finales de la década de 1970 los juegos de rol estaban experimentando un proceso de rápido crecimiento —pasando de ser una actividad marginal practicada por un número muy reducido de aficionados, a ser una actividad común entre jóvenes estudiantes—, seguía prevaleciendo en la comunidad en general una gran ignorancia acerca los juegos de rol, aspecto que —según Sánchez (2007)— “(...) la prensa, en algunas ocasiones mal documentada, en otras malintencionada y sensacionalista, aprovechó como fuente para todo tipo de noticias y especulaciones, señalando frecuentemente a estos juegos como una especie de secta, culto o amenaza”.

En junio de 1982 se volvió a presentar un nuevo ataque a los juegos de rol en los Estados Unidos, tras el suicidio de Irving “Bink” Pulling. En aquella ocasión la culpa volvió a recaer sobre *D&D*, como influencia negativa para sus jugadores. Aunque las acusaciones de Patricia Pulling, madre de Irving, no surtieron efecto durante el juicio contra *D&D*, ella decidió posteriormente crear una sociedad llamada *Bothered About Dungeons And Dragons* (Preocupados por *Dungeons & Dragons*) o BADD, con el fin de desacreditar los juegos de rol ligándolos a actividades delictivas y a presuntos asesinatos.

En 1989 Patricia Pulling publica el libro *The Devil's Web* (1989), donde se volvía a tergiversar sobre los juegos de rol. Ante la mala propaganda producida por Pulling y la BADD, la GAMA Game Manufacturing Association (Asociación de Fabricantes de Juegos) “(...) comenzó a indagar acerca los juegos de rol, dando pie así a varios estudios que llegaron a la conclusión de que los juegos de rol no habían tenido ningún tipo de culpabilidad en los sucesos ocurridos” (Sánchez, 2007).

Aunque la BADD se disolvió pocos años después, tras descubrirse los sospechosos y manipuladores medios usados por ella en sus investigaciones,

aun hoy día continúan vigentes en nuestra sociedad algunos de los prejuicios y falsas ideas respecto los juegos de rol propiciadas por este grupo (como el relacionar los juegos de rol con el suicidio y las actividades ocultistas).

España tampoco escapó a la controversia en torno a los juegos de rol. El 30 de abril de 1994, en Madrid, se producía un asesinato a sangre fría, protagonizado por Javier Rosado y Félix Martínez, en el marco de un truculento juego diseñado por el propio Rosado y con el único objetivo de disfrutar mediante un asesinato al azar. El sensacionalismo de los medios de comunicación en torno a la noticia generó una enorme publicidad negativa, que irónicamente contribuyó a popularizar los juegos de rol en España. La exageración y la tergiversación no sólo se limitó a este caso, sino que en años posteriores varios crímenes inexplicables, profanaciones de cementerios y otros sucesos macabros fueron atribuidos a los juegos de rol. Los tópicos estadounidenses de manipulación psicológica, adoración satánica y violencia sin sentido también aparecieron en los diversos medios. Incluso algunos directores de cine se hicieron eco de este sensacionalismo y produjeron algunas películas como *Nadie conoce a nadie* y *Jugar a matar*—esta última basada en el caso de Javier Rosado—, donde los juegos de rol aparecían vinculados a la psicopatía y asesinatos en serie. Aunque este sensacionalismo ha ido disminuyendo con el paso del tiempo, todavía aparece ocasionalmente relacionado con distintos sucesos, incluso aunque el rol esté marginalmente o nada relacionado con los mismos.

Para Nina Cabra, coordinadora de la Línea de Jóvenes y Culturas Juveniles de la Universidad Central, el jugar rol “(...) potencia la imaginación; te permite desplegar la capacidad de comprobar que puedes ser otras cosas, como de transformar tu propia experiencia. Creo que el juego de rol te lleva a una vivencia muy placentera y muy lúdica del ser «otro»”. Sin embargo, continua Cabra, “en algunos casos se ha llegado a hablar que los jóvenes pueden llegar a obsesionarse o a perturbarse por el tema de los juegos de rol; pero yo creo que como cualquier otra situación, tienes que tener algo perturbado ya en tu vida para que un juego de rol te lleve a una situación extrema como el suicidio o como una cosa así”. De la misma manera opina Francisco Becerra, profesional de Gobierno y Relaciones Internacionales en la Universidad Externado de Colombia y jugador de rol desde 1994: “Yo pensaría más bien en los juegos de rol como un detonante. Si han ocurrido eventos así, ha sido en personas que han tenido, o tienen, un problema y los juegos de rol se convierten, desgraciadamente, en un catalizador de esas situaciones. Pero en lo que tu puedes observar de esas situaciones, ninguna se la puedes atribuir específicamente la culpa a los juegos de rol y de alguna manera, en estos juegos cuando lees las reglas son muy claros en decir «oiga, este es un juego de imaginación. En el momento en que usted ha empezado a salirse de allí, a trasladar las cosas de la imaginación al mundo real como usted lo esta jugando, vaya al médico»” [36].

Esta satanización de los juegos de rol, para Sánchez (2007), es causada por la escasa documentación de los periodistas, por lo que “(...) encontraremos grandes imprecisiones, errores, exageraciones y altas dosis de sensacionalismo que pronto provocarían un rechazo generalizado de la sociedad a los juegos de rol”. Es por esta razón que algunos editores de manuales de rol incluyen en sus libros una advertencia bastante clara en la que se indica al lector que solo debe jugar a rol si sabe separar bien el juego de la vida real.

Y esta recomendación recae en el master o director de juego: su función, además de crear la ambientación en la cual se desarrollará la historia, es lograr que los jugadores entiendan la diferencia entre la realidad del juego y la de cada uno. Para Becerra “habrá algunas personas que los usan como medio de escape; pero yo creo que ellas lentamente se corrigen y se dan cuenta que esto es un juego. Lo primero que uno hace como director es decirles «esto es un juego, nada más; estamos aquí reunidos para pasarla divertido entre todos, para imaginarnos una historia; pasémosla rico, pero hasta ahí». Yo creo que la labor de un buen director es saber poner los límites, decir «estos son los límites». Si un director se da cuenta que una persona está exagerando demasiado, su labor es decirle «¿qué pasa con usted? Pare, no»” [37].

JUEGOS DE ROL Y LITERATURA

Como hemos visto, la imaginación es la mejor de las herramientas para jugar rol, para evadirse de la realidad, para inundar el ambiente de diversión y para viajar por todos los mundos, pasados o presentes, reales o ficticios. Pero todos estos universos virtuales están íntimamente ligados a la literatura, al cine o al teatro, entre otras manifestaciones artísticas. Por ello, para tener elementos para desarrollar su rol, un jugador puede —y debe— leer infinidad de libros (de terror, sagas de literatura fantástica, futuristas o medievales) y revistas (ya sean científicas, de comics, de manga, o especializadas en temas de rol) o ver películas y series de televisión.

De esta manera, casi cualquier género literario es susceptible de adaptarse en uno de estos juegos. En la actualidad existe una innumerable cantidad de juegos de rol, en su gran mayoría basados en textos de muy diverso tipo entre los que tenemos:

- Clásicos de fantasía épica medieval: Dentro de estos tenemos a *Dungeons & Dragons* y todos los settings o escenarios de campaña (también llamados mundos) que éste ha generado, como *Mystara*, *Greyhawk*, *Dragonlance*, *Forgotten Realms*, *Planescape*, *Dark Sun*, *Ravenloft* (todos ellos basados en series de libros con el mismo nombre); y los basados en el mundo de la «Tierra Media» de J.R.R. Tolkien, como *MERP* (Middle Earth Role Playing Game) y *LOTR*.

- De temática futurista: Tenemos a *Star Wars* (basados en los libros y películas de ésta saga), *Alternity*, *Fallout*, *Dune*, *Robotech*, *Shadow Run*.
- De horror gótico y suspenso: Como *Ravenloft* (de D&D), *Vampiro: La Mascarada* (basado en el clásico de Bram Stoker), *La Llamada de Cthulhu* (basado en las novelas de H.P. Lovecraft) y *Aquelarre* (basado en la inquisición española).
- Basados en comics: Dentro de este grupo tenemos como ejemplo a *Marvel Superheroes* y a *D20 Modern* (su relato ocurre en la era actual).
- Parodias: Aquellos que parodian juegos otros juegos de rol como *Fanhunter* y *Fanpiro* (parodia de *Vampiro: La Mascarada*).

En el Anexo 3 se puede ver breves descripciones de algunos juegos de rol: *Dungeons & Dragons* (ejemplo de juego basado en clásicos de fantasía épica medieval), *Stars Wars* (ejemplo de juego de temática futurista), *Vampiro: La mascarada* (ejemplo de juego de horror gótico y suspenso) y *Superhéroes Inc.* (ejemplo de juego basado en comics).

Sin embargo, los más extendidos, los que más llaman la atención a los nuevos jugadores en todo el mundo [38] son los juegos basados en literatura fantástica medieval, como lo son *Dungeons & Dragons* y *El señor de los anillos*. Pero, ¿de dónde surge el gusto por este tipo de literatura? Según Oscar Mauricio Cárdenas (2000), en su artículo digital *Mas allá del límite de la imaginación*, “la fascinación por los juegos de rol medievales, se remonta al encanto que dicha época produce en la mayoría de seres humanos, por el lado continental, de Alaska a Argentina, se tiene una ilusión mucho mas profunda, por la falta de huella histórica en cada uno de estos países, a diferencia de los países Europeos, donde el medioevo fue parte fundamental de la historia, la cual es a veces mas irreal, desconocida y en casos distorsionada por la tendencia romántica de las pocas fuentes de información que existieron por esa época”.

Debemos tener en cuenta algo: los historiadores del medioevo europeo más que estudiosos eran novelistas, por lo que la recopilación de los acontecimientos tendía a ser revestida con un tinte demasiado épico. Debido a las exigencias que, implícitamente, les hacia la población de aquella época —una población con escaso nivel cultural, sumida en la rudeza de aquellos años en los que las guerras eran el pan diario— estos escritores e historiadores, según Cárdenas, desdramatizaron estos acontecimientos a través de la relatoria de leyendas o gestas épicas. “En muchas ocasiones, el narrador, bardo o juglar, sirviente de un señor, era el encargado de ‘amenizar’ las historias al agrado del oyente, por otro lado, las distancias eran relativamente cortas y las especulaciones sobre lo que se extendía en el mas allá, eran tan fantasiosas como los mismos meritos de los caballeros en batalla” (Cárdenas, 2000).

Todas estas situaciones comunicativas e históricas particulares, aumentadas por la credulidad de aquéllas gentes (en su mayoría campesinos y pobladores), desataron la imaginación de los trovadores y sus propias

supersticiones, asegurando así “(...) que el maligno habitaba mas allá de las montañas conocidas o que en el bosque lejano habitaban los duendes” (Cárdenas, 2000).

El encanto, el gusto por el relato medieval-fantástico, de fantasía heroica o medieval, vas más allá de una simple moda; tiene unas bases increíblemente firmes que se repite dentro de las muchas apelaciones que se le han dado y son las espadas y la brujería algunos de los apelativos que definen los principales atributos de este genero. En cuanto a lo anterior, Cárdenas amplía la idea de la siguiente manera: “(...) el combate y la magia, siendo el primero, un encanto a golpes, por favorecer la lucha cuerpo a cuerpo con armas blancas y nobles, las cuales obligan a tener una gran destreza y una fuerza desarrollada, características que nunca podrían destacarse en un combate con armas de fuego”. En cuanto a la magia, agrega “(...) ha sido objeto de inclusión en casi todos los juegos y relatos fantásticos así como de ciencia ficción, en los cuales ya tiene explicación científica y es el poder mental, los psionicos. Así como el combate con espadas, esta característica del relato fantástico, atrae al lector, dándole la ventaja por encima de las armas futuristas y los autos voladores, artefactos que no atraen tanto al lector a la hora en la que busca evitar la realidad por medio de este contexto” (Cárdenas, 2000). Es por esto que, según Nina Cabra (coordinadora de la Línea de Jóvenes y Culturas Juveniles de la Universidad Central), “uno no juega a ser lo que tiene cerca. Uno juega a en los juegos de rol a convertirse, o a devenir, un tipo de ser que no exista o que no sea cercano a los planos de realidad en los que nos movemos cotidianamente,. Es muy frecuente que los juegos de rol convoquen o nos refieran a sociedades en las que ha habido una fuerte tradición mítica y en las que hay fuerte tendencia mágica; por ejemplo, toda la tradición celta, que tiene gran peso y ha tenido un auge importante; tradiciones de sagaz en las que hay héroes, en las que aparecen magos, brujas, duendes, hadas, ... seres de muy diversa naturaleza, que en últimas están abriendo como umbrales de realidad a formas de existencia, a formas simbólicas que tienen mucha fuerza culturalmente” [39].

En los últimos años, el mercado editorial se ha visto inundado por una gran variedad de títulos sobre literatura medieval: desde la traducción inglesa de los primeros mitos artúricos recogidos en el libro *La muerte de Arturo* por Sir Thomas Malory; pasando por las múltiples ediciones y reediciones de los libros de J.R.R. Tolkien (*El Silmarillon*, *El Hobbit*, *El señor de los anillos*, ...), la serie de libros *Dragonlance* (basada en el mundo épico de Dungeons&Dragons), los libros de fantasía épica medieval de la serie “Destino Infantil&Juvenil” de la Editorial Planeta S.A., entre los que se hayan títulos como *Brujaverde*, *El rey Gris*, *El árbol de plata*, *Sobre el mar, bajo la tierra* y *Los seis signos de la luz* (este último de la autora Susan Cooper fue llevado en el 2008 a las pantallas del cine); hasta títulos de novela histórica como *El símbolo de cobre*, de Katia Fox, *El médico*, de Noah Gordon, y *Baudolino*, de Umberto Eco.

De igual manera han nacido una gran variedad de subgéneros relativos a la época medieval, entre los cuales los mas habituales son: la fantasía heroica, la fantasía histórica y la fantasía onírica. Según Cárdenas, “La primera es la que tiene la mayor cantidad de títulos y se distingue por la omnipresente magia y la resolución de los problemas a punta de la fuerza y la espada. La segunda como su nombre lo indica tiene sus orígenes en bases históricas que son entrelazadas magistralmente para lograr ese universo fantástico con tintes realistas, por ultimo esta la fantasía onírica que es el genero que cuenta con menor cantidad de títulos, además que predomina sobre la magia y las espadas, el desarrollo e interpretación de los personajes y el entorno, podría llamarse el hermano ecologista del relato fantástico” (2000).

Y es que las presiones psicológicas de la vida moderna fomenta toda una cultura del “escapismo existencial”, un tomar distancia de la realidad en la cual se vive a través de la inmersión en otros mundos, mundos que nos son presentados diariamente en libros, revistas, series de televisión y películas de aventuras y ciencia ficción. Según Carolina Maya, psicóloga de la Universidad Javeriana de Bogotá, “el juego de rol te permite ser o hacer lo que en la vida real no podrías de alguna manera, por que no te sientes capaz, porque sencillamente tu realidad no te lo permite. Podes jugar a ser un superhéroe, o ser un gigoló; pero digamos que tus condiciones de realidad cruda, por decirlo así, no dan para eso. Entonces, es ese «como sí» fuera real lo que más atrae en este tipo de juegos, porque adicionalmente la realidad emocional es muy importante porque lo sientes”. De la misma manera opina Fabián Sanabria, decano de Ciencias Sociales de la Universidad Nacional: “Puede ser un escapismo simple y neto de la realidad, pero también es tratar de buscarse una realidad paralela, quizás porque de lo contrario la realidad ordinaria nos aburre o nos es insoportable, quizás vivimos metidos en un mundo de violencia y guerra, en un mundo adverso, en un mundo que no queremos y entonces es mejor refugiarse en la fantasía” [40].

Ante el vértigo que imprime la modernidad a nuestras vidas, cada vez son más las manifestaciones culturales que buscan reivindicar un disfrute más lento, espacios donde la imaginación y la diversión se funden marcando un corte temporal con la realidad; es por esto que en la actualidad, según Cárdenas, “(...) aumenta el consumo de lectura al estilo 'pulp', en la cual se busca, y se consigue fácilmente, la distracción mediante la narración de aventuras de acción, de misterio o de terror”. Un ejemplo de esos productos culturales —y según Cárdenas uno de los principales exponentes de esta literatura fantástica—, que ha influido a las nuevas generaciones “(...) era una antigua revista de los años 30's, que fue redescubierta en los 60's, llamada *Wierd Tales*, en la cual escribían autores tales como: Robert E. Howard, autor de *Conan* y de todo el universo de la era *Hybolea*, y Howard P. Lovecraft, autor de toda la mitología de *Cthulu*, obra que ha sido puesta en escena en mas de un juego de rol hoy en día” (2000).

Es de esta manera como los jugadores de rol se configuran como lectores de textos diversos —ya sean textos electrónicos o en formato físico, revistas de diferente índole, manuales de juego, películas, series de televisión, páginas web, blogs, foros de discusión...—, dado que para asumir la representación de un personaje, en cualquiera de los mundos alternos que proponen este tipo de juegos, necesita de herramientas adicionales, de elementos que le ayuden para que su representación sea lo más acorde posible y para que el disfrute sea el máximo. En ellos, en los roleros, como consumidores de internet y de otro medios de comunicación, se ejemplifica lo que señala Germán Rey en su artículo *Por Colombia. Para leer un país*, en “(...) que las lecturas diversas son más complementarias que enemigas entre sí” (Rey, 2007).

Como hemos visto, existen claras relaciones entre los juegos de rol y la lectura, la escritura, la oralidad, el teatro, ... A continuación ejemplificaré más abiertamente dichas relaciones, centrando la mirada en los juegos de rol de mesa (o narrativos) y en la función como autor-productor que cumple en ellos el master —cómo se prepara para desarrollar bien su labor, cómo pone en «escena» durante el juego el material preparado y cómo cierra el juego—. Para ello haré uso del material empírico recolectado durante la investigación.

NOTAS

[1] Tomado de la Enciclopedia de la Psicología. Océano Grupo Editorial S.A. Barcelona, 2000. Tomo 4. 174-175.

[2] Ídem.

[3] Esta cita textual, es un fragmento del artículo aparecido en las páginas centrales del Diario Montañés (de España) y que fue publicado en la dirección electrónica: <http://www.ociojoven.com/article/articleview/557/1/101/>.

[4] El diccionario en línea de la Real Academia de la Lengua Española, se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: <http://www.rae.com/>.

[5] Con la palabra *rolero* se designa a todo aquel que juegue rol, sin importar quién sea. Así pues, *rolero* equivale a “quien asume un rol”.

[6] La fuente de la información retomada en este apartado es principalmente la enciclopedia en línea Wikipedia, ubicada en la siguiente dirección electrónica: <http://es.wikipedia.org/>.

[7] El videojuego de rol multijugador masivo online (MMORPG) más popular en estos momentos es *World of Warcraft*, comúnmente conocido como *WoW*. Sus desarrolladores son *Blizzard Entertainment* y se encuentra disponible para los sistemas operativos Windows y Mac OS X. Como este juego ha recibido una gran aceptación a nivel mundial, la *Blizzard* anunció que a mediados de enero de 2008 existían más de 10 millones de jugadores registrados (pagando suscripción) en todo el mundo, pero principalmente en Estados Unidos, Japón y la Unión Europea. A finales de 2007 los representantes de la compañía hicieron pública su intención de extenderse por Latinoamérica (concentrándose principalmente en Chile, México, Brasil, y Argentina) durante 2008, con la intención de alcanzar los 15 millones de usuarios en junio (lo cual no pudieron concretar). Información retomada del artículo *World of WarCraft® Alcanza 10 Millones de suscriptores*, publicado en la dirección electrónica: <http://www.blizzard.es/press/080122.shtml>.

[8] Se le llama sistema de juego, al conjunto de reglas, más o menos complejas, que permiten resolver las acciones de los personajes. Los sistemas de juego también proveen de una serie de reglas para la creación de personajes, de forma que los jugadores puedan generar las puntuaciones o la descripción detallada que luego se usará durante el juego para la resolución de acciones.

Los sistemas de juego no determinan o restringen (o en todo caso solo como líneas generales) la psicología o los patrones de comportamiento de los personajes. Las intenciones e intentos de acción de un personaje ante una situación concreta son determinados exclusivamente por el jugador que lo controla.

[9] Para saber más acerca de éste tema, remitirse a los siguientes artículos en internet: *Orígenes del Rol* (publicado en la dirección electrónica: <http://www.uam.es/otros/concilio/rol/rol1.html>) y *Breve Psico-Historia de los juegos de rol* (publicado el lunes 29 marzo de 2004, en la dirección electrónica:

<http://www.ligadeaventureros.org.mx/modules.php?name=News&file=article&sid=379>).

[10] *Role playing game*: Término en inglés para designar a los «juego de roles», utilizado en la psicología clínica. Pueden en esta coincidencia que el origen del concepto «juego de rol» esta ligado a la definición psicológica de esta clase de juegos.

[11] La fuente de la información retomada en este apartado es principalmente la enciclopedia en línea Wikipedia, ubicada en la siguiente dirección electrónica: <http://es.wikipedia.org/>.

[12] El *Gen Con Extended* es la más grande convención de hobbies del mundo, la cual se lleva a cabo desde hace casi cuatro décadas en Europa y Estados Unidos. La versión del 2009 se realizó en el *Indiana Convention Center* de la ciudad de Indianápolis, reuniendo durante 4 días a más de 28.000 fanáticos de los juegos de rol, juegos de cartas, anime, videojuegos, cine de ciencia ficción, y demás hobbies contemporáneos.

La *Gen Con* surgió hace 38 años, cuando un grupo de amigos que se reunía a jugar en Génova (California) —de ahí se deriva el nombre: *Gen* por *Geneva* y *Con* por *Convention*— tuvo la idea de crear un espacio donde pudieran encontrarse con otros aficionados, comercializar productos relativos a los juegos de rol y generar una comunidad de jugadores en todo el mundo.

Información retomada del artículo Sánchez, P. (2006). Convención de fanáticos de juegos de rol se realizará en Colombia por primera vez. En: *El Tiempo. Sección: Vida de hoy*. 20 de septiembre de 2006. Bogotá.

[13] Los datos consignados en la tabla provienen de la tienda virtual de *Edge Entertainment*, la cual se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: <http://www.edgeent.com/v2/index.asp>.

[14] La trilogía cinematográfica de *El Señor de los Anillos*, basada en la novela homónima del escritor británico J. R. R. Tolkien y adaptada al cine por el neozelandés Peter Jackson, se estrena el 2001 con la aparición a nivel mundial en carteleras de *La Comunidad del Anillo*, seguido por *Las dos torres* en el 2002 y finaliza en el 2003 con el estreno de *El retorno del Rey*.

[15] Tomado del artículo: *El mercado editorial rolero en España*. Publicado 13 de diciembre de 2007 en la dirección electrónica: <http://www.lamarcadeleste.com/2007/12/el-mercado-editorial-rolero-en-espaa.html>.

[16] Tomado del artículo: *Games workshop cierra 35 tiendas*. Publicada en la dirección electrónica: <http://www.icv2.com/articles/news/10547.html>.

[17] Tomado del artículo: *El juego de rol online World Of Warcraft abre nuevos horizontes para Vivendi*. Publicado el 3 de marzo de 2008 en la dirección electrónica: http://www.laflecha.net/videoreportajes/world_of_warcraft_evolucion.

[18] Tomado del artículo: *Impresionantes cifras de la PSN*. Publicado en la dirección electrónica: <http://elblogdelaps3.blogspot.com/2008/03/impresionantes-cifras-de-la-psn.html>.

[19] Un ejemplo de estos juegos es *RyF*, el cual se puede consultar en la dirección electrónica: <http://mercurio.homeip.net/portal/>.

[20] Tomado del foro de discusión: *La muerte de los juegos de rol... según RyanDancey*. Publicado el 15 de agosto de 2007 en la dirección electrónica: <http://actualplay.wordpress.com/>.

[21] Tomado del programa radial *Rompecabezas* sobre los juegos de rol, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/>) y por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente en la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas.Cinep.org.co/node/120>.

[22] Ídem.

[23] Tomado de la página web de la Nueva Librería Francesa: <http://www.nuevalibreriafrancesa.com/>.

[24] Tomado del artículo publicado en la dirección electrónica: http://www.colombiaaprende.edu.co/html/estudiantes/juegos_de_rol_y_estrategia_en_colombia.htm.

[25] Tienda especializada en juegos de rol de la ciudad de Bucaramanga, referenciada en el grupo de Facebook *Proyecto Edenia* (<http://www.facebook.com/group.php?gid=47501056593&v=info>). Además, existe en la red una tienda virtual especializada en la venta de videojuegos de rol (<http://pcjuegos2000.galeon.com/>), cuya sede se encuentra en ésta ciudad.

[26] Tomado del artículo: *Juegos de rol y estrategia en Colombia*. Publicado en el portal *Colombia Aprende*, del Ministerio de Educación Nacional: [http://www.Colombiaaprende.edu.co/html/estudiantes/juegos de rol y estrategia en colombia.htm](http://www.Colombiaaprende.edu.co/html/estudiantes/juegos%20de%20rol%20y%20estrategia%20en%20colombia.htm).

[27] Tomado del programa radial *Rompecabezas*, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/yj> por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente en la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas.cinep.org.co/node/120>.

[28] Entre el 20 y el 24 de septiembre de 2006 se llevó a cabo en la ciudad de Bogotá, en las instalaciones de la Nueva Librería Francesa, la primera versión del *Gen Con* en Latinoamérica, en la cual participaron jugadores de España, Argentina, México, Chile, Perú, Venezuela y Panamá. Información retomada del artículo Sánchez, P. (2006). Convención de fanáticos de juegos de rol se realizará en Colombia por primera vez. En: *El Tiempo. Sección: Vida de hoy*. 20 de septiembre de 2006. Bogotá.

[29] Tomado del programa radial *Rompecabezas*, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/yj> por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente en la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas.cinep.org.co/node/120>.

La página oficial del proyecto *Eoris* es la siguiente: <http://eorisessence.com/>.

[30] Se puede acceder al grupo de Facebook del *Proyecto Edenia* a través de la dirección electrónica:

<http://www.facebook.com/group.php?gid=47501056593&v=info>.

[31] *Otaku* (おたく /オタク) es un término japonés para referirse a la gente con intereses particularmente en anime, manga, y videojuegos. En el mundo occidental, el término de "Otaku" es empleado para calificar a aquel que es aficionado a la animación y cultura japonesa. Mientras que en Japón, es considerada como una palabra para referirse a un aficionado por algo, aunque algunos japoneses consideran el uso de esta palabra un insulto. Definición tomada de la dirección electrónica: <http://es.wikipedia.org/wiki/Otaku>.

[32] *InuYasha* (犬夜叉), título original *InuYasha, un cuento feudal de hadas* (戦国御伽草子 犬夜叉 *Sengoku Otogizōshi InuYasa*), es una serie de manga escrita e ilustrada en el año 1996 por Rumiko Takahashi y su adaptación al anime dirigida por Yasunao Aoki y Masashi Ikeda. La serie narra las aventuras de un hanyō (o criatura demoniaca) llamado Inu Yasha, que en compañía de Kagome Higurashi y sus amigos, están en búsqueda de los fragmentos de la perla de *Shikon*.

El manga comenzó en noviembre de 1996 publicado por la editorial Shogakukan, en la revista semanal japonesa *Shōnen Sunday*; hasta su final en junio de 2008, con un total de quinientos cincuenta y ocho capítulos compilados en cincuenta y seis volúmenes. Tanto el anime como el manga han alcanzado un gran éxito dentro y fuera de Japón. En el año 2002, dicho manga obtuvo el premio

Shōgakukan en la categoría *shōnen* (joven). En el ranking publicado por TV Asahi de las mejores 100 series anime de 2006 (en base a una encuesta online en el país), *InuYasha* alcanzó el puesto veinte. Información tomada de la dirección electrónica: <http://es.wikipedia.org/wiki/InuYasha>.

[33] Los datos consignados en la tabla provienen de la tienda virtual de *Magic Colombia*, la cual se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: http://magiccolombia.com/TiendaVirtual/product_info.php.

[34] Se puede acceder al grupo de Facebook de la *Alianza Midgaard* (Alianza Midgaard... ROL, MINIATURAS, CARTAS, SOFT COMBAT... ETC..ETC..), a través de la dirección electrónica: <http://www.facebook.com/group.php?gid=7229187213>.

Su foro virtual se encuentra albergado en las direcciones electrónicas: <http://a-mdg.foroactivo.com/porta1.htm> o <http://www.midgaardclub.com/foro/>.

[35] Tomado del programa radial *Rompecabezas*, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/>) y por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente en la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas>.

Cinep.org.co/node/120.

[36] Ídem

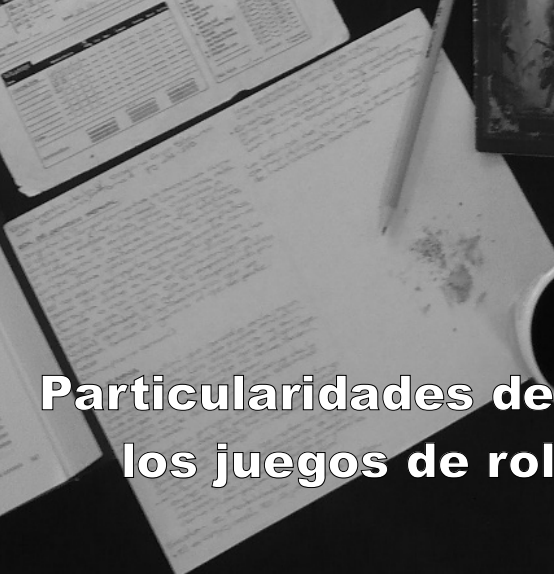
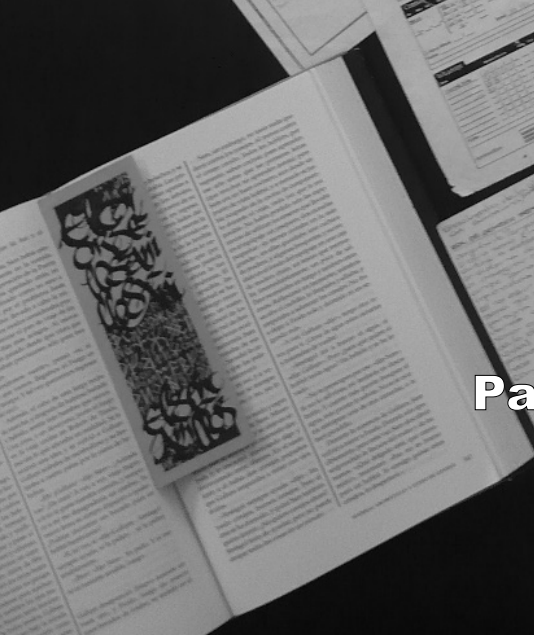
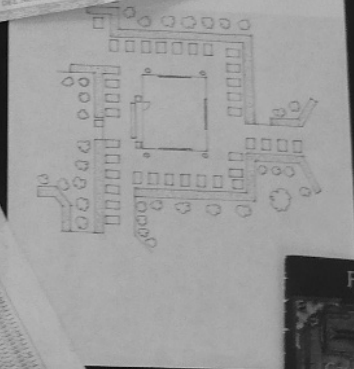
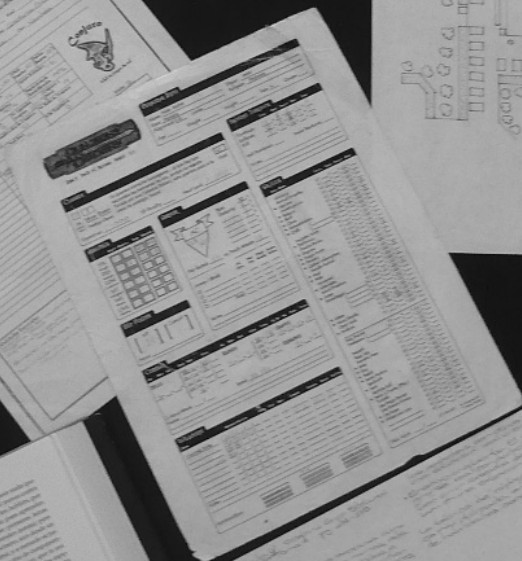
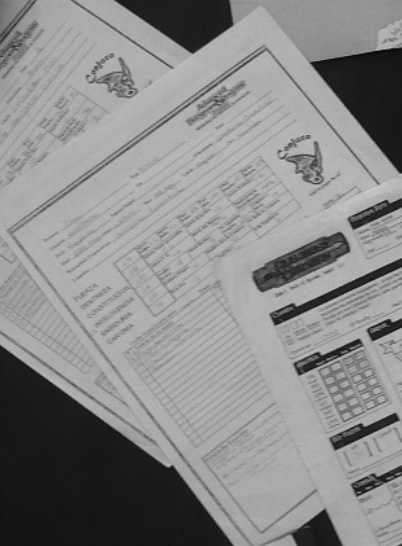
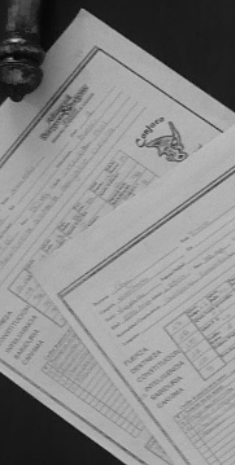
[37] Ídem.

[38] Sobre este gusto por la literatura de tipo fantástica medieval en la población joven española, se hace referencia en dos trabajos de investigación: el primero Esteban, A. y Vecina, M.L. (1999). *Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores*, estudio encargado por el Defensor del Menor al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid a instancias de la Fiscalía de Menores de Madrid, que puede ser consultado digitalmente en la siguiente dirección electrónica: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/psicologos.htm>; el segundo, Sánchez, D. (2007). *Juegos de rol: Mito y realidad*, trabajo de investigación publicado en la dirección electrónica: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm>. Además, se puede deducir este gusto en la gran cantidad de páginas web, blogs y foros en internet, en diferentes idiomas, dedicadas a este tipo de juegos de rol.

En cuanto al gusto por esta tipo de literatura dentro de la población caleña, fue una característica hallada durante el trabajo de investigación, de la cual daré cuenta en el siguiente capítulo.

[39] Tomado del programa radial *Rompecabezas*, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/>) y por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente en la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas>. Cinep.org.co/node/120.

[40] Ídem.



Particularidades de
los juegos de rol

PARTICULARIDADES DE LOS JUEGOS DE ROL

“La actividad lúdica no es algo ajeno, un espacio al cual se acude para distensionarse, sino una condición para acceder a la vida, al mundo que nos rodea...”

Carlos Alberto Jiménez V.
(La lúdica como experiencia cultural)

JUGANDO ROL

Para entender qué es lo que ocurre durante un juego de rol de mesa o narrativo, debemos imaginar una escena: “un narrador está contando un relato a un grupo de niños, ellos lo siguen con interés. Participan, le hacen preguntas, protestan por el desarrollo de la acción. Los niños están imaginando que viven ese relato y dicen lo que harían si interpretaran el rol del protagonista. Estos tres puntos: diálogo, interpretación e imaginación, son la base del juego de rol” (Arias, 2001). Es la imaginación una de las habilidades que más se utiliza al jugar rol; pero, no sólo con señalar que los roleros son imaginativos, se alcanza a definir su perfil.

Además de la imaginación, el jugador de rol debe hacer uso de la narración (la oralidad) y de la interpretación (la teatralidad) para desarrollar el papel o rol de su personaje a lo largo de una historia. Para ello, definirá el carácter del personaje según su criterio y, durante el desarrollo del juego, responderá a las diversas situaciones que le puedan surgir describiendo las acciones que realiza e interpretando los diálogos que tiene con el resto de personajes (es decir, asumiendo su rol). No existe un guión a seguir como en una obra de teatro; aquí el desarrollo de la historia queda por completo sujeto a las decisiones y acciones de los jugadores, quienes la irán creando de manera conjunta el relato a medida que van ocurriendo las cosas. Es algo muy parecido a cuando dos niños que están jugando a *los policías y los ladrones* le dice uno al otro: «ahora yo te disparo» y el otro le contesta «y yo te lo esquivo»; ellos interpretan cada personaje, sea un ladrón o un policía, y deciden el curso de la historia.

Según Nina Cabra, coordinadora de la Línea de Jóvenes y Culturas Juveniles de la Universidad Central, “en los juegos de rol la palabra es mágica; la palabra transforma el entorno. Fácilmente un guerrero se puede transformar en un anciano o en un sapo por obra de la palabra. Entonces, en los juegos de rol el mismo rol se configura a partir de la oralidad, a partir de decir que «soy esto» o «soy aquello». En relación particular con los jóvenes, la oralidad es una práctica muy fuerte, que está también distante de prácticas institucionales como la escritura, en la que hay un ordenamiento muy preciso, una estructura muy clara del conocimiento, de las acciones” [1].

Por tanto, para jugar rol se deben reunir por lo menos dos personas, durante una o más sesiones de juego. Una de ellas es siempre el director de juego (narrador) o *master*, encargado de dirigir el hilo argumental. Las demás son los jugadores que interpretarán sus personajes. Se suelen seguir unas pautas de juego preestablecidas conocidas como sistema de juego, aunque pueden existir partidas sin más aporte que el de la imaginación. Las partidas o sesiones suelen estar ambientadas en un escenario de campaña lo que da una continuidad y realismo al juego.

Aunque se puede jugar con la simple comunicación entre el director de juego y los jugadores —ya sea de manera física, frete a frente, o por medios virtuales como los e-mail o el blog—, una partida necesita los siguientes elementos mínimos:

- *Mesa*, sobre la que se pone el material necesario para jugar y alrededor de la cual se sientan los jugadores.
- *Tablero*. Aunque su uso no es necesario, dado que los juegos de rol de mesa se basan netamente en la imaginación, es una opción que jugadores y master pueden elegir si lo desean; todo depende de la forma en que deseen resolver sus acciones.
- *Hojas de papel, lápices* y otros elementos para tomar apuntes, dibujar mapas o realizar otra clase de dibujos descriptivos.
- *Dados*, los cuales aportan el azar objetivo que hay en la resolución de toda acción de personaje o de todo evento que suceda en el mundo del juego. En general el director de juego pide a los jugadores tiradas de dados para acciones que o bien tienen cierta dificultad o bien pueden generar un conflicto de intereses. Por ejemplo, un jugador quiere robar una daga que cuelga del cinto de un personaje no jugador. El director de juego le dice entonces que haga dos tiradas, una de «sigilo» y otra de «trucos de manos». Dependiendo de los valores del personaje en esas habilidades y del resultado de las tiradas de dados el personaje no jugador se dará o no se dará cuenta de que le están robando su daga.
- *Libros para consultar normas, aventuras prefabricadas o datos interesantes*. Un juego de rol es esencialmente un libro que se encuentra a la venta en tiendas especializadas y que expone las reglas necesarias para poder jugar, incluyendo un modelo de hoja de personaje listo para ser fotocopiado. Las editoriales de cada uno de estos libros suelen publicar

otros llamados «suplementos» o «módulos» y que enriquecen el universo de ficción en el que se desarrollan las partidas. Una categoría habitual de estos «suplementos» son las llamadas «aventuras» o «escenarios», que aportan los elementos narrativos necesarios para jugar una partida determinada.

- *Hojas de personaje.* Ellas contienen las características de un único personaje interpretado por un único jugador. La hoja de personaje incluye información sobre todo aquello que pueda ser del interés del personaje (historial, descripción, ropa que lleva, armas, capacidad para usarlas, idiomas que domina y otras habilidades u objetos en su poder). En la inmensa mayor parte de los casos la hoja de personaje es la única página que el manual de un juego de rol autoriza a ser fotocopiada, de este modo los jugadores pueden obtener las hojas de personaje necesarias para poder jugar; aunque existen páginas especializadas desde las cuales se pueden bajar modelos más completos [2]. Se debe tener en cuenta que los personajes no son estables durante el juego; conforme pasa el tiempo y usan sus habilidades para la consecución de sus objetivos, ganan puntaje de experiencia, el cual les servirá más adelante para alcanzar un nivel superior con referencia al que están, lo que les dará mas habilidades y mejor manejo de sus armas, haciéndolos más fuertes y diestros para las siguientes aventuras; es por esta razón que cada hoja de personaje debe ser rellenada con lápiz, para poder borrar y actualizar los cambios necesarios. (Ver Anexos 8 y 9).
- *Elementos accesorios*, como mapas o maquetas.
- *Elementos de decoración*, desde figuras a disfraces para ambientar mejor el juego.

En el Anexo 4 se puede encontrar un pequeño glosario, que contienen una descripción más detallada de algunos elementos y términos usados en un juego de rol de mesa,

Los jugadores tienen siempre como objetivo interpretar las acciones conscientes de sus personajes en el hilo argumental que se va relatando. Normalmente el objetivo es cumplir entre todos la misión que ha propuesto el master, aunque el juego se puede matizar con diferentes enfoques, por ejemplo acumular riquezas o resolver enigmas particulares.

Como hemos visto, durante el juego cada jugador decidirá qué acciones lleva a cabo su personaje (*personaje jugador* - PJ). Sin embargo, para aquellas acciones que poseen cierta dificultad, o pueden generar un conflicto de intereses entre los jugadores, es el master quien decidirá si se pueden llevar a cabo y en caso de realizarse decidirá el resultado, haciendo uso de los dados y basándose en las reglas del juego. En sus manos también esta decidir las acciones de los *personajes no jugadores* (PNJs) y del resto de elementos del entorno. Como lo señala Henry Gamboa [3], un antiguo jugador de rol: “El master viene siendo como el dios dentro del juego. Es él quien sabe todo, el que coloca las pautas; el que nos priva de algunas cosas y nos da otras”. De

esta manera, vemos cómo este jugador se configura como el más interesante para mi investigación, dado que es en él donde se puede ver más claramente las competencias lectoras y escritoras.

EL ROL DEL MASTER

El *Master*, como ya lo había mencionado, es aquel jugador que asume la dirección del juego; el encargado de crear, plantear, describir y recrear la historia en la cual se van a sumergir el resto de *jugadores* durante la partida. En él recae la tarea de crear un mundo «veraz», «real», «coherente», en relación con las reglas del juego, en el cual situar a los personajes: un universo completo con sus habitantes, países y geografía correspondiente; un lugar particular, con su política, economía y situaciones sociales particulares. Además, tiene a su cargo la mediación entre la percepción de los demás jugadores (arbitraje), así como la interpretación de todos los personajes no jugadores (PNJs) y todos los elementos no controlados por los jugadores (animales, plantas, criaturas fantásticas, meteorología, dioses, tecnología, sucesos físicos normales, sucesos mágicos o paranormales y un largo *etc*). Esto implica que él haga uso de ciertas competencias ligadas con la *lectura* y la *escritura* —sin negar, claro está, que esto se presente en los otros jugadores, los cuales necesitan de estas habilidades para crear los personajes y desarrollar su rol dentro del juego—.

Según Andrés Arias, “(...) si los jugadores tienen que saber de historia, geografía, mitología y hasta química, quienes hacen el papel de árbitros, relatores y dioses en el juego —los llamados master—, deben ser geniales, llenos de conocimiento, capaces de guiar a cada uno de los personajes a través de caminos que hagan más interesante su paso por los mundos que configuran el juego de rol” (Arias, 2001). Esto implica una característica más: el master, al igual que los otros jugadores, deben tener un gran capital cultural —adquirido por tradición familiar, por la escolaridad o por experiencia— que le facilite la creación de mundos fantásticos. Pero, ¿hay algo común en las historias personales de cada master, que los haya llevado de ser un jugador a ser lo que son? ¿Su experiencia personal, antes y al interior de los juegos de rol, lo marcó de tal forma que le llevó a ser master? ¿Todo jugador de rol puede llegar a ser master? o ¿existen ciertas condiciones dadas por la historia personal previa al juego?. Además, esa otra habilidad que debe poseer el master, el narrar, ¿implica verlo cómo un *cuentero*, cómo un narrador oral?; si un master tiene, o ha tenido, contacto con el mundo de los cuenteros (o es uno de ellos), ¿tendrá por eso más habilidad para *escribir*, narrar, crear ese mundo fantástico?. Las respuestas a estos interrogantes son claves para ver a los juegos de rol como una técnica novedosa de lectura y escritura.

Su rol es el más difícil e imprescindible de los propuestos por los juegos de rol de mesa. Para el desarrollo del mismo no sólo requiere una preparación previa (una elaboración de guiones, mapas y otras ayudas), durante la partida se le exige estar ajustando constantemente la narración a las exigencias que se van presentando; y, al finalizar, debe tener en cuenta lo que sucedió, lo que se dijo, para iniciar la siguiente partida. De esta manera, el master debe estar en todos los momentos del juego: en el *antes* (preparación), en el *durante* (desarrollo de la historia) y en el *cierre* (momento de conclusión e inicio de otra aventura).

1. La preparación para ser master

Lo primero que realiza un master es asesorar la creación de los personajes, sobre todo para los principiantes. Así lo señala Mauricio Camayo [4] (antiguo cuentero del grupo *El Perol* - Univalle y master de rol) : “Si. Generalmente cuando se empieza a jugar por primera vez, lo que hace el director de juego es darle a uno posibles arquetipos a escoger: «Si adopta este, usted va a hacer esto, va a tener estos poderes o lo que tenga». Entonces no es extraño que si uno empieza a jugar algo basado en superhéroes, por ejemplo, un master que conozca mucho de este juego te va a decir: «Usted va a ser un superhéroe como X o Y». Pero generalmente más adelante, uno empieza a crear sus propios personajes basados en sus miedos, en sus cosas, expresándolas de esta manera y exorcizándolas. Es una mezcla de todo”. Dicho proceso, que puede llevarse toda una sesión del juego, le permite varias cosas: introducir a los neófitos en el mundo y sus reglas (las posibles razas, profesiones, habilidades, géneros, ... que se pueden escoger); además de saber de antemano quiénes son los jugadores (cuáles son sus gustos estéticos, sus expectativas ante el juego, ...) y qué tipo de personajes van a estar involucrados en la historia. Esto, sumado a todo aquello que los jugadores creen sobre sus personajes (su origen, historia previa del personaje, sus traumas, ...), será insumo de primera mano que le permitirá al master crear una historia mas acorde a las necesidades individuales.

Para armar un personaje los jugadores se basan primordialmente en los libros del juego; sin embargo, existen otros insumos provenientes de textos, contextos y experiencias previas que pueden ser útiles. Como lo plantea Miguel Andrés Toledo [5]: “Las lecturas son importantes también, porque vos te basas en ellas para crear personajes. Por ejemplo te basas en Athos, en *Los tres mosqueteros*, ... todos personajes muy buenos para introducirlos en el juego o, si quieres, le podes quitar o agregar otras cosas de lo que lees o de lo que ves en televisión. Para mi, los personajes son reflejo del cine, de lo visto, de lo leído; de cosas sucedidas, de experiencias o de escuchar a otros jugadores”.

Dentro de los rasgos más significativos propuestos dentro de los manuales del juego, están: la raza, la clase (profesión), el nombre, la

apariciencia física, las habilidades, los poderes, el alineamiento (o perfil psicológico) y el equipo (en ciertos casos también la experiencia); todas estos datos, más la historia del personaje (elemento adicional, pero muy tenido en cuenta por los jugadores), deben ser anotados en la hoja de personaje diseñada especialmente para su almacenamiento. Atender a estos detalles permitirá que el personaje sea tan distinto de los demás, como lo somos los seres humanos unos de otros en la realidad. Los datos a consignar dentro de estas hojas de personaje, varían según el juego. En los Anexos 8 y 9 se pueden ver un dos de ejemplos de hojas de personaje: el primero es la hoja de *Arcángel*, un personaje estándar del juego *Marvel Superhéroes*; el segundo ejemplo contiene la descripción de *Nicolai Vladuss*, un personaje creado por Rodrigo Molina (estudiante de Diseño Gráfico de la Universidad del Valle) para el juego *Vampiro: la mascarada*. En este último ejemplo se puede observar algo muy particular; además de consignar los datos del personaje (nombre, rasgos mas importantes, perfil, ...) y la historia del mismo, algunos jugadores con habilidades para el dibujo llegan a bocetear sus personajes para mayor realismo en el momento del juego [6].

Para ser un buen master se necesita algo más allá que tener un personaje creado, conocer a la perfección sus características y explotarlas durante el juego, haciendo una buena interpretación del mismo. Para poder crear el universo donde se juega se requiere de un aprendizaje más amplio. Como comenta Miguel Andrés Toledo: “Algo que me llevó a jugar rol fue la interpretación del personaje; pero al poco tiempo yo no jugaba tanto, era más bien el master. Yo creaba mundos y, para hacerlo bien, necesitaba de muchas cosas: Primero aprender del mundo, de los azares, de las estrategias. Necesitaba observar; porque del observar lo que ellos realizan [se refiere a las acciones de los jugadores], yo aprendía, creaba y me divertía. Y leer bastante; es requisito real, porque para los juegos de rol se necesita mucha imaginación. Además, veía (o veo) mucho películas de diferente género, no necesariamente del tipo fantástico. También necesitaba razonar y pensar. Además, necesitaba —y es muy importante— negar mi propio yo en el juego”.

De esta manera, el master se nos presenta como una persona extraordinaria y llena de habilidades, lo que implica verlo —desde mi investigación—, como un *lector/ escritor* en sentido amplio. Para la construcción de la historia que va a poner sobre la mesa de juego, debe basarse en una serie de lecturas previas: tanto académicos (relacionados con su carrera o con sus saberes escolares previos), como de otro tipo (literatura fantástica, histórica, entre otras); de sus experiencias propias (de las experiencias del yo) y de su entorno social propio (de la opinión sobre el mundo de los otros, de lo que observa que ocurre a su alrededor). Esta «lectura» amplia (de textos alfabéticos, de experiencias propias y de su entorno social) es el material con el cual se va a conformar lo que más adelante llamaré la *biblioteca del master*: un ambiente virtual de lectura, en el cual clasificar, organizar, sus textos, insumos para luego *escribir*, *narrar* y

producir el mundo fantástico.

Esta biblioteca del master no sólo está conformada por los «textos» incorporados durante su etapa de jugador; de ella hacen parte también todas aquellas lecturas realizadas durante su escolarización previa. En cuanto a la lectura antes de los juegos de rol, Miguel Andrés recuerda: “Para empezar están, obviamente, los libros épicos. Me acuerdo del primer libro que leí: *Robinson Crusoe*. Sí; hubo muchos libros, en su mayoría épicos; pero también dramas, porque la vida se ve reflejada en los libros. Había unos que me gustaban y otros que hacía por deber escolar. Y, también, mucha, mucha ciencia ficción; pero mucha; dentro de mis preferidos: *Star Wars* (Guerra de las galaxias [7]); *Tropas del Espacio*, de Robert A. Heinlein; Isaac Azimov, Ágata Christie, los cuentos de Edgar Allan Poe... De Azimov leí mucho. Entre los libros que han marcado mi vida esta uno de Herman Hesse, *Damian*, ... Es que cualquier cosa que leas es aplicable a tu vida. También esta *Shogun*, de James Clavel. Y hay un libro de Alejandro Dumas (otro de mis autores preferidos), que puedo decir que antes de leerlo era otro, que es: *El conde de Montecristo*”. En cuanto al cine, continua, “Bueno, yo veo cualquier cosa, pero con ciertas excepciones. Por ejemplo, el *Dogma 95* no lo aguantó; ese movimiento de cámara me parece una estupidez. Me gusta la acción, el drama, el suspenso, el terror, lo que querás. Mi película preferida de siempre es *El juego*, con Michael Douglas, Sean Penn, Deborah Unger y James Rebhorn; ... Es muy, muy buena; es una película que tiene uno o dos errores, pero bueno. ¿Qué otra película? *GATTACA: experimento genético*, con Uma Thurman y Ethan Hawke. *Cinema paradiso*; *Cirano de Bergerac*, con Gerard Depardieu; son películas cargadas con drama, con situaciones”.

Pero no sólo los libros leídos, las películas vistas, las anécdotas vividas o contadas, se convierten en saber efectivo para la construcción de la historia. También cabe contar aquí a los juegos de rol jugados por el master previamente, los cuales hacen parte también del bagaje, del capital cultural que les ayudará a jugar nuevos juegos, a dirigir otros o a crear nuevos mundos. “Yo empecé con *Calabozos y Dragones* —relata Andrés Felipe Rodríguez [8]—, que es el juego más común; luego vinieron *El Señor de los Anillos*, *Shadow run*, *Vampiro: la mascarada*, *Vampiro: Edad oscura*, *Star Wars*, *Cthulhu*, ...”. Por su parte, Miguel Andrés Toledo nos cuenta: “El primero fue *AD&D*. Luego llegaron, de los más importantes, *Shadow-run* (Correo de sombras); vos podés reconocer este juego, o el entorno, con películas como *Jonny Nemonic*, *Blade runner*, (con Harrison Ford). Luego *Vampiro: la mascarada* y *Vampiro: Edad oscura*, que son dos juegos diferentes por su entorno. Después jugué *Superhéroes Inc.*, un juego español muy malo. Lo último, la tercera edición de *AD&D*. Ah, me faltó un juego todavía: *Guerra de las Galaxias*, que está después de *Superhéroes*; ese sí era un buen mundo, pero un sistema de azar malo y eso mata los juegos de rol”.

A parte de la asesoría en la elaboración de los *personajes jugadores* (PJs), la principal tarea previa que debe desarrollar el master es plantear la historia que se va a desarrollar durante la partida. Esto implica crear un «guión»,

basándose en el mundo propuesto por los libros de reglas y en la imaginación. Según Miguel Andrés, para esto se requiere de “(...) una pluma y un cuaderno y empezar a escribir. Y, usualmente, sino lo tenés el la cabeza, si no lo has visto, si no lo has leído, es muy difícil crearlo desde cero. Dicen que no se crea nada nuevo y es cierto; crear una idea original es cosa complicada. Uno normalmente crea por simplificación, en vez de crear un mundo completo: vos sacas todo lo que tengas arriba, en la cabeza, y lo estampas en una historia que siempre quisiste contar. En eso es lo único que tiene de original: el entramado de una historia que tal vez no tenga otra; pero resto todo es lo mismo: los personajes (el héroe bueno, hay un héroe que es medio antihéroe, esta el villano) dependen de lo que hayas visto; te podes basar en personajes menos monocromos como los japoneses, o te podes basar en personajes muy épicos, muy blanco y negro -«o somos buenos o somos malos, pero no podemos ser la mitad»-; eso depende de vos, de cómo querás hacer tu entorno (si es de broma, si es en serio y muy adulto, muy light)”.

Sin embargo, para crear un buen guión se necesita desarrollar una historia no lineal. Dicho proceso, según Toledo, “(...) requiere tiempo; a mí me requirió cuatro años para poder crear historias que no estuvieran basadas en la linealidad, que fueran como la vida real. Es que vos tomas muy poquitos elementos, muy poquitas herramientas, muy poquitos cuadros y los empalmas, porque es lo que podes manejar; luego, al jugar tantas veces te vas dando cuenta que podes tomar más cosas, por ejemplo voces, subtramas, ... Hay cierta literatura para rol, especializada, que te explica cosas que vos no te imaginabas. Por ejemplo, algo que utilizan los master para hacer la historia más divertida es que lo más importante en ella, siempre debe tener un secreto extra, que si se descubre o no, no importa. Cualquier cosa, cualquier personaje puede tener un secreto y eso es lo más complicado, porque es empezar a crear cosas que probablemente no usas. Por ejemplo, que «debajo de la fuente esta la tumba escondida de un enemigo anciano»; vos podes no tomarla, pero sabes que igual esta allí abajo. Y si, por ejemplo, los jugadores cometieron un error y «volaron los villanos que estaban al lado de la fuente, de paso abrieron un hueco y descubrieron por error el secreto», eun una buena posibilidad. Y eso es muy complicado; todo lo importante tiene un secreto, todo lo importante tiene algo oculto que esta allí”. De esta manera, la base de toda buena aventura es que tenga un gancho (un modo de meter a los jugadores en ella y que estos deseen jugarla), un tema (una idea interesante, un ambiente adecuado y una atmósfera absorbente) y un final (en el cual, los jugadores, si lo han hecho bien, obtendrán la resolución de la trama así como un merecido premio, que puede ser la los puntos de experiencia o más cosas). Todos estos elementos deben ser tenidos en cuenta por el master en el momento de escribir la historia.

Luego de tener la historia no lineal, plantea Miguel Andrés, el master debe crear todo el material de apoyo para la partida: “Y empezas a trabajar con medios visuales, como mapas dibujados por vos. Entonces, tenés dos

mapas: uno tuyo, donde están todos lo pasadizos y todo lo importante, y otro que le das a los players, que es un mapa feo, lo más parecido a un mapa posible. Conozco de ciertos juegos que algunas personas mandan hasta e-mail codificados para armar el entorno de espías, por ejemplo *Shadow-run*, la ambientación previa de la acción”.

En este largo proceso de preparación previa de las partidas —que implica conocer a la perfección las reglas, el sistema de juego (o formas de jugar, haciendo uso de los dados)—, muchos master van encontrando falencias. “Por ejemplo —dice Miguel Andrés—, *AD&D* tercera edición es un sistema muy soft, muy rápido, mucha velocidad, importa más la acción final que el intermedio de ella; *Vampiro*, en cambio, los movimientos son tediosos, muy lentos, avoca más a la interpretación; de hecho, hemos tenido partidas de *Vampiro* en las cuales casi no se tiraban los dados; *La llamada de Cthulhu* es un sistema muy rápido y muy versátil, pero limitado porque se utilizan porcentuales; *Shadowrun* es el mejor sistema de combate para armas de fuego; tiene una limitante en el combate cuerpo a cuerpo, que es muy débil y las reglas son malas; *Star Wars* es muy mal sistema, aunque muy bonito mundo, por lo que no vale la pena jugarlo”. Es por esta razón que muchos master se toman la tarea de diseñar un mejor sistema de juego, combinación de otros, proceso que nunca terminan. “Hace algún tiempo —continúa—, cuando tenía tiempo libre, diseñé un sistema, pero nunca lo terminé; pero sí lo intenté. Nunca lo puse en práctica. Para ello tenía que enviarlo a un grupo virtual, de la red, para que lo chequearan y vieran cuáles son sus pro y sus contra: muchas o muy pocas tiradas, diseño de personajes balanceado o no, ... Por eso los sistemas son complicados, porque tenés que intentar cubrir toda la gama de acciones: persecución de carros, de personas, ... Entonces, el trabajo de uno es muy complicado. Para todo lo que son juegos, se utilizan mínimo cinco o seis creativos para cada rama, y al final vos ves el staff y son veinte o treinta personas que trabajaron este libro para llevarlo a cabo. Te podes meter en el diseño si tenés tiempo y no esta viviendo; debes tener mucha imaginación y mucho tiempo. Y, además, estar medio loco: debes pensar si una persona camina sobre un árbol, cómo lo haría; si hay una persecución de naves espaciales, cómo sería; cómo sería el uso de magias varias, ... y de forma en que todo esto sea creíble, sea consecuente con las reglas del juego”.

Como hemos visto, el diseño de una partida es un proceso arduo, que requiere de parte del master mucha dedicación y empeño. Por ello, según Miguel Andrés, se requiere “(...) tener disponibilidad y disposición para dibujar mapas, leer libros, generar y planear estrategia; pensar como los villanos, como los monstruos, ... El diseño de una partida puede durar tres o cuatro días, invirtiendo dos horas, si quieres hacerlo bien”. Pero es en el momento mismo de la puesta en escena de la partida, cuando se ponen a prueba las cualidades del master.

2. La puesta en «escena»

Para iniciar una partida, los jugadores se dan cita en un lugar cómodo —ya sea una de las casas de los participantes, una cafetería, una finca, ...—, un lugar donde se pueda hablar, discutir, subir la voz libremente, sin interrumpir la cotidianidad de aquellos que están fuera del juego; es mejor no afectar a los no-jugadores. Como plantea Miguel Andrés Toledo: “No puedes interactuar con el mundo real, pues la gente no entendería porqué vas de capa, con colmillos, ... ni tampoco los comentarios que hagas (como de haber matado a alguien, aunque es en el juego); no debes tampoco interrumpir la vida de la gente que esta alrededor: si hiciste mucha bulla o si subes la música a todo volumen y molestas a los vecinos, es malo también; el ser un juego de rol no implica que es anarquía, por lo que hay que respetar”.

¿Y cuánto puede durar una partida? Eso depende de los jugadores (incluido el master), de qué tanto están enganchados con la historia. Por lo general, una sesión de juego puede durar tres o cuatro horas; aunque pueden darse algunas excepciones. Según Miguel Andrés: “Lo máximo que llegamos a jugar fueron tres días seguidos, en la casa de un amigo que los papás vivían en Tulúa; fue un fin de semana de dormir tres horas. Pero como pensar desgasta más que hacer ejercicio, pues después hacer ejercicio vos paras y el cuerpo descansa, al jugar rol se hace un gasto de mayor”. Es por lo anterior que a estos encuentros se suele llevar ropa cómoda, comida, bebidas, ... y todo aquello que ayude para aguantar el trajín de varias horas de juego. Si no se ha llevado, se suele realizar «vaca» (o recolecta de dinero) entre los jugadores para comprar alimentos y bebidas.

A continuación presento un ejemplo extraído del transcurso de una partida de *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D) dirigida por Oscar Mauricio Cárdenas, estudiante de Ingeniería Electrónica de la Pontificia Universidad Javeriana (la transcripción completa de esta partida, se puede ver en el Anexo 5):

Todo comenzó hacia las 5 de la tarde hora en la que los sujetos comienzan a llegar al sitio de reunión, los dos primeros en llegar son Catalina de 19 años y Jorge de 22, es costumbre que los invitados a la casa, son los que llevan las golosinas de la noche, ellos por su parte traen bolsas con papas, picadas variadas y unos chocolates, luego de los saludos típicos entre el anfitrión y los jugadores, se oye de parte de ellos comentarios como los siguientes: Jorge, «¿bueno y contra que diablos nos va a enfrentar hoy?»; Catalina, «¡hay no..., suave conmigo por favor que hace rato que no juego!». Hacia las 6 de la tarde llegan los otros dos sujetos, Carlos de 23 y Carolina de 29, se hacen los saludos de rigor y muestran que ellos por su parte han traído las gaseosas; Carlos en particular ha traído dos cajetillas de cigarrillos marca Belmont. «¡Imagínese!, 9 horas de juego continuas ¿y ni un cigarrillito? Ni pu'el carajos», dice Carlos mientras Jorge asiente con la cabeza; ellos dos son asiduos fumadores, además conocen la mecánica y saben que la noche será larga. Catalina es estudiante de ecología, Jorge es estudiante de administración y sistemas, Carlos es estudiante de ingeniería civil y Carolina es profesora de literatura moderna.

Ya en la mesa de juego, cada jugador saca los implementos necesarios para el juego: las hojas de los personajes, lápiz y borrador, los juegos de dados personales, los amuletos...

Llegadas las 7 de la noche y luego de un pequeño refrigerio, consistente en un café y pan, los sujetos se disponen a sentarse en la mesa del comedor; mientras esto sucede, se oyen comentarios como: Carolina: «ya era hora de volver a jugar», Carlos: «si, hace meses que no nos reuníamos», Catalina: «pero ¿como?, si en la Uno dan tregua». Ya en el lugar donde se realizara el juego, sacan de sus maletines las carpetas con sus hojas de personaje, las cuales son algunas mas anchas que otras debido a las diferencias existentes entre los personajes, algunas tienen mas hojas que otras por esa misma razón; sacan su juego de dados personal, los cuales, por misticismo, no pueden ser tocados por otras personas, lo cual dañaría la preparación previa de «carga» hecha sobre estos; los lápices y borradores sobre la mesa; el talismán del manejador, un dragón de metal de mas o menos 3 centímetros de alto, frente a su pantalla; la comida en dos anchos fruteros y las gaseosas servidas en sus respectivos vasos de plástico, todo lo necesario para comenzar esta en su lugar. Todos esperan hablando en voz baja el inicio del juego.

Al principio las reuniones para jugar son muy frecuentes; sin embargo, a medida que pasa el tiempo las diferentes ocupaciones de los jugadores (la universidad, el trabajo, ...) hacen que estas bajen y, en algunos casos, lleguen a ser eventuales. Como lo plantea Francisco Becerra: “Al jugar cualquier juego uno siempre pasa por una fase de, como se dice vulgarmente, «engome», el juego te gusta muchísimo y quieres darle todo el tiempo, hasta que llega un momento en el que te nivelas y ya, pasó a lo normal” [9].

En el fragmento anterior se pudo ver cómo algunos jugadores cargan de sentido algunos objetos dentro del juego, ya sea el juego personal de dados (objeto que no puede ser tocado por nadie diferente al dueño) o una miniatura —que hace las veces de talismán especial (marca, talvez, de la categoría de *master* del dueño)—. Es por esto que el master siempre lleva dados de más para prestarle a los jugadores nuevos.

La narración de la historia comienza con un saludo por parte del master:

Con un breve saludo, «sean bienvenidos, jóvenes aventureros, que os habéis reunido de nuevo ante vuestro destino...» y ya de hecho dentro del juego, tomo posesión de mi papel como manejador, ellos escuchan tranquilamente mientras les relato la historia inicial: «Fue hacia el año de 1106 antes del cataclismo, cuando comenzó la historia de las míticas Garras del Dragón, dos gemas preciosas que con su poder, podían controlar a la mas fiera bestia al mando de su poseedor, así como también podían destruir salvajemente a sus enemigos cuando se invocaba su ayuda» (...).

Al introducir la historia, el master debe dar la mayor cantidad de elementos a los jugadores, con el fin de que ellos puedan ejecutar lo mejor posible su rol.

Frente a la historia que esta narrando el master, se generan expectativas de lado y lado: los jugadores reaccionan y dan sus opiniones; el master

escucha. Un buen director de juego hará uso de lo que conoce, lo que ve, lo que escucha y lo percibe de sus jugadores y sus personajes (sus miedos, gustos, disgustos, ...), para utilizarlos dentro del juego y así variar, modificar, la narración durante el desarrollo de la historia:

A medida que se relata la historia, se comienzan a oír los murmullos de los jugadores y sus risas nerviosas, mientras comienzan a planear las acciones que tomarán en las primeras horas del juego.

El master no sólo hace uso de sus habilidades y competencias narrativas para introducir la historia; también puede incluir el uso de mapas, esquemas, miniaturas sobre tableros, ..., para indicarle a los jugadores el lugar donde se encuentran:

La aventura comienza en Meitene un pequeño pueblo situado en la parte derecha de Kristophan y baja de Therani Forest, este lugar se encuentra señalado en un mapa, que previamente había sido extendido sobre la mesa, en este lugar llega el comunicado de La Gran Asamblea de los dragones el cual dice (los jugadores observan el mapa y ya conociendo su ubicación inicial están listos para comenzar a viajar) (...)

Según Francisco Becerra [10]: “Uno a veces tiene miniaturas, tableros y ese tipo de cosas como ayudas visuales dentro del juego, para decir «oiga, mi personaje espacialmente está acá» esto con el fin de no confundirse entre todos, porque narrar cómo está ubicado espacialmente puede convertirse en un ejercicio dispendioso y termina siendo aburrido, la verdad. Entonces, uno recurre a esas ayudas visuales sólo para orientarse, para referir”.

En cuanto al orden en la partida, como hemos visto, primero el master deberá hacer una introducción a la historia, haciendo explícita una situación con todas y cada una de sus características; luego, cada uno de los jugadores habrá de indicar que acción va a realizar, la cual deberá también ser descrita con la mayor cantidad de detalles, sin dejar «cabos sueltos» que puedan ser usados en su contra un rato después. Por lo general, la narración del master y la presentación de los personajes que el maneja, los no jugadores (PNJs), se realiza en tercera persona; la narración de las acciones de los personaje creados por los jugadores, se realizan en primera persona (el jugador toma la voz el personaje).

Lo primero que realizan los jugadores con sus personajes, es aprovisionarse para el viaje:

Lo primero que hacen es equiparse de comida y caballos en una de las tiendas del pueblo, por suerte uno de ellos (el guerrero) tenía suficientes monedas de oro para pagar la cuenta; de esta forma a caballo y sin contratiempos llegaron en 11 días (días de juego) a Vaspurkan que es un tercio del camino total.

Lo que dificulta la labor del master como narrador es —según Miguel Andrés Toledo— que “hay cinco jugadores y vos tenés que crear un mundo (ser los villanos, ser los animales, las bestias; ...; ser los aliados, serlo todo). Es intentar predecir una historia no creada: ¿Cómo podría realizarse por los jugadores? Al master le toca predecir una posibilidad. No hay un plan lo

suficientemente bueno, que esté escrito, como para que los jugadores no lo echen a perder; siempre hay una forma de dañarlo. Uno debe ser muy bueno para hacer esto: Dibujar a grosso modo lo que podría pasar y luego esperar a ver qué pasa y ya”.

Ante una situación propuesta en el juego, no todos los jugadores reaccionan de la misma manera. Esto le exige al director de juego adelantarse a los acontecimientos, prever las acciones, los pensamientos, ... de los jugadores y sus respectivos personajes; por lo que debe tener preparadas algunas alternativas para las reacciones más habituales. Esto se debe a lo que señala Mauricio Camayo: “Cuando se esta jugando uno es el que en definitiva hace todo: el que toma las decisiones, el que ve las habilidades que tiene y las explota, el que conoce la psicología interna del personaje que está manejando; el que conoce los motivos, los secretos íntimos y, en ultimas, uno es ese personaje, uno está jugando ese rol”, por lo que el master debe estar constantemente variando su narración. Al introducir en su narración las voces de los personajes jugadores (PJs), debe ajustar sus anticipaciones, su guión, la historia no lineal que ha preparado. El cómo incluye dichas las voces a su narración, es lo que lo hace un buen o un mal narrador, un buen o mal director de juego.

Por tanto, el master —como lo señala Javier Morcilllo— también debe ser “(...) un excelente improvisador. Tener una gran imaginación y una técnica narrativa excelente no es suficiente. Si uno a escrito la hermosa «novela épica» con el final feliz y mucha aventura para el juego, y los jugadores no se acoplan o se pillan la trama, una buena improvisación es necesaria para no perder la continuidad del juego”.

Así, por ejemplo, frente a los retos impuestos por el master, los jugadores pueden o no optar por enfrentarlos:

En el recorrido nocturno (la primera noche), el grupo de jugadores se topa con una manada de lobos esteparios, contra la cual deciden huir, ya que la manada pasa fácilmente las 30 cabezas y siendo ellos solo 4 no se arriesgan a perder puntos de vida (medida por la cual se conoce que tan larga es la vida de cada personaje), la decisión es unánime, los cuatro toman sus caballos y escapan en vía contraria a la manada.

Sin embargo, el master no perdona (como señalan algunos directores *no da papaya*, ni tampoco deja de aprovechar la que los jugadores le dan): si ha propuesto algún obstáculo y los jugadores lo esquivan o lo evitan, pondrá alguno más desafiante en el camino:

Más adelante (más o menos las 3 de la mañana, hora de juego) se encuentra en la lejanía con 3 trolls que están practicando tiro con sus hondas a darle a dos mujeres (las cuales parecen normales pero resultan ser 2 muñecas). El guerrero y el hechicero toman la iniciativa y deciden atacarlos por el acto cobarde que están realizando, se acercan lo suficiente, y a unos 2 metros haciendo un tiro de inteligencia, se dan cuenta del engaño, el problema es que los trolls se han dado cuenta y comienzan a perseguirlos para aplastarlos con sus gigantescos mazos. Los jugadores se detienen y deciden

enfrentarlos; el primero es el guerrero quien desenvaina su espada y ataca de frente al troll mientras entona uno de sus gritos de batalla, el ataque resulta certero, y la criatura sufre una cortada en el vientre, aun así continua vivo y puede seguir peleando; el hechicero por su parte invoca uno de sus hechizos, bola de fuego, la cual impacta en la cabeza del otro troll, quien cae al suelo por la quemadura. La clériga aprovecha la ocasión y, mientras pide a su dios la fuerza para acabar con su enemigo, ataca con su hacha de guerra al troll que esta caído, matándolo de un solo golpe. Por su parte, el bardo usa su laúd mágico para dormir al herido en el vientre y así poder matarlo, plan que falla por un mal lance del dado; para su suerte, el guerrero recupera la iniciativa y logra atacar de nuevo cortándole una pierna al troll y dejándolo inútil. En la batalla, han pasado ya 3 horas de juego (una hora tiempo real), el sol ha salido y los trolls vuelven a su estado de piedra con la luz del sol. Los humanos del grupo están cansados (Carlos y Jorge) y necesitan dormir por lo que le piden a la elfa y al semi-elfo (Catalina y Carolina), que hagan guardia mientras descansan ya que ellos no necesitan.

El master es el encargado de hacer cumplir las reglas (las orientaciones propuestas por el juego); no le deja todas las decisiones a los jugadores. Para ser más imparcial, hace uso de los dados y de las reglas de juego (del sistema de juego) para decidir si cierta acción se cumple o no y cómo se cumple. Pero, ¿por qué el azar es importante en los juegos de rol? Según Miguel Andrés Toledo: “Porque vos tomás decisiones y todas están en la reacción; y las decisiones que tomás, a veces no se puede predecir su solución futura directamente por nosotros mismos y lo que hacemos es utilizar los dados. Esto produce soluciones varias y alternativas, locas, para no dejarlo todo al «gusto del usuario»”.

Aquí cabe señalar algo. Aunque en la elaboración del guión no lineal sobre el que se sustenta la historia narrada por el master, se hace uso de las reglas del juego, se debe recordar algo importante: los juegos de rol son, ante todo, juegos basados en la interpretación y en la capacidad de improvisación de los jugadores y del *master*; por lo tanto, restringir el avance de la partida a una serie de reglas escritas es, según algunos, eliminar el mayor punto de diversión. Como lo señala Javier Morcillo [11], un buen master “está preocupado por el manejo reglas, pero no es obsesivo con ellas. Es necesario por lo menos conocer las reglas básicas de un juego si se lo quiere dirigir. Es muy bueno dominarlas a la perfección, pero un buen director sabe que el juego lo hacen los jugadores y no las reglas, y que en determinados casos estas se pueden doblar o incluso romper”. La regla de oro del rol para muchos roleros es: *No hay reglas, sino orientaciones.*

Otro ejemplo de estas «orientaciones» propuestas por los juegos de rol, son las horas de descanso y de comida de los personajes. Estas se deben cumplir; si un personaje no descansa o no come, puede perder puntos de vida y, por tanto, ser más débil en el momento de alguna batalla:

Dentro del juego pasan otras dos horas mientras descansaban. La clériga (Catalina) decide ir a cazar, ya que es la única que tiene esa habilidad, para

de esa forma poder desayunar (dentro del juego, se maneja de manera estricta, las comidas y las horas de reposo que necesita cada uno, ya que son factores que pueden influir en ciertas y determinadas situaciones durante el desarrollo de las acciones). Al llegar al lugar de reposo, se da cuenta que el bardo (Carolina, quien juega con un personaje masculino) ya ha a hecho la fogata necesaria para cocinar la comida.

Pero también los jugadores necesitan del descanso. Después algunas horas de juego se suele parar para comer, ir al baño o, simplemente, para recargar energía. Estas pausas suelen ser utilizados por los jugadores para preguntarle al master sobre el desempeño en el juego y otras cosas ligadas a las reglas (habilidades y armas obtenidas, invocaciones, magias, ...):

Carolina vuelve con la comida y pregunta por Carlos y Jorge, Catalina señala la puerta y ella entiende que han salido a fumar, pues ellos son los únicos que lo hace. Mientras ellos vuelven, ellas dos se dedican a preguntar por el desempeño de sus respectivos papeles, así como interrogantes relacionados con el manejo de los utensilios que poseen y de ciertas nuevas habilidades adquiridas.

El juego continua y el master hace introducción de elementos claves a la historia en el momento indicado, según las expectativas de los jugadores y de los ritmos que ha generado para la narración:

En este punto de la noche ya han pasado 4 horas y media de tiempo real, las reacciones de los sujetos son normales a como se esperaba que fueran, no han notado que he anotado mas de lo acostumbrado. Son las 11 de la noche y los jugadores se encuentran, esperando el punto cumbre de la historia. Normalmente hacia la media noche o una de la madrugada, me gusta introducir una escena de horror con la cual normalmente quedan mas despiertos aún de lo que estaban durante toda la noche.

Otro ejemplo de acciones rutinarias propuestas por la narración del master, se ve en el siguiente fragmento:

(...) señalándoles el mapa les indico dónde se encuentran y a dónde se deben dirigir. «Entre Vaspurkan y Vinlan entran a una bruma muy pesada, si se fijan con atención podrán ver que dentro de la cual hay un caserío; pueden seguir derecho o inspeccionar las casas, ¿qué deciden?» les pregunto. Normalmente saben que esos ofrecimientos no traen nada bueno, aun así, ellos deciden internarse en la espesa bruma y continuar su camino por entre el caserío compuesto por 6 casas y una iglesia. Tanto en las casas como en las calles hay fantasmas, esqueletos y espectros, (...)

Además del uso de mapas, tableros con miniaturas y otras ayudas visuales, algunos master hacen uso de música para crear un ambiente durante el juego.

Al entrar en el caserío, los aventureros comienzan a creer que fue mala idea él haberse metido allí. Ven las casas semidestruidas y la pequeña iglesia a punto de caerse, la única torre de campanario no resistirá mucho tiempo; las calles desérticas auguran el mal que se acerca, «miércoles esto no esta bien» dice Carlos. La ambientación musical comienza a hacer estragos en el subconsciente de los jugadores; la música de suspenso, que más parece de horror a la espera, de la película Medidas Desesperadas es la que mas cala en los huesos en situaciones como esta.

Un elemento clave en la narración del master es el uso de inflexiones, de cambios de voz (impostaciones); además de introducir otros elementos extradiegéticos, como los ruidos (como el producido por el viento, la lluvia, el eco, ...). Todos estos elementos ayudan crear un ambiente (de misterio, de terror, de suspenso, ...) en el juego:

A medida que pasan los minutos de la manera más lenta y tortuosa, se comienzan a oír los sonidos de la noche tal como se escuchan en la hora que antecede a la muerte. Los cimientos de las casas comienzan a rechinar; la campana, la única campana de la iglesia comienza a tocar su fúnebre sonido, ... Lentamente se comienzan a sentir pisadas cercanas, pero no se ve nada alrededor de ninguno; cada vez mas cerca, se sienten cada vez mas cerca...

Y es que la narración nutre el juego, crea un clima en el cual los jugadores se sumergen. Según Miguel Andrés, “el ser narrativo vuelve el juego más bonito, más épico: «Con mi último aliento me levanto y disparo la saeta, que se va surcando el aire hasta mi objetivo». El lenguaje es muy importante, pero la gente comúnmente no lo sabe usar”.

De igual forma, los jugadores hacen uso de sus estrategias narrativas, estrategias orales, durante el desarrollo del juego: cambian sus tonos de voz para desarrollar el rol de su personaje, hacen preguntas, dialogan entre ellos; gritan, se desesperan, ...:

Es más o menos la una y media de la mañana, hora de juego (tres y media de la mañana hora real). «Esto es muy raro, las ratas son las primeras en abandonar el barco antes de hundirse, ¿si este es su caserío fantasma?, ¿por qué se fueron?», pregunta el bardo, mientras mira con preocupación a los demás jugadores. «Si se fueron los pequeños, no será por que viene... », Jorge no termina de decir la frase, cuando la clériga, quien estaba tratando de sentir algo hace un tiro casi perfecto 05%/15%. «¡Corran!...», dice la clériga; «¿que, qué?», pregunta con asombro el guerrero. «Juemadre que corran, porque ¡ahora si llego el enemigo!», le grita Catalina a los demás, pero la advertencia llega demasiado tarde; cuando tratan de salir corriendo, la bruma se espesa más aun. Un temblor se siente bajo sus pies y lo último que ellos recuerdan haber visto, fue una figura inmensamente desproporcionada, con garras como de oso, escamas como de lagarto por piel, un par de cuernos enroscados sobre sí mismos en la cabeza y unos ojos de fuego mas ardientes que el mismo infierno... ”.

Para ser un buen narrador, un buen master, según Miguel Andrés Toledo, primero “(...) se debe tener facilidad de palabra, se debe haber leído. La literatura te da lenguaje, no sólo las quinientas palabras que habla el muchacho común. Se necesita de saber hablar, de saber leer. Tener personalidad, porque en ocasiones tocó tomar decisiones, acciones, voces, soluciones alternativas, ..., por lo que vos debes tener una personalidad lo suficientemente preestablecida para poder tomar las decisiones. Además, debes tener ganas de hacerlo, que es lo más importante”. Luego —continúa Toledo—, se necesita “(...) adoptar técnicas de narración, de juego. Se necesita ser coherente con el mundo en el que se esta jugando; ser coherente

con los personajes; saber utilizar las estrategias, las técnicas de narración, que hacen de las acciones más interesantes. Hacer uso de técnicas de animación: saber gritar, saber en qué momento se dicen las cosas. Y ser muy buen observador: vos sabes cuando el juego esta en caída, observando los jugadores. También debes saber improvisar. ¿Y cómo se desarrollan estas habilidades? Con el tiempo, jugando y leyendo”.

Al preguntarle sobre esas *técnicas de narración* que se deben utilizar en una partida, Miguel Andrés responde: “Se puede narrar en primera persona. Se puede ser un narrador omnisciente, podes narrar a los jugadores hasta lo que piensan los villanos; esta es una estrategia muy épica, porque los jugadores van a resolver las acciones muy obviamente, porque el mal es el mal. Necesitas utilizar juegos de palabras, proyectar el mundo de una manera más fantástica, ...”. Además, señala Toledo: “Debes estar consciente de que tipo de narrador eres. Puedes, simplemente, narrar el entorno, las acciones y reacciones de la gente. O puedes, aún mejor, hacer una narración refinada: «Vos entras al cuarto y adviertes como una ráfaga de viento apaga las velas ...», con la cual creas en la mente del jugador un ambiente (en este caso que está haciendo frío). La mejor técnica de narración es la que haga sentir al jugador frío, miedo, pánico, ... Esta es una narración más delicada, menos densa. Vos podes hasta jugar con los sentimientos del personaje. Otra estrategia, pero más complicada es crear a un personaje, una serie de secretos en su pasado que, a través del camino, del juego se van descubriendo, generando caminos alternos, sorpresas y hasta indignación en el jugador: «¡Yo soy el villano del juego y no me había dado cuenta!»; eso enriquece el juego y lo vuelve no lineal, empujando al jugador a tomar decisiones”.

Finalmente, algo que el master debe tener en cuenta es que: “Hace falta mucha energía para mantener una historia en movimiento, sobre todo si lo haces solo. La energía necesaria para sostener una historia es inmensa y es imposible que un Narrador lo haga sin ayuda. Los jugadores deben formar parte del proceso, ya que son los que añaden el combustible que permite que la historia se mueva. Sólo podrán aportar esta energía si están dirigiendo la historia” [12]. Un buen master incluye a los jugadores dentro de la narración, los convierte en cómplices de la acción, en coautores de una historia que se esta escribiendo en el mismo instante en que se esta jugando. Lo fundamental —según Javier Morcillo— es que: “Un buen master, o director de juego, necesita buenos jugadores y unos buenos jugadores necesitan un buen director”.

3. El cierre

Como vimos en el anterior apartado, un buen director de juego está en todos los lugares del juego: tanto dentro, pendiente de lo que dicen y hacen los jugadores; como por fuera del mismo, pendiente del tiempo transcurrido

desde el inicio, del nivel de energía de los jugadores, ... Es por esta razón que crea ciertas rutinas dentro del juego, como el incluir monstruos y desafíos en momentos en que el juego va *en picada*. Otra rutina que debe implementar, es el cierre.

Si master considera que la historia que se esta narrando aún no se agota, pero que el desempeño de los jugadores ha bajado por el cansancio, puede tomar la decisión de parar la partida. Este *break* en el juego será realizado de mutuo acuerdo con los jugadores, haciéndolo coincidir por lo general con algún descanso de los personajes jugadores (PJs); nunca en mitad de alguna batalla, pues al reiniciarla se perdería ritmo e información sobre cómo iba esta.

Al finalizar la partida, el master debe tomar nota —ya sea mental o escrita— de lo ocurrido hasta el momento: cómo quedaron los personajes (las habilidades adquiridas, su desempeño, los puntos de experiencia ganados, ...), en qué momento de la historia se quedó (se cumplió o no la misión, cuáles enemigos se ha enfrentado, ...), en qué lugar del mundo se encuentran en ese momento (ubicación espacial), cuánto tiempo ha transcurrido de la historia (ubicación temporal), ... Estos elementos serán claves para planificar la continuación de la historia en la siguiente cita, si no se ha acabado, o para iniciar una nueva campaña.

Como lo señala Javier Morcillo, el master “(...) es como un dios mientras juega, pero sabe volver a su lugar de simple mortal cuando el juego acaba”. Es por esto que, continua, “él sabe cuando terminar la partida, por lo que debe procurar que sus jugadores se den cuenta de ello. Es peligroso dejar a una persona metida en ese tipo de atmósfera, es nocivo para todos los implicados. En el momento que el juego termina, deben volver todos juntos a la realidad; un café o una buena charla sobre otro tema, son buenas estrategias para ello”.

NOTAS

[1] Tomado del programa radial *Rompecabezas*, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/>) por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas.cinep.org.co/node/120>.

[2] La principal página de descarga de material relacionado con juegos de rol (hojas de personajes para diferentes juegos de rol, programas lanzadores de dados, manuales de juegos, ...). es Inforol, la cual se puede consultar en la siguiente dirección: <http://www.inforol.com>.

[3] Henry Gamboa, 30 años de edad, Biólogo de la Universidad el Valle. Antiguo jugador de rol. Conoció de la existencia de los juegos de rol por una serie de televisión en la que hablaron de ellos: "(...) no era «Calabozos y Dragones», sino «El superhéroe americano». Allí dieron un capítulo acerca de los juegos de rol y me llamó la atención. Después vino la serie de caricaturas "Calabozos y Dragones". Aunque me llamaba la atención los juegos de rol, no había tenido la posibilidad de jugarlos; hasta pensé que no había de eso aquí". Sólo un año más tarde se enteró que sus amigos de El Perol estaban jugando y se interesó. Comenzó jugando Calabozos y Dragones y luego siguió con Shadow run.

La entrevista a Henry Gamboa se realizó en la ciudad de Cali, el día 20 de septiembre de 2001.

[4] Mauricio Camayo, 32 años de edad, Ingeniero Sistemas de la Universidad del Valle. Es uno de los miembros fundadores del grupo de cuentería oral escénica El Perol, de la Universidad del Valle, al cual pertenece desde 1997. Se le conoce en el mundo de la cuentería como *Ángel*. Laboral actualmente en el Parque Tecnológico del Software (Zona Industrial Arroyohondo - Autopista Cali-Yumbo). Introducido al mundo de los juegos de rol por Cristian Saavedra, un amigo cuentero; hizo su parte introduciendo a su vez a muchos de sus compañeros cuenteros de la universidad, algunos de los cuales fueron informantes de este trabajo.

La entrevista a Mauricio Camayo se realizó en la ciudad de Cali, el día 20 de septiembre de 2001.

[5] Miguel Andrés Toledo, 31 años de edad, estudiante de último semestre de Ingeniería Industrial en la Universidad del Valle. Conoció sobre los juegos de rol en un artículo de la revista *Muy Interesante*; "(...) eso fue a los 16 años. Luego, a los 19, cuando estaba en primer semestre, Mauricio Camayo Ángel, el cuentero-, me habló de ellos, me interesó y pactamos un juego; invitamos a unos amigos y las cosas se dieron. Antes había jugado AD&D (Dungeons & Dragons, segunda edición); pero fue una mala experiencia pues quien nos dirigía no era muy bueno; pero, con Mauricio la cosa fue otra".

Aunque tiene mucha experiencia con los juegos de rol (conocimiento de los diferentes juegos y sus reglas) y son muchos los que ha dirigido, en la actualidad no los juega. Piensa que es una etapa de su vida que ha sido superada; un período al cual le invirtió mucho tiempo y dinero y que, por lo tanto, debe dejar a un lado; sin embargo, se le encuentra frecuentemente en los sitios donde juegan rol los estudiantes de la Universidad del Valle (bajos de la Facultad de Ciencias, la cafetería el CAI y el Café Mulato de Unicentro) o es invitado para que sea master de juegos especiales, torneos o para que aterrice las normas de juegos nuevos (en el mercado). Su vida siempre ha estado ligada a las actividades lúdicas. Antes de los juegos de rol,

era adicto a los juegos de computador (simuladores, juegos de estrategia, juegos de rol, ...) destacándose por sus múltiples hazañas. Además, jugó Magic, llegando a ser uno de los mejores jugadores en Colombia.

La entrevista a Miguel Andrés Toledo se realizó en la ciudad de Cali, el día 16 de abril de 2003.

[6] El dibujo elaborado por Rodrigo Molina, es un claro ejemplo de la estética mixta de los jugadores de rol: posee claros rasgos provenientes del manga japonés (como el cabello en punta y la forma de los ojos) y del comic norteamericano (personajes oscuros, vestidos de negro y con un arma en la mano). ¿No es esto un claro ejemplo de la hipertextualidad a la que apunta este tipo de juegos?

[7] Las tres primeras novelas del mundo de *Stars wars*, pertenecientes al género llamado Space Opera, fueron: *La guerra de las galaxias*, escrita por George Lucas y corresponde al cuarto episodio de la saga; la segunda fue *El imperio contraataca*, escrita por Donald F. Glut y corresponde al quinto episodio; la tercera, *El regreso del Jedi*, fue escrita por James Kahn y corresponde al sexto y último episodio de la saga. Su lectura fue muy popular en Colombia durante la década del 80, cuando fueron reimpresas en español por la Editorial Oveja Negra, Ltda.

[8] Andrés Felipe Rodríguez. 28 años de edad. Ingeniero Industrial de la Universidad Autónoma de Occidente. Perteneció al grupo *El Perol*, de la Universidad del Valle, donde se inició en los juegos de rol. Participó como master del proyecto de *La Ludoteca*, un sitio en ubicado en el barrio Santa Isabel de Cali, donde los amantes de los juegos de rol, de miniaturas, de cartas y de estrategia podían hallar todo lo concerniente a su hobby. Entre los juegos de rol que jugó y dirigió se encuentran *El Señor de los Anillos*, *Star Wars*, *La llamada de Cthulhu* y *Superhéroes Inc.*

La entrevista a Andrés Felipe Rodríguez se realizó en la ciudad de Cali, el día 20 de septiembre de 2001.

[9] Francisco Becerra, profesional de Gobierno y Relaciones Internacionales en la Universidad Externado de Colombia y juega juegos de rol desde 1994. Tomado del programa radial *Rompecabezas*, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/>) y por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente en la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas.cinep.org.co/node/120>.

[10] Ídem.

[11] Javier Morcillo Orbes, 24 años de edad estudiante de último semestre de Psicología de la Universidad del Valle. Master de la nueva generación, que ya se esta forjando su renombre dentro de la comunidad rolera univalluna.

La entrevista a Javier Morcillo se realizó en la ciudad de Cali, el día 8 de noviembre de 2005.

[12] Tomado del artículo: *El Arte de la Narración*. Publicado en la dirección electrónica: http://dreamers.com/elrincondelvampiro/arte_narracion.html.



Apuntes para el análisis de
los juegos de rol como técnica
novedosa de lectura y escritura

APUNTES PARA EL ANÁLISIS DE LOS JUEGOS DE ROL COMO TÉCNICA NOVEDOSA DE LECTURA Y ESCRITURA

“El juego es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente”.

Huizinga (Homo ludens, 1943)

Ver a los juegos de rol como técnica novedosa de lectura y escritura, implica centrar la mirada en el master —aquel jugador a cargo de guiar la historia del juego—, que ya de entrada se vislumbra pleno de habilidades, competencias y estrategias que lo vuelven hábil en relación con la lectura y la escritura. Esta discusión se abordará en el presente capítulo en tres momentos diferentes.

En el primero, abordaré el problema del master como productor, en el sentido en que lo plantea Benjamin: los apuntes de esta parte están orientados a destacar el estatuto particular de este autor-productor, que trabaja con textos verbales, imágenes, el cuerpo, ... Para esto, realizo una revisión de la noción de «escritor operante» (autor-productor: escritor, lector, narrador, dramaturgo) situado al mismo tiempo en «todos los lugares de la obra en curso»: espectador, director, actor, guionista, crítico. Es esta convergencia doble (un autor que trabaja con varios lenguajes y situado en todos los lugares de la obra) lo que confiere al «rolero en calidad de master» propiedades particulares de lectura y escritura: una lectura y escritura de tipo «hipertextual».

Se reflexionará en esta primera parte, además, sobre la condición particular del master como «autor-productor», la cual le confiere a los juegos de rol la condición *poiética* —esto es, de ruptura con las formas heredadas

del leer y el escribir—. Dicha condición (de trabajador de hipertextos, de autor situado en todos los lugares de la obra) lleva un efecto derivado: la compulsión enciclopédica y coleccionista, que lo lleva a constituir una *biblioteca* particular.

En el segundo apartado del texto, abordaré la discusión sobre los juegos de rol como una técnica literaria articulada a la escritura hipertextual, que rompe con las dicotomías dominantes (palabra escritura / palabra hablada, imagen / texto verbal, puesta en escena / lectura, consumo / producción, autor / público, producción / circulación / consumo). Se explicará el concepto de efecto de inmersión y arrobamiento que procura el juego de rol, el cual permite pensar en una «lectura total», esto es, ese estado de cosas en que leer, escribir, dibujar, graficar, actuar, planificar y contemplar la obra en juego ocurre simultánea y convergentemente con la vida misma. Se realizarán comparaciones entre los juegos de rol y otras manifestaciones culturales, posibles antecedentes (precursores) de éstos juegos: a) los cadáveres exquisitos en literatura y pintura; b) las instalaciones y el performance; c) la obra abierta (Eco); d) el teatro épico brechtiano; e) otras formas de texto y de lectura, que forzaban una cierta puesta en escena y una integración de medios (como las esquelas fúnebres de que habla Chartier, las canciones y letras musicales).

Por otro lado, hablaré acerca del problema central de la experimentación dentro de los juegos de rol, en tanto el master *inscribe* (incluye a los jugadores en un mundo y una forma particular de sociabilidades), *escribe* (produce textos), *describe* (procura imágenes y crea situaciones vívidas), *prescribe* (confiere reglas y define normas), *proscribe* (excluye a quienes violan las reglas), *transcribe* (plagia y reutiliza material vívido y otro de diferente naturaleza, en particular lo que provee la cultura de masas) y *reescribe* (transforma la experiencia disponible en obra).

Al final de éste apartado centraré la discusión sobre los juegos de rol como técnica (Benjamin), observándolos como hipertextos (mezcla de textos), hipermedios (mezcla de medios) e hiper-actos (convergencia de puestas en escena y situación del master en todos los lugares de la obra); como una técnica de producción, en la cual converge la escritura de un guión, la preparación de mapas, el uso recursivo de la enciclopedia (biblioteca), la reinención de la experiencia; como una técnica de juego (en el sentido de Maturana) y negación de la muerte (Zizek); como una técnica de lectura y escritura no convencional, que hace uso de estructuras y formas como la secuencia lineal, el rizoma y los laberintos, y como un hiperjuego, que toma distancia de las formas tradicionales del juego de mesa y el juego de azar.

Por último, en el tercer momento del cuerpo de éste ensayo abordaré cómo el master se configura como escritor operante. Esto implica verlo como: un *autor oportunista*, que escribe y reescribe en la situación de lectura; un *autor recursivo*, que integra, usa, utiliza a su conveniencia, todos los recursos disponibles de la experiencia y la biblioteca; un *autor*

planificador, un diseñador de formas, itinerarios y mapas; un *autor guionista*, que hace uso de diversos materiales para escribir la obra; un *autor productor*, que además de crear las condiciones para que la obra se dé, involucra —convierte— al resto de jugadores en guionistas y escritores (co-autores) de la obra; un *escritor operante*, que por medio de la técnica revolucionaria ligada a él —técnica que implica un sumergirse en la lectura, una vida cotidiana literaturalizada, estetizada y tensada por la obra continuada del juego de rol—, desdibuja las fronteras entre las nociones de Autor y Lector.

I

Es el *master* el jugador más llamativo dentro de los juegos de rol. Es una persona extraordinaria y llena de habilidades, que tiene a cargo inventar a partir de un pre-texto y de una manera «verosímil», «coherente», la historia que se va a desarrollar en la partida o juego. Esto implica verlo como un *lector / escritor* en sentido amplio.

Este jugador no es un lector y escritor exclusivamente alfabético; en cuanto a estas prácticas, él va más allá de lo que se puede pensar a simple vista. *Lee*, repasa los textos alfabéticos más interesantes para él, se nutre de su contexto inmediato, se apropia de sus saberes y experiencias previas, para luego hacer algo con esa «lectura»: convertirse en *autor* (escritor/ narrador) de un mundo fantástico, transformándose así en un lector de segundo orden. *Escribe*, crea, recrea, narra, cuenta, inventa el mundo imaginario en el cual jugarán los roleros y el cual arbitrará él mismo, haciendo una escritura de segundo orden. Pero, ¿es apropiado ver el master cómo un lector / escritor de segundo orden?

El lector de primer orden se atiene al texto y los interpreta o co-crea atendiendo a sus competencias, experiencias y disposiciones. El lector de segundo orden, extrema lo que en el primero se presenta de manera incipiente: la posibilidad de convertirse no en co-autor del texto que lee, sino en autor de un nuevo texto, derivado del trabajo de recrear lo leído y lo experimentado en relación con la situación que le exige transformarse en autor. Lectores de segundo orden son, por ejemplo, los profesores que convierten su práctica lectora en «nota de clase», en preparación para la creación de otra obra; un intelectual investigador, que transforma su lectura en condición de creación; un escritor o un guionista, que se dispone permanentemente a transformar en obra lo que lee y lo que experimenta. En otras palabras, el lector de segundo orden transforma la experiencia y el consumo en obra y producción.

Como lector de segundo orden, la lectura del master es más amplia: lee textos alfabéticos, tanto académicos (relacionados con su carrera o con sus saberes escolares previos), como de otro tipo (literatura fantástica, históricos, entre otros); textos de sus experiencias propias (de las experiencias del 'yo') y de su entorno social propio (de la opinión sobre el mundo de los otros, de lo que observa que ocurre a su alrededor, ...). Pero, ¿es posible que ese «leer más amplio» implique más elementos de los previstos? o ¿qué alguno de los tres elementos que considero implicados en la lectura de segundo orden del master —lectura de textos alfabéticos, de experiencias propias y de su entorno social—, realmente no se presente en él?

Es claro hasta ahora, que el master posee un *meta-rol* [1], un rol que esta por encima y por fuera del juego —porque éste se lo exige—: el ser *autor* (escritor / narrador) de un mundo fantástico. Siendo lector de lecturas (de texto, contexto y de experiencia), las moviliza (las jalona, las dinamiza) para crear / narrar / escribir la realidad del juego, convirtiéndolo también en un productor del juego.

Es por esto, que se puede afirmar que los juegos de rol fundan hasta cierto punto un nuevo estatuto de autor y una nueva técnica literaria. En ellos, el master se convierte en un «escritor operante», en un autor-productor: es a la vez un lector / escritor en sentido amplio, un narrador, un dramaturgo, ... La misión de un autor como productor —como lo plantea Walter Benjamin (1934/1975)— no es la de informar, sino la de luchar; no juega a ser espectador sino que interviene activamente dentro de su creación, su realidad; interviene en un mundo que es de carácter hipertextual, pues posee diversos tipos de textos (lecturas textuales, lecturas de contexto, lecturas de experiencia personal) a su disposición para poder escribir y producir el juego. Esto le permite estar situado al mismo tiempo en «todos los lugares de la obra en curso»: es a su vez espectador, director, actor, guionista, crítico, ... Recuérdese, como se indicará más adelante, que Benjamin encontraba en la promesa de poder romper con la división del trabajo y desempeñarse en todo el proceso producción, la forma exacta de subvertir la estructura dominante de la producción capitalista. De ahí que Brecht le resultara la forma exacta del autor-productor; a diferencia del autor burgués, replegado en su reino autoral y su situación de privilegio, que le impide situarse en el conjunto del proceso de producción de la obra.

El master en los juegos de rol toma la función de autor-productor: es el director (autor) de una «obra» que escribe en compañía (de los otros jugadores) y, además, crea las condiciones necesarias para que dicha obra ocurra: dibuja mapas, crea relatos, plantea roles, aplica las reglas, ... Es autor-productor de una obra efímera —a primera vista—, pues después del juego no queda nada de ella; una obra que es montada para ser vivida tan sólo una vez y por aquellos que estuvieron en el momento de su ensamble y puesta en escena; sin embargo, el texto producido (un texto inmaterial) quedará referenciado en la biblioteca particular de cada uno de los jugadores y, por lo tanto, en la del propio master. Pero en este proceso de creación, no debemos

confundir «dirigir» con «producir», puesto que lo primero es más sencillo que lo segundo. Para dirigir se debe conocer mínimamente la historia y las reglas del mundo que se está jugando, tanto que un jugador hábil puede llegar a hacerlo desde un inicio de su vida dentro de éstos juegos. Para producir un juego de rol se necesita algo más que saber dirigir: cierta competencia y capacidad para ordenar y construir un mundo nuevo, dotándolo de coherencia y consistencia estética, verosimilitud y vigor.

Sin embargo, la función de productor del master no se limita tan sólo a “dar las condiciones necesarias para que las cosas ocurran”; él interviene y hace evolucionar los medios de producción, las formas de trabajo y las herramientas. Es de esta manera que los juegos de rol instauran una nueva técnica literaria, una «politécnica» (Benjamin, 1934/1975). Aquí lo politécnico hace referencia al uso de diferentes técnicas en el proceso de producción: uso de mapas, de dibujos, de música, ...

Walter Benjamin en su texto *El autor como productor*, enfatiza en lo siguiente: “(...) el progreso técnico es para el autor como productor la base de su progreso político”. Luego agrega “(...) políticamente lo decisivo no es el pensamiento privado, sino el arte, según una expresión de Brecht, de pensar con las cabezas de otras gentes” (1934/1975). El master es, potencialmente, un autor progresista y progresivo, en el sentido que lo designa Benjamín, pues está situado en una posición que le demanda desarrollar una obra enteramente colaborativa de la que no puede abrogarse el derecho de decir que es su autor. Recrea aquello que los jugadores le ofrecen y con ello modula el mundo del juego. Esta condición constituye una fuente enteramente subversiva de la estructura convencional en que se desarrolla y construye la lectura en la actualidad: el divorcio entre público lector y autor, no termina de resolverse ni siquiera allí donde el autor parece experimentar, consultar o trabajar activamente con su público. En la figura del master, en cambio, se esboza lo que podría llegar a ser una forma de lectura y creación colaborativa, en que leer, escribir, dibujar, ... y vivir les resultan a cada jugador requisitos para poder participar plenamente en la puesta en obra del mundo del juego. Uno puede imaginarse un juego de rol en que los niños leen y examinan sus propias experiencias para contar con recursos para crear el mundo del juego de rol; a diferencia de las actuales circunstancias en que el niño lee en disposición de consumidor y escolar (con el fin de ser examinado y evaluado). Y es que para Benjamin “(...) el lugar del intelectual en la lucha de clases sólo podrá fijarse, o mejor aún elegirse, sobre la base de su posición en el proceso de producción” (1934/1975).

El autor-productor —según Benjamin— lleva a cabo la modificación de formas e instrumentos de producción, en el sentido de una inteligencia progresista; dicha modificación debe estar interesada en liberar los medios productivos y por ello, como diría Benjamin, al servicio de la lucha de clases. Obviamente, el master no constituye y no está encaminado, como el autor-productor de Benjamín, a desarrollar una lucha política y de clases. Sin embargo, importa destacar esta suerte de reorganización radical del lugar del

autor en los juegos de rol, esta necesaria disposición a favorecer una actividad cooperativa de escritura y creación de un mundo imaginado que transforma a los otros jugadores en potenciales master a futuro. Porque un buen master es aquel que, en su actividad, de alguna manera entrena a otros para realizar y adueñarse del andamiaje y conjunto de recursos que colectivamente crean y que él dirige. Podría objetarse y argüirse, contra esta observación, que todo arte procura no sólo sus públicos sino sus futuros creadores, lo cual es sin duda cierto. Sin embargo, lo que me interesa destacar en este dispositivo particular de lectura y escritura que es el juego de rol, es el hecho de que lo que aparece como momentos analítica y funcionalmente diferenciados en otras prácticas de la cultura, el momento del creador, el momento de la obra y el momento y en que se realiza la obra como pieza de lectura y apropiación de un público, en los juegos de rol aparece desplegándose simultáneamente. Esta simultaneidad es la que desafía las formas clásicas del arte, y viene siendo explorada intensivamente por diversas variantes de arte contemporáneo, en particular el *performance*; o en las experimentaciones narrativas hipertextuales en la red Internet. Creo que es justamente éste uno de los aspectos más promisorios de los juegos de rol como dispositivo educativo para estimular la lectura y la escritura. Brecht acuñó el concepto de *transformación funcional*: usar el aparato de producción para crear, para hacer algo con ello, para subvertir las formas hegemónicas a favor de los lectores y de la lectura. Para Benjamin, Brecht “(...) es el primero que ha elevado hasta los intelectuales la exigencia de amplio alcance: no pertrechar el aparato de producción sin, en la medida de lo posible, modificarlo en un sentido socialista. (...) No es deseable una renovación espiritual, tal y como la proclaman los fascistas, sino que habrá que proponer innovaciones técnicas” (1934/1975).

La técnica implica una forma de hacer las cosas; una manera particular de mezclar los elementos para dar pie a algo nuevo. Al respecto, Benjamin propone a la fotografía como ejemplo para trasponerlo a la literatura; ambas deben su extraordinaria prosperidad a la técnica de difusión a la radio y a la prensa ilustrada, pero es la fotografía la que transfigura los elementos que toma (creando una neo-objetividad): “Lo que tenemos que exigir a los fotógrafos es la capacidad de dar a sus tomas la leyenda que las arranque del consumo y del desgaste de la moda, otorgándoles valor de uso revolucionario. Pero esta exigencia será más insistente cuando los escritores nos pongamos a fotografiar” (1934/1975). De ésta manera, el productor de una obra es aquel que hace uso de los aquellos elementos, de aquellos pertrechos que tiene a su alcance para su provecho y el de la obra.

En todo autor políticamente comprometido, según Walter Benjamin (1934/1975), “(...) sus productos tienen que poseer, junto y antes que su carácter de obra, una función organizadora. Y, en modo alguno, debe limitarse su utilidad organizativa a la propagandística. La tendencia sola no basta”. Es aquí donde se encuentra la clave de la técnica propuesta por los juegos de rol: el master como productor organiza una serie de elementos

(unos textos, unos cuerpos, una kinesis, ...), por medio de lo narrativo, de manera particular para que tengan sentido. En cada juego de rol, el master —y a su vez cada jugador— organiza los elementos según la trama de éste, según su cadencia, según lo que hagan los demás jugadores, de una manera única e irrepetible.

Benjamin también nos permite entender la relación magistral (de maestro) del master: “La tendencia es la condición necesaria, pero jamás suficiente, de una función organizadora de las obras. Esta exige además el comportamiento orientador e instructivo del que escribe. Y eso hay que exigirlo hoy más que nunca. Un autor que no enseñe a los escritores, no enseña a nadie. Resulta, pues, decisivo el carácter modelo de la producción, que en, primer lugar, instruye a otros productores en la producción y que, en segundo lugar, es capaz de poner a su disposición un aparato mejorado. Y dicho aparato será tanto mejor cuanto más consumidores lleve a la producción, en una palabra, si está en situación de hacer de los lectores o de los espectadores colaboradores”. (1934/1975). El master enseña a los jugadores, por medio del ejemplo, a ser master, a crear roles: enseña a los neófitos a jugar (cuáles son las reglas, cómo se crean los personajes, cómo son los movimientos, cómo se debe actuar dentro del juego, ...) y a los antiguos a perfeccionar su juego (cómo utilizar y mejorar sus habilidades, ...); su discurso, al igual que su técnica, es absorbido, usado, mediado, copiado, transformado, por los jugadores. De esta manera, dentro de los juegos de rol se va dando un cambio paulatino: de jugador novato, a jugador experto y luego a master (autor y productor). Además, el master instruye a los otros (los jugadores) para que sean también productores de la obra que escriben juntos, a la vez que se nutre de lo producido por éstos lectores como co-autores del relato del rol. Es un rasgo de la técnica instaurada por los juegos de rol, el llevar a los consumidores a la condición de productores, creando de esta manera un aparato mejorado.

El master debe ser consciente de su papel, de su posición en el proceso de producción. Ésta es la única exigencia, que se le puede hacer como autor-productor: “(...) la exigencia de cavilar, de reflexionar sobre su posición en el proceso de producción”. (Benjamin, 1934/1975). En él se presenta una doble convergencia: de ser un autor que trabaja con varios lenguajes y de estar situado en todos los lugares de la obra; esto lo que confiere al “rolero en calidad de master” propiedades particulares de lectura y escritura.

Los juegos de rol plantean una nueva forma de escritura y de lectura, que posee mucha relación con el hipertexto. Para entender esta relación, debo primero definir éste último. En forma genérica, el hipertexto se puede definir —según Jaime Alejandro Rodríguez Ruiz— como “(...) un texto electrónico predispuesto a multitud de enlaces y conexiones con otros textos, donde el trayecto o recorrido de lectura está liberado a los propios intereses del lector de turno”. Pero el lector de hipertexto, además de contar con una libertad de itinerario de navegación, puede convertirse también en

un coautor de la obra; esto se da, según Rodríguez Ruiz, “(...) en la medida en que tiene la posibilidad de hacer sus propias relaciones y de realizar sus propios enlaces, ampliando «a su gusto» el campo contextual de la obra. La «obra», así entendida, requiere diseñarse más como un mapa, como una instrucción de uso, que como un libro en la forma tradicional de concebirlo: cerrado, vinculable sólo a posteriori, definido y formateado «de antemano»” [2]. Ya en ésta definición podemos encontrar características comunes —por no decir similares o hasta iguales—, con aquellas que he señalado como propias de los juegos de rol.

Por su parte, George P. Landow —citado por Rodríguez Ruiz— define hipertexto como “(...) un tipo de texto electrónico no secuencial, constituido por una serie de bloques conectados entre sí por nexos. Estos nexos pueden conectar no sólo bloques internos, sino textos externos, lo que, de un lado, facilita distintos itinerarios para el usuario y, de otro, amplía la capacidad de exploración del contexto” [3]. A lo anterior se debe agregar la posibilidad del lector de interactuar y modificar el texto, ya sea añadiendo nuevos nexos o suprimiendo parte de lo citado.

El master, como los otros jugadores, tienen a mano una serie de textos y de lecturas (lecturas textuales, lecturas de contexto, lecturas de experiencia personal) con los cuales escribir y producir el juego. Pero ésta «escritura hipertextual» reintroduce también el cuerpo, la kinesis, el sonido, la voz, las imágenes, ... superando de esta manera al propio hipertexto. El lugar donde se hace toda esta síntesis, donde se imbrican todos estos elementos, es el cuerpo; de esta manera se da la posibilidad de vivir el medio: el cuerpo viviendo el medio. El juego de rol, como técnica, instaura oportunidades para hacer cosas, crea un espacio determinado donde se puede actuar, vivir lo leído. Ésta condición singular, da contigüidad y superación al hipertexto. Ésta «escritura hipertextual» es una nueva forma literaria que le da un sentido diferente a la experiencia de leer. Una pregunta surge en este momento: ¿Podemos considerar a los juegos de rol como la técnica literaria de los tiempos actuales hipertextuales y digitales? Esta percepción parte de mirar la técnica que instaura éste tipo de juegos.

Aunque es frecuente presentar el panorama actual como una fiera competencia entre las pantallas electrónicas y el texto impreso, en detrimento del último, es posible encontrar confluencias entre ambas formas de expresión de discursos y textos, teniendo como referencia las promesas que Chartier encuentra en el hipertexto, convertido en vehículo no sólo del texto, un texto móvil, sino también de imágenes móviles y fluidas. En el libro *Cultura escrita, literatura e historia*, Roger Chartier (2000) hace una revisión sobre la cultura escrita y el panorama contemporáneo del libro y de la escritura. Al respecto de la disputa entre libro y pantalla, plantea que “en las nuevas pantallas —las de las computadoras— hay muchos textos, y existe una posibilidad cierta de una nueva forma de comunicación, que articula, agrega y vincula textos, imágenes y sonidos. Así pues, la cultura textual resiste, o mejor dicho se fortalece, en el mundo de los nuevos medios

de comunicación” (p. 19-20).

Si entendemos los juegos de rol como una suerte de hipertexto que compromete la puesta en escena del cuerpo —lo que lo transforma en un hipertexto incorporado o corporalizado, una ventaja respecto al hipertexto digital—, entonces también constituye una amenaza... Así como en su tiempo el periódico amenazó a la novela para, con el correr de los días, terminar confluyendo (Vg. novelas por entrega distribuidas en el periódico y, viceversa, literatura periodística transformada en literatura más o menos reconocida, como ocurre con el periodismo literario y el nuevo periodismo); los juegos de rol potencialmente podrían minar las bases históricas en que está edificada la lectura literaria, esto es, la diferencia abismal entre público y autor, transformando en autores activos e incorporados a los dóciles lectores del pasado, y desanclando la práctica de la lectura de su subordinación al texto.

La técnica de los juegos de rol se basa en la lógica hipertextual: es la suma de muchos «textos»/lexias (lecturas textuales, lecturas de contexto, lecturas de experiencia personal), unidas por un discurso que hace las veces de nexo y que es netamente narrativo; además, abarca, hace uso de otros lenguajes (cuerpo, kinesis, sonido, voz, música, imagen, ...) para comunicar, para narrar, ..., para producir la obra. Éstas características, que son propias de los juegos de rol, son la limitación de la lectura tradicional (de la concepción hegemónica del leer).

¿Pero, qué otras semejanzas existen entre los hipertextos y los juegos de rol? Al respecto, Roger Chartier (2000) plantea tres puntos novedosos en el texto electrónico (en el hipertexto), que pueden ser aplicables a ésta manifestación cultural:

1. *Escritura en el texto*: “(...) ahora, con la representación electrónica del texto, existe la posibilidad de someter el texto recibido a las decisiones propias del lector para cortar, desplazar, cambiar el orden, introducir su propia escritura, etc. Se puede entonces escribir en el texto o rescribirlo” (p. 205). Tanto en el hipertexto como en los juegos de rol, se presenta la posibilidad de una escritura inmediata, en tiempo real, sobre el material producido.
2. *Posibilidad de escribir en la biblioteca*: Por efecto de la simultaneidad de la transmisión electrónica, el momento de la escritura podría ser el momento mismo de la lectura, sin mediaciones ni intermediarios. “De esta manera se puede escribir en la biblioteca; y por biblioteca me refiero al conjunto de los textos acumulados” (p. 206). Esto plantea la necesidad de existencia de una biblioteca particular en los juegos de rol, una *biblioteca del master*, donde se encuentren los insumos mínimos y necesarios para la producción de los textos.
3. *Biblioteca universal*: “(...) la posibilidad de la biblioteca universal entendiendo por esto que, si cada uno de los textos escritos o impresos del patrimonio textual es transformado en un texto electrónico, no hay razón

por la cual no se pueda promover la disponibilidad del patrimonio textual a través de la transmisión electrónica” (p. 206). Pero en los juegos de rol, se plantea la posibilidad de una transmisión verbal de la experiencia, de los textos.

Turkle, en su libro *La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era del Internet* (1995), nos presenta un claro ejemplo de texto hipertextual, donde aparece un autor que está en todas partes: *los juegos de computador para múltiples usuarios* o MUD, (Multi-User Domains - Dominios para Múltiples Usuarios). Éste tipo de juegos de rol hace uso de diferentes clases de software, que le permiten a los jugadores situarse en espacios virtuales en los que son capaces de navegar, conversar y construir mundos; espacios virtuales donde se convierten en autores y productores de nuevos relatos, mientras están resguardados en la comodidad de su casa desarrollando su rol a distancia. Los MUD en su mayoría están basados en texto y tienen la particularidad, según Turkle, de crear “(...) una nueva forma de literatura escrita en colaboración. Los jugadores de MUD son autores de MUD, y son creadores además de consumidores de contenido mediático. En este sentido, participar en un MUD tiene mucho en común con la escritura de guiones, el arte de la actuación, el teatro de calle, el teatro improvisado —e incluso la commedia dell’ arte—. (...) Mientras los jugadores participan, se convierten en autores no sólo de texto sino de ellos mismos, construyendo nuevos 'yos' a través de la interacción social” (Turkle, 1995, p. 17-22).

Para centrarse en una historia de la lectura y de lo escrito, y ya no del libro, Roger Chartier plantea que habría que superar dos limitaciones. “La primera es que en la tradición de la historia de la literatura, y más allá de la historia de la literatura, muchos trabajos sobre los textos han olvidado que éstos no existen fuera de una materialidad que les da existencia. Esta materialidad generalmente es un objeto, un manuscrito o un impreso, pero también puede ser una forma de representación del texto sobre el escenario, una forma de transmisión vinculada a las prácticas de la oralidad: recitar un texto, leerlo en voz alta, etc.”. Este enfoque ha logrado «sacar» a la lectura del texto, pues “(...) la lectura no es ya concebida como resultado de un funcionamiento lingüístico puro, sino como el resultado de la interacción entre un texto y un lector” (p. 36); una relación dialéctica o dialógica, en la cual es importante la forma en que se presenta el texto. Entonces, ¿cuál es la materialidad en la que descansa la obra surgida en los juegos del rol? En los juegos netamente narrativos (o de mesa) la obra existe, se produce, se desarrolla, se vive, en y a través de la palabra; su existencia está vinculada a la oralidad, a la teatralidad, a lo gestual, a lo kinético (en los juegos mas teatrales),... pero también puede estar vinculada a lo escrito, dado que algunos master escriben breves guiones (guías no lineales) antes de la partida. En los juego en red (MUD) la materialidad de la obra es el texto digital, del cual todos los participantes son co-autores; el software especializado (el soporte digital) permitirá, además, situarse en espacios virtuales en los que los jugadores (entre los que se encuentra el mismo

master) son capaces de navegar, conversar (chatear), escribir, construir mundos, ... ser autores de nuevos relatos, historias, obras, ... Luego de la partida dichos textos (ya sean reales, digitales u orales) pasarán a ser parte de la biblioteca particular de cada jugador (y del propio master).

La siguiente limitación planteada por Chartier, y que se vincula a la anterior, es que “(...) se hace abstracción no del texto, sino del lector. Cuando he dicho que las formas del texto (orales, escritas o dramáticas) importan en la construcción del sentido, no es menos importante el papel del lector en este acto de producción cultural”. Este es un lector abstracto, “(...) un lector que de hecho universaliza la posición o la capacidad de lectura del lector profesional del siglo XX” (p.38). Es el lector el que crea la lectura y, por ende, el que le hace ciertas exigencia y la transforma en lo que él desea.

Han existido varios momentos clave en la historia del libro “(...) por una parte, la invención del código en los siglos II, III y IV de la era cristiana y, por otra, la invención de un nuevo soporte del texto, la pantalla, otra forma de libro, pues puede hablarse también del libro electrónico. La tercera línea de transformaciones tiene que ver con la historia de la lectura: sus prácticas, sus diversos cambios y momentos de transformación” (p. 48). Y los juegos de rol se presentan como parte de esto último: como un ejemplo de los cambios, de la evolución de la historia del libro y de las lecturas.

La transformación de la forma del libro implica, o ha implicado, una transformación en la forma de leer y, además, una transformación en la relación entre el lector y el texto. El estar en la era del hipertexto, del texto electrónico que domina la pantalla, implica que las formas de leer tiendan también a ser hipertextuales: la imbricación de diversos textos (lecturas, imágenes, música, sonidos, palabra oral, ...). Y en éste sentido, los juegos de rol van más allá de los hipertextos: involucran, como hemos visto, diversos textos, pero además involucran el cuerpo y su relación con el espacio; cómo se narra a medida que se mueve, a medida que se interpreta (kinesis), ... Esto le da al master, en su calidad de autor-productor, un espacio con nuevo margen de libertad.

La nueva forma literaria que instaura los juegos de rol implica un acto creativo, un acto poético (de *poesis*), en el cual fundar una cierta autonomía de lector-autor. Lo que desde una perspectiva platónica (Benjamín, 1934) resulta peligroso, puesto que la actividad poética liberada amenaza las formas existentes de gobierno, en la actualidad puede constituirse en una promesa transformadora, en una ruptura con las formas establecidas y heredadas de lectura y escritura.

El debate sobre el peligro que suscitan las nuevas formas y formatos de escritura, era ya un tema manejado en la Grecia clásica. La expulsión de los poetas de la República platónica es el signo de la búsqueda de nuevas fórmulas del conocimiento permitidas ahora por el soporte de la escritura —plantea Eric A. Havelock en su libro *La musa aprende a escribir* (1996)—.

Los poetas habían almacenado el conocimiento en sus obras, creando una tradición que se basaba en la oralidad; ahora era el turno de los filósofos. Con ellos, el conocimiento se desplaza de la tradición a la especulación, a la reflexión crítica, que se ve sustentada gracias a la escritura. La poesía había quedado así relegada a la posición de mera diversión.

Para entender los juegos de rol como manifestación cultural de una época determinada, no importa la discusión acerca de la forma y el contenido, sino centrar la mirada en la técnica de que hace uso; una técnica que implica una ruptura en cuanto a la historia de los textos literarios y de los hipertextos, colocando a los juegos de rol como una nueva forma de lectura, de escritura, que va más allá del texto tradicional y del mismo hipertexto.

“No siempre hubo novelas en el pasado, y no siempre tendrá que haberlas; no siempre tragedias; no siempre el gran epos (...)”, plantea Walter Benjamin (1934). Así pues, no siempre hubo libros y no es necesario que existan en un futuro, por lo menos de la manera en que los conocemos. El libro es sólo uno de los tantos soportes que ha tenido la escritura; un soporte que significó un avance tecnológico extraordinario, comparable sólo al que actualmente se está viviendo con la informática. Al respecto Francisco Aguadero, en su libro *La sociedad de la información*, nos dice: “En realidad, el desarrollo tecnológico no es nuevo; es un proceso social; y como tal, no termina. Se inició con el hombre en la prehistoria... Ahora bien, no cabe ninguna duda de que la cantidad de cambios tecnológicos acaecidos en las últimas décadas en torno a las tecnologías de la información y la comunicación, principalmente, incitan a la historia a que los juzgue, sobre qué tiene realmente de revolución tecnológica, una vez que con perspectiva histórica se pueda analizar el grado de impacto y asimilación producido en la sociedad” [4].

Frente a los cambios tecnológicos en la escritura y en la lectura, siempre se ha presentado una novofobia o misoneísmo. Un ejemplo de ello se puede ver en la Grecia Clásica, donde personalidades de la talla de Platón rechazaron la escritura, la cultura basada en el libro, en tanto que los sofistas se convirtieron en los abanderados de la nueva tecnología, la cual reemplazaría a la cultura oral. Como plantea Roger Chartier en el texto titulado *El concepto del lector moderno* [5], de igual manera hubo un desprecio ante la aparición de la imprenta, por la supuesta democratización cultural que iba a generar dicho invento: “Duraderamente en los siglos XVI y XVII se opuso a la alabanza de la invención de Gutenberg, las quejas contra las corrupciones que había introducido. Tanto los autores fieles a un modelo aristocrático de la escritura como los eruditos de la «*Respublica litteratorum*» despreciaban el negocio de los libreros y la publicación impresa de los textos, porque según ellos, corrumpían a la vez la integridad de las obras, deformadas por los yerros y gazapos los componedores y correctores ignorantes, la ética literaria, destruida por la codicia, la avidez y las piraterías de los editores, y, finalmente, el sentido mismo de los textos, comprados y leídos por lectores incapaces de entenderlos. Los aristócratas y

los eruditos preferían la circulación manuscrita de las obras porque destinaba los textos sólo a los que podían apreciarlos o comprenderlos, y porque expresaba la ética de obligaciones recíprocas que caracterizaba tanto la urbanidad nobiliaria como las prácticas intelectuales eruditas”. La resistencia al cambio fue sustantiva. Frente a esta novofobia, algunos autores como Juan Cruz —director de la Editorial Alfaguara—, plantean: “puedo imaginarme un futuro sin libros de papel, pero no sin libros”, o como Umberto Eco, que al respecto dice: “estoy seguro de que las nuevas tecnologías volverán obsoletos muchos tipos de libros” [6]. Este apego a los manuscritos, ¿acaso no nos recuerda posiciones actuales de aquellos que tiene una actitud de cerrada oposición a los cambios tecnológicos (entre ellos los electrónicos y digitales) en materia de soporte de la escritura?

Ahora regresemos nuevamente a la figura del master y a sus características. Para entender de dónde provienen sus capacidades y habilidades, es clave comprender antes el concepto de *habitus* utilizado Bourdieu. Éste autor lo define como “el sistema de disposiciones durables, estructuras estructuradas predispuestas a funcionar como estructuras estructurantes, o sea, como principio que genera y estructura las prácticas y las representaciones que pueden ser objetivamente reglamentadas y reguladas, sin que por esto sean el producto de obediencia a las reglas objetivamente adaptadas a un fin, sin que se tenga necesidad de proyección consciente de este fin o del dominio de los operaciones para alcanzarlo, pero siendo al mismo tiempo colectivamente orquestadas sin ser el producto de la acción organizadora de un maestro” (Bourdieu, 1972). Los *habitus* se forman cuando los individuos internalizan las estructuras objetivas de las cuales hacen parte, cuando de manera inconsciente internalizan las estructuras objetivas de su cultura. De ésta manera, dicha categoría se ofrece a ser una especie de agente que trata de establecer una relación (de negociación) entre la estructura social y el sujeto. Además, el *habitus* se refiere a la interiorización de normas, valores, comportamientos, que se vuelven automáticos en los individuos al no poder reflexionar sobre ellos; de esta manera preside la elección estética (el *gusto estético*) y se relaciona con el *capital cultural*. Esto nos permite entender por qué en el master existe una especialización en cuanto a la lectura y la escritura, al punto de llevarlo de ser mero jugador a configurarse como autor-productor del juego, pues dichas prácticas se han configurado en ellos como *habitus*, se han internalizado en ellos.

En cuanto al concepto de *capital cultural*, en el libro *La distinción* (Bourdieu, 1998) las nociones de *capital cultural* y *gusto estético*, son consideradas por el autor como bases para medir el tipo de elecciones —en cuanto a lo estético—, que hace un sujeto a partir de su escolaridad y de su nivel socioeconómico. De esta manera, los insumos culturales propios de cada clase o sector social, son adquiridos por tradición familiar, por la grado de escolaridad previa o por las vivencias (individuales o grupales). Según Bourdieu, el hacer parte de una estructura social y estar ubicado en un

determinado sitio en la escala determina nuestros gustos estéticos; por tanto, estos últimos son determinados por el capital cultural y la ubicación en la sociedad. Entonces, estos conceptos influyen en la elección y el privilegio de ciertas lecturas (de texto, contexto y de experiencia), y, por lo tanto, se presentan en los juegos de rol haciendo más «hábiles» para el desempeño en el juego al master, puesto es éste quien posee un mayor capital cultural. Sin embargo, dicho capital debe estar organizado, clasificado, para que sirva de insumo principal de las labores de dirección del juego.

En el presente se nos presenta como una obsesión, o como una preocupación, tener recogido, organizado y clasificado nuestro patrimonio escrito. “(...) en el presente la tensión entre la obsesión o la preocupación por el exceso y, por otro lado, la necesidad de una recolección del patrimonio escrito —según plantea Roger Chartier (2000)—, pueden conducir a posiciones diversas, a prácticas diversas. Desde el siglo XVI, toda la reflexión sobre los instrumentos que permiten la conservación y organización de este patrimonio gira en torno a las bibliotecas (y ahora también muchos de los debates se refieren a ellas), que son el receptáculo natural de este patrimonio escrito. Pero más allá de la biblioteca tenemos todas las formas de producción escrita sobre la cultura escrita cuya intención es la exhaustividad: catálogos, bibliografías y todas esas colecciones que en el siglo XVIII, y aun antes, ya entrando el siglo XVI, se llamaron «bibliotecas» y que no eran lugares o edificios, sino colecciones de autores, de títulos, de textos” (p. 31-32).

Como hemos visto, esta necesidad de organización para una próxima consulta, o para una próxima referencia, es también necesidad del master. En su trabajo como autor-productor, éste último debe partir de aquello que conoce para poder solucionar las dificultades que se le presentan. Este proceso se llama *inferencia* y está basada en nuestra capacidad inherente para reconocer similitudes o recordar acontecimientos pasados. Según Stephanie Thornton (1998), “un aspecto esencial de los procesos de inferencia cotidiana es que dependen de la información que ya tiene el individuo. En efecto, son mecanismos para extrapolar a partir de la experiencia”. Es de aquí que surge la necesidad en el master de organizar su propia *biblioteca*.

Cada director de juego debe haber creado un *ambiente* de lectura particular en el cual clasificar, organizar, sus textos; dicho lugar es la *biblioteca del master*. Al hablar de «biblioteca», no sólo me refiero a un lugar físico en el cual éste puede hallar la materia prima para su *escritura*; este puede o no existir, según cada caso. La biblioteca del master se refiere más a aquellos *libros*, reales o no, donde el maestro del juego *lee*: textos de diverso tipo (alfabéticos o no), experiencia personal, *lecturas* del mundo social, ... Dicha biblioteca es un ambiente virtual que conforma con sus *lecturas* previas, que luego son transformadas para *escribir*, *narrar* y *producir* el mundo fantástico. Existe dentro de ésta un centro que está anclado en los juegos de rol y que es nutrido por las otras lecturas / escrituras / narraciones.

Es decir, tal y como en el master se desancla la escritura y la lectura del texto propiamente dicho, también habrá de ampliarse lo que entendemos por biblioteca o fuente de recursos del master para crear.

El escritor clásico cuenta con su biblioteca y su experiencia como recursos esenciales para la creación. Además de un conjunto de instancias institucionales que le permiten crear, recursos financieros de las editoriales, legislación de derechos de autor, premios y reconocimientos a su obra, una comunidad especializada de críticos, la comunidad de escritores y de lectores, ..., el autor contemporáneo suele hablar de su pasado lector como fuente indispensable de su propia creación y, en algún grado, apela a su propia experiencia o la de su generación para explicar el conjunto de su propia obra. Pero los recursos del master, la *biblioteca del master*, incluye un repertorio muy diverso y dispar de bienes: no sólo libros, sino sobre todo un banco amplio de imágenes (imaginadas o consultadas) de que disponer a la hora de construir el mundo del juego. La experiencia como espectador de cine y televisión le servirá para edificar ese mundo más o menos verosímil para el resto de jugadores. También contarán sus habilidades narrativas y actorales (nótese que en la Universidad del Valle fueron los cuenteros los que jalonaron y extendieron el universo de los juegos de rol). Y las habilidades expresivas del cuerpo son clave. Es decir, el repertorio de recursos disponibles para la escenificación de un mundo desborda, por todos los lados, los puramente textos verbales escritos. La «biblioteca» del master se organiza en torno a los requerimientos cada vez más exigentes de su propio rol. Ver determinadas películas, atender ciertos comics, observar un lugar particularmente enigmático de la ciudad, atender la voz, gestos y comportamiento corporal de alguna persona de la calle, son —potencialmente— recursos de su trabajo o meta-rol.

II

Frente al surgimiento de la escritura como nuevo sustento de la oralidad, surgieron en la Grecia clásica voces que lamentaron la pérdida de las prácticas sociales de memorización tradicional posibilitadas por la poesía, prácticas que presentaban como instrumento para establecer una tradición cultural (Havelock, 1996). A pesar de las quejas y las *satanizaciones*, estas dos prácticas (la oralidad y la escritura) sobrevivieron en la Grecia clásica cerca de cuatro siglos, cada una con una función determinada: la oralidad como memorización-diversión-acción y la escritura como sustento de la

oralidad, como ornamento.

Es muy común hoy escuchar discursos, similares a los de la Grecia clásica, que lamentan la pérdida de la «edad de oro de la lectura y del libro», voces inocentes que desconocen o desvirtúan esa multiplicidad de otras prácticas de lectura y escritura que no son necesariamente cultas o «legítimas» (hegemónicamente hablando). Estas nuevas prácticas existen subterráneamente, ganando poco a poco su espacio y su legitimidad a través de la copia de la cultura textual impresa y creando sus propias técnicas. Chartier (2000) plantea que “contra toda la nostalgia de una edad de oro, real o imaginaria, hay que medir, analizar y entender el conjunto de estas prácticas de lectura y de estos textos que no son precisamente lo que se llama literatura. Hay que dejar atrás la nostalgia (literaria o política) y atender el hecho de que ahora se lee más que antes, sin olvidar que la producción de textos impresos es más importante hoy que a comienzos del siglo XX” (p. 178). Los juegos de rol se inscriben dentro de éstas nuevas formas de lectura y de escritura, planteándose como una técnica literaria de ruptura que se articula en las características de los tiempos actuales (hipertextuales y digitales).

Roger Chartier (2000), reflexionando a partir de la Revolución francesa, plantea la existencia de tres realidades de las revoluciones (en este caso literarias), las cuales nos permiten pensar a los juegos de rol como una técnica revolucionaria:

1. *Ruptura con el pasado*: tras la revolución francesa, “se impuso una idea de fundación radicalmente nueva, de un surgimiento que se destaca de todo el pasado acumulado”. Cada revolución se piensa como una nueva era, como una ruptura tajante con lo que había antes. Los juegos de rol rompen con la visión hegemónica de «texto escrito», con una tradición de más de dos mil años de cultura escrita proponiendo otra forma de abordar, de ver, de vivir lo escrito (permitiendo una escritura que se vuelve cuerpo, que se vuelve vivencia, kinesis, ...).
2. *Búsqueda de los precursores*: “(...) lo que es un poco contradictorio con la primera idea: constituir en ese pasado rechazado lo que la revolución inició. A la vez hay una diferencia radical, un surgimiento indiscutible. Además, en el pasado anulado y borrado hay elementos que perfilan al evento mismo”. En toda revolución existe elementos que la vinculan con el pasado; pero a la vez se presenta una superación de dicho pasado. Y como hemos visto de esto no es ajeno los juegos de rol, que encuentran dentro de la cultura de masas a sus precursores (la poesía, los cadáveres exquisitos, las instalaciones, el performance, la obra abierta, el teatro épico brechtiano y el hipertexto, entre otros) en los cuales se basa y que a su vez supera al hacer uso de nuevas técnicas (elementos de la técnica propuesta por los juegos de rol).
3. *Vinculación con la evolución histórica*: “(...) la Revolución mantiene una vinculación particular con la evolución histórica de las prácticas y de

los discursos”. Existe una vinculación con prácticas literarias del pasado, que le anteceden y que, de una u otra forma, anticipaban la necesidad de los juegos de rol (como técnica) tal y como los conocemos.

Lo anterior nos debe permitir dejar de ver a la Revolución como el momento fundador pensado por sus iniciadores. Ella está atravesada por discursos que inician con ella, acaban con ella o que la abarcan. De esta manera, la revolución y sus resultados implican procesos de larga duración: no ocurre de la noche a la mañana, ni posee una duración precisa; no define una innovación particular y sus consecuencias son visibles tras mucho tiempo. Como lo plantea Chartier, una revolución “(...) es ante todo una aculturación en un doble sentido: impone una nueva ideología en lugar de las viejas creencias y comportamientos, y es una aculturación que permitirá a los más humildes, a los más pobre, a los más numerosos, acceder a la cultura. A esto se vincula la invención de nuevas prácticas de lectura o de un nuevo contenido impuesto a las antiguas” (p. 169). ¿Será posible que el hipertexto, así como los juegos de rol, se plantee como una técnica que legitime esas otras formas de leer y de escribir y que posibilitan el acceso democrático y subversivo a la cultura a un gran número de jóvenes?

La revolución que propone el texto electrónico, y en la cual se inscribe los juegos de rol, es una revolución de la técnica de producción y reproducción de los textos, del apoyo del escrito y de las prácticas de lectura. Para Chartier (2002) tres características fundamentales la determinan, características que transforman profundamente nuestra relación con la cultura escrita: “En primer lugar, la representación electrónica del escrito modifica radicalmente el concepto de contexto y, del golpe, el proceso mismo de la construcción del sentido. Substituye a la contigüidad física que se acerca a los distintos textos copiados o impresos en un mismo libro o una misma publicación periódica, su distribución móvil en las arquitecturas lógicas que encargan las bases de datos y las colecciones convertidas. Por otra parte, redefine la materialidad de las obras porque desenreda el vínculo inmediatamente visible que une el texto y el objeto que lo contiene y que da al lector, y no al autor o al editor, el control sobre la composición, el reparto y la aparición misma de las unidades textuales que quiere leer. Es así todo el sistema de percepción y manejo de los textos que se encuentra trastornado. Por último, al leer sobre pantalla, el lector contemporáneo encuentra algo de la postura del lector de la Antigüedad, pero —y la diferencia es grande— lee un rodillo que se desarrolla verticalmente en general y que se encuentra dotado con todas las localizaciones propias a la forma que es la del libro desde los primeros siglos de la era cristiana: paginación, índice, tablas, etc.”.

Hasta el momento me he atrevido a denominar a la lectura realizada por roleros dentro de los juegos de rol, y en especial la del master, como «amplia» por el hecho de hacer uso, por nutrirse, de diferentes «textos»: no sólo de los alfabéticos (ya sea en formato libro impreso o digital), sino también de otros provenientes de su contexto (lo que se observa, lo que ve hacer a otros jugadores) y de su experiencia (los saberes provenientes de sus

vivencias, de su capital cultural). Es, como he planteado, una «lectura» de textos escritos y virtuales, de experiencias personales, de fragmentos de películas, de imágenes, de mapas, ... Sin embargo, debemos tener en cuenta que las imágenes no son textos discursivos y, por tanto, no pueden leerse con la misma lógica de los textos. Según Chartier (2000) esto “(...) puede entenderse como una metáfora, pero sin olvidar que no es una lectura, sino una «lectura» organizada o pensada según los mismos procedimientos y las mismas técnicas de la lectura de un texto pero con un objeto distinto”. Y es claro para éste autor que durante las década del sesenta y setenta se abusó del término *leer* y del término *lectura*: según las referencias de esos años se «leía» todas las cosas: paisajes, imágenes, sociedades, ... “Para entendernos —continúa Chartier—, puede utilizarse el término pero con la idea fundamental de que las lecturas de un texto pertenecen al mundo de las prácticas discursivas y no es igual a la «lectura» de una imagen, de un rito o de un paisaje pues, efecto, aquí las técnicas y los procedimientos son de otra naturaleza. Me parece así que, contra la «textualización» de toda la cultura, debemos mantener la especificidad de la lectura como una práctica que se ejerce frente a textos y analizar sus formas propias” (p. 200). Esta aclaración es clave para hacer diferencia entre las lecturas que se apropian de textos y otras apropiaciones a partir de otros soportes (como imágenes, recuerdos, anécdotas, ...), que por tanto no son desciframientos discursivos sino de otro tipo. De esta manera, la lectura en los juegos de rol un nivel más allá: es una lectura amplia que hace uso del desciframiento discursivo tradicional y del desciframiento semiótico de imágenes, rostros, situaciones, colores, olores, ...

Ante la oposición pantalla / imágenes, libros / textos que se presenta en los hipertextos, según Roger Chartier (2000), “(...) han sucedido al menos dos cosas diversas: por un lado, se considera que el texto tiene una forma material que le da forma de imagen y, por otro, que la recepción de los textos se ha transformado cuando no es ya la lectura de un libro, sino la lectura frente a una pantalla.” (p. 205). Los juegos son un nuevo medio hipertextual; se vuelven hipertextos en el momento de hacer uso de materiales de diferente índole, de diferente origen, en su proceso de producción. Pero a diferencia del hipertexto «tradicional» —y lo colocó entre comillas pues, aunque se continua definiendo, tenemos una idea general de lo que es o no hipertextual—, al hablar de «pantalla» no sólo me refiero a la del computador, en la cual los jugadores de MUD leen, observan el transcurrir de la partida; «pantalla» en los juegos de rol también puede ser la de la imaginación (la de los procesos mentales que ocurren al interior de cada jugador), lo que sucede en todos los juegos, o puede referirse al transcurrir de la vida misma. De esta manera, los juegos de rol superan al hipertexto.

Este cambio de formato en la escritura implica un nuevo tipo de lectura y, por lo tanto, unas nuevas relaciones entre el autor y el lector. En el texto *Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique*, ponencia ofrecida por Roger Chartier en el marco del Coloquio *Pantallas y redes: ¿hacia una*

transformación de la escritura?, éste autor nos dice al respecto: “La muerte del lector y la desaparición de la lectura se piensan como la consecuencia ineludible de la civilización de la pantalla, del triunfo de las imágenes y de la comunicación electrónica. (...) A la antigua oposición entre, de un lado, el libro, el escrito, la lectura y, del otro, la pantalla y la imagen, se substituyen una nueva situación que propone un nuevo apoyo a la cultura escrita y una nueva forma al libro. De allí, el vínculo muy paradójico establecido entre la omnipresencia del escrito en nuestras sociedades y el tema obsesivo de la desaparición del libro y la muerte del lector. Incluir esta contradicción supone llevar la mirada atrás y medir los efectos de las anteriores revoluciones que afectaron a los apoyos de la cultura escrita”. Los juegos de rol, como escritura hipertextual, son el resultado de un proceso histórico en la relación entre lectura y escritura, entre las formas de leer y de escribir; en la relación del lector, el escritor, el productor, ... Como lo plantea Chartier, es probable que el proceso de sustitución entre el libro escrito, tal cual lo conocemos en sus distintas formas (libro, revista, diario y electrónico) ya se este ando; pero no hay que llorar una pérdida, sino aprovechar esa coexistencia —como la que vivió la oralidad y la escritura en la antigua Grecia—, “(...) que no será inevitablemente pacífica, entre las dos formas del libro y los tres métodos de inscripción y comunicación de los textos: la escritura manuscrita, la publicación impresa, la textualidad electrónica. Esta hipótesis es sin duda más razonable que los lamentos sobre la irremediable pérdida de la cultura escrita o los entusiasmos sin prudencia que anunciaban la entrada inmediata en una nueva era de la comunicación.” (Chartier, 2002). Y es que ésta coexistencia permitirá el surgimiento de nuevas formas de construcción del discurso, de las que es ejemplo los juegos de rol. Hacia allí es donde debemos mirar: reflexionar más acerca de las posibilidades que ésta relación permite y posibilitará.

Entre las dificultades (o las posibilidades) que el libro electrónico —y, por tanto, los juegos de rol— nos brinda se encuentra la oportunidad de organizar un sinnúmero de elementos (textos, imágenes, videos, música, sonidos, palabra oral, ...), algunos de los cuales el libro tradicional —tecnología que conocemos y en la cual todavía nos movemos— distribuye de manera necesariamente lineal y secuencial. “El hipertexto y la hiperlectura, que permite y produce, transforman las relaciones posibles entre las imágenes, los sonidos y los textos asociados de manera no lineal por las conexiones electrónicas [yo las ampliaría nombrándolas como “virtuales”, puesto que la virtualidad permite poner en relación procesos intrapsíquicos como los que he señalado en el master], así como las conexiones realizables entre textos fluidos en sus contornos y en número prácticamente ilimitado. En este mundo textual sin fronteras, el concepto esencial se vuelve el del vínculo [el link, el hipervínculo], pensado como la operación que pone en relación las unidades textuales recortadas para la lectura” (Chartier, 2002). Así los juegos de rol nos muestran un texto

construido a partir de elementos vinculados (relacionados) a través del «link» que posibilita la narración, en la que participan tanto el master (como autor y productor) y el resto de jugadores (como coautores).

La comunicación —virtual o real— entre el autor y sus lectores, transformados en coautores de un libro nunca cerrado (finalizado) pero seguido por sus comentarios y sus intervenciones, hace posible una relación que las problemas propios de la edición impresa volvíen difíciles. Sin embargo, plantea Chartier (2002), “la perspectiva de una relación más inmediata, más dialógica entre la obra y su lectura es seductora, pero no debe hacer olvidar que los lectores (y coautores) potenciales de los libros electrónicos son aún minoritarios”, cosa que no sucede en el texto que se escribe en los juegos de rol narrativos, que es netamente inmediato.

En conclusión, “el nuevo apoyo del escrito no significa el final del libro o la muerte del lector. Todo, quizá. Pero impone una redistribución de los papeles en la economía de la escritura, la competencia (o la complementariedad) entre distintos apoyos de los discursos y una nueva relación, tanto la física como intelectual y estética, con el mundo de los textos” (Chartier, 2002).

En un fragmento del libro *Borges oral “El libro”* (1978) —citado por Roger Chartier (2000)— se hace una clara defensa de la oralidad primaria: “Los antiguos no profesaban nuestro culto del libro; veían en el libro un sucedáneo de la palabra oral. Aquella frase que se cita siempre: *Scripta manet verba volant*, no significa que la palabra oral sea efímera, sino que la palabra escrita es algo duradero y muerto. En cambio, la palabra oral tiene algo de alado, de liviano; alado y sagrado, como dijo Platón” (p. 9). El poder del lenguaje para los griegos anteriores a la escritura se encontraba en la oralidad, en la posibilidad de revivir en cada recitación, en cada repetición, esas formulas mágicas que reviven los hechos del pasado ligándolos con un presente. Y dicho poder de la palabra-viva (vivida, vívida), de la palabra encarnada, hecha cuerpo, es el que retoma los juegos de rol.

Tal vez los jugadores de rol no posean una memoria tan prodigiosa como la de los mnemones, aquellos empleados públicos de la antigua Grecia, que tenían como función la memorización de la historia y la cultura. Sin embargo, al igual que ellos su palabra está ligada a un acto poético, que atraviesa la experiencia corporal.

Al instaurarse como una nueva técnica literaria, los juegos de rol rompen con las dicotomías dominantes: palabra escrita (escritura) / palabra hablada (oralidad), imagen / texto verbal, puesta en escena / lectura, consumo / producción, autor / público, producción / circulación / consumo, lectura / cuerpo. Y es justo aquí en donde reside el potencial progresista de esta técnica, en el sentido benjaminiano del término.

Es claro que la escritura da cuerpo a la oralidad, la cual es efímera (las palabras desaparecen tan pronto como son pronunciadas). “Capturar las palabras en vivo conduce a inventar los sistemas para transcribir y preservar

en lo escrito su fuerza viva: estos desafíos no son propios de nuestro presente. Han alimentado la redacción de numerosos textos, dirigido la invención de nuevas técnicas, de escrituras rápidas en el registro sonoro, y ligado duraderamente ciertos géneros (el sermón, el discurso, la escena dramática) con la oralidad. Si bien nuestras palabras han sufrido cambios al ponerse por escrito en aras de hacer posible la comunicación, esperamos que hayan conservado algo de la originalidad que tuvieron” (Chartier, 2000).

En la historia de los modos de producción de textos, ¿qué lugar ocupan los juegos de rol en la historia de las formas de contar (de narrar)? Tal vez no sean el primero, ni el último intento de destruir la dicotomía palabra escritura / palabra hablada. Sin embargo, el quiebre que marcan ha triturado la figura del autor y la frontera entre el leer y escribir, entre lo oral y lo escrito, entre lectura y cuerpo. De ésta manera, los juegos de rol se convierten en una técnica de ruptura, en una técnica particular de producción y no en mero y simple juego; marcan un antes y un después.

Cada nueva invención, cada nuevo avance en la técnica literaria plantea una disolución de ciertas fronteras frente a lo textual. Cuando una obra se compenetra más con los procesos y sensibilidades de su época, más densa y profunda es, permitiendo relaciones de cercanía entre la figura del Autor y del Lector. Por el contrario, cuando la obra toma distancia con su época, con su público, menos densa es, creando un aura alrededor suyo que marcará una distancia entre estos dos actores de lo textual. Esto lo podemos ver ejemplificado claramente en tres manifestaciones culturales diferentes, que respondieron a necesidades de épocas distintas: la novela, el periódico y el hipertexto. *La novela* marcó una tajante separación entre el autor y el lector (Autor ≠ Lector): tradicionalmente al primero se le veía como un miembro activo, que tenía la función de escribir la obra; mientras el segundo se le veía como un miembro pasivo, limitado a consumir el producto final; su única elección estaba en el tipo de novela que consumía. Sólo, tal vez, en la novela por entregas las necesidades, las expectativas de sus lectores eran tenidas en cuenta por el autor. Por su lado *el periódico*, como lo manifiesta Benjamin (1934/1975), es el primero que se atreve a diluir las fronteras entre autor y lector (Autor = Lector): “Porque sólo en la prensa (en cualquier caso en la de la Rusia soviética) nos percatamos de que el vigoroso proceso de refundición del que hablaba antes no pasa únicamente sobre las distinciones convencionales entre los géneros, entre escritor y poeta, entre investigador y divulgador, sino que somete a revisión incluso la distinción entre autor y lector. La prensa es la instancia más determinante respecto de dicho proceso, y por eso debe avanzar hasta ella toda consideración del autor como productor”. (Benjamin, 1934/1975). De ésta manera se le dio la posibilidad al lector de compenetrarse más con la obra, al poder tomar el rol de autor, al sugerir temas para próximas entregas, al escribir textos que eran susceptibles de ser publicados dentro de sus páginas. Por último, en *el hipertexto*, por su lado, muestra un rasgo progresista, que se extrema en los juegos de rol: la compenetración entre el autor y el lector, la disolución de las fronteras que

separan estos dos roles. A medida que se narra (que el master narra) los jugadores intervienen (narrando también); los jugadores (los lectores de la obra), se convierten en coautores y, por lo tanto, en productores de la misma (Autor = Lector = Productor) [7].

Los juegos de rol también nos presenta dentro de su técnica, una ruptura entre las nociones de autor / lector. A medida que el master narra, crea y recrea el ambiente del juego en el cual van a escribir los otros, los jugadores. Esto mismo pasa en los hipertextos, donde el lector puede convertirse en un escritor / autor de la obra virtual. Al respecto Pierre Lévy, en el texto *Ciberspacio y cibercultura*, nos dice: “Si nos remontamos a entender bien la mutación de la civilización contemporánea, como que les digo, les anuncio una cosa enorme, que es un cambio de la esencia misma de la cultura, creo que, hablo de una mutación cultural o de una mutación de la civilización que va atada a un cambio en el sistema de comunicación. Es decir, creo que se puede entender bien lo que está pasando hoy si recordamos las mutaciones anteriores en los sistemas de comunicación, y creo que la transformación más grande en los sistemas de comunicación que ha tenido lugar en la historia humana es la invención de la escritura. Y ahora comparo algo, el que pasa hoy con el que pasó en el momento en qué se inventó la escritura. Y me parece que el que pasó en el momento en que se inventó la escritura tuvo evidentemente consecuencias enormes, pero quizás el hecho más importante es la transformación de la pragmática de la comunicación”.

La transformación que trae consigo estas nuevas formas de comunicación —el hipertexto y los juegos de rol, en nuestro caso—, según Lévy, “se basa en la transmisión, en la memoria, en el compartir las informaciones y los conocimientos, y aquí justamente, tenemos nuevos apoyos, tenemos nuevos espacios por compartir, transmitir, grabar los conocimientos. Por eso es por lo que la cultura está a punto de transformarse de manera fundamental. Quizás de manera tan importante como cuando se inventó la escritura”. Con ella todos podemos hacer parte de un gran hiperdocumento, ya sea como autores y lectores o co-autores (autores y lectores al mismo tiempo) del mismo.

El mundo de los juegos de rol rompe con la experiencia anterior de la literatura: implica un *sumergirse* dentro del proceso de lectura, escritura y producción de la obra. Esto implica que el jugador se conecte con el juego, sumergiéndose en otra realidad que no niega ni rechaza a la original, sino que se nutre de ella y —hasta cierto punto— también la nutre. A ese vertiginoso sentimiento de «vivir eternamente» al estar dentro del juego, se le llama *efecto de inmersión*; éste le brinda a los jugadores de rol la posibilidad de una *literaturalización de la vida*: una literatura corporalizada, un sumergir el cuerpo dentro de los procesos de lectura, escritura y producción de una obra que se está gestando «en vivo y en directo».

Pero éste efecto de inmersión, de literaturalización de la vida, no debe verse como un peligro, sino como una promesa y una posibilidad. Este proceso implica la disolución de las fronteras entre el *mundo vivido* y el *mundo leído*. De esta manera, los juegos de rol se presentan como posibilidad de otras cosas que no eran posibles en otras formas hegemónicas de leer y escribir: la creación de una nueva socialidad (de vivir en relación con otros y consigo mismo), una nueva forma de diversión; la creación de una nueva forma de leer y de escribir; una nueva forma de vivir, de integrar la lectura y la escritura a la vida; el planteamiento de una nueva forma de kinesis, una nueva forma de relacionarse con el espacio y, por tanto, con el mundo.

Un ejemplo de esta literaturalización de la vida la hallamos en «El Quijote», donde un personaje vuelve realidad —vacía en su realidad— las fantasías surgidas de la lectura de libros de caballería que consumía. Pero a diferencia de este ejemplo literario, de esta construcción literaria de Cervantes, que claramente raya con la locura al desdibujar los límites entre la realidad y la fantasía, en los juegos de rol los jugadores tienen la posibilidad de entrar o salir a voluntad de esta experiencia.

Así como en la experiencia vivida por éste personaje de ficción, lo novedoso de la propuesta de técnica de los juegos de rol está ligada al efecto de inmersión: Es el que borra, desdibuja los límites entre el leer y el vivir, permitiendo que la lectura a través del juego invada el espacio vital. De esta manera, el cuerpo se sumerge en nuevas formas de moverse, de sentir (una nueva kinesis literaria).

Como ya lo he señalado, jugar es involucrarse con el juego como primera medida; es sumergirse en otra realidad —una alterna—, que no niega necesariamente a la original. Como lo plantean Maturana y Verden Zöller (1994), “se juega cuando se atiende a lo que se hace en el momento en que se lo hace, y esto es lo que ahora nos niega nuestra cultura occidental llamándonos continuamente a poner nuestra atención en las consecuencias de lo que hacemos y no en lo que hacemos. Así, decir: «debemos prepararnos para el futuro» significa que debemos poner la atención fuera de aquí y ahora; decir, «debemos dar una buena impresión», quiere decir que debemos atender a lo que no somos pero deseamos ser. Al operar de esta manera creamos una fuente de dificultades en nuestra relación con otros y con nosotros mismos debido a que los seres humanos estamos donde está nuestra atención, y no donde están nuestros cuerpos. Jugar es atender al presente [del juego] (...). El jugar no tiene nada que ver con el futuro, jugar no es una preparación para nada, jugar es hacer lo que se hace en su total aceptación, sin consideraciones que nieguen su legitimidad” (p.144). En los juegos de rol esto se integra a las lógicas del juego, al plantearse un abandono temporal del *deber ser* para privilegiar el empleo creativo de lo que *somos*.

Según Zizek, “en este universo cómico, como en un ritual perverso, algunos gestos y escenas se repiten indefinidamente, sin algún cierre final;

es decir, en este universo, el rechazo de un cierre, lejos de señalar el debilitamiento de la ideología, más bien promulga una negación protoideológica: «El rechazo del cierre, es siempre, al mismo nivel, un rechazo a encarar la mortalidad. Nuestra fijación en los juegos electrónicos y las historias es en parte una promulgación de esta negación de la muerte. Ellos nos ofrecen la oportunidad para borrar la memoria, para empezar otra vez, para repetir un evento y luchar por una resolución diferente. En este respecto, los medios electrónicos tienen la ventaja de promulgar una visión de vida profundamente cómica, una visión de errores recuperables y de opciones abiertas» [de retrocesos, de «eternos retornos», como diría Nietzsche]”. Es así como en los juegos electrónicos —y los de rol no son ajenos a esto— existe la posibilidad de una infinita repetición, la posibilidad de «resetear» [8] y volver a iniciar cuantas veces se quiera.

Según Zizek, existen dos tipos de usos estándar de narrativa en el ciberespacio “la *lineal*, el laberinto de un solo paso y la forma no determinada de hipertexto de ficción rizoma. La primera mueve al interactuante a una solución única dentro de la estructura de un contexto ganador-perdedor (vencer al enemigo, encontrar el camino de salida, ...). Así con todas las complicaciones y desvíos posibles todo el camino está claramente determinado: todos los caminos llevan a una Meta Final. En contraste, el *rizoma* del hipertexto no privilegia ningún orden de lectura o de interpretación, no hay un vistazo último o «mapa cognitivo», ni posibilidad de unificar los fragmentos dispersos en un marco conceptual narrativo coherente que lo circunde, uno está irreduciblemente en direcciones conflictivas - nosotros, los interactuantes, sencillamente tenemos que aceptar que estamos perdidos en la inconsistente complejidad de múltiples conexiones. (...) La paradoja es que esta última confusión, esta carencia de orientación final, lejos de causar una ansiedad intolerable, es extrañamente reafirmante: la misma carencia del punto de cierre final [efecto de inmersión] sirve como una clase de negación que nos protege de confrontar el trauma de nuestra finitud, del hecho de que nuestra historia tiene que terminar en algún punto / no hay un punto irreversible último, puesto que, en este universo múltiple siempre hay unos caminos para explorar, realidades alternas dentro de las cuales uno puede refugiarse cuando cree alcanzar un punto muerto. ¿Así que como vamos a escapar ante esta falsa alternativa?”. Es así como los juegos tradicionales son más cercanos al laberinto de un solo paso, por poseer un principio y un final claramente establecidos. Por el contrario, el hipertexto y, por tanto, en los juegos de rol se presentan como ficción rizoma: existen múltiples opciones tras cada nueva intervención de uno de los jugadores.

El efecto de inmersión, tal como lo presenta Zizek, es la no finitud, la carencia misma de un punto de cierre final, la posibilidad de vivir «eternamente» al interior de una historia sin fin, que toma nuevos matices cada vez que es contada. Pero para explicar la forma como éste se presenta dentro de los juegos de rol, debemos tomar distancia de las convenciones

psicologistas clásicas —como el enviciamiento, la enajenación, la pérdida de sentido de la realidad, la evasión, entre otras—, que limitan su definición. Es más bien un efecto que propone una «lectura total», un estado de cosas en que leer, escribir, dibujar, graficar, actuar, planificar y contemplar la obra en juego ocurre simultánea y convergentemente.

Como una *Historia interminable* (Ende, 1993), los juegos de rol se nos presentan como una invitación a sumergirnos en una historia ajena, pero nuestra. Ajena, porque tiene su origen en otro (un escritor, un master, ...) y pertenece a otros (al autor, al master, a los jugadores, a quien dio la idea original, ...). Nuestra, pues la vivimos, la sentimos, la soñamos, la narramos. Los juegos de rol son como una *historia sin fin*, pero nuestra, que se va desarrollando conforme la inventamos. En ésta podemos volver a sumergirnos una y otra vez, vivir mil y una experiencias interesantes cada vez que se quiera, sin tener que envejecer, morir trágicamente o fallecer por alguna enfermedad.

Existen textos que se convierten en fórmulas, en ritos, en repeticiones periódicas, que se vuelven parte del diario quehacer. Un ejemplo de literatura en la cual se presenta una experiencia muy cercana al efecto de inmersión, se presenta en la lectura de repetición. En ésta, el texto se repite infinitamente —ha sido leído tantas veces, que la lectura se ha vuelto parte de cada persona (de su cuerpo, de sus movimientos, ..., de su vida)— y aunque aparezcan (o se incluyan) nuevos elementos, no se rompe la sensación de un sinfín. En este tipo de lecturas, según Chartier (2000), “(...) el texto ya es conocido por el individuo, que proyecta su vida en el texto incorporándolo a su existencia personal y borrando todas las diferencias entre ficción y realidad, como si los personajes fueran personas reales, sin importar si la lectura es compartida o solitaria. Es una lectura que, como hemos dicho, conduce a la escritura. Este modelo de relación con un género y unas obras particulares define una nueva concepción de la lectura que se generaliza fuera de este género y que, en particular, vincula la lectura a los afectos”. (p. 158). En estos textos no existe un fin. Cada lectura, cada nueva repetición implica una nueva interpretación, una nueva representación y, por tanto, un nuevo texto.

Sin embargo, ese sinfín se presenta en toda lectura. Cada vez que repetimos una lectura es diferente a las anteriores lecturas: cada vez nos dice algo diferente. Ante esto, Jorge Luis Borges indicaba con agudeza que un libro sólo adquiere existencia cuando tiene un lector que lo lee (Chartier, 2000): “¿Qué son las palabras acostadas en un libro? ¿Qué son esos símbolos muertos? Nada absolutamente. ¿Qué es un libro si no lo abrimos? Es simplemente un cubo de papel y cuero, con hojas; pero si lo leemos ocurre algo raro, creo que cambia cada vez. Heráclito dijo (lo he repetido demasiadas veces) que nadie baja dos veces al mismo río. Nadie baja dos veces al mismo río porque las aguas cambian, pero lo más terrible es que nosotros no somos menos fluidos que el río. Cada vez que leemos un libro, el

libro ha cambiado, la connotación de las palabras es otra” (p. 12-13).

Los juegos de rol, como ejemplo de lectura y escritura hipertextual, son herederos de técnicas provenientes de diferentes lugares. De esta manera, podemos nombrar dentro de sus antecesores a algunos provenientes de las artes plásticas y el teatro, como los cadáveres exquisitos, las instalaciones, el performance, la obra abierta, el teatro épico brechtiano y el hipertexto, ..., técnicas a las cuales se vincula, pero que claramente supera. Pero, ¿a partir de cuáles elementos de la lectura y la escritura heredadas había las señales de un “más allá de la lectura y del texto”, como el propuesto en los juegos de rol? Para poder saber esto, es necesario establecer las comparaciones entre los juegos de rol y sus antecesores.

a) Los cadáveres exquisitos en literatura y pintura:

El *cadáver exquisito* (*cadavre exquis* en francés) es un juego o técnica surrealista, que involucra a dos o más participantes, por medio del cual se acoplan colectivamente un conjunto de imágenes o palabras, de forma lineal y sucesiva, partiendo de una palabra, frase, párrafo, texto aleatorio, trazo o bosquejo, que el siguiente participante debe enriquecer con un aporte propio, conociendo únicamente los aportes preliminares. El resultado final es un conjunto de elementos (palabras o imágenes), a veces sin una coherencia aparente, que pueden o no pertenecer a la realidad..

Para entender la relación entre el cadáver exquisito y los juegos de rol, subrayemos los principios constitutivos del primero [9]:

- Un cadáver exquisito es una creación grupal.
- Debe realizarse como acto lúdico, sin presiones de estilo ni de coherencia de significado. Es más: su voluntad puede ser paradójica, es decir, excluir los significados.
- En él lo accidental, lo aleatorio y lo intuitivo desempeñan un papel importante.
- Debe mantener, en lo posible, carácter de experimento de principio a fin.
- Debe suprimirse en lo posible el ego (nombre verdadero) de sus autores, entendiéndose la obra como creación de grupo.
- Se sustenta en el ensamblaje azaroso de elementos.
- Puede jugarse durante tiempo indefinido, pero de forma más o menos continua. Los participantes deciden en común cuál es el destino final de la obra y la conveniencia de su término.
- Expresa el espíritu de un momento de forma artística.
- Es un híbrido.
- Originalmente, la intención era provocativa, como la mayor parte de las anticreaciones surrealistas.
- Debería construirse desde un sentido de pasión y brevedad.

- El cadáver exquisito debería verse libre de preocupaciones estéticas, formales y morales; según Breton, escribirse, dibujarse, pintarse expresando lo que primero nos pase por la cabeza.
- Breton afirmaba que en esta clase de escritura, la espera y la disponibilidad son cruciales.
- Es una máquina de hallazgos compartidos, una llave para abrir los imaginarios.

De esta manera los juegos de rol se nos presentan como un cadáver exquisito llevado al extremo: un grupo de participantes —que juega a representar un rol ficticio—, pone en relación por turnos «textos» de diverso índole partiendo del propuesto por uno de ellos (el master); de esta forma se convierten en autores (coautores) y miembros activos de la obra que se está (o que están) representando (viviendo), quedando en sus manos el destino final de la obra y la conveniencia de su término. Ambas manifestaciones reflejan los puntos comunes del imaginario colectivo —dentro de los cuales encontramos a lo Jung llamó arquetipos: “residuos primarios comunes a todos los individuos o a grupos étnicos particulares” (Baudouin, 1990)—; como lo plantea el vanguardista suizo Nicolas Calas, “(...) un cadáver exquisito tiene la facultad de revelar la realidad inconsciente del grupo que lo ha creado, en concreto los aspectos no verbalizados de la angustia y el deseo de sus miembros, en relación con las dinámicas de posicionamiento afectivo dentro del mismo” [10]. De igual manera, en ambas manifestaciones los avances tecnológicos —el correo electrónico, el uso extendido del blog y sus comentarios, el mecanismo copy-paste, el hipertexto y la fotografía digital entre otros—, y las dinámicas de interacción que plantean, traen consigo nuevas posibilidades de escritura, de composición, de elaboración y de producción de la obra.

b) Las instalaciones y el performance:

En las artes plásticas existen dos manifestaciones en las cuales se presenta un diálogo abierto entre el autor —más exactamente el autor (sus pensamientos, sus sentimientos, su forma de ver el mundo, ...) hecho obra— y su público: la *instalación* y el *performance*. Para entender qué es una instalación, debemos partir de su definición. En el diccionario en red de la Real Academia Española encontramos “conjunto de cosas instaladas” y si buscamos la definición de instalar hallamos “poner o colocar algo en su lugar debido”; de lo anterior podemos inferir que una instalación artística es un conjunto de elementos plásticos colocados en lugares específicos escogidos por el artista. Sin embargo, esta definición queda corta por lo que debo acudir a las que se han hecho de este género en el campo artístico.

Al respecto, la artista española Concha Jerez —citada por el curador y artista sonoro José Iges— dice: “La instalación surge como una expansión de la tridimensionalidad, con la notable diferencia respecto de la escultura de que los ejes respecto a los cuales se organiza la materia no son ya

exclusivamente internos a la obra sino también exteriores a ella, pues uno está vinculado al espacio mientras el otro coincide con el meramente constructivo de los elementos que conforman la instalación”. Más adelante en el texto, Iges considera que “(...) una obra es instalación si dialoga con el espacio que la circunda”, y que “(...) la instalación *in situ* es la instalación *per se*, aunque existen instalaciones que se pueden adaptar a distintos espacios” (Iges 1999). De esta manera, en una instalación el autor coloca, monta, pone a disposición del público una «obra sin terminar», «una obra a medias» que será «completada», «significada», con las acciones del público, por el sentido que éste le de. Esto hace de ésta manifestación artística —al igual que de los juegos de rol— obras en constante cambio, obras dinámicas, obras abiertas (en el sentido de Eco) que adquieren el sentido, el significado propuesto por aquel que interactúa con ellas en un momento determinado.

En cuanto a la segunda manifestación artística, el performance, se relaciona con el arte en vivo, la puesta en escena, el arte conceptual y movimientos artísticos como los *happenings* [11]. Aquí el trabajo artístico está constituido por las acciones de un individuo o un grupo, en un lugar determinado y durante un tiempo concreto (característica que lo relaciona con otras manifestaciones artísticas como los *flashmobs* [12]). Es una «acción artística» que involucra cuatro elementos básicos: *tiempo*, *espacio*, *el cuerpo del artista* y una *relación entre este y el público*; de esta manera el performance se opone a la pintura o la escultura, ya que no es el objeto sino el sujeto el elemento constitutivo de la obra artística. Según Rosenberg Sandoval, profesor del Departamento de Artes Visuales de la Facultad de Artes Integradas de la Universidad del Valle, “es crear arte a partir del cuerpo, de sus movimientos, de sus partes. Es el arte acción, pues se dice cosas a través del organismo sin llegar a ser teatro barato”. Además, el performance —al igual que las instalaciones y los juegos de rol— es efímero; “en él brotan un sin número de sentimientos que alimentan la obra, pero que no se pueden capturar; existen solamente una vez. Aquí se permite que el público interactúe con la obra y con el artista, volviéndose parte de ella”.

De ésta manera, los juegos de rol como performance crean una obra efímera donde lo primordial, lo revolucionario, es la interacción entre la misma —la historia que se narra, se escribe, se lee, se interpreta, se vive, ...—, su(s) creador(es) y sus espectadores —que es este caso se corresponden con los anteriores—.

c) La obra abierta (Eco):

Para Umberto Eco (1985), toda obra de arte es “un mensaje fundamentalmente ambiguo, una pluralidad de significados que conviven en un sólo signifiicante” (p. 34). Sin embargo, en ciertas obras contemporáneas esta ambigüedad es intencionalmente buscada y positivamente valorada. El resultado de esto es la presencia de estructuras formales determinadas por una voluntad creadora, pero que permiten un alto grado de ambigüedad y de

intervención activa del receptor. A esto Eco define como obra abierta.

Existen dos grados de «apertura» en dichas obras: *Apertura de primer grado*, cuando “interpretado en términos psicológicos, el placer estético —como se realiza frente a toda obra de arte— se basa en los mismos mecanismo de integración y completamiento que resultaron típicos de todo proceso cognoscitivo. Este tipo de actividad es esencial al goce estético de una forma” y *apertura de segundo grado*, cuando se destacan estos mecanismos y se hace residir el goce estético “no tanto en el reconocimiento final de la forma como en el reconocimiento de aquel proceso abierto continuamente y que permite aislar siempre nuevos perfiles y nuevas posibilidades de una forma” (Eco, 1985; p. 174).

Tanto los hipertextos como los juegos de rol, se presentan como ejemplo de la apertura de segundo grado. Estos consisten “no en un mensaje concluso y definido, no en una forma organizada unívocamente, sino en una posibilidad de varias organizaciones confiadas a la iniciativa del intérprete, y se presentan, por consiguiente, no como obras terminadas que piden ser revividas y comprendidas en una dirección estructural dada, sino como obras «abiertas» que son llevadas a su término por el intérprete en el mismo momento en que las goza estéticamente”. Así, prosigue Eco, “la poética de la obra «abierta» tiende a promover en el intérprete «actos de libertad consciente», a colocarlo como centro activo de una red de relaciones inagotables entre las cuales él instaura la propia forma sin estar determinado por una necesidad que le prescribe los modos definitivos de la organización de la obra disfrutada”. Por tanto, las obras abiertas “son obras no acabadas que el autor parece entregar al intérprete más o menos como las piezas de un mecano, desinteresándose aparentemente de adónde irán a parar las cosas” (Eco, 1985; p.73-75).

Eco (1985) plantea dos grados en la colaboración del receptor de la obra: *la mental y la manual*. En la *colaboración teórica o mental* “(...) el usuario interpreta libremente un hecho de arte ya producido, ya organizado según una plenitud estructural propia (aún cuando esté estructurado de modo que sea indefinidamente interpretable)”. En la *colaboración manual* el intérprete reorganiza libremente la obra y goza de las relaciones así producidas, ayudando a crear la obra. Estas son las *obras en movimiento*, obras que tienen la capacidad de “asumir diversas estructuras imprevistas físicamente irrealizadas” (p.84). Éstas últimas son semejantes a los juegos de rol: obras inacabadas que reclaman un proceso de co-creación entre productor y receptor.

Las obras en movimiento, según Eco (1985), poseen en sí mismas una capacidad de movimiento, de metamorfosearse, “de replantearse calidoscópicamente a los ojos del usuario como permanentemente nuevas (...), asumiendo disposiciones espaciales diversas, creando continuamente el propio espacio y las propias dimensiones” (p.85). Ejemplo de ésta serían, en las artes plásticas, el performance y las instalaciones, obras que obtienen

su vida, su movimiento, a partir de un usuario, de un espectador que interactúa con ellas y les da un sentido; y, por su puesto, dentro de estas obras cabrían los juegos de rol. “La obra en movimiento, en suma, es posibilidad de una multiplicidad de intervenciones personales pero no es una invitación amorfa a la intervención discriminada: es la invitación no necesaria ni unívoca a la intervención orientada, a insertarnos libremente en un mundo que sin embargo es siempre deseado por el autor” (p. 96).

d) El teatro épico brechtiano:

Al examinar la técnica que propone los juegos de rol —una técnica progresista que lo revolucionaría todo—, es posible verlos como un neo-teatro épico. Esto queda más claro al hacer una breve revisión de las características del Teatro épico, propuestas por Benjamin (1934/1975):

- *La lógica del montaje:* En el teatro épico brechtiano “(...) lo montado interrumpe el contexto en el cual se monta”. El montaje en los juegos de rol ocurre en la vida misma: los «textos» que utiliza, son montados, articulados, conectados (por medio de nexos narrativos) en un ambiente «teatral». De ésta manera, se interrumpe (irrumpe) en el espacio en el que se juega; se lo significa, se lo llena de sentido de una manera particular, en la que prima el cuerpo, la kinesis, la proxemia, ...
- *La puesta en escena:* “(...) el teatro épico no reproduce situaciones, más bien las descubre. El descubrimiento se realiza por medio de la interrupción del curso de los hechos. Sólo que la interrupción no tiene aquí carácter estimulante, sino que posee una función organizativa. Detiene la acción en su curso y fuerza así al espectador a tomar postura ante el suceso y a que el actor la tome respecto de su papel”. En los juegos de rol, el master cuenta una historia que guía la obra; a medida que la narración se va desarrollando se para, permitiendo la intervención organizada de los jugadores (espectadores / coautores), los cuales esperan su turno para actuar y escribir en la obra dependiendo de lo antes narrado.
- *El sentido:* “El sentido del teatro épico es construir desde los más pequeños elementos de los modos de comportamiento, lo que en la dramaturgia aristotélica se llamaba «acción»”. Dentro de la narración de la obra —por parte de master y de los jugadores—, también hay un énfasis en la descripción detallada de las acciones de los personajes; entre más rica sea ésta, más realista será la experiencia vivida por todos los participantes del juego.

A diferencia del ciber-espacio —donde podemos ser otros, escondidos tras nuestras mascararas, viendo sin ser vistos—, los juegos de rol narrativos (o de mesa) potencian el encuentro cara a cara, la lectura de acciones, rostros, gestos, proxemias, ... Pero de todas formas no vemos una rostro «humana» (por completo); nos enfrentamos al rostro de un personaje, de otro ficcional que nos habla, que actúa frente a nosotros, en el teatro improvisado que crea el juego.

e) Otras formas de texto y de lectura:

Existen otras formas de texto y de lectura, que fuerzan una cierta puesta en escena y una integración de medios. Entre ellas tenemos las esquelas fúnebres, las canciones y las letras musicales.

Las esquelas fúnebres, según Roger Chartier (2000), “(...) piden al lector que lea en voz alta para así dar voz al texto, como si el texto existiera únicamente a través de la actuación o de la actualización de la lectura en voz alta” (p. 52-53). En estas cada nueva lectura, como lo planteaba Jorge Luis Borges, creará un nuevo texto distinto al de anteriores. De la misma manera, los juegos de rol fueron creados para ser narrados, actuados, vividos, ...; entonces, si existe la variabilidad en la lectura, también la habrá al narrar (ya sea la narración del master o del jugador). Esto abre una extensa posibilidad de *lecturas* y *escrituras*, de teatralidades, de kinesis, de acciones, de simbologías, ... Lo que ayer fue, hoy no será. De esta manera, los juegos de rol se nos presentan como una forma de lectura hecha carne; como una «tabla de salvación», como una posibilidad de obtener nuestra libertad máxima al leer, que consisten en re-crear lo leído.

En cuanto a la música, según Susan McClary (1997), “(...) depende de nuestras experiencias como seres corporales para sus construcciones e impactos; pero las propias experiencias de nuestros cuerpos —nuestro repertorio de movimientos decorosos o posibles y sus significados— a menudo se constituyen (más de lo que nos damos cuenta conscientemente) a través de imágenes musicales” (p. 18). De ésta manera, la música al igual que los juegos de rol, se actúa, se vive día a día; es experiencia que atraviesa y llena el cuerpo. Es lectura y escritura que se hace cantando y bailando. Ella —junto a las letras de las canciones, los diferentes ritmos y melodías que la acompañan— atraviesa nuestro cuerpo, lo invade de forma imperceptible, convirtiéndose desde muy temprano en parte de nosotros. Nosotros somos la música que hemos oído, que oímos, que cantamos y que cantaremos, pues ella es la que marca nuestros pasos, nuestra cadencia al caminar, es la que marca nuestro ritmo corporal y nuestras acciones.

Como lo había dicho antes, en el hipertexto —y de forma extrema en los juegos de rol— se presenta una compenetración entre el autor y el lector, una disolución de las fronteras que separan estos dos papeles, al convertirse el lector en coautor de la obra y, por lo tanto, en productor de la misma. Además, en él se “genera un equilibrio entre los polos de la dualidad autor-lector. Si el autor pierde en autoridad, el lector gana en participación; pero la diada no se anula del todo. Más bien habría un cambio de funciones. El autor se parecería más a un diseñador que propone unos trayectos de lectura y unas opciones de participación que el lector acepta, como el jugador acepta las reglas del juego, pues sin ellas éste no sería posible. En el juego hipertextual el autor no se impone como figura de autoridad, confía en su lector y le

otorga autonomía para que actúe también creativamente, según su interés inmediato, eligiendo, creando o extendiendo los trayectos disponibles. Estaríamos así ante la posibilidad de una verdadera escritura en colaboración que, más que anular al autor, buscaría la interrelación de los creadores en la construcción de la red textual en un ámbito público. Esto, por supuesto, altera las nociones de autoría, originalidad, propiedad intelectual y creatividad asociadas a la mentalidad intelectual tradicional y, en especial, a la literatura” [13].

De esta manera, podemos ver cómo los juegos de rol se constituyen como un espacio privilegiado para expresar las sensibilidades de una época hipertextual: un lugar donde la figura del lector, del autor y del productor se mezclan, se traslapan y se desdibujan, permitiendo la literaturalización de la vida (la literatura permeando la vida). Además, se presentan como una técnica literaria en la cual “el lector está siempre dispuesto a convertirse en un escritor, a saber: en alguien que describe o que prescribe. Cobra acceso a la autoría como perito, y no tanto de una disciplina como sólo de un puesto que ocupa. Es el trabajo mismo el que toma la palabra. Y su exposición en palabras constituye una parte de la capacidad que exige su ejercicio. La competencia literaria no se basa ya, por tanto, en una educación especializada, sino en otra politécnica; así es como se convierte en patrimonio común. Dicho brevemente, se trata de la literarización de las condiciones de vida que se enseña de antinomias insolubles por otra vía (...)”.(Benjamin, 1934/1975).

De ésta manera, los juegos de rol dotan a sus jugadores (a sus lectores y co-autores) de instrumentos críticos para (re)pensarse a ellos mismos, a sus vidas y, por tanto, a la lectura y la escritura. Según Roger Chartier (2000), “(...) algunos textos permiten esta actividad crítica de manera más aguda que otros y que, para nosotros, estos textos son los que constituyen un denso patrimonio de referencias literarias y culturales que ayuda a pensar, que permite al individuo situarse en relación con los otros, con el mundo, con la naturaleza, con la trascendencia, y que es el soporte de la actividad crítica”. Así pues, la actividad crítica del jugador de rol también tiene relación con el involucrarse en el proceso productivo y creativo en el cual se haya inmerso. No olvidemos que esto lo logra cada jugador gracias a la labor del master, que es quien lo guía, le enseña (es su maestro), lo persuade, lo sumerge en una nueva práctica, lo transforma, lo moldea según un gusto estético particular, ...

Para Chartier (2000) existen dos tipos de textos fundamentales: “(...) los que enriquecen la vida y los que permiten reevaluar y ver de manera distinta nuestro mundo. Por otra parte, son textos que, por encima de su objeto particular (investigación histórica, descripción etnológica, encuesta sociológica), proponen a los lectores instrumentos, herramientas críticas, maneras de ver, de pensar, de situarse, que, esperemos, van a permitir a ellos o a ellas tomar una distancia en relación con lo más habitual, obligatorio y

espontáneo” (p. 178-179). De ésta manera, los juegos de rol se presentan como «textos fundamentales», que ofrecen a sus lectores una nueva forma de ver, sentir y asumir la lectura y la escritura.

Como explicaba en la primera parte de este texto, en el master recae la tarea de crear un mundo «veraz», «real», en relación con las reglas del juego; esto implica que él haga uso de ciertas competencias ligadas con la *lectura* y la *escritura*. Dichas competencias están ligadas con el capital cultural que ha forjado a través de su vida y de cómo utiliza su biblioteca (la biblioteca del master).

Pero dentro de los juegos de rol existe una clara dimensión *narrativa*. Estos brindan espacios para que los jugadores puedan hacer reinterpretaciones de sus propias vivencias, convirtiéndolas en saber efectivo y en experiencia, que puede ser aplicada en el desarrollo del juego, de acuerdo con la perspectiva benjaminiana. Los juegos de rol propician el relato de aquello «no dicho», de aquello de lo que no se habla, de lo difícil de expresar, de lo vivido, de lo sentido, de lo oído. Entrañan una dimensión terapéutica al estimular un trabajo narrativo que la velocidad impuesta por la modernidad suprime. En esto radica la clave de la técnica de los tiempos hipertextuales, inmediatos y veloces, que proponen estos juegos.

De esta manera, el rol (el hiper-rol) del master dentro de esos juegos le exige varias cosas: que *inscriba* (incluya a los jugadores en un mundo y una forma particular de sociabilidades), que *escriba* (produzca los textos y los insumos que se van a consumir dentro del juego), que *describa* (procure imágenes y cree situaciones vívidas), que *prescriba* (confiera reglas y defina normas para una correcta ejecución del juego), que *proscriba* (excluya, señale o penalice a quienes violan las reglas), que *transcriba* (plagie y reutilice el material vívido, los diferentes textos que tiene a su alcance y las bibliotecas de diferente naturaleza, en particular lo que provee la cultura de masas) y que *reescriba* (transforme la experiencia disponible en obra). De esta forma, desde el punto de vista de Walter Benjamin, los juegos de rol —como toda obra producto de una nueva época de reproducción técnica— procura sus formas legítimas de made, remade y copy.

Pero, ¿qué otros elementos están ligados a la técnica innovadora que proponen los juegos de rol? Al igual que la técnica hipertextual, que mezcla y refunde diferentes lenguajes, los juegos de rol se presentan como conciliadores de otros lenguajes como la ciencia y las *belles lettres*, la crítica y la producción, la educación y la política, la imagen mimética e la imagen laberíntica, la kinesis, la semiótica, la música, la teatralidad, ... La emergencia de lo *hipertextual* en los juegos de rol, rompe con las dicotomías dominantes —palabra escrita / palabra hablada, imagen / texto verbal, puesta en escena / lectura, consumo / producción, autor / público, producción / circulación / consumo— y reconcilia dichas antinomias. Como plantea Walter Benjamin, “(...) estamos dentro y en medio de un vigoroso proceso de

refundición de las formas literarias, un proceso en el que muchas contraposiciones, en las cuales estábamos habituados a pensar, pudieran perder su capacidad de impacto” (Bejamin, 1934).

Así pues, el hipertexto —y en cierta manera los juegos de rol— plantean una revolución en el modelo enseñanza-aprendizaje al proponer una forma de leer, más orientada a la interacción que brinda la informática, que a la pasividad soñolienta que ofrece el libro. La nueva técnica literaria propuesta por los juegos de rol, nos permite verlos también como un hipermedia. Se define hipermedia como “(...) un modelo muy similar al modelo hipertextual en sus fundamentos básicos y prácticos, también se caracteriza por su no linealidad, por no tener un centro definido por el autor, porque no tiene límites definidos, porque no tiene principio ni fin y porque no hay conclusiones diferentes a las de del lector. Pero con un elemento más natural, el texto es reemplazado por sonidos, dibujos, animaciones, imágenes y vídeos, es decir volvemos a la cultura visual y oral tratando de eliminar la cultura del texto” [14].

Según Rodríguez Ruiz, “(...) muchos autores prefieren llamar hipermedias —y no simplemente hipertextos— a los sistemas hipertextuales que contengan información en multimedia, precisamente para resaltar el uso de varios medios en tales aplicaciones. Sin embargo hay que dejar en claro dos cosas: la primera, que los sistemas multimedia no son hipertextos; y la segunda, que los hipermedia si son necesariamente hipertextos”. Esta mezcla de medios que propone la hipermedia —a la cual no es ajena los juegos de rol— “(...) permite que información y actividades procedentes de soportes físicos muy diversos (papel, fotografía, cable, espectro radioeléctrico, transistor, circuito impreso, cinta magnética o disco) puedan homogeneizarse en un denominador común: lo digital; ser procesados con una misma materia prima: el bit; y transmitidos por la misma vía: la red, constituyendo así un único documento multimedia” . Además, para Rodríguez Ruiz los modelos hipermedia se definen con base en tres componentes: “(...) funcionan sobre hipertexto (lectura no lineal del discurso), integran multimedia (utilizan diferentes morfologías de la comunicación); y requieren una interactividad (capacidad del usuario para ejecutar el sistema a través de sus acciones). La presencia de estos tres componentes en la literatura da lugar al término literatura electrónica o literatura hipermedia” [15].

Como hemos visto hasta ahora, la evolución de las tecnologías de la información ha supuesto una transformación de los procesos de creación y consumo de la literatura a lo largo de la historia. La literatura ha incorporado los efectos de las revoluciones tecnológicas de la palabra transformando y adaptando su propio sistema, por medio de propuestas novedosas como los hipertextos, los hipermedios y los juegos de rol. Y el impacto de estos nuevos medios sobre la literatura, implica la convivencia de dos sistemas diferentes: el de la literatura asociada a la cultura impresa y el de la literatura producida en y para una plataforma electrónica.

Para entender los juegos de rol como una técnica que responde a sensibilidades de los tiempos hipertextuales, es necesario también ver su relación con los *hiperactos*. Un hiperacto implica la convergencia de puestas en escena y en situación del Master en todos los lugares de la obra. Así pues, el hiperacto en los juegos de rol está relacionado con la multiplicidad de acciones, de roles, de tareas que debe asumir (suplir, cubrir, ...) el master.

Este tiempo actual se rige cada día más por la lógica hipertextual, la cual nos impone nuevas formas de escritura y de lectura; lecturas y escrituras que se asemejan a la ficción rizoma, propuesta por Žižek. Ésta forma de escritura hipertextual —a la cual no es ajena los juegos de rol—, privilegia el uso de fragmentos; lo que implica que *leer* es *coser* una gran colcha de retazos. Para Rodríguez Ruiz, “la recepción basada en el fragmento consistiría en «la ruptura casual de la continuidad y de la integridad de una obra y en el gozo de las partes así obtenidas y hechas autónomas». El *zapping* del televidente o el consumo de antologías de todo tipo (literarias, musicales, etc.) son ejemplos que ofrece Calabrese de ese placer en extraer los fragmentos de su contexto y recomponerlos en un marco de multiplicidad. «De todas formas, se trata siempre de pérdida de valores de contexto, de gusto por la incertidumbre y causalidad de los confines de la obra así conseguida y de adquisición de nuevas valorizaciones provenientes del aislamiento de los fragmentos, de su puesta en escena» [16]. Este privilegio del fragmento, es el resultado del «espíritu del tiempo»: la pérdida de la totalidad.

Al jugar rol, se navega entre fragmentos —de relatos del master, de relatos de los jugadores, de recuerdos, de lecturas previas, ...—; se lee y se escribe hipertextualmente, rizomáticamente, laberínticamente. “El laberinto —plantea Rodríguez Ruiz— es una de las imágenes del caos: tiene orden pero es oculto y complejo. Está vinculado, del lado de la producción (diseño), a una complejidad inteligente, y, del lado del usuario, al placer del extravío y al gusto por salir (juego). Por otro lado, es una figura profundamente barroca; tanto que es posible afirmar que la frecuencia de su representación está correlacionada históricamente con épocas barrocas: «allá donde resurja el espíritu de la pérdida de sí mismo, de la argucia, de la agudeza, allí encontramos puntualmente unos laberintos y unos nudos» (Calabrese, 147). La complejidad del laberinto también puede definirse como ambigua: de un lado niega el valor de lo global, pero de otro constituye un desafío para encontrar un nuevo orden. Es decir, el «juego» del laberinto empieza por un placer: perderse, y termina en otro placer: reencontrarse” [17].

Como ya lo había dicho, para entender los juegos de rol como una forma revolucionaria de escritura y de lectura, no importa la discusión acerca de la forma y el contenido, sino la técnica que hace uso. Lo clave de dicha técnica radica en el papel que juega el master: no es sólo el productor de la obra, sino

el que interviene y hace evolucionar los medios de producción, la formas de trabajo y las herramientas; además, involucrando a los jugadores en la obra, no como espectadores, sino como co-autores de la misma.

Lo que caracteriza a los juegos de rol es la politécnica: el uso de diferentes técnicas que creen las condiciones para que la obra ocurra —dibujar mapas, crear relatos, plagiar relatos de otros, plantear roles, aplicar las regla, ... y, además, actuar como el director (autor)—. Esto implica una ruptura en cuanto a la historia de los textos literarios y de los hipertextos: ver a los juegos de rol como una nueva forma de literatura, de escritura, de lectura; verlos como una técnica de ruptura, una técnica de producción.

Lo poderoso de la técnica propuesta por los juegos de rol, radica en el hecho de ser un juego. Como lo plantea Maturana, jugar es estar atento al presente del juego, es una actividad que “(...) no tiene nada que ver con el futuro, jugar no es una preparación para nada, jugar es hacer lo que se hace en su total aceptación, sin consideraciones que nieguen su legitimidad” (Maturana y Verden-Zöller, 1994). Durante el juego se es lo que se ha imaginado ser —lo que se quiere ser, por el tiempo que se quiera ser—, no lo que debemos ser naturalmente. Esta característica del jugar, el efecto de inmersión, borra, desdibuja los límites entre el leer y el vivir, entre el mundo vivido y el mundo leído, permitiendo que la lectura a través del juego invada el espacio vital. La literaturalización de la vida permite al cuerpo sumergirse en nuevas formas de moverse, de sentir (una nueva kinesis literaria).

Pero, ¿qué es el juego?. Según Huizinga (1943), el célebre autor de «Homo ludens», “(...) es una acción u ocupación libre, que se desarrolla dentro de unos límites temporales y espaciales determinados, según reglas absolutamente obligatorias, aunque libremente aceptadas, acción que tiene su fin en sí misma y va acompañada de un sentimiento de tensión y alegría y de la conciencia de «ser de otro modo» que en la vida corriente”. (Caillois, 1997, p. 29). Para Roger Caillois, ésta palabra “evoca una actividad sin apremios, pero también sin consecuencias para la vida real. (...) En efecto, el juego no produce nada: ni bienes ni obras. Es esencialmente estéril. A cada nueva partida, y aunque jugara toda su vida, los jugadores vuelven a encontrarse en el principio”. Luego el autor agrega: “Esa gratuidad fundamental del juego es claramente la característica que más lo desacredita” (Caillois, 1997, p. 7).

Caillois (1997, p. 37) resume al juego como una actividad:

- 1º. *Libre*: a la cual el jugador no podría estar obligado sin que el juego perdiera al punto su naturaleza de diversión atractiva y alegre;
- 2º. *Separada*: circunscrita en límites de espacio y de tiempo precisos y determinados por anticipado;
- 3º. *Incierta*: cuyo desarrollo no podría estar predeterminado ni el resultado dado de antemano, por dejarse obligatoriamente a la iniciativa del jugador cierta libertad en la necesidad de inventar;
- 4º. *Improductiva*: por no crear ni bienes, ni riqueza, ni tampoco

elemento nuevo de ninguna especie; y, salvo desplazamiento de propiedad en el seno del círculo de los jugadores, por que se llega a una situación idéntica a la del punto de partida;

- 5°. *Reglamentada*: sometida a convenciones que suspenden las leyes ordinarias e instauran momentáneamente una nueva legislación, que es la única que cuenta;
- 6°. *Ficticia*: acompañada de una conciencia específica de realidad secundaria o de franca irrealidad en comparación con la vida corriente.

Características de las que no se aleja los juegos de rol. Sin embargo, poseen claras diferencias y similitudes con muchos otros juegos. Se diferencia de los juegos de mesa clásicos por no poseer, en la mayoría de casos, un tablero definido —aunque puede haberlo sin problemas, ejemplo de ello son los juegos de rol de tablero y los MUD—, sino que es principalmente en la imaginación de los jugadores donde tienen lugar todas las acciones, todos los movimientos. Además, en estos juegos se sustituye el concepto de competición por el de colaboración: aquí no se gana individualmente, se gana jugando en equipo, dentro del cual todos y cada uno de los jugadores tienen una misión u objetivo común por cumplir, misión que es planteada por el master. Por sus similitudes con juegos como Risk y Astucia naval, entre otros, fácilmente se les puede catalogar como *Juegos de estrategia*, puesto que los jugadores deben planear de antemano todo movimiento que vayan a realizar; sin embargo, en los juegos de rol no se limitan tan solo a batallar contra otro(s), sino que en ellos prima la colaboración entre jugadores. Por hacer uso de dados, se les puede considerar *Juegos de azar*; pero aquí priman otras características —como la teatralidad, la imaginación, la narración, ...—.

Éstas últimas características los acercan a los juegos-simulacros. Según Julián González (2003), éstos últimos “(...) le demandan al participante imaginar formas no destructivas de superación de los conflictos personales, y favorecen la convivencia social, la solidaridad colectiva y formas no violentas de resolución de conflictos en contextos sociales próximos”. Ésta estrategias de educación para comunidades escolares socialmente vulnerables, esta soportada sobre cuatro premisas: “Un enfoque recreacional de la comunicación como mecanismo de generación de tejido social. La necesidad de asumir las competencias expresivas de los educandos como principio esencial para transformar las vivencias urbanas en recurso estratégico de educación para la convivencia. La idea de convergencia o sinergia entre lo narrativo, lo expresivo y lo analítico en las culturas populares urbanas, que resulta un potencial educativo inestimable que la escuela convencional desperdicia al restringir las hablas populares. Y la idea de que el déficit simbólico es un componente clave de las violencias comunes en la vida urbana colombiana” (González, 2003).

La principal similitud entre los juegos de rol y los juegos-simulacro, se

encuentra en la forma en la cual manejan lo narrativo y expresivo. Veamos esto a la luz de algunas de las características citadas por González (2003):

- Al igual que los juegos de rol, estos se sustentan en lo *narrativo*. “Las narraciones que configuran las *situaciones del juego-simulacro* suponen que la verosimilitud de los eventos narrados se funda en que sean posibles, no en que reproduzcan la realidad empírica [en los juegos de rol, las narraciones son *posibles* si se hacen teniendo en cuenta las lógicas de cada mundo]. Estas narraciones son *poéticas* en el sentido que recuerda Gadamer (1991): «mientras la historia tan sólo narra lo sucedido, la poesía cuenta lo que siempre puede suceder». Es la *poética* del duerme y vela, de lo que siendo imaginado podría hacerse real, es la poética de lo ambiguo que obliga a intensificar el trabajo interpretativo de los implicados. Entonces, los juegos-simulacro suponen la disolución de los límites entre ficción y realidad. Los personajes imaginados no son ficciones -en el sentido de falsificaciones- porque cada jugador se encarga de ponerlos de alguna manera en relación con su propia historia, su propia trama biográfica y su conocimiento del mundo de vida en que se desenvuelve. En otras palabras, cada jugador los proyecta y asimila a su propia *experiencia*”.
- Aquí también se presenta una cierta «lógica de escape» respecto a la realidad concreta —muy similar al efecto de inmersión que aparece en los juegos de rol—, como ocurre con la telenovela o en la fiesta: “(...) el juego-simulacro incorpora la vida real, pero suspendiendo momentáneamente sus inercias más trágicas. Lo anima una cierta estética que compensa las desilusiones de la vida ordinaria, y supone un proyecto de reconciliación del mundo dado con el deseado”.
- Ambos son juegos *biográficos*, “esto es, narraciones que recrean vivencias y trayectos de vida de personas/ personajes que están obligados a tomar decisiones asumiendo la ambigüedad e incompletud de una vida en desarrollo. La narración expone la vida como una obra abierta, y obliga a los jugadores a invertir su experiencia y saberes para encontrar soluciones y respuestas que el juego no puede prever ni anticipar. Entonces, *biográfico* alude a que se narran vidas, fragmentos de vida, se cuentan historias que expresan la ambigüedad moral y complejidad de una vida cuyo final desconocemos”. De la misma manera, en los juegos de rol las lecturas de contexto y las de experiencia afloran no sólo en la narración del master, sino también en la del jugador.

Según Caillois (1997, p. 43-64) existen cuatro categorías fundamentales en las cuales se pueden dividir los juegos. Estas son:

- *Agon*. “Todo un grupo de juegos aparece como competencia, es decir, como una lucha en que la igualdad de oportunidades se crea artificialmente para que los antagonistas se enfrenten en condiciones ideales, con posibilidad de dar un valor preciso e indiscutible al triunfo del vencedor” (p. 43). Además agrega que en éste tipo de juegos: “Para cada competidor, el resorte del juego es el deseo de ver reconocida su

excelencia en un terreno determinado. La práctica del agon supone por ello una atención sostenida, un entrenamiento apropiado, esfuerzos asiduos y la voluntad de vencer” (p. 45). Debe quedar claro, que la finalidad de los encuentros no es para los antagonistas infligir un daño grave a su rival, sino demostrar su propia superioridad.

- *Alea*. Es el nombre de un juego de dados en latín, que el autor retoma para designar “(...) en oposición exacta al agon, los juegos basados en una decisión que no depende del jugador, sobre la cual no podría éste tener la menor influencia y en que, por consiguiente, se trata mucho menos de vencer al adversario que de imponerse al destino”. Así pues, “a la inversa del agon, el alea niega el trabajo, la paciencia, la habilidad, la calificación; elimina el valor profesional, la regularidad, el entrenamiento” (p. 48). Debe quedar claro que el alea no tiene como función hacer ganar dinero a los más inteligentes sino, muy por el contrario, “(...) abolir las superioridades naturales o adquiridas de los individuos a fin de poner a cada cual en igualdad absoluta de condiciones ante el ciego veredicto de la suerte” (p. 50).

“El agon y el alea manifiestan actitudes opuestas y en cierto modo simétricas, pero ambos obedecen a una misma ley: la creación artificial entre los jugadores de las condiciones de igualdad pura que la realidad niega a los hombres, pues nada en la vida es claro sino que, precisamente, todo en ella es confuso en un principio, tanto las oportunidades como los méritos” (p. 51).

- *Mimicry*. La característica principal de este tipo de juegos es que “(...) el sujeto juega a creer, a hacerse creer o a hacer creer a los demás que es distinto de sí mismo. El sujeto olvida, disfraza, despoja pasajeraamente su personalidad para fingir otra” (p. 52). Según plantea Caillois, “la mímica y el disfraz son así los resortes complementarios de esa clase de juegos”.

El autor marca una línea tajante entre la mimicry y el alea: “como actividad, imaginación e interpretación, la mimicry no podría tener relación alguna con el alea, que impone al jugador la inmovilidad y el estremecimiento de la espera, pero no queda excluido que se acomode con el agon” (p. 56). Además, plantea que “con excepción de una sola, la mimicry presenta todas las características del juego: libertad, convención, suspensión de la realidad, espacio y tiempo delimitados. No obstante, la continua sumisión a reglas imperativas y precisas no se deja apreciar en ella” (p. 57-58).

- *Ilinx*. “Un último tipo de juegos reúne a los que se basan en buscar el vértigo, y consisten en un intento de destruir por un instante la estabilidad de la percepción y de infligir a la conciencia lúcida una especie de pánico voluptuoso. En cualquier caso, se trata de alcanzar una especie de espasmo, de trance o de aturdimiento que provoca la aniquilación de la realidad con una brusquedad soberana” (p. 58).

Desde esta perspectiva, los juegos de rol son —sobre todo— juegos miméticos (*mimicry*), teatrales, puesto que la diversión en los juegos de rol está ligada a la representación de un personaje ficcional, ya sea en un tablero real o virtual. Sin embargo, se les puede considerar de competencia (*agon*), puesto que todo jugador debe prepararse lo mejor posible para el juego —para ello se entrena leyendo, viendo películas, viendo jugar a otros, ...—, aunque no busca demostrar una superioridad individual, sino grupal; de suerte (*alea*) por el uso de los diversos dados (de 4, 6, 8, 12 y 20 caras), que da al juego el toque de azar de la vida misma y coloca, de una u otra manera, en igualdad de condiciones a todos los participantes (incluido el master) y de distorsión y transformación de la realidad (*ilix*), por procurar un cierto estado de gozo, cierta *borrachera*, *ilusión*, *distorsión de lo real*.

Estas similitudes y diferencias que poseen los juegos de rol con otros juegos, me permiten pensarlos como un *hiperjuego*. En ellos convergen, se unen, se mezclan características que se pueden ser asignar a otros juegos; pero además, al instaurar una nueva técnica literaria, supera a los juegos precedentes. Dicha técnica de ruptura —que ha triturado la noción tradicional de autor, borrado la frontera entre el leer y escribir, entre lo oral y lo escrito, entre lectura y cuerpo, e implica cierta forma particular de producción y no un *mero y simple juego*—, marcan un antes y un después en la historia del jugar, pues crea un espacio determinado donde se puede actuar, vivir lo leído.

III

Como hemos visto, el master se configura dentro de los juegos de rol como un «escritor operante», un autor-productor: es a la vez un lector / escritor en sentido amplio, un narrador, un dramaturgo, ... Esto le permite estar situado al mismo tiempo en “todos los lugares de la obra en curso”.

El es un *autor oportunista*, que escribe y reescribe en la situación de lectura. Y es esto que lo más lo reta: el *escribir sobre la marcha*, modificar la obra a medida que se avanza en ella, a medida que los otros participan y hacen su aporte. Para que esta «escritura en la marcha» se lleve a cabo correctamente, el master debe aprovechar las situaciones del juego, de lo que su contexto y la experiencia de los otros le brindan: “(...) usa las ideas de los jugadores en su contra —sin embargo—, no les da papaya a los jugadores pero tampoco los deja sin salida”, plantea Javier Morcillo.

Para ser un buen master, se necesita hacer uso de textos diversos: tanto académicos (relacionados con su carrera o con sus saberes escolares previos), como de otro tipo (literatura fantástica, históricos, entre otros); textos de sus experiencias propias (de las experiencias del 'yo') y de su entorno social propio (de la opinión sobre el mundo de los otros, de lo que observa que ocurre a su alrededor, ...). Este material se convierte en insumo de primera mano para escribir, crear, recrear, narrar, contar, inventar el mundo imaginario en el cual jugarán los roleros. De esta manera, el master se transforma en un *autor recursivo*, que atiende, está pendiente y hace uso de todos los recursos que están a su alcance para escribir la obra; y le confiere a su escritura y lectura el carácter de hipertextual, puesto que el master y los jugadores harán uso de diferentes insumos (de texto, contexto y de experiencia) y lenguajes (cuerpo, kinesis, sonido, voz, música, imagen, ...) para comunicar, para narrar, ..., para producir la obra.

Ese uso recursivo de los textos de experiencia (propia y de otros jugadores) y de su biblioteca, para escribir la obra, no es una mera copia: es un proceso que, primero, es de índole mental. Al respecto Javier Morcillo nos dice: “un buen director es una persona que tiene mucha imaginación; pues para poder inventar tantas situaciones y personajes, es necesario inventar. Pero, estas cosas no salen de la nada; se vale copiar cosas de la TV o las lecturas; también de la vida cotidiana, pero el master debe saber incorporarlos a su mundo de manera que se fusionen con él, sin que los jugadores lo noten; estas cosas ocurren primero en la mente del narrador y si este no es capaz de imaginarlas, menos de narrarlas”.

Un master debe estar dispuesto a diseñar previamente las formas, los itinerarios y los mapas; esto lo convierte en un *planificador*, en un *artesano*, que prevé lo que el juego va a necesitar. El juego exige que se utilicen otras estrategias, para crear el ambiente del juego. Y dentro de lo planificado también se encuentra el guión de una historia no lineal, que por poseer pocos elementos se puede ajustar fácilmente a las exigencias de los jugadores, a sus cambios de planes, a sus múltiples voces, ... Esto hace que la planificación previa no sea rígida, sino que se convierta en una base para partir, en una disculpa para iniciar la diversión. “En el juego —añade Miguel Andrés—, vos lo que intentas es dibujar a grosso modo lo que podría pasar y luego, parar a ver que pasa y ya”. Esto lleva al master a convertirse en un *improvisador*, un escritor/narrador sobre la marcha.

De esta manera, se configura una clara dimensión *narrativa* dentro de los juegos de rol. Estos brindan espacios para que los jugadores (ya sean los roleros o el master) puedan hacer reinterpretaciones de sus propias vivencias, convirtiéndolas en saber efectivo y en experiencia, que puede ser aplicada en el desarrollo del juego, de acuerdo con la perspectiva benjaminiana. Según Benjamin (1936), existe una clara conexión entre la desaparición de la narración —reemplazada por la información— y la progresiva desaparición de modos de vida artesanales, sobre los que se

sustentaba ésta. Al igual que los soldados que retornaban del campo de batalla en la I Guerra Mundial, el habitante urbano retorna a casa en la noche, en estado de somnolencia después de sobrellevar el trabajo y las conmociones cotidianas de la urbe; regresan vacíos, *cansados y somnolientos*, «y añoran liberarse de las experiencias». Éste *shock* es el producto de la cantidad de eventos que se suceden en la ciudad contemporánea y que no podemos asimilar, interpretar y entender. Esta dificultad para ponerlos en una trama narrativa genera «pérdida de sentido», eso que se expresa en el vértigo, el desvanecimiento y el aburrimiento del mundo urbano. En general, existe pues una clara dificultad para transformar lo vivido en saber, en saber significativo, en capital simbólico útil, en conocimiento vital para cambiar y resistir. Según J. González (2003), “la construcción de *sentido de vida* requiere de prácticas de reinterpretación continuadas que sólo pueden darse en la narración. Pero para narrar se requiere de otro tipo de tiempo y espacio que no es el de la velocidad y la aceleración de la ciudad contemporánea. Los narradores por excelencia según Benjamin son los viejos y los viajeros. Ellos goza(ba)n de la suficiente distancia en el tiempo (los *viejos*) o en el espacio (los mercaderes de antaño) para trabajar la artesanía del relato, para transformar la vida en experiencia que se confía a otros que la escuchan. En la *distancia* —otro tiempo y espacio— se hace el trabajo interpretativo que permite transformar la vida en narración”. De esta manera los jugadores de rol se transforman en esos «viejos», en esos «viajeros» de antaño; en ese sentido, estos juegos propician el relato de aquello «no dicho», de aquello de lo que no se habla, de lo difícil de expresar, de lo vivido, de lo sentido, de lo oído; entrañan una dimensión terapéutica al estimular un trabajo narrativo que la velocidad suprime. Aquí radica el ser técnica de los tiempos hipertextuales, inmediatos, veloces, ...

El ver al master como un escritor operante, como lo había planteado antes, borra tajantemente las fronteras que separan las nociones tradicionales de Autor y de Lector. El es un narrador y “(...) como narrador, tiene la responsabilidad de crear el sueño y de llevar a él a los jugadores. Pero, una vez que ha creado el sueño, debe dar un paso atrás y dejar que los personajes se hagan con él y se conviertan en el motor que lo impulsa” [18]. Lo que debe hacer el master es darle la oportunidad a los jugadores de decidir lo que quieren hacer y cómo quieren conseguirlo, para luego “(...) incorporar dichos deseos y planes [a la narración], y colocar obstáculos entretenidos en su camino” [19]. Esto hace de la narración del master un trabajo reactivo, un proceso de adaptación y embellecimiento continuos. De esta manera, vemos cómo el avance técnico progresista propuesto en los juegos de rol —como en el hipertexto— se suprimen las fronteras entre el autor y el lector; el lector se convierte en coautor de la obra y, por lo tanto, en productor de la misma (Autor=Lector=Productor).

Es por ésta razón que los juegos de rol rompen con la experiencia anterior

de la literatura, trayendo consigo una literaturalización de la vida: un sumergirse dentro del proceso de lectura, escritura y producción de la obra; le permiten al cuerpo sumergirse en nuevas formas de moverse, de sentir (una nueva kinesis literaria). Esto implica la disolución de las fronteras entre el *mundo vivido* y el *mundo leído*, un vivir para crear: hacer la vida cotidiana literalizada, estetizada y tensada por la obra continuada del juego de rol. De esta manera, el vivir para el master —y para los jugadores— se torna en una preparación permanente para el juego de rol, puesto que cada hecho vivido, cada libro leído, cada película vista, cada anécdota escuchada, ... es susceptible de ser tomada, referenciada en la biblioteca particular, modificada e introducida en el juego, en la narración, en la producción de la obra.

Entonces, ¿qué implica ser master? Como hemos visto, es quien *inscribe*, incluye a los jugadores en un mundo y una forma particular de sociabilidades; quien *escribe* y *describe* la obra, procurando y creando imágenes y situaciones vívidas; quien *transcribe*, plagia y reutiliza el material vívido y otro de diferente naturaleza, en particular lo que provee la cultura de masas, y quien *rescribe* el que transforma la experiencia disponible en obra. Además, el master es quien *prescribe*, el que confiere reglas y define normas; quien *proscribe*, el que está a cargo de excluir a quienes violan las reglas.

El master es más que un simple jugador: el debe estar en todos los lugares de la obra (como espectador, actor, autor, guionista, crítico, productor, ...); debe estar tanto fuera como dentro del juego. Es el director (autor) de una «obra» que escribe en compañía (de los otros jugadores); es quien lleva la batuta y permite la entrada en el momento oportuno de cada uno de los participantes. Es también el productor del juego, quien crea las condiciones necesarias para la obra ocurra (dibuja mapas, crea relatos, plantea roles, aplica las regla, ...); además, debe intervenir y hacer evolucionar los medios de producción, las formas de trabajo y las herramientas. Su labor es la de enseñar por medio del ejemplo, la de convertir a los jugadores en co-autores y, por tanto, co-productores de la obra que están viviendo. Pero, por sobre todo esto, es un amigo.

NOTAS

[1] *Meta-rol*: la raíz latina *meta*, puede ser entendida como “lo que está más allá”, pero también “lo que fundamenta”. El master desempeña un meta-rol en los dos sentidos: es un rol que funda y despliega el conjunto de los roles en juego; esto es, sin master no hay juego de rol posible. Pero además, está situado más allá del juego, en una situación de privilegio que le permite arbitrar, coordinar y juzgar, a la manera de un dios omnisciente, la actividad de sus tutelados.

[2] Información tomada del artículo publicado en la dirección electrónica:

http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/relatodigital/r_digital/teoria/hipertexto.html.

[3] Ídem.

[4] Ver: *Aguadero, F. (1997). La sociedad de la información. Madrid: Acento Editorial. p. 11.* Referenciado en el artículo *El futuro del libro y el libro del futuro. Una mirada desde la óptica pedagógica*, publicado en la dirección electrónica: <http://www.monografias.com/trabajos12/futulib/futulib.shtml>.

[5] Ver: *Chartier, R. (). El concepto del lector moderno.* El artículo se puede consultar en las siguientes direcciones electrónica: <http://cervantesvirtual.com/historia/CarlosV/cultura.shtml>.

[6] Tomado del artículo: *El futuro del libro y el libro del futuro. Una mirada desde la óptica pedagógica.* Publicado en la dirección electrónica: <http://www.monografias.com/trabajos12/futulib/futulib.shtml>.

[7] Sin embargo, esta idea podría moderarse y matizarse atendiendo al siguiente argumento: la novela, en su momento, estuvo vigorosamente tejida y ligada con la actividad viva de los lectores, como nos los recuerdan los relatos acerca de las emociones y tumultos que se armaban cuando llegaban a las ciudades las últimas novedades. También el periódico tuvo un paisaje vivo y ligado a la vida de las multitudes de manera directa, hasta convertirse con el correr de los siglos en medio de información distanciado. Quizás algo similar le llegará a ocurrir al hipertexto y a las distintas variantes de creación *on line*, cooperativas, colaborativas y en tiempo real.

[8] La palabra *resetear*, es un neologismo que proviene de la palabra inglesa *reset*, que significa reiniciar. Es muy utilizada en el ámbito de los juegos de rol en red y en el ciberespacio.

[9] Tomado del artículo *Cadáver exquisito. Teoría.* Publicado el 21 de julio de 2006 en la página de *El florido byte: cuaderno de internet y cultura*, en la siguiente dirección electrónica: <http://www.elfloridobyte.com/creacion/128/cadaver-exquisito-teora-1-de-3>.

[10] Ídem.

[11] *Happening* (de la palabra inglesa que significa evento, ocurrencia, suceso). Es una manifestación artística, frecuentemente multidisciplinaria, surgida en los 1950 y que se integran el conjunto del llamado *performance art* y mantiene afinidades con el llamado teatro de participación. Se caracteriza por producir una obra de arte que no se focaliza en objetos; una obra efímera, que busca una participación espontánea del público para que dejen de ser sujetos pasivos y, con su actividad, alcancen una liberación a través de la expresión emotiva y la representación colectiva. Frecuentemente se producen en lugares públicos, como un gesto de sorpresa o irrupción en la cotidianidad. Para saber más acerca de los happening, se puede consultar la siguiente página web: <http://es.wikipedia.org/wiki/Happening>.

[12] *Flashmob*, traducido literalmente del inglés como “multitud instantánea” (flash - destello, ráfaga, mob - multitud). Es una acción organizada en la que un gran grupo de personas se reúne de repente en un lugar público, realiza algo inusual y luego se dispersa rápidamente. Se trata de individuos que, apoyados por las tecnologías de comunicación (como los teléfonos celulares y el Internet), difunden mensajes a sus redes sociales de amigos y conocidos —los cuales hacen lo mismo— hasta construir una gran cadena de comunicación, que es capaz de movilizar a miles de personas. Dichas movilizaciones no tienen ningún fin más que el entretenimiento, pero pueden convocarse también con fines políticos o reivindicativos. Para saber más acerca de los flashmob, se puede consultar la dirección electrónica: <http://es.wikipedia.org/wiki/Flashmob>

[13] Información tomada del artículo publicado en la dirección electrónica: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/relatodigital/r_digital/teoria/colaboracion.html.

[14] Tomado del artículo: *El futuro del libro y el libro del futuro. Una mirada desde la óptica pedagógica*. Publicado en la dirección electrónica: <http://www.monografias.com/trabajos12/futulib/futulib.shtml>.

[15] Información tomada de la dirección electrónica: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/relatodigital/index.html.

[16] Tomado del artículo publicado en la dirección electrónica: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/arena/fragmento.htm.

[17] Tomado del artículo publicado en la dirección electrónica: http://www.javeriana.edu.co/sociales/sociales_virtual/publicaciones/hipertext-lit/hipertexto_fcs.html

[18] Tomado del artículo: *El Arte de la Narración*. Publicado en la dirección electrónica: http://dreamers.com/elrincondelvampiro/arte_narracion.html.

[19] Ídem.

BIBLIOGRAFÍA

Aguadero, F. (1997). La sociedad de la información. Madrid: Acento Editorial. p. 11. Referenciado en el artículo: *El futuro del libro y el libro del futuro. Una mirada desde la óptica pedagógica*, publicado en la dirección electrónica: <http://www.monografias.com/trabajos12/futulib/futulib.shtml>.

Amante, L. (2004). *Sondeo de opinión sobre prácticas roleras en la Provincia de Murcia*. Artículo publicado digitalmente en la dirección electrónica: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/investigacion.htm>.

Arias, A. (2001). Jugando a ser otro. En: *Revista Diners*. Diciembre. Santafé de Bogotá. 84-87.

Baudouin, C. (1990). Los arquetipos. En: *La obra de Jung y la psicología de los complejos*. Madrid: Gredos. 49-92.

Benjamín, W. (1934/1975). El autor como productor. En: _____, Madrid: Taurus.

Benjamín, W. (1936/1991) El Narrador. En: *Para una crítica de la violencia y otros ensayos: Iluminaciones IV*. Madrid: Taurus. 111-134.

Bourdieu, P. (1972). *Esquisse d'une théorie de la pratique*. Gêneve: Droz. 175.

Bourdieu, P. (1995). El punto de vista del autor: Algunas propiedades generales de los campos de producción cultural. En: *Las reglas del arte. Génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Editorial Anagrama. 318-416.

Bourdieu, P. (1998). La distinción: Criterios y bases sociales del gusto. Barcelona: Santillana.

Caillois, R. (1997). Los juegos y los hombres. La máscara y el vértigo. Santafé de Bogotá: Fondo de Cultura Económica. (Primera edición en francés, 1967).

Cárdenas, O.M. (2000). *Mas allá del límite de la imaginación*. Artículo publicado digitalmente en la dirección electrónica: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/relatodigital/r_digital/bibliografia/virtual/cardenas-completo.htm.

Castro C, G. (1999). El océano de las estrellas caídas. En: *Colombia X*. Santafé de Bogotá: Planeta. 87-114.

Chartier, R. (2000). Cultura escrita, literatura e historia. México: Fondo de Cultura Económica.

Chartier, R. (2002). *Lecteurs et lectures à l'âge de la textualité électronique*. Ponencia ofrecida en el marco del Coloquio "Pantallas y redes: ¿hacia una transformación de la escritura?". Bibliothèque publique d'information (Bpi) del Centro Pompidou (París). Oct-Mar, 2001-2002. El artículo se puede consultar en las siguientes direcciones electrónicas: <http://www.text-e.org/> o http://www.text-e.org/conf/index.cfm?fa=texte&ConfText_ID=5

Chartier, R. (). *El concepto del lector moderno*. El artículo se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: <http://cervantesvirtual.com/historia/CarlosV/cultura.shtml>

Diccionario en línea de la Real Academia de la Lengua Española, se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: <http://www.rae.com/>.

Derbez, E. (1999). Felipe Garrido: Formar lectores, un fracaso. Vida Universitaria. Periodismo desde la Universidad Autónoma de León. 1999-2000 el año de la lectura.

Eco, U. (1985). Obra abierta. Barcelona: Ariel.

Ende, M. (1993). La historia interminable. Barcelona: RBA Ediciones, S.A.

Enciclopedia de la Psicología. Océano Grupo Editorial S.A. Barcelona, 2000. Tomo 4. 174-175.

Esteban, A. y Vecina, M.L. (1999). *Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores*. Estudio encargado por el Defensor del Menor al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid a instancias de la Fiscalía de Menores de Madrid, que puede ser consultado digitalmente en la siguiente dirección electrónica: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/psicologos.htm>.

Goffman, E. (1989). La presentación de la persona en la vida cotidiana. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

Goffman, E. (1995). Estigma: La identidad deteriorada. Buenos Aires: Amorrortu Editores.

González, J. (2003). Los juegos-simulacro como estrategia educativa para la convivencia social. Cali: Universidad del Valle. (Texto aún sin editar).

Havelock, E. (1996). La musa aprende a escribir. Reflexiones sobre oralidad y escritura desde la Antigüedad hasta el presente. Barcelona: Paidós.

Hoyos, R. (1997). El juego: Valor pedagógico y filosófico. Manual de Recurso Adulto de la Asociación Scout de Colombia. Santafé de Bogotá.

Hurtado, L. (2001). Locos por el rol. En: *Revista El Semanal* n° 723. Septiembre 2 al 8 de 2001. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/elsemanal.htm>.

Iges, J. (1999). *El espacio. El tiempo en la mirada del sonido*. Catálogo de exposición. Madrid: Kulturanea.

Landow, G.P. (1995). *Hipertexto. La convergencia de la teoría crítica contemporánea y la tecnología*. Barcelona: Piados. (Primera edición en inglés, 1992).

Lecannelier, F. (). *Juego de ficción, narrativa y desarrollo de la experiencia humana*. Instituto de Terapia Cognitiva INTECO - Santiago de Chile. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://www.inteco.cl>

Lévy, P. (). *Ciberespai i cibercultura*. Ponencia realizada por Levy, profesor de la Universitat de Paris VIII - Saint Denis, para la cátedra de Estudios de Humanidades y filología de la Universidad Abierta de Cataluña. Artículo publicado en la dirección electrónica: [Http://www.uoc.es/humfil/digithum/digithum1/levy/ciberespai_cat.htm](http://www.uoc.es/humfil/digithum/digithum1/levy/ciberespai_cat.htm)

Luft, J. (1996). Las cuestiones fundamentales relativas a los procesos de grupo. En: *Introducción a la dinámica de grupo. Los pequeños grupos y su rol en la práctica social y educativa*. Barcelona: Editorial Heder. 49-92.

Maturana, H. y Verden-Zöller, G. (1994) Amor y juego: fundamentos olvidados de lo humano. Santiago de Chile: Instituto de terapia cognitiva.

McClary, S. (1997). Música y cultura de jóvenes. La misma historia de siempre. En: *Revista A Contratiempo No 9*. Bogotá: Ministerio de Cultura. 12-21.

Muñoz, S. (1995). El ojo, el libro y la pantalla. Consumo cultural en Cali. Universidad del Valle. Cali.

Rey, G. (2007). *Por Colombia. Para leer un país*. Revista electrónica Altablero No. 40, marzo-mayo 2007. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://www.mineduacion.gov.co/1621/article-122248.html>

Rodríguez, J. A. (). *Hipertexto y Literatura: Una batalla por el signo en tiempos posmodernos*. Documento en formato hipertexto, publicado en la dirección electrónica: http://www.javeriana.edu.co/sociales/sociales_virtual/publicaciones/hipertxt-lit/hipertexto_fcs.html

Rodríguez, J. A. (). *Teoría, práctica y enseñanza del hipertexto de ficción: El relato digital*. Documento en formato hipertexto, publicado en la dirección electrónica: http://www.javeriana.edu.co/Facultades/C_Sociales/Facultad/sociales_virtual/publicaciones/relatodigital/index.htm

Rodríguez, E. (2008). Juegos teatrales para animar a leer: técnicas y recursos para el aula. ISBN 978-84-8319-387-7. p. 118.

Sánchez, C.A. (2000). ROL: ¿Juegos de qué? En: *Revista El Grafito. Número 5*. Mayo de 2000. Cali. p. 5

Sánchez, D. (2007). *Juegos de rol: Mito y realidad*. Trabajo de investigación publicado en la dirección electrónica: <http://dreamers.Com/defensadelrol/articulos.htm>

Sánchez, P. (2006). Convención de fanáticos de juegos de rol se realizará en Colombia por primera vez. En: *El Tiempo. Sección: Vida de hoy*. 20 de septiembre de 2006. Bogotá.

Simmel, G. (1993). Las grandes urbes y la vida del espíritu. En: *El individuo y la libertad*. Barcelona: Península. 247-261. (Primera edición en inglés, 1986).

Thornton, S. (1998). La resolución infantil de problemas. Madrid: Morata.

Tolkien, J.R.R. (2001). El Señor de los Anillos. Barcelona: Circulo de Lectores.

Turkle, S. (1995). La vida en la pantalla. La construcción de la identidad en la era del Internet. Traducción de Laura Trafí. Barcelona: Piados. 17-22.

Vargas, L. (1988). Técnicas participativas para la educación popular. Serie de documentos de Educación Comunitaria 3. Medellín: Universidad de Antioquia. 54.

Wirth, L. (1938). El urbanismo como modo de vida, En: *American Journal of Sociology*. Julio.

Zizek, S. (). Ciberespacio: Entre la perversión y el trauma.

Otros artículos encontrados en Internet:

Breve Psico-Historia de los juegos de rol. Artículo publicado el lunes 29 marzo de 2004 (15:22:33), en la dirección electrónica: <http://www.ligadeaventureros.org.mx/modules.php?name=News&file=article&sid=379>

Cadáver exquisito. Teoría. Artículo publicado el 21 de julio de 2006 en la página de El florido byte: cuaderno de internet y cultura, en la siguiente dirección electrónica: <http://www.elfloridobyte.com/creacion/128/cadver-exquisito-teora-1-de-3>.

Cómo ser un buen Narrador (en los juegos de rol). Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://dreamers.com/elrincondelvampiro/dirigir.html>

El Arte de la Narración (en los juegos de rol). Artículo publicado en la dirección electrónica: http://dreamers.com/elrincondelvampiro/arte_narracion.html

El futuro del libro y el libro del futuro. Una mirada desde la óptica pedagógica. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://www.monografias.com/trabajos12/futulib/futulib.shtml>

El juego de rol online World Of Warcraft abre nuevos horizontes para Vivendi. Artículo publicado el 3 de marzo de 2008, en la dirección electrónica: http://www.laflecha.net/videoorreportajes/world_of_warcraft_evolucion.

El mercado editorial rolero en España. Artículo publicado 13 de diciembre de 2007, en la dirección electrónica: <http://www.lamarcadeleste.com/2007/12/el-mercado-editorial-rolero-en-espaa.html>.

Encuesta Nacional de Consumo Cultural. Informe sobre Libros y Bibliotecas (2005). Artículo publicado en la página electrónica: http://www.mineducacion.gov.co/cvn/1665/articles-115093_archivo_pdf.pdf

En defensa de los juegos de Rol. Artículo publicado el 9 de agosto de 2001, en la dirección electrónica: <http://www.ociojoven.com/article/articleview/557/1/101/>

Games workshop cierra 35 tiendas. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://www.icv2.com/articles/news/10547.html>.

Impresionantes cifras de la PSN. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://elblogdelaps3.blogspot.com/2008/03/impresionantes-cifras-de-la-psn.html>.

Juegos de rol y estrategia en Colombia. Artículo publicado en el portal Colombia Aprende, del Ministerio de Educación Nacional [http://www.colombiaprende.edu.co/html/estudiantes/juegos de rol y estrategia en colombia.htm](http://www.colombiaprende.edu.co/html/estudiantes/juegos_de_rol_y_estrategia_en_colombia.htm).

Juegos de rol, un aliado nada peligroso contra la ignorancia. Artículo publicado el 15 de junio de 2005, en la dirección electrónica: <http://www.magisnet.com/articulo.asp?idarticulos=577>

La muerte de los juegos de rol... según RyanDancey. Artículo publicado el 15 de agosto de 2007 en la dirección electrónica: <http://actualplay.wordpress.com/>.

Orígenes del Rol. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://www.uam.es/otros/concilio/rol/rol1.html>

Un ejemplo de literatura convertida en rol se puede encontrar en la dirección electrónica: <http://narnia2.8bit.co.uk/>

Viaje al centro de la imaginación. Artículo publicado el jueves 28 octubre de 2004 (06:45:00), en la dirección electrónica: <http://www.ligadeaventureros.org.mx/modules.php?name=News&file=article&id=627>

Web para la defensa del rol. Artículo publicado en la dirección electrónica: <http://www.dreamers.com/defensadelrol/articulos/cnice.htm>

World of WarCraft® Alcanza 10 Millones de suscriptores. Artículo publicado en la página electrónica: <http://www.blizzard.es/press/080122.shtml>.

Páginas web, grupos y foros virtuales:

Grupo de Facebook *Alianza Midgaard*: <http://www.facebook.com/group.php?gid=7229187213>.

Grupo de Facebook *Proyecto Edenia*: <http://www.facebook.com/group.php?gid=47501056593&v=info>

Página web de Inforol: <http://www.inforol.com>.

Página web de la *Nueva Librería Francesa*: <http://www.nuevalibreriafrancesa.com/>.

Página web del proyecto *Eoris*: <http://eorisessence.com/>

Tienda virtual de *Magic Colombia*, se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: http://magiccolombia.com/TiendaVirtual/product_info.php.

Tienda virtual de la editorial española *Edge Entertainment*, se puede consultar en la siguiente dirección electrónica: <http://www.edgeent.com/v2/index.asp>.

Tienda virtual especializada en la venta de videojuegos de rol en la ciudad de Bucaramanga: <http://pcjuegos2000.galeon.com/>

Documento en audio:

Programa radial Rompecabezas sobre los juegos de rol, producido y transmitido por Javeriana Estereo Bogotá 91.9 FM (<http://www.javeriana.edu.co/javerianaestereo/>) y por 14.30 AM EK Satelital (<http://www.1430amradio.com/>) el lunes 6 de abril de 2009, de 6 a 7 de la noche. El audio completo de este programa se puede encontrar digitalmente en la dirección electrónica: <http://www.rompecabezas.cinep.org.co/node/120>.



Anexos

Anexo 1. CRONOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE ROL

La presente cronología de los juegos de rol de mesa, fue retomada del artículo sobre juegos de rol publicado en la Wikipedia (http://es.wikipedia.org/wiki/Anexo:Cronolog%C3%ADa_de_los_juegos_de_rol). El año indicado entre paréntesis es el de la primera edición en el país de origen de cada juego y no el de la primera traducción o adaptación en algún otro país. Aunque pueda parecer que algunos títulos se repiten en realidad se trata de juegos diferentes.

Años 1970			
<i>Dungeons & Dragons</i>	(1974)	<i>Cyberpunk 2013</i>	(1988)
<i>Tunnels & Trolls</i>	(1975)	<i>Buck Rogers in the 25th Century</i>	(1988)
<i>En Garde!</i>	(1975)	<i>Príncipe Valiente</i>	(1989)
<i>Empire of the Petal Throne</i>	(1976)	<i>Shadowrun</i>	(1989)
<i>The Arduin Grimoire</i>	(1977)	<i>Adventurers of the North, Kalevala Heroes</i>	(1989)
<i>Chivalry & Sorcery</i>	(1977)	<i>Sword World RPG</i>	(1989)
<i>Dagorhir</i>	(1977)	<i>Hero System</i>	(1989)
<i>Traveller</i>	(1977)	Años 1990	
<i>RuneQuest</i>	(1978)	<i>Comandos de Guerra</i>	(1990)
Años 1980		<i>Aquelarre</i>	(1990)
<i>Rolemaster</i>	(1980)	<i>Mutantes en la sombra</i>	(1990)
<i>Bushido</i>	(1980)	<i>Cyberpunk 2020</i>	(1990)
<i>DragonQuest</i>	(1980)	<i>Kult</i>	(1991)
<i>Space Opera</i>	(1980)	<i>Vampiro: La Mascarada</i>	(1991)
<i>Basic Role-Playing</i>	(1980)	<i>Hombre Lobo: El Apocalipsis</i>	(1992)
<i>Midgard</i>	(1981)	<i>Fudge</i>	(1992)
<i>Champions</i>	(1981)	<i>Nephilim</i>	(1992)
<i>La Llamada de Cthulhu</i>	(1981)	<i>Ragnarok</i>	(1992)
<i>Stormbringer</i>	(1981)	<i>Analaya, Tormenta de Arena</i>	(1992)
<i>Worlds of Wonder</i>	(1982)	<i>Mutant Chronicles</i>	(1993)
<i>Drakar och Demoner</i>	(1982)	<i>Mago: La Ascensión</i>	(1993)
<i>Lords of Creation</i>	(1983)	<i>Fanhunter, el juego de rol épicodecadente</i>	(1993)
<i>Powers and Perils</i>	(1983)	<i>Far West</i>	(1993)
<i>James Bond 007</i>	(1983)	<i>¡Piratas!</i>	(1994)
<i>Ringworld</i>	(1983)	<i>Oráculo</i>	(1994)
<i>Superworld</i>	(1983)	<i>The World of Indiana Jones</i>	(1994)
<i>El Ojo Negro</i>	(1983)	<i>Castle Falkenstein</i>	(1994)
<i>L'Ultime Épreuve</i>	(1983)	<i>Wraith: El Olvido</i>	(1994)
<i>Légendes</i>	(1983)	<i>Heavy Gear</i>	(1994)
<i>Mega</i>	(1984)	<i>Almogóvers</i>	(1995)
<i>Marvel Superheroes</i>	(1984)	<i>Changeling: El Ensueño</i>	(1995)
<i>The Adventures of Indiana Jones</i>	(1984)	<i>Superheroes Inc.</i>	(1995)
<i>Paranoia</i>	(1984)	<i>Witchcraft</i>	(1996)
<i>ElfQuest</i>	(1984)	<i>Fading Suns</i>	(1996)
<i>El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media</i>	(1984)	<i>Deadlands</i>	(1996)
<i>Hawkmoon</i>	(1985)	<i>Vampiro: Edad Oscura</i>	(1996)
<i>Conan, el juego de rol (TSR)</i>	(1985)	<i>The D6 System: The Customizable Roleplaying Game</i>	(1996)
<i>Pendragón</i>	(1985)	<i>Indiana Jones Adventures</i>	(1996)
<i>DC Heroes</i>	(1985)	<i>La Leyenda de los Cinco Anillos</i>	(1997)
<i>MechWarrior</i>	(1985)	<i>Fuzion</i>	(1997)
<i>Robotech</i>	(1986)	<i>Men in Black RPG</i>	(1997)
<i>Los Cazafantasmas</i>	(1986)	<i>Hercules & Xena Roleplaying Game</i>	(1998)
<i>Warhammer Fantasy Roleplay</i>	(1986)	<i>Alternity</i>	(1998)
<i>GURPS</i>	(1986)	<i>Star*Drive</i>	(1998)
<i>Star Wars, el juego de rol (West End Games)</i>	(1987)	<i>Unknown Armies</i>	(1998)
<i>2300 AD</i>	(1987)	<i>Laberinto</i>	(1998)
<i>Ars Magica</i>	(1987)	<i>Mago: La Cruzada</i>	(1998)
<i>Space 1889</i>	(1988)	<i>DC Universe</i>	(1999)
		<i>All Flesh Must Be Eaten</i>	(1999)

<i>Weird War Two: Crusade for Europe</i>	(1999)	<i>Vampiro: Edad Victoriana</i>	(2002)
<i>Feng Shui</i>	(1999)	<i>Demonio: La Caída</i>	(2002)
<i>Cazador: La Venganza</i>	(1999)	<i>Godlike</i>	(2002)
<i>EXO</i>	(1999)	<i>Unisystem</i>	(2003)
<i>Furry Pirates</i>	(1999)	<i>D6 Adventure</i>	(2003)
<i>7^o Mar</i>	(1999)	<i>Victoriana</i>	(2003)
Años 2000			
<i>Star Wars, el juego de rol (Wizards of the Coast)</i>	(2000)	<i>Tri-Stat dX</i>	(2003)
<i>Hero Wars</i>	(2000)	<i>Savage Worlds</i>	(2003)
<i>Enothril</i>	(2000)	<i>Silhouette</i>	(2003)
<i>Reinos Olvidados</i>	(2001)	<i>Warcraft, juego de rol</i>	(2003)
<i>Fulminata</i>	(2001)	<i>HeroQuest</i>	(2003)
<i>Exaltado</i>	(2001)	<i>Xtraídos</i>	(2004)
<i>Gear Krieg</i>	(2001)	<i>Redención</i>	(2004)
<i>Momia: La Resurrección</i>	(2001)	<i>Conan, el juego de rol (Mongoose Publishing)</i>	(2004)
<i>Weird War II: Blood on the Rhine</i>	(2001)	<i>Vampiro: El Requiem</i>	(2004)
<i>The Metabarons Roleplaying Game</i>	(2001)	<i>Hombre Lobo: La Maldición</i>	(2005)
<i>Action!</i>	(2002)	<i>Cyberpunk V3</i>	(2005)
<i>Silver Age Sentinels</i>	(2002)	<i>Anima Beyond Fantasy</i>	(2005)
<i>Mutants and Masterminds</i>	(2002)	<i>Factory: La Geonova Libre</i>	(2005)
<i>Steve Perrin's Quest Rules</i>	(2002)	<i>Mago: El Despertar</i>	(2005)
<i>El Señor de los Anillos, el juego de rol</i>	(2002)	<i>Prometeo: La Creación</i>	(2006)
<i>El Capitán Alatriste</i>	(2002)	<i>El Rastro de Cthulhu</i>	(2008)
		<i>RyF</i>	(2008)

Anexo 2. EDITORIALES DE JUEGOS DE ROL

Esta lista de editoriales de juegos de rol se incluyen aquellas que publican o han publicado juegos de rol de mesa o en vivo, pero no aquellas que editan videojuegos de rol. La lista no indica si las editoriales están activas o inactivas. Al lado se ha enumerado los juegos de rol que la editorial publica o ha publicado; tales enumeraciones no son exhaustivas y están únicamente citadas a título de ejemplo. La información fue retomada de la siguiente dirección electrónica:

http://es.wikipedia.org/wiki/Categor  a:Editoriales_de_juegos_de_rol

Editoriales alemanas

1. Schmidt Spiele: - *Das Schwarze Auge (El ojo negro)*.
2. Fantasy Productions - *Das Schwarze Auge/The Dark Eye (El ojo negro)*.
(conocida como Fanpro):

Editoriales australianas

1. Darcsyde Productions: - Versi  n en ingl  s de *Trauma*, suplemento para *Elric* destinado a ser jugado en el universo de *Corum*.

Editoriales brit  nicas

1. Games Workshop: - *Warhammer Fantasy Roleplay* (editado por su filial Black Industries)
- Numerosos juegos de miniaturas: *Warhammer Fantasy Battle*, *Warhammer 40.000*, ...
2. Hogshhead Publishing: - *Nobilis*, *Warhammer Fantasy Roleplay Sistema d20*, *De Profundis*, *Power kill*, *Pantheon*, *Puppetland*, *Bar  n de M  nchhausen*.
3. Mongoose Publishing: - *Lobo solitario*, *Conan*, *Parano  a*, *OGC System* cuarta edici  n de *RuneQuest* (2006).

Editoriales canadienses

1. Dream Pod 9: - Editorial de juegos en ingl  s: *Heavy Gear*, *Jovian Chronicles*, *Tribe 8*, *Gear Krieg*.
2. Guardians of Order: - Editorial de juegos en ingl  s: *Big Eyes Small Mouth*, *Silver Age Superheroes*, *Juego de Tronos*, *Nobilis*.
3. Steamlogic: - Editorial de juegos en franc  s: *Mechanical dream*, *Tribe 8*.
4. Studio Mammouth: - Editorial de juegos en franc  s: *R  alit  s 2015*, *Wuxia*, *Hex*.

Editoriales espa  olas

1. Alas de Drag  n: - *Comandos de guerra* (edici  n no oficial, 1990).
2. Alkaendra: - *Alkaendra, los sue  os perdidos* (2002).
3. Asociaci  n Cultural Forjadores: - *Liber rolis* (2004).
4. Asociaci  n Juvenil de Interpretaci  n L  dica de Le  n: - *Atlantis 2   Ed. A  o 2213* (2001).
5. Dalmau Carles Pla: - Primera edici  n en espa  ol de *Dungeons & Dragons* (y primer juego de rol editado en Espa  a, 1985).
6. Devir Iberia: - *El Capit  n Alatr  ste* (2002), *Star Wars* (edici  n de Wizards of the Coast traducida al espa  ol en 2003), *Juego de Tronos* (primera traducci  n en espa  ol, 2006).
7. Dise  os Orbitales: - *Traveller* (primera traducci  n en espa  ol, octubre de 1989), *BattleTech* (primera traducci  n en espa  ol, 1990), *Shadowrun* (primera traducci  n en espa  ol, 1992), *V  mpiro: La Mascarada* (primera traducci  n en espa  ol, enero de 1993), *MechWarrior* (primera edici  n en espa  ol, 1990).
8. Edge Entertainment: - *De Profundis* (2002), *Dragonlance d20* (2003), *  nima Beyond Fantasy* (2005), *Conan, el juego de rol* (2005).
9. Ediciones Cron  polis: - *Universo, el juego de rol multiambiental* (1993), *Comandos de guerra* (primera edici  n oficial, 1994), *Superh  roes Inc.* (primer juego de rol en espa  ol versado en el tema de los superh  roes, 1994).
10. Ediciones Sombra: - *Comandos de guerra* (tercera edici  n, 2003), *Pangea* (2003).
11. Ediciones Zinco: - *Advanced Dungeons & Dragons* (1992), *BattleTech* (reedici  n en espa  ol, 1993), *MechWarrior* (reedici  n en espa  ol, 1994).
12. Editorial Heli  polis: - *El Caso del Crimen del Contable* (1995).
13. Farsa's Wagon: - Segunda edici  n de *Fanhunter, el juego de rol   picodecadente* (1993).
14. Grupo Editorial Larshot: - *Analaya, tormenta de arena* (1992).
15. JMV C  mics (Jes  s Mart  nez del Vas C  mics): - *El rol de los panchitos* (2004).

16. Joc Internacional:
 - Juegos de rol españoles: *Aquelarre* (primer juego de rol español, 1990), *Oráculo* (1994), *Almogüers* (primer juego de rol en catalán, 1995), *Tirant lo Blanc* (1996).
 - Juegos de rol traducidos: *La llamada de Cthulhu* (septiembre, 1988), *RuneQuest* (octubre, 1988), *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media* (traducción en castellano, septiembre de 1989), *Star Wars* (edición de West End Games traducida al español en abril de 1990), *Car Wars* (abril, 1990), *James Bond 007* (mayo, 1990), *Príncipe Valiente* (octubre, 1990), *Stormbringer* (noviembre, 1990), *Paranoia* (abril, 1991), *Killer* (junio de 1991, primer juego de rol en vivo publicado en España), *El Señor dels Anells, el joc de rol de la Terra Mi Tjana* (traducción en catalán, 1992), *Los Cazafantasmas* (marzo, 1992), *Pendragón* (septiembre, 1992), *Rolemaster* (1993), *In Nomine Satanis - Magna Veritas* (octubre, 1994), *Nephilim* (1995), *Deadlands* (1996), *Elric* (octubre, 1997).
 17. Kerykion:
 - *Ars Magica* (primera publicación en castellano, 1993).
 18. La Caja de Pandora:
 - Segunda edición de *Aquelarre* (1999).
 19. La Cocoguawa:
 - *El juego de Rol Flynn* (2002), *Moffet Babies, el juego de rol de los bebØs mofeta* (2002), *Piltrufos, el juego de rol piltrufamente piltrufero* (2002).
 20. La Factoria de Ideas:
 - Principal traductora de los juegos de rol de la editorial estadounidense White Wolf Publishing y de su «Mundo de Tinieblas»: *Vampiro: La Mascarada* (reedición en Español, 1994), *Hombre Lobo: El Apocalipsis* (1995), *Mago: La Ascensión* (1996), *Vampiro: Edad Oscura* (1996), *Wraith: El Olvido* (1997), *Changeling: El Ensueño* (1997), *La Leyenda de los Cinco Anillos* (1998), *Mago: La Cruzada* (1999), *Cazador: La Venganza* (2000), *Fanpiro* (2001), *Momia: La Resurrección* (2002), *Demonio: La Caída* (2003), *Vampiro: El Requiem* (2004), *Hombre Lobo: El Exilio* (2005), *Mago: El Despertar* (2007).
 21. Libros Ucronía:
 - *Anno Domini. Adventus Averní ad Terram* (2000), *Mochos: Ziquitaque Nau* (2001).
 22. Ludotecnia:
 - *Mutantes en la sombra* (1991), *Ragnarok* (1992), *¡Piratas!* (1994).
 23. M+D Editores:
 - *Far West* (enero de 1993), *Cyberpunk 2020* (edición española, diciembre de 1993), *Kult* (primera edición en español, 1994).
 24. Martínez Roca:
 - Traducción de la edición revisada de *Advanced Dungeons & Dragons* (*Advanced Dungeons & Dragons v2.2*, 1998).
 25. Megara Ediciones:
 - *El rol de los idiotas* (2005).
 26. Miraguano Ediciones:
 - *Fuerza Delta* (1991).
 27. Mono Morao:
 - *Teatro demente* (2001).
 28. Nosolorol Ediciones:
 - *Slang, a quemarropa* (2005), *Lances* (2006), *Inocentes* (2007), *Fábulas, historias de la sociedad de cuentacuentos* (2007).
 29. Planeta DeAgostini:
 - *Outfan* (2002).
 30. Proyectos Editoriales Crom:
 - *El Señor de los Pardillos, el juego de rol de la Tierra a Medias* (2002), *Mili KK, el juego de rol de la puta mili* (2002), *Bribones, el juego de rol* (2002).
 31. Sentinel Studio:
 - *Xtraidos* (2004).
 32. Sociedad Cooperativa Editorial Hastur:
 - *ERT: La Era de los Poderes* (1999).
 33. Yggdrasil Jocs:
 - *Espada y brujería* (primer juego de rol en vivo creado en España, 1995).
- Editoriales estadounidenses**
1. Alderac Entertainment Group:
 - *La Leyenda de los Cinco Anillos, Stargate-SG1, Séptimo mar/Swashbuckling Adventures*.
 - Juegos de cartas coleccionables.
 2. Avalon Hill:
 - *James Bond 007* (mediante su filial Victory Games, 1983), *Lords of Creation* (1983), *Powers and Perils* (1983), tercera edición de *RuneQuest* (1984).
 3. Chaosium:
 - Primera y segunda ediciones de *RuneQuest* (1978 y 1979), *Basic Role-Playing* (1980), *Stormbringer* (1981), *La llamada de Cthulhu* (1981), *Worlds of Wonder* (1982), *Superworld* (1983), *Ringworld* (1984), *ElfQuest* (1984), *Pendragón* (1985), *Hawkmoon* (1985), *Príncipe Valiente* (1989), *Nephilim* (1992), *Elric!* (una reedición de *Stormbringer*, 1993), *La llamada de Cthulhu d20* (2001).
 4. Columbia Games:
 - *HärnWorld, HärnMaster, Lionheart*.
 5. Decipher:
 - *El Señor de los Anillos, el juego de rol* (2000).
 6. Fantasy Games Unlimited:
 - *Chivalry & Sorcery, Space Opera, Bushido*.
 7. Timeline LTD:
 - *The Morrow Project*.
 8. FASA:
 - *BattleTech* (1985), *Shadowrun* (1989), suplementos para *Traveller*.
 9. Game Designers' Workshop:
 - *Traveller* (1977), *Twilight: 2000* (1984), *2300 AD* (1987), *Space: 1889* (1988).
 10. Green Ronin:
 - *Mutants & Masterminds*.
 11. Hero Games:
 - *Champions, Hero System*.
 12. Holistic Design:
 - *Fading Suns*.
 13. Iron Crown Enterprises:
 - *HARP, Rolemaster* (1980), *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media* (1984), *Spacemaster*.
 14. Issaries, Inc.:
 - *Hero Wars* (2000), *HeroQuest* (2003).

15. Lion Rampant: - *Ars Magica* (1987).
16. Malcontent Games: - *Rêve: the Dream Ouroboros* (traducción al inglés del juego de rol francés *Rêve de Dragon*, «sueño de dragón»).
17. Margaret Weis Ltd/Sovereign Stone Publishing: - *Dragonlance d20, Battletar Galactica*.
18. Palladium Books: - *Palladium Fantasy Heroes Unlimited Rifts, Robotech, Teenage Mutant Ninja Turtles*
19. Phage Press: - *Ambre*
20. R. Talsorian Games: - *Fuzion, Cyberpunk 2020, Castillo de Falkenstein, Bubblegum Crisis, Mekton Z*.
- Juegos de cartas coleccionables.
21. Steve Jackson Games: - *GURPS* (1986).
22. Sword and Sorcery Studio: - Publicación de suplementos para *Dungeons & Dragons* (*Scarred Lands, Ravenloft*) y del sistema *d20* en tanto que filial de White Wolf Publishing.
23. Tactical Studies Rules: - Editorial fundada por Gary Gygax y editorial de las dos primeras ediciones de *Dungeons & Dragons* así como de *Advanced Dungeons & Dragons*.
- En los años 90 TSR fue comprada por Wizards of the Coast.
24. Victory Games: - *James Bond 007* (1983).
25. West End Games: - *Paranoia* (1984), *Los Cazafantasmas* (1986), *Star Wars* (1987), *The D6 System: The Customizable Roleplaying Game* (1996), *Indiana Jones Adventures* (1996, conversión en sistema D6 del juego de rol de 1994 *The World of Indiana Jones*), *Men in Black* (1997), *Hercules & Xena* (1998)
26. White Wolf Publishing: - Ha publicado toda la serie original de los juegos de rol ambientados en el universo llamado «Mundo de Tinieblas»: *Vampiro: La Mascarada* (1991), *Hombre Lobo: El Apocalipsis* (1992), *Mago: La Ascensión* (1993), *Wraith: El Olvido* (1994), *Changeling: El Ensueño* (1995), *Vampiro: Edad Oscura* (1996), *Mago: La Cruzada* (1998), *Cazador: La Venganza* (1999), *Momia: La Resurrección* (2001), *Vampiro: Edad Victoriana* (2002), *Demonio: La Caída* (2002), *Victoriana* (2003), *Vampiro: El Requiem* (2004), *Hombre Lobo: El Exilio* (2005), *Mago: El Despertar* (2005), *Prometeo: La Creación* (2006)
27. Wizards of the Coast: - Inicialmente editora del juego de cartas coleccionables *Magic: el encuentro* (*Magic: The Gathering*).
- Es la creadora del sistema *d20* y la actual editora de los juegos de rol *Dungeons & Dragons* (cuarta edición) y *Star Wars* (en su edición de 2000, no en la de West End Games de 1987, que está descatálogada).

Editoriales francesas

1. 7ème Cercle: - *Contes ensorcelés, Qin, Vermine, Kult, Macho Women With Guns, Capharnaüm: L'héritage des dragons*
2. Auteurs & Maîtres de Jeux: - Publicación de escenarios medieval-fantásticos.
3. Asmodée (anteriormente llamada Siroz): - *Zone, Animonde, Universom, Bitume, In Nomine, Satanis/Magna Verita, Heavy Metal, Scales, Bloodlust, COPS*.
- Editor francés de *Car Wars* y de *GURPS*.
4. Boîte à Polpette: - *Privileges, Tsaliar, Les Chroniques d'Erdor, Némédia, Etherne, Subabyse, A.M.I.*
5. Cassandre: - *EW-System*.
6. Casus Belli (revista especializada): - *SimulacreS, BaSIC* (título en francés de Basic Role-Playing) y tercera edición de *Mega* (1992).
7. Black Book Éditions: - *Pavillon Noir*, editor francés de *Midnight y Shadowrun*.
8. CDS Éditions: - *Project: Pelican*.
9. Les Écuries d'Augias: - *Crimes, Nains & Jardins*.
10. Éditions Caravelle: - *Crimes, Nains & Jardins*.
- Esta editorial reemplazada por Les Écuries d'Augias
- *Hurléments, Empires & dynasties, Trégor*.
11. Dragon Radieux:
12. Elixirs Éditions.
13. Les Elfes: - *Féerie*.
14. Extraordinary Worlds Studio: - *EW-System, Arkéos*.
15. Gallimard: - Publicó una edición en francés de *El ojo negro* (*L'Œil noir*) y numerosos libros juego.
16. Le Grimoire: - Editor francés de *Lobo solitario, Warhammer Fantasy Roleplay* y *Manga BoyZ*.
17. Hexagonal: - Edición francesa de los juegos de rol *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media, Rolemaster, Vampiro: La Mascarada, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Mago: La Ascensión, Les Trois Mousquetaires*.
- *L'Ultime épreuve* (primer juego de rol francés junto a *Légendes*, 1983).
18. Jeux Actuels: - Numerosas traducciones al francés de juegos estadounidenses: *La llamada de Cthulhu, Warhammer Fantasy Roleplay, Star Wars* edición de West End Games,
19. Jeux Descartes:

- James Bond 007.*
- Así como juegos originales en francés: *Légendes* (primer juego de rol francés junto a *L'Ultime épreuve* *SimulacreS* y reimpresión de la tercera edición de *Mega* (1993).
 - Esta editorial fue comprada por Asmodée en septiembre de 2004.
 - Primera y segunda ediciones de *Mega* (1984 y 1986).
20. Jeux et Stratégie (revista especializada):
21. John Doe:
22. Krysalid Édition:
23. Les XII Singes:
24. Ludis:
25. Ludopathes Éditeurs:
26. Multisim Éditions:
- *dK System, Final Frontier (Patient13 et Plagues dK).*
 - *BrainSoda, Palimpseste.*
 - *Trinités.*
 - Traducciones al francés de *Wraith: El Olvido* y *Changeling: El Ensueño.*
 - Editor francés de *Talislanta.*
 - Segunda edición de *Rêve de Dragon* *Oniros, Nephilim, Guildes, Dark Earth Retrofutur, Agone.*
 - Ediciones en francés de *Hero Wars, Deadlands y Conspiracy X.*
 - *Hystoire de Fou.*
 - Primera edición de *Rêve de Dragon* (1985).
27. Nestiveqnen:
28. Nouvelles Éditions Fantastiques:
29. Oriflam:
- Editor francés de *Stormbringer/Elric, RuneQuest, Hawkmoon, Feng Shui Post Mortem, Multimondes.*
30. Play Factory:
31. Rackham:
- Uno de los editores franceses de *Dungeons & Dragons.*
 - Editorial de *Cadwallon* (aunque una parte de los autores de *Cadwallon* provienen de Multisim Éditions).
32. Éditions Robert Laffont:
33. Sans Peur et Sans Reproche:
34. Schmidt France:
35. Siroz:
36. Studio Deadcrows:
37. Ubik:
- *Avant Charlemagne, Empire galactique.*
 - *Miles Christi, Atlantys.*
 - Publicó una edición en francés de *El ojo negro (L'Œil noir).*
 - Véase «Asmodée» en esta misma lista.
 - *AmnesYa 2k51, Capharnaüm.*
 - Editorial francesa basada en Toulouse y fusionada con la editorial sevillana Edge Entertainment en septiembre de 2008.
 - *Fading Suns, Conan, Rêve de Dragon, Exil, Les Royaumes d'Acier.*
 - *Praetoria Prima, R.O.B.O.T, Les Terres Suspendues, Antheas, l'archipel des cimes.*
38. Éditions Icare:
- Editoriales japonesas**
1. Fujimi Shobo:
2. HummingBirdSoft:
- *Mon-Colle, Arianrhod, Demon Parasite Double Cross GURPS, Sword World* (primer juego de rol japonés, publicado en 1989).
 - *Demon of Laplace, The Stone of Agni, Journey Across the Abyss, Deep Dungeon.*
- Editoriales mexicanas**
1. Nueva GrÆfica:
- *Laberinto* (1998).
- Editoriales suizas**
1. 2 Dés Sans Faces:
2. Men in Cheese:
3. ECG:
4. L'Arkalance:
- *Nightprowler, seconde édition, Tigres volants, Nobilis.*
 - *Jack Vance's Lyonesse.*
 - *Laborinthus.*
 - *Les Maîtres Mondes.*
-

Anexo 3. DESCRIPCIONES DE LOS JUEGOS

A continuación se presentan cuatro ejemplos de juegos de rol: *Dungeons and Dragons* (ejemplo de juego basado en clásicos de fantasía épica medieval), *Stars Wars* (ejemplo de juego de temática futurista), *Vampiro: La mascarada* (ejemplo de juego de horror gótico y suspenso) y *Superhéroes Inc.* (ejemplo de juego basado en comics). Los apartes seleccionados fueron extraídos principalmente de los artículos dedicados a estos juegos publicados en la página web wikipedia (<http://es.wikipedia.org/>). En ellos se encuentra explicado cómo es el mundo al cual aluden y cuáles son las reglas básicas de juego.

DUNGEONS & DRAGONS:

Diseñador(es)	Gary Gygax y Dave Arneson
Editorial(es)	Tactical Studies Rules Wizards of the Coast
Fecha de Publicación	1974
Genero(s)	Medieval Fantástico
Sistema	propio (1ª y 2ª ed.), d20 (ed. 3 y 3.5)

Dungeons & Dragons (abreviado frecuentemente en *D&D* o en *DnD*) es un juego de rol de fantasía actualmente publicado por Wizards of the Coast. El juego original fue diseñado por Gary Gygax y Dave Arneson, y publicado por primera vez en 1974 por la compañía de Gygax, Tactical Studies Rules (TSR). Originalmente derivado de juegos de tablero jugados con lápiz, papel y dados, la primera publicación de *D&D* es bien conocida como el principio de los juegos de rol modernos y por consiguiente de la industria de los juegos de rol y MMORPG [del inglés *massively multiplayer online role-playing games* o juegos de rol multijugador masivos en línea].

Entre los jugadores hispanohablantes se conoce a este juego como *Dragones y Mazmorras* o como *Calabozos y Dragones*, según los países. En general el término *Dragones y Mazmorras* es más habitual en España mientras que *Calabozos y Dragones* es el término más utilizado en Hispanoamérica.

1. Las versiones

A lo largo de los años se han sucedido varias *versiones* (modificaciones del juego original con reglas mejoradas) y *revisiones* (reediciones de la misma versión que incluyen ajustes, erratas e información ampliada).

La primera *versión*, *Dungeons & Dragons*, fue publicada en 1974. En la jerga se la conoce como *Original D&D* o *D&D crudo*. En 1977 fue publicada una nueva versión, llamada *Basic D&D*, que amplió enormemente las posibilidades del juego. La siguiente *versión* fue publicada en 1978 bajo el nombre de *Advanced Dungeons & Dragons (AD&D) 1ª Edición*, y agregó numerosas reglas y detalles al sistema de *Basic D&D*. Le siguió una *revisión* que fue publicada en 1989: *AD&D 2ª Edición*. Esta resuelve numerosas inconsistencias en las reglas de *AD&D*. En el año 2000 fue publicada una nueva *versión* del juego, *D&D 3ª Edición*, que si bien mantuvo la numeración iniciada con *AD&D* por cuestiones de marketing, cambió radicalmente

el sistema de juego y eliminó el término "advanced" del título. En 2003 se publicó una *revisión* de *D&D 3ª: D&D 3.5*. Esta resuelve cuestiones menores con respecto al balance del sistema. Estas dos últimas versiones de *D&D* han sido publicadas por Wizards of the Coast utilizando su *revisión* del sistema d20 original y haciendo modificaciones que mejoran la experiencia de juego. Al mismo tiempo ha utilizado el sistema d20 como plataforma para lanzar otros juegos de temáticas y ambientaciones basadas en la *revisión* del sistema d20.

A lo largo de los años se han sucedido varias versiones, con reglas mejoradas modificadas del original y revisiones. A continuación las versiones publicadas, el número de manuales y la fecha de aparición:

- *D&D Original*: primera edición, de 1974
- *D&D Básico*: reaparece en 1977
- *AD&D 1ª Edición*: nueva entrega en 1978
- *AD&D 2ª Edición*: última entrega de AD&D en 1989
- *D&D 3ª Edición*: aparece en el 2000
- *D&D 3.5*: *revisión* de la 3ª edición, 2003.
- *D&D 4ª Edición*: última edición de D&D, 2008

El 16 de agosto de 2007 Wizards of the Coast anunció la salida, para el primer semestre de 2008, de la cuarta edición del juego. El *Manual del Jugador*, el *Manual del Master* y el *Manual de Monstruos*, junto con diversos suplementos, están a la venta ya en inglés, en español por el momento solo están el *Manual del Jugador* y el *Manual del Master* [1].

2. Su influencia

Dungeons & Dragons fue el primer juego de rol, estableciendo muchas de las convenciones y cánones que dominan el género hasta el día de hoy. De particular notoriedad fue el uso de los dados de múltiples caras, las hojas de personaje, el desarrollo progresivo de personajes y la dinámica de juego centrada en la acción conjunta de un director de juego que narra la historia y de unas jugadores que la influyen y modifican con sus acciones.

Los elementos que hicieron a *Dungeons & Dragons* pueden ser vistos en muchos otros pasatiempos de la época, aunque han existido desde antes. La interpretación de roles de personajes ficticios, por ejemplo, puede ser encontrada en la recreación histórica o en el teatro de improvisación. La simulación de mundos de juego ha sido ampliamente desarrollada en juegos de guerra de miniaturas. Elementos característicos de la fantasía específicamente diseñados para juegos pueden ser vistos los juegos de mesa de Glorantha y Tékumel, entre otros. Al final, sin embargo, *Dungeons & Dragons* representó la unión definitiva y única de todos estos elementos, creando su propio nicho y dando inicio al desarrollo de una multitud de otros juegos de rol. Ciencia ficción, horror, superhéroes, dibujos animados, westerns, espías y muchos otros escenarios ficticios fueron desarrollados para estos.

Con el paso de los años, muchos jugadores han criticado diversos aspectos de las reglas de *Dungeons & Dragons*. Hay que notar que el sistema THACO (To Hit Armor Class Cero, sistema de combate de la versión *AD&D*) es sumamente minimalista y fue concebido para tratar de otorgar la máxima jugabilidad y rapidez. Ciertamente es bastante poco realista y en ocasiones bastante ilógico, cosa que ha sido muy criticada. El sistema de magia utilizado en el juego también se ha cuestionado por razones similares. Estas imperfecciones motivaron a otros autores a iniciar la búsqueda y

experimentación con sistemas que reflejaran de mejor manera las realidades del juego. Y del mismo modo impulsaron los intentos de mejorar el juego que demuestran las distintas versiones del mismo.

La búsqueda por encontrar soluciones a estos problemas llevo a otros diseñadores de juegos a expandir y modificar aspectos del juego. A tan solo meses del surgimiento de *Dungeons & Dragons*, nuevos escritores y diseñadores comenzaron a publicar sus propios juegos de rol. Los primeros en arribar, y que causaron una influencia duradera, son RuneQuest, publicado por Chaosium en 1976, y el juego de ciencia ficción Traveller, publicado por Game Designers' Workshop en 1978. Algunos sistemas más tardíos incluyen Llamada de Cthulhu, de Chaosium, Champions, por Hero Games, GURPS, por Steve Jackson Games y Vampiro: La Mascarada, por White Wolf. Estos juegos también retroalimentaron sus orígenes, los juegos de guerra de miniaturas, en juegos como BattleTech, Mage Knight, Warhammer Fantasy Battles y Warhammer 40.000. Juegos de cartas coleccionables, como Magic: El Encuentro, se vieron también fuertemente influenciados por su legado.

Con el lanzamiento de la tercera edición de *Dungeons & Dragons*, Wizards of the Coast hizo al sistema d20 disponible gratuitamente a otros diseñadores bajo la Open Gaming License, u OGL, y la d20 Trademark License. Bajo estas licencias, otros autores pueden hacer uso del sistema al crear sus propios juegos y suplementos. Ambas licencias han sido también responsables de permitir el resurgimiento de nuevas versiones de juegos antiguos, como la Llamada de Cthulhu.

3. Escenarios de Campaña

Aunque el *dungeon master* puede crear su propio mundo, se han preparado diversos mundos "oficiales" en los que se puede ambientar una partida de *D&D*:

- | | |
|----------------------|---------------------------|
| - <i>Al-Quadam</i> | - <i>Planescape</i> |
| - <i>Birthright</i> | - <i>Ravenloft</i> |
| - <i>Blackmoor</i> | - <i>Reinos Olvidados</i> |
| - <i>Dragonlance</i> | - <i>Sol Oscuro</i> |
| - <i>Eberron</i> | - <i>Spelljammer</i> |
| - <i>Falcongris</i> | - <i>Glorantha</i> |

También, gracias a la apertura del sistema de *D&D* a partir de su tercera edición, han sido publicados escenarios de campaña por otras editoriales no relacionadas con TSR/Wizards of the Coast/Hasbro. Algunos de los más notables son:

- | | |
|------------------------------|-----------------------------|
| - <i>Dragonstar</i> | - <i>Midnight.</i> |
| - <i>Iron Kingdoms</i> | - <i>Warcraft.</i> |
| - <i>Kingdoms of Kalamar</i> | - <i>World of Warcraft.</i> |

4. La serie animada

La serie animada *Dungeons & Dragons* (conocida en Hispanoamérica como *Calabozos y Dragones* y en España como *Dragones y Mazmorras*) fue coproducida por Marvel Comics y TSR Inc. Fue emitida por primera vez por CBS en Estados Unidos en 1983 y está basada en el popular juego de rol *Dungeons & Dragons*. La serie fue tan popular en Estados Unidos que se hicieron de ella tres temporadas.

Aunque está dirigida a una audiencia joven, esta serie animada era inusual para los niños por la cantidad de ética y de empatía exhibidos por los protagonistas al

espectador. No era inusual para los miembros del grupo que perdieran la esperanza y romper en lágrimas. El nivel de la violencia era polémico para la televisión de los niños en ese entonces, un episodio, "La tumba del Dragón", fue abandonado debido a que los personajes tenían contemplado matar a su némesis "El Vengador". En 1985 la *National Coalition on Television Violence*, dijo que era la serie animada más violenta mostrada en la TV. Las críticas no se debían tanto a la serie misma sino que la asociaban con contenido oculto.

En 1987, la serie se estrenó en Francia y en el Reino Unido, en los canales vía satélite mostraban repeticiones por lo menos en la tarde en los 90. En 1999, Saban Entertainment compró los derechos de la serie. Saban se unió con Fox Entertainment Grupo, y durante un tiempo (cerca de seis meses), la caricatura de Calabozos y Dragones se transmitió los sábados por la mañana y en la tarde de Lunes a Viernes. En agosto de 2002, Disney adquirió a Fox y Saban los derechos; sin embargo, no se había mostrado en canal afiliado de la televisión hasta que el 7 de Abril de 2006 se transmitió en Jetix, en Toon Disney y en Boomeran del Reino Unido. BCI ha adquirido recientemente los derechos de DVD. La serie fue muy exitosa en Brasil, y fue transmitida durante el Show de Xuxa, el programa infantil más famoso de Brasil. La serie entera está actualmente disponible en DVD en el Reino Unido y a día de hoy se busca a los actores que dieron su voz para hacer el último episodio.

5. Referencias

[1] Press Releases: <http://ww2.wizards.com/Company/Press/?doc=20070816b>

6. Enlaces externos

- Wizards of the Coast (<http://www.wizards.com/dnd/>) el propietario de la marca, en inglés.
- TSR Archive (<http://home.flash.net/%7Ebrenfrow/index.htm>), listado de todos los productos de D&D publicados por Tactical Studies Rules (TSR) y por Wizards of the Coast, mantenido por un ex empleado de TSR.

La siguiente información es tomada del *Manual del Jugador*, de la segunda edición del juego AD&D®.

Capítulo 2: Razas de personajes jugadores

Después de crear las puntuaciones de habilidad de tu personaje, tienes que seleccionar una raza para él. No es una raza en el auténtico sentido de la palabra: caucásico, negro, asiático, etc. En realidad se trata de encajarle dentro de una especie de fantasía: humano, elfo, enano, gnomo, semielfo o halfling. Cada raza es diferente. Cada una posee poderes especiales y tiene diferentes listas de categorías de entre las cuales elegir.

Las seis razas estándar son descritas con detalle en este capítulo. En muchos casos se hacen afirmaciones amplias relativas a la raza en general. Los jugadores no se hallan atados por esas generalidades. Por ejemplo, la afirmación de que "los enanos tienden a ser hoscos y taciturnos" no significa que tu personaje no pueda ser un enano alegre. Significa que la variedad de jardín de enano es hosca y taciturna. Si los personajes jugadores fueran exactamente igual que los demás, no serían aventureros. Haz tu personaje único y será más divertido jugar con él.

✍ **Enanos:** Los enanos son bajos, robustos, fácilmente identificables por su tamaño y forma. Miden por término medio entre metro veinte y metro cuarenta. Tienen mofletes rojizos, ojos oscuros y pelo oscuro. Los enanos viven generalmente

unos 350 años.

Los enanos tienden a ser hoscos y taciturnos. Están acostumbrados al trabajo duro y les importa poco el humor. Son fuertes y valientes. Les gusta la cerveza en todas sus variedades, el aguamiel, y también bebidas más fuertes. Su principal amor, sin embargo, son los metales preciosos, en particular el oro. Les encantan las gemas, por supuesto, sobre todo los diamantes y las gemas opacas (excepto las perlas, que no les gustan). A los enanos les encanta la tierra firme y les desagrada el mar. No se muestran particularmente cariñosos hacia los elfos, y sienten un feroz odio hacia los orcos y los goblins. Sus cuerpos bajos y robustos les hacen poco adecuados para cabalgar caballos y otras monturas grandes (aunque los ponis no presentan dificultad), así que tienden a mostrarse un tanto recelosos ante esas criaturas. No se sienten bien dispuestos hacia la magia y poseen poco talento para ella, pero sobresalen en la lucha, el arte de la guerra y las especialidades científicas como la ingeniería.

Aunque los enanos son suspicaces y avariciosos, su valor y su tenacidad compensan de sobra estas deficiencias.

Los enanos viven típicamente en regiones montañosas o de colinas. Prefieren la vida en (a reconfortante penumbra y solidez que hallan bajo tierra. Poseen varias habilidades especiales que los relacionan con su vida subterránea, y son notables por ser particularmente resistentes a la magia y a los venenos.

Un personaje de la raza de los enanos puede ser un clérigo, un guerrero o un ladrón. También puede elegir ser un guerrero/clérigo o un guerrero/ladrón.

✍ **Elfos:** Los elfos tienden a ser un poco más bajos y delgados que los humanos normales. Sus rasgos son finamente tallados y delicados, y hablan con tonos melódicos. Aunque parecen frágiles y débiles, como raza son rápidos y fuertes. Los elfos viven a menudo por encima de los 1.200 años, aunque mucho antes de este tiempo se sienten impulsados a abandonar los reinos de los hombres y los mortales. A dónde van no se sabe con seguridad, pero se trata de un innegable impulso de su raza.

Los elfos son considerados a menudo frívolos y reservados. De hecho no lo son, aunque los humanos hallan a menudo sus personalidades imposibles de sondear. Se interesan por la belleza natural, la danza y la diversión, el juego y el canto, a menos que la necesidad dicte otra cosa. No les gustan los barcos ni las minas, pero disfrutan haciendo crecer las cosas y contemplando el cielo abierto. Aunque los elfos tienden a veces a la altanería y la arrogancia, contemplan a sus amigos y asociados como iguales. No hacen amigos con facilidad, pero un amigo (o un enemigo) nunca es olvidado. Prefieren distanciarse de los humanos, sienten poco amor hacia los enanos, y odian a los ocupantes malignos de los bosques.

Su humor es ingenioso, como lo son sus canciones y su poesía. Los elfos son valerosos pero nunca imprudentes. Comen con frugalidad; beben aguamiel y vino, pero raras veces en exceso. Aunque consideran que es un placer poseer joyas bien trabajadas, no se muestran abiertamente interesados en el dinero o los beneficios. Rallan la magia y la esgrima (o cualquier arte refinado de combate) fascinantes. Si sienten alguna debilidad, ésta recae en esos intereses.

Hay cinco ramas en la raza de los elfos: acuáticos, grises, altos, de los bosques y oscuros. Los personajes jugadores elfos se supone que son siempre del tipo más común: elfos altos, aunque un personaje puede ser otro tipo de elfo con el

permiso del DM (pero la elección no garantiza poderes adicionales). A los ojos de los espectadores, las diferencias entre los grupos son en su mayor parte cosméticas, pero la mayoría de los elfos sostienen que hay importantes diferencias culturales entre los distintos grupos. Los elfos acuáticos pasan sus vidas bajo las olas y se han adaptado a esas condiciones. Los elfos grises son considerados los más nobles y serios de su raza. Los elfos altos son los más comunes. Los elfos de los bosques son considerados indomables, temperamentales y salvajes. Todos los demás sostienen que los elfos negros subterráneos son corruptos y malvados, y ya no forman parte de la comunidad de los elfos.

Un personaje jugador elfo puede ser un clérigo, un guerrero, un mago, un ladrón o un guardabosques. Además, un elfo puede elegir ser de categoría múltiple: guerrero/mago, guerrero/ladrón, guerrero/mago/ladrón o mago/ladrón. (Las reglas que gobiernan esas combinaciones son explicadas en Personajes de categoría múltiple)

- ✍ **Gnomos:** Parientes de los enanos, los gnomos son apreciablemente más bajos que sus distantes primos. Los gnomos, como ellos mismos afirman orgullosamente, son también menos rotundos que los enanos. Sus narices, sin embargo, son significativamente más anchas. La mayoría de los gnomos tienen pieles muy tostadas o marrones oscuras y pelo blanco. Un gnomo típico vive unos 350 años.

Los gnomos son vivaces y con un taimado sentido del humor, en especial para las bromas pesadas. Sienten un gran amor hacia las cosas vivas y los artículos finamente trabajados, en particular gemas y joyas. A los gnomos les encantan todo tipo de piedras preciosas y son maestros en el pulido y cortado de gemas.

Los gnomos prefieren vivir en zonas de colinas rocosas y onduladas, muy boscosas y no habitadas por humanos. Su diminuta estatura les ha hecho suspicaces respecto a las razas más grandes: humanos y elfos, aunque no son hostiles. Son taimados y furtivos con aquellos a quienes no conocen o en quienes no confían, y algo reservados incluso bajo las mejores circunstancias. Viven en minas y madrigueras, y sienten simpatía hacia los enanos, pero experimentan la misma aversión de sus primos hacia la estupidez de los moradores de la superficie.

Un personaje gnomo puede elegir ser un guerrero, un ladrón, un clérigo o un ilusionista. Un gnomo puede tener dos categorías, pero no tres: guerrero/ladrón, ilusionista/ladrón, etc.

- ✍ **Semielfos:** Los semielfos son los seres más comunes de raza mixta. La relación entre elfo, humano y semielfo es definida como sigue:

1. Cualquiera con antepasados elfos y humanos es o un humano o un semielfo (los elfos sólo tienen antepasados elfos).
2. Si hay más antepasados humanos que elfos, la persona es humana; si hay igual número de elfos o más, la persona es semielfo.

Los semielfos son normalmente muy parecidos en aspecto a sus padres elfos. Son gente agraciada, con los hermosos rasgos de cada una de sus dos razas. Se mezclan libremente con cualquiera de las dos razas, puesto que son sólo ligeramente más altos que el elfo medio (metro sesenta y cinco en general) y pesan unos 70 kilos. Viven típicamente alrededor de los 160 años. No poseen

todas las habilidades de los elfos, como tampoco tienen la flexibilidad del nivel de avance ilimitado de los humanos. Finalmente, en algunas de las naciones menos civilizadas, los semielfos son considerados con suspicacia y superstición.

En general, un semielfo tiene la curiosidad, inventiva y ambición de sus antepasados humanos, y los sentidos refinados, el amor a la naturaleza y los gustos artísticos de sus antepasados elfos.

Los semielfos no forman comunidades entre ellos; más bien pueden ser hallados viviendo tanto en las comunidades de los elfos como las de los humanos. Las reacciones de humanos y elfos a los semielfos se alinean desde una intrigada fascinación hasta una clara intolerancia.

De todas las razas semihumanas, los semielfos poseen el más grande abanico de elecciones en categorías de personajes. Tienden a hacer buenos druidas y guardabosques. Un semielfo puede decidir ser un clérigo, druida, guerrero, guardabosques, mago, hechicero especialista, ladrón o bardo. Además, un semielfo puede elegir de entre las siguientes combinaciones de categoría múltiple: clérigo (o druida)/guerrero, clérigo (o druida) /guerrero/mago, clérigo (o druida) /guardabosques, clérigo (o druida) /mago, guerrero/mago, guerrero/ladrón, guerrero /mago/ladrón y mago/ladrón. El semielfo debe atenerse a las reglas para los personajes de categoría múltiple.

- ✍ **Halflings:** Los halflings son gajos, generalmente regordetes, muy parecidos a los humanos pequeños. Sus rostros son redondos y anchos y a menudo muy rubicundos. Su pelo es típicamente ensortijado, y la parte superior de sus pies está cubierta con un pelo recio. Prefieren no llevar zapatos siempre que les es posible. Sus expectativas típicas de vida son aproximadamente de 150 años.

Los halflings son robustos e industriosos, generalmente tranquilos y pacíficos. Prefieren por encima de todo las comodidades del hogar a los peligros de las aventuras. Disfrutan con la buena vida, el humor grueso y las historias sencillas. De hecho, a veces pueden ser un tanto aburridos. Los halflings no son lanzados, pero son observadores y conversadores si se hallan en compañía amistosa. Los halflings ven la riqueza tan sólo como un medio de conseguir comodidades, que les encantan.

Aunque no son abiertamente valerosos ni ambiciosos, en general son honestos y trabajan duro cuando es necesario.

Los hogares de los halflings son madrigueras bien amuebladas, aunque la mayor parte de su trabajo lo realizan en la superficie. Generalmente gustan a los elfos, de una forma un tanto protectora. Los enanos los toleran alegremente, pues consideran a los halflings algo blandos e inofensivos. Los gnomos, aunque beben más y comen menos, son a quienes más gustan los halflings, pues los consideran espíritus con los que les une un cierto parentesco. Debido a que los halflings son más abiertos y sociables que cualquiera de los otros tres, se llevan mucho mejor con otras razas.

Hay tres tipos de halflings: pies peludos, altos y recios. Los pies peludos son el tipo más común, pero como personaje jugador cualquiera de los tres es aceptable.

Un personaje halfling puede elegir ser clérigo, guerrero, ladrón o tener la categoría múltiple de guerrero / ladrón. Los halflings deben usar las reglas previstas para los personajes de categoría múltiple.

✍ **Humanos:** Aunque los humanos son tratados como una sola raza en el juego AD&D®, aparecen en todas las variedades que conocemos en la Tierra. Un PJ humano puede tener cualquier característica racial que el DM permita.

Los humanos poseen sólo una habilidad especial: pueden ser de cualquier categoría de personaje y ascender hasta cualquier nivel en cualquier categoría. Otras razas de PJ tienen elecciones limitadas en esas áreas.

Los humanos son también más sociales y tolerantes que la mayor parte de las demás razas, y aceptan la compañía de elfos, enanos y demás con muchas menos quejas.

Debido a esas habilidades y tendencias, los humanos se han convertido en poderes significativos en el mundo y gobiernan a menudo imperios que otras razas (debido a sus tendencias raciales) hallarían difíciles de manejar.

Capítulo 3 : Categorías de personajes jugadores

Tras elegir la raza de tu personaje, selecciona su categoría de personaje. Una categoría de personaje es como una profesión o carrera. Es para lo que tu personaje ha trabajado y se ha entrenado durante sus años jóvenes. Si deseas ser médico, no puedes salir por la puerta y ponerte a trabajar de inmediato. Primero necesitas conseguir un cierto entrenamiento. Lo mismo ocurre con las categorías de personajes en el juego AD&D®. Se supone que tu personaje tiene algún entrenamiento anterior antes de empezar su carrera de aventurero. Ahora, armado con un cierto conocimiento, tu personaje está preparado para conseguir nombre y fortuna.

✍ **Luchador.** Hay tres diferentes clases dentro del grupo de luchadores: guerrero, paladín y guardabosques. Todos están bien entrenados en el uso de las armas y son hábiles en las artes marciales.

- **El guerrero:** es un campeón, espadachín. Soldado y bravucón. Vive o muere gracias a su conocimiento de las armas y las tácticas. Los guerreros pueden hallarse al frente de cualquier batalla, enfrentados mano a mano con monstruos y villanos. Un buen guerrero necesita ser fuerte y sano si espera sobrevivir.
- **El paladín:** es un luchador osado y puro, el ejemplo de todo lo que es bueno y cabal. Como el guerrero, el paladín es un hombre de combate. Sin embargo, el paladín vive para los ideales de rectitud, justicia, honestidad, piedad y caballería. Lucha por ser un ejemplo viviente de esas virtudes a fin de que otros puedan aprender de él además de obtener beneficio de sus acciones.
- **El guardabosques:** Es un luchador y un hombre del bosque. Es hábil con las armas y experto en seguir rastros y en hacer utensilios dé madera. El guardabosques protege y guía a menudo a los viajeros perdidos y a los campesinos honestos. Un guardabosques necesita ser fuerte y hábil en los senderos marcados por la naturaleza para poder vivir una vida plena.

✍ **Hechicero.** El hechicero lucha por ser un maestro de las energías mágicas, modelarlas y arrojarlas como conjuros. Para conseguir eso, estudia extrañas lenguas y oscuros hechos y dedica mucho de su tiempo a la investigación mágica. Un hechicero debe confiar en el conocimiento y el ingenio para sobrevivir. Los magos son vistos raras veces aventurándose sin un cortejo de guerreros y hombres de armas.

Puesto que hay diferentes tipos (o escuelas) de magia, también hay diferentes tipos de hechiceros. El mago estudia todo tipo de magia y aprende una amplia variedad de conjuros. Su amplio radio de conocimientos le hace estar bien

preparado para enfrentarse a las exigencias de la aventura. El ilusionista es un ejemplo de cómo un mago puede especializarse en una escuela de magia en particular, la ilusión en este caso.

- **Sacerdote:** Un sacerdote se ocupa de las necesidades espirituales de una comunidad o un lugar. Dos tipos de sacerdotes clérigos y druidas son descritos en el Manual del jugador. Otros tipos pueden ser creados por el DM para cubrir campañas específicas.
- **El clérigo:** Es un sacerdote genérico (de cualquier mitología) que atiende a las necesidades de una comunidad. Es a la vez protector y curador. No es del tipo puramente defensivo, sin embargo. Cuando el mal amenaza, el clérigo está bien preparado para enfrentársele en su propio terreno y destruirlo.
- **La categoría druida** es opcional; es un ejemplo de cómo el sacerdote puede adaptarse a ciertos tipos de entornos. El druida sirve la causa de la naturaleza y la neutralidad; los lugares salvajes son su comunidad. Utiliza sus poderes especiales para proteger y conservar el equilibrio del mundo.

✍ **Bribón.** El bribón puede ser hallado disperso por todo el mundo, allá donde la gente se reúne y el dinero cambia de manos. Aunque muchos bribones son motivados solamente por el deseo de amasar una fortuna de la forma más fácil posible, algunos bribones tienen metas nobles; utilizan sus habilidades para corregir la injusticia, difundir la buena voluntad o contribuir al éxito de un grupo aventurero.

Hay dos tipos de bribones: ladrones y bardos.

- **El ladrón:** Para conseguir sus metas, para el bien o para el mal, el ladrón es un hábil birlador. La astucia, la agilidad y el hurto son sus señas de identidad. El que vuelva sus talentos contra los desprevenidos transeúntes y ricos mercaderes o contra los opresores y monstruos es una elección que ha de hacer el propio ladrón.
- **El bardo:** es también un bribón, pero muy distinto del ladrón. Su fuerza es su agradable y encantadora personalidad. Con eso y su habilidad se abre camino por el mundo. Un bardo es un músico de talento y un almacén andante de habladurías, historias y erudición popular. Aprende un poco de todo lo que se cruza por su camino; es, una persona de muchas aptitudes pero no es maestro en ninguna. Aunque muchos bardos son unos bergantes, sus historias y canciones son bienvenidas en casi todas partes.

STAR WARS: (West End Games)

Diseñador(es)	Greg Costikyan y Bill Slavicsek
Editorial(es)	West End Games
Fecha de Publicación	1987
Genero(s)	Space Opera
Sistema	d6

Star Wars, el juego de rol fue el primer juego de rol ambientado en el universo de *Star Wars*. El juego, cuyos principales autores fueron Greg Costikyan y Bill Slavicsek, fue primeramente editado por West End Games en 1987, conmemorando de este modo el décimo aniversario del episodio IV de la saga *Star Wars*, episodio proyectado por primera vez en los cines estadounidenses en 1977.

1. Descripción general

Esta primera versión de juego de rol para *Star Wars* se caracterizaba por utilizar un sistema propio de reglas basadas en el uso de dados de 6 caras, "D6" según la notación escrita habitual de los jugadores de rol, aunque en su caso la notación se hacía únicamente con la letra "D" precedida por el número de dados de cada tirada (por ejemplo 5D+2 para expresar "cinco dados más dos"). Al ser los dados todos de seis caras el número de caras no necesitaba ser precisado, como es el caso en otros juegos de rol (con notaciones como 2D10+1 para expresar "dos dados de diez caras más un punto adicional").

El libro de reglas de la primera edición estaba ilustrado con numerosas fotografías en blanco y negro. Dos series de páginas de papel *glacé* contenían unas treinta fotografías en color. Todas las fotografías del libro provenían tanto de fotogramas de las películas como de los archivos de Lucasfilm y sus derechos de publicación hacían parte de la licencia concedida a West End Games por Lucas Arts.

2. Ediciones

La versión del juego tratada por el presente artículo, la de West End Games, conoció dos ediciones, de las cuales la segunda fue objeto de una revisión :

- ? 1987: primera edición
- ? 1992: segunda edición
- ? 1996: segunda edición (revisada y completada)

Lucas Arts retiró la licencia de explotación de la marca *Star Wars* a West End Games en 1999 para cedérsela a Wizards of the Coast, quien edita desde 2000 su propia versión del juego pero con su propio sistema de reglas, el sistema d20. Ambas versiones del juego comparten el mismo título (*Star Wars, el juego de rol*) y por eso el público, para mayor comodidad, ha acabado por llamar *Star Wars D6* a la antigua versión de West End Games y *Star Wars d20* a la actual versión editada por Wizards of the Coast.

3. Sistema de juego

El sistema de reglas se caracterizaba por su fluidez y eficacia y por ser fácil de aplicar y de memorizar: el sistema D6 consiste en lanzar una cierta cantidad de dados de 6 caras (dependiendo de las habilidades y de la experiencia del personaje jugador) y superar un nivel de dificultad determinado por el director de juego, en acorde a lo estipulado por las reglas. Los primeros ejemplares vendidos no daban indicaciones precisas sobre los niveles de dificultad más apropiados en cada situación así que para solventar esta aleatoriedad del sistema de juego, a las reimpresiones de la primera edición se les añadieron dos páginas finales que completaban las reglas ya publicadas hasta entonces. Entre estas nuevas precisiones de reglas el juego aconsejaba la siguiente escala de números de dificultad:

- De 3 a 5: tarea muy fácil
- De 6 a 10: tarea fácil
- De 11 a 15: tarea de dificultad moderada
- De 16 a 20: tarea difícil
- De 21 a 30: tarea muy difícil

4. Traducción al español

En España la primera edición estadounidense, de 1987, fue traducida y publicada en

abril de 1990 por la ya desaparecida editorial barcelonesa Joc Internacional. Numerosos suplementos fueron también traducidos, como *La guía*, *La Guía de la Alianza Rebelde*, *La Guía del Imperio*, *Star Wars*, *Una Nueva Esperanza: Guía nº1*, etc. Algunas aventuras listas para ser dirigidas también fueron traducidas, como *Cacería humana en Tatooine*, *Estrella rendida*, *Comando Shantipole*, *Batalla por el Sol Dorado*, etc. También fueron traducidos el *Equipo de Campaña* (que incluía la pantalla del director de juego) y un *Suplemento de Reglas* (que incluía, entre otras, nuevas reglas para representar duelos de artillería naval entre grandes cruceros estelares).

5. Edición actual

Ningún producto o suplemento de este juego ha sido editado desde 1999, fecha en que sus editores perdieron la licencia de explotación. Desde el año 2000 la versión de West End Games está definitivamente reemplazada por la nueva versión con sistema d20 de Wizards of the Coast, actual propietaria de la licencia de explotación.

6. Enlaces externos

- Web oficial de West End Games: <http://www.westendgames.com/>

STAR WARS: (Wizards of the Coast)

Diseñador(es)	Licencia de LucasArts
Editorial(es)	Wizards of the Coast
Fecha de Publicación	2000
Genero(s)	Space Opera
Sistema	d20

Star Wars, el juego de rol es un juego de rol épico-espacial ambientado en el universo de Star Wars (universo perteneciente al género llamado *Space Opera*). El juego fue publicado por primera vez en 2000 por Wizards of the Coast bajo licencia de LucasArts y utiliza como sistema de juego el sistema d20, utilizado habitualmente por Wizards of the Coast para su juego estrella *Dungeons & Dragons*. Desde que Wizards of the Coast substituyó a West End Games en la propiedad de la licencia de juego de rol de la marca *Star Wars* en 1999, éste es el juego sucesor del que fuera el primer juego de rol ambientado en el universo de Star Wars: *Star Wars, el juego de rol* (1987). Este primer juego de rol de *Star Wars* no utilizaba el sistema d20 sino un sistema propio, el sistema D6.

1. Descripción general

Cabe destacar de este juego de rol su gran flexibilidad así como una ambientación fidedigna con respecto al universo de Star Wars, habiendo alcanzado cotas de éxito bastante notables entre los seguidores de la saga. En respuesta a este éxito continuo Wizards of the Coast ha publicado suplementos, manuales y campañas de juego con cierta regularidad para complementar el Manual Básico, aunque actualmente esta edición ya ha finalizado, habiéndose publicado una nueva edición llamada *Star Wars Roleplaying Game: Saga Edition* [1], la cual esta pendiente de ser publicada en España.

2. Sistema de juego

2.1 Raza y clase

Al hacer tu personaje en el mundo Star Wars es importante saber que raza o especie será tu personaje, y de que profesión, dependiendo de la era de juego algunas profesiones como el ser “jedi” están restringidas. Por lo general las razas más populares son la de humanos, wookies, sullustans, trandoshans, zabraks, cerean y otras más. Las razas o especie también determina si la profesión escogida puede ser llevada a cabo de forma satisfactoria, así por ejemplo es posible que un wookiee pueda ser un jedi, pero habrán ciertas restricciones.

2.2 Clases

Star Wars D20 se caracteriza por poder escoger para tu personaje unas determinadas clases que lo definen y lo personalizan, haciéndolo avanzar en su clase heroica especializándose en determinadas habilidades y con determinadas aptitudes especiales.

En el libro principal se hace referencia a:

Clases no vinculadas a la Fuerza:

✂ **Especialista técnico:** Los especialistas técnicos combinan su formación de expertos con su genio innato para alcanzar la cima del campo escogido. Los especialistas técnicos pueden ser físicos dedicados, científicos curiosos, técnicos brillantes o genios informáticos. Intentan ayudar a la gente u obtener conocimiento, crear dispositivos tecnológicos y desarrollar nuevas teorías científicas. Todos los equipos de aventureros se benefician de los talentos de un especialista técnico. Ejemplos: Watto, Lobot.

✂ **Explorador:** Los exploradores son aventureros y pioneros natos, curiosos hasta la médula y están adiestrados para hacer frente a los lugares remotos que suelen frecuentar. Los exploradores suelen ser independientes, y se unen a un equipo cuando la paga es buena, se saca el máximo provecho de sus talentos y se hace uso de ellos. Los exploradores entienden la disposición de la tierra y la órbita de las estrellas. Saben reconocer el peligro y localizar lo necesario para sobrevivir. A diferencia del fronterizo, que nace en la frontera y a menudo quiere huir de ella, el explorador acepta conscientemente las regiones salvajes y entiende las habilidades que posee, en lugar de encontrarse con ellas gracias a una aptitud innata o a la casualidad.

El explorador busca el conocimiento, intenta resolver misterios y quiere ser el primero en ver algo nuevo y diferente. El explorador aprende a encontrar el camino a través de las regiones salvajes, suele convertirse en un piloto aceptable y normalmente aprende a protegerse de lo que se esconde en la siguiente colina o más allá de la nebulosa más lejana. Ejemplos en el universo Star Wars serían Chewbacca, Jar Jar Binks y Wicket W. Warrick el ewok.

✂ **Fronterizo:** Los fronterizos vienen del exterior de la sociedad y sustituyen una educación formal con habilidades y conocimientos adquiridos por medio de la experiencia. Normalmente, un fronterizo procede de un planeta que se encuentra más allá de "las regiones civilizadas del espacio", pero puede proceder del margen de la sociedad galáctica... esté donde esté. Emplea su destreza, sabiduría y fuerza para sobrevivir a todo lo que la galaxia le arroje. La tecnología no le es desconocida a un fronterizo, pero no suele disponer de los aparatos presentes en mundos del Núcleo como Coruscant y Corellia.

El fronterizo es fuerte, robusto, independiente y experto en supervivencia gracias a las lecciones aprendidas en las regiones de "frontera", ya estén en el Borde

Exterior o en los niveles más húmedos y fríos de Coruscant.

Algunos fronterizos pueden provenir de sociedades primitivas con bajo nivel tecnológico, pero la mayoría comprende de manera básica el funcionamiento de los aparatos de alta tecnología. Simplemente vienen de un planeta o de una parte de la sociedad donde escasean. Ejemplos de “fringers” son Luke Skywalker al principio de Episodio IV y Anakin Skywalker al principio de Episodio I.

✍ **Granuja:** Los granujas son bribones (buenos, malos y neutrales) que viven fuera de la ley o luchan en contra de ella para sacar provecho. Pueden proceder de cualquier planeta o región de la galaxia. La mayoría utiliza su inteligencia y destreza para lograr lo que quieren, y muchos recurren al carisma si les es necesario. El granuja se las arregla con una combinación de bravuconerías, astucias, duplicidades y artimañas. Viven gracias a su ingenio, mintiendo, engañando, robando e incluso luchando cuando surge la necesidad. Ejemplos de esta categoría son Han Solo, Lando Calrissian y Dash Rendar.

✍ **Noble:** Los miembros de la clase noble emplean su inteligencia y su carisma natural para abrirse paso en la galaxia. Los tipos de personaje que aparecen en la clase de noble son numerosos y variopintos, desde auténticos miembros de la realeza a ministros electos, mandos militares, señores del crimen, comerciantes, mercaderes, embajadores, estrellas del holovideo e influyentes magnates corporativos. Algunos hacen honor a su nombre, mientras que otros son ladinos, traicioneros y mezquinos hasta la médula. Con una sonrisa encantadora, un pico de oro, un mensaje poderoso o un don para llegar a acuerdos, el noble impone respeto, hace amistades e inevitablemente influye en la gente. Ejemplos de esta clase son Leia Organa, Padme Amidala, Bail Organa y Palpatine.

✍ **Soldado:** Los soldados combinan la disciplina con las aptitudes marciales para convertirse en los mejores guerreros de la galaxia. Los soldados pueden ser fieles defensores de los necesitados, crueles maleantes o valientes aventureros. Pueden ser pistoleros a sueldo, campeones nobles o asesinos insensibles. Luchan por la gloria, por el honor, para enmendar injusticias, para obtener poder, para adquirir riquezas o sencillamente por la emoción de combatir. Ejemplos en el mundo Star Wars: Capitán Panaka, Capitán Typho, almirante Ackbar, Comandante Cody.

Y clases de la Fuerza:

✍ **Iniciado en la fuerza:** El iniciado es poderoso en la Fuerza, pero sigue una senda distinta a la de los jedi. Para el iniciado en la Fuerza, la Fuerza es más misteriosa y sobrenatural, y la ayuda que proporciona tiene un componente mágico. Un iniciado en la Fuerza procede de una tradición distinta, con creencias y códigos de conducta diferentes a los de los jedi. Algunos llaman a la Fuerza por su nombre familiar, mientras que otros se refieren a ella con otro término completamente distinto que refleja sus propias tradiciones.

Si eliges la clase de iniciado en la Fuerza, tienes que establecer el punto de vista de tu personaje con respecto a la Fuerza. Es importante decidir en qué cree tu héroe. ¿Es tu iniciado en la fuerza un estudiante alienígena de la Fuerza? ¿Se trata de un chamán de una cultura primitiva? ¿Es un seguidor de un aspecto específico de la Fuerza (como los sacerdotes ecológicos de Ithor)? ¿O un mago de la Fuerza de un planeta aislado (como las brujas de Darhomir)? ¿Un miembro del lado luminoso? ¿Del lado oscuro? La elección es tuya y afectará al modo en que tu personaje se relacione con la campaña. Ejemplos: Teneniel Djo de las brujas de

Dathomir.

✍ **Cónsul Jedi:** El cónsul jedi emplea la Fuerza para negociar y obtener información, buscando la solución más pacífica para todos los problemas. Como usuarios de la Fuerza instruidos en la tradición Jedi, los personajes pertenecientes a esta clase se concentran más en la diplomacia, las actividades académicas y el aspecto espiritual de la Fuerza que en actividades más físicas. Los sanadores e investigadores intentan entender mejor la naturaleza de la Fuerza y su relación con ella. Los mentores y maestros desean instruir a otros y transmitir lo que han aprendido. Los negociadores y mediadores son diestros negociando y llegando a acuerdos. Los cónsules se forman para ser versátiles, capaces de afrontar muchas situaciones sin recurrir a las armas. Ejemplos: Yoda, Jocasta Nu, Yaddle, Depa Billaba.

✍ **Guardián Jedi:** Los personajes de esta clase, usuarios de la Fuerza instruidos en la tradición Jedi, combinan el adiestramiento físico con el dominio de la Fuerza. Los guardianes jedi se concentran más en la pericia combativa, la defensa, el adiestramiento con el sable de luz y las actividades físicas. Si los cónsules jedi son los embajadores de la Orden Jedi, los guardianes son los defensores y protegen a la República de todo peligro. Pocos son lo suficientemente poderosos en la Fuerza y tienen la devoción para recorrer la senda del jedi, pero a este puñado se le concede un poderoso aliado. Recorren un mundo mayor que aquellos que no sienten la Fuerza ni hacen caso de ella. Ejemplos: Mace Windu, Obi-Wan Kenobi en Episodio I, II y III, Anakin Skywalker en Episodio II, Luke Skywalker en Episodio VI.

3. Ediciones

La primera edición fue publicada en 2000 bajo el título *Star Wars Roleplaying Game* (*Star Wars, el juego de rol*) con el subtítulo *Core Rulebook* (*Manual Básico*). En 2002 fue editada una revisión de las reglas y la primera edición fue reeditada bajo el mismo título de *Star Wars Roleplaying Game* pero con el subtítulo de *Revised Core Rulebook* (*Manual Básico Revisado*). Finalmente, en 2007, fue publicada la segunda edición siempre con el mismo título pero con el subtítulo de *Saga Edition Core Rulebook*. Esta última edición está en espera de ser traducida y publicada en España.

- *Star Wars Roleplaying Game, Core Rulebook* (Manual Básico, 2000)
- *Star Wars Roleplaying Game, Revised Core Rulebook* (Manual Básico Revisado, 2002)
- *Star Wars Roleplaying Game, Saga Edition Core Rulebook* (Saga Edition, 2007, en espera de traducción al castellano)

4. Suplementos

Wizards of the Coast ha sacado al mercado suplementos que permiten jugar en las tres principales épocas de Star Wars:

- Época de la República Galáctica Abarca las épocas que van desde Episodio I hasta Episodio III. No hay mayores “penalties” en esta era.
- Época del Imperio Galáctico: Va desde Episodio IV hasta Episodio VI. Una de las mayores dificultades es empezar un personaje como jedi en este lapso de tiempo.
- Época de la Nueva República: De Episodio VI en adelante, es quizás la era más difícil de jugar debido a que abarca cosas del universo expandido.

Estos suplementos abarcan principalmente ámbitos tales como regiones determinadas de la galaxia de Star Wars como:

- *Coruscant & The Core Worlds* (Coruscant y los mundos interiores)
- *Geonosis and the Outer Rim Worlds* (Geonosis y los mundos del Borde Exterior) hasta manuales técnicos para expandir el universo tecnológico de Star Wars como:
- *Arms & Equipment Guide* (Guía de armas y equipamiento)
- *Starships of the Galaxy* (Naves de la galaxia).

También han aparecido manuales y suplementos para complementar los arquetipos de personaje y las clases de prestigio de los jugadores más expertos o veteranos, por ejemplo:

- *Dark Side Guide*: Guía del Lado Oscuro
- *Heroes Guide*: La Guía de Héroes
- *Power of the Jedi Sourcebook*: El Poder de los Jedi [2]

Y un último suplemento aún no traducido al español que incluye un amplio listado de razas alienígenas de la galaxia así como algún equipamiento nuevo y algunas novedosas clases de prestigio:

- *Ultimate Alien Anthology*: La guía de las razas alienígenas del Universo de Star Wars

Éstos son unos pocos ejemplos de la cantidad y variedad de productos lanzados al mercado para expandir la profundidad del juego original, si bien no son necesarios al ser más que suficiente para realizar una campaña modesta el manual básico, si que al llegar a ciertos niveles de complejidad en los personajes se hacen necesarios para poder mantener la frescura y la profundidad en campañas de elevada duración.

Debido a la popularidad de la marca Star Wars, como añadido Wizards of the Coast lanzó también varias series de figuras de personajes y razas en general basadas en las trilogías, con la doble intención de que sirviesen bajo un reglamento incluido en los paquetes, como juego de estrategia de escaramuzas, y también como acompañamiento para el juego de rol para hacer representaciones de combates movimientos y todo aquello que requiriese de una representación física para ayudar al jugador a planificar acciones, o cualquier cosa que necesitase de cierta ayuda a la hora de representar las posiciones de los jugadores y cualquier otro elemento que los rodee

5. Referencias

[1] <http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars/products>

[2] <http://www.devir.es/producto/swrpg/inicio/index.htm>

6. Bibliografía

- Star Wars Manual Básico Revisado ISBN: 84-95712-25-3

VAMPIRO: LA MASCARADA

Diseñador(es)	Mark Rein•Hagen
Editorial(es)	White Wolf
Fecha de Publicación	1991 (<i>1ª edición</i>) 1992 (<i>2ª edición</i>) 1998 (<i>2ª edición revisada</i>)
Genero(s)	Terror
Sistema	Sistema Narrativo

Vampiro: La Mascarada es un juego de rol ambientado en el llamado Mundo de Tinieblas (*World of Darkness*). Fue creado por Mark Rein-Hagen como el primer juego de rol de la compañía *White Wolf Game Studio*. El juego se centra en la existencia de vampiros en un mundo moderno neogótico. La edición revisada, en ocasiones citada erróneamente como tercera edición por sus seguidores, fue publicada en 1998. El subtítulo del juego: "La Mascarada" hace referencia a los intentos de la organización secreta de los vampiros (La Camarilla) de esconder su existencia y actividades de los humanos.

En 1992 "Vampiro: La Mascarada" ganó el premio Origins al mejor conjunto de reglas de Rol de 1991. Dado el éxito del original se amplió el "Mundo de Tinieblas" con otros juegos basados en diferentes seres sobrenaturales como "Hombre Lobo: El Apocalipsis" y "Mago: La Ascensión". White Wolf cosechó un importante éxito de ventas durante los años 90, y ha mantenido un buen estatus desde entonces.

En el año 2004 la compañía ha publicado una nueva versión del juego, *Vampire: The Requiem*, situado en el nuevo Mundo de Tinieblas que crearon al terminar el original.

1. Ambientación

Vampiro: La Mascarada desarrolla el mundo de ficción conocido como Mundo de Tinieblas, inspirado en las novelas de Crónicas Vámpíricas de Anne Rice. El autor del juego, Mark Rein-Hagen, creó un juego de rol que rompía la mayoría de los tópicos del género de rol. En él, los jugadores experimentan la vida de un ser sobrenatural en un mundo dominado por el mal y en el que los humanos desconocen la realidad. El tema del juego se centra en el conflicto personal que supone intentar retener la propia humanidad cuando el personaje ha sido convertido en un ser depredador de seres humanos. Además los jugadores deben sobrevivir a las incesantes luchas de poder de los antiguos y más poderosos vampiros y las numerosas intrigas entre los clanes vampíricos.

1.1 Los Vástagos

Vástago es el nombre que los vampiros se dan a sí mismos, al igual que Cainita, este debido a que se consideran descendientes de Caín. Esta descendencia hace que se forme una distinción en generaciones.

Todos los vampiros son diferentes entre sí, aunque hay características que son pasadas del sire al Chiquillo en el momento del abrazo, al igual que unos sentidos agudizados y una mayor capacidad física. Estas características provienen del clan del Sire (ver más abajo). Estas se diluyen con el paso de las generaciones hasta el punto de que el chiquillo no es superior a un humano, con las debidas restricciones propias de los vampiros. Este punto suele suceder en la 14º o 15º generación, que normalmente no pueden abrazar a otros humanos; se cree que incluso llegando a soportar la luz del sol. Por otro lado los de menor generación tienen más poder, en especial los de 7º o inferior. La generación de un chiquillo es un paso mayor que la de su sire, aunque existe una forma de mejorarla, la diablerie.

Otra característica que todos comparten es su perdición, pues todos son afectados por la Bestia Interior, que algunos intentan controlar, negando su existencia como simples depredadores, manteniendo su humanidad, aunque algunos la aceptan y adoptan como una forma de vida, perdiendo su capacidad de mezclarse entre los humanos y mantener su conciencia.

Los vampiros más poderosos usan ghouls, humanos que han bebido una pequeña cantidad de sangre de vampiro, para ocuparse de las cosas que no quieren, o no

pueden hacer ellos mismos, como por ejemplo la gestión de sus asuntos en el mundo mortal durante las horas de luz.

Poseen varias debilidades, pero estas son diferentes a como se las muestra en las novelas y películas. Una estaca en el corazón no los mata solo los paraliza, igualmente agua bendita, cruces u otros símbolos religiosos sean o no cristianos no les hacen nada salvo que fueran esgrimidos por alguien con autentica fe en esa creencia. Las demás cosas, como el ajo, no poseen ningún efecto.

1.2 Los Clanes

Los vástagos se distinguen en 13 clanes establecidos que se transmiten de un sire a su chiquillo y que empezaron en los vampiros de 3ª generación, los llamados antediluvianos.

Cada vástago fue abrazado por un sire de acuerdo a las características del clan de su Sire, de esta forma una persona rebelde y pendenciera jamás sería abrazada por un vampiro del aristocrático clan Ventrue, sino por un Brujah, ni un ejecutivo rico y delicado sería abrazado por uno de estos, sino por un Ventrue. De todas formas esto no es algo tan estricto, normalmente eligiéndose a alguien de acuerdo al vampiro.

Algunos carecen de clan, son los llamados Caitiff

Lista de clanes (por secta):

Camarilla:

- | | |
|--------------------|-------------------|
| - <i>Brujah</i> | - <i>Toreador</i> |
| - <i>Malkavian</i> | - <i>Tremere</i> |
| - <i>Nosferatu</i> | - <i>Ventrue</i> |

Sabbat:

- | | |
|-------------------|-------------------|
| - <i>Lasombra</i> | - <i>Tzimisce</i> |
|-------------------|-------------------|

Clanes independientes:

- | | |
|-------------------|----------------------------|
| - <i>Assamita</i> | - <i>Ravnos</i> |
| - <i>Gangrel</i> | - <i>Seguidores de Set</i> |
| - <i>Giovanni</i> | - |

También hay líneas de sangre menores, cuyos miembros no descienden directamente de un Antediluviano sino que en algún momento de su historia se separaron del núcleo principal de un Clan, como las Hijas de la Cacofonía, los Samedi, o los Kiasyd, clanes que han caído en desgracia, perdiendo gran parte del poder que ostentaban en el pasado, se han convertido en líneas de sangre, como el clan Salubri. También se encuentran entre ellas algunas creaciones de los Tremere como las Gárgolas, los Antitribu del Sabbat y algunas realmente extrañas como los misteriosos Nagaraja que devoran la carne de sus víctimas además de beber su sangre.

Líneas de Sangre del Sabbat:

- | | |
|--|------------------------------------|
| - <i>Assamita antitribu</i> | - <i>Ventrue antitribu</i> |
| - <i>Brujah antitribu</i> | - <i>Serpientes de la Luz</i> |
| - <i>Gangrel Urbanos y Gangrel Rurales</i> | - <i>Ahriman (extintos)</i> |
| - <i>Malkavian antitribu</i> | - <i>hermanos de sangre</i> |
| - <i>Nosferatu antitribu</i> | - <i>Heraldos de las Calaveras</i> |
| - <i>Ravnos antitribu</i> | - <i>Kiasyd</i> |
| - <i>Salubri antitribu</i> | - <i>Pander</i> |
| - <i>Toreador antitribu</i> | - <i>Ventrue antitribu</i> |

Líneas de Sangre independientes:

- | | |
|--------------------------------|------------------------------|
| - <i>Anda</i> | - <i>Lasombra antitribu</i> |
| - <i>Baali</i> | - <i>Lhiannan (extintos)</i> |
| - <i>Gárgolas</i> | - <i>Nagarajah</i> |
| - <i>Hijas de la cacofonía</i> | - <i>Salubri</i> |
| - <i>Hijos de Osiris</i> | - <i>Samedi</i> |
| - <i>Laibon</i> | - <i>Tlacique</i> |
| - <i>Lamia (extintos)</i> | - <i>Lasombra antitribu</i> |

1.3 Las Sectas

Todos los clanes, excepto los cinco independientes y un puñado de líneas de sangre, y algunos vástagos que reniegan de la Yihad y de las sociedad vampírica, pertenecen a una secta. Cada secta tiene sus propias ideas, objetivos y punto de vista diferente respecto a la forma adecuada de interacción con los humanos y de la mejor forma de mantener la supervivencia de la Estirpe (forma por la que se llaman a sí mismos como un todo).

Hay dos sectas principales: la Camarilla, y el Sabbat. La primera piensa que lo mejor es mezclarse con los humanos para que no noten su existencia y así poder controlarlos desde las sombras, mientras el Sabbat piensa que deben revelarse en su naturaleza depredadora y subyugar a la humanidad y gobernarla como el impotente y débil ganado que ellos dicen que es.

Luego hay otras distinciones menores, entre ellas los anarquistas, que a pesar de compartir parte de los ideales de humanidad y ocultación de la Camarilla, no aceptan que otro vampiro les dé órdenes y los gobierne solo por ser más antiguo, ni que los maten por violar leyes que ellos no aceptan. Otro grupo es el Inconnu, un grupo misterioso formado por antiguos que se dice que persigue la Golconda, un estado de iluminación donde el vampiro domina sobre su ser, y que algunos de sus miembros la han alcanzado, derrotando al hambre y a la Bestia.

1.4 Historia

La historia comienza cuando, según dice el Libro de Nod, Caín mata a Abel, y Dios lo castiga, expulsándolo a la Tierra de Nod. El primer asesinato de la historia. Cain es condenado a nunca morir. Quienquiera que mata a Cain sufrirá siete veces el castigo de Dios. Cain lleva esta marca en la piel.

Luego encuentra a Lilith, con quien transcurre una parte de su existencia y aprende a manipular su poder. Cuando ya no tiene nada que aprender de Lilith, la abandona y vuelve a las tierras que antes habitaba y crea la primera ciudad, Enoch. Aunque esta alcanza la gloria se siente solo, y descubre que puede crear a otros como él, y abraza a Enoch, Zillad e Irad

Los tres chiquillos a su vez abrazan a otros 7 mortales (la tercera generación, los antediluvianos). Viendo la aberración creada por su egoísmo, Caín prohíbe que vuelvan a abrazar a otros mortales y, de esa forma, detener la expansión de la maldición de Dios.

Debido a este acto, Dios nuevamente lo castiga causando el Diluvio. Luego de esto Caín se auto-exilia y, aprovechando la situación de vacío de poder, los Antediluvianos vuelven a abrazar, y sus chiquillos también, y éstos a su vez. En este momento se crea la Segunda Ciudad y comienza la Yihad, una guerra que se ha

prolongado a lo largo de los siglos hasta hoy en día.

Eventualmente nace la ciudad de Cartago, liderada por los Brujah. Ahí los cainitas viven en armonía y convivencia con los humanos. Esta panacea no puede durar y finalmente Cartago cae. Nunca se borrará el odio de los bruja hacia los Ventru, quienes son responsables de llevar a Roma a destruir la ciudad.

En el siglo IX comienza la Edad Oscura. En ella los vampiros son menos reticente a mostrarse como tales y gobiernan sobre la humanidad. Pero al cabo de un tiempo los mortales se revelan guiados por la Iglesia, encontrando y enviando a al hoguera a los vampiros y otras muchas criaturas sobrenaturales. Los Antiguos usan a sus Chiquillos como carne de cañón para ganar tiempo y poder ocultarse, hasta que finalmente los jóvenes se revelan ante los Antiguos, en la llamada revuelta anarquista, liderada por los Brujah.

Finalmente temiendo por su supervivencia los antiguos y los chiquillos que todavía les son leales conforman la Camarilla. La fuerza de la Camarilla es muy superior a la de los anarquistas, por lo que los Brujah firman el *Tratado de Thorns*, y se da término a la Revuelta Anarquista. Los jóvenes Tzimisce y Lasombra saben que no pueden esperar misericordia de sus antiguos por lo que se niegan, al igual que otros que deciden seguir leales a su causa. Luego de un tiempo los anarquistas vuelven desde Europa Oriental, esta vez llamándose Sabbat

Y así continua hasta los días modernos, con la Yihad luchándose en las sombras. Aunque de acuerdo al Libro de Nod esto durara poco, pues se acerca la Gehenna, la noche en la que los hasta ahora dormidos Antediluvianos se levantan para alimentarse de la sangre de sus chiquillos. Algunos creen que es una simple profecía sin sentido, otros tratan de detenerlo y otros esperan unirse al nuevo orden que surgirá de las cenizas cuando esto termine.

2. Sistema de juego

El *Sistema Narrativo* es uno de los reglamentos más sencillos y visuales que hay en el mercado. Se compone de rasgos con puntuaciones de 1 a 5 que se marcan como círculos en la ficha de personaje. Se suman rasgos Atributo y rasgos Habilidad y se lanza ese número en dados para determinar el éxito o fracaso de la acción contra una dificultad marcada por el Narrador.

Presuntamente este sistema se diseñó pensando en facilitar el que los jugadores se concentrarán en la narrativa de las partidas en lugar de en la mecánica del juego, pues este reglamento se usa en juegos de rol narrativos.

3. Bibliografía

- Mark Rein-Hagen (1991). *Vampiro: la Mascarada (1ª edición)*. Diseños Orbitales. ISBN 978-84-87423-84-0.
- Justin Achilli (Octubre de 1994). *Vampiro: La Mascarada*, 1a edición, la Factoría de Ideas. ISBN 978-84-88966-01-8.
- Brown, Steve C., *El Sabbat: Guía del Jugador*, Madrid, La Factoría, 1996.

4. Enlaces externos

- La Biblioteca de Cartago: <http://bibliotecadecartago.es/>
- El Rincón Del vampiro: http://elrincondelvampiro.dreamers.com/declaracion_de_intenciones.html

SUPERHÉROES INC.

Diseñador(es)	Roberto López, Mikel Medina y Pedro Alc/Entara
Editorial(es)	Cronópolis
Fecha de Publicación	1995
Genero(s)	Superhéroes
Sistema	porcentual

Superhéroes Inc. es un juego de rol español publicado por primera vez en 1995.

1. Historia

En el año 1994, a partir de una idea original de Roberto López Herrero, la editorial española de juegos de rol CRONÓPOLIS comienza a elaborar lo que sería su proyecto de mayor éxito: el juego *Superhéroes Inc.*. Los miembros de la editorial Pedro Alcántara, Mikel Medina y el propio Roberto López dedican sus mayores esfuerzos para que el juego vea la luz coincidiendo con las jornadas de *DÍAS DE JOC* de 1995. Uno de los principales aciertos del juego es su estética impactante, conseguida en cierto grado gracias a las ilustraciones del dibujante Rafael Garrés Cervantes y al formato novedoso de cómic-book del libro.

2. Sistema de Juego

El sistema de juego utilizado en *Superhéroes Inc.* es el conocido sistema porcentual, basado en la idea original del sistema estadounidense conocido como *Basic Role-Playing*, el mismo que CRONÓPOLIS utilizó originariamente en otro de sus juegos: *UNIVERSO, el juego de rol multiambiental*.

3. Ambientación

Quizá sea esta la sección que más contribuyó al éxito del juego. En *Superhéroes Inc.* se presentaba todo un universo propio de superhéroes y supervillanos, así como organizaciones secretas y entidades cósmicas. Todo ello desde una perspectiva original, ya que la mayoría de las aventuras y tramas, se desarrollaban en Europa y más concretamente en España.

4. Ediciones y suplementos

Después de la primera edición de Cronópolis del manual básico de *Superhéroes Inc.*, se editó *Héroe Agenda*, un suplemento de ambientación dedicado a los supervillanos, más tarde la *Pantalla del Director de Juego* y posteriormente, un suplemento de aventuras titulado *CROSSOVER I*, todos ellos de Cronópolis Ediciones.

Tras la disolución de Cronópolis, no fue hasta el año 2000 que la editorial La Caja de Pandora se decidió a publicar una segunda edición. Fue un proyecto ambicioso que se tradujo en el lanzamiento de seis manuales básicos «uno por cada tipo de personajes», y que fue bastante criticado por los aficionados ya que cada uno de ellos tenía en exclusividad una parte de la información necesaria. Posteriormente se comercializó una nueva *Pantalla del Director de Juego*. En 2002 la editorial La Caja de Pandora se convierte en Quepunto Ediciones y edita una nueva versión de *Superhéroes Inc.*, esta vez en formato A4 y con todos los encartes de los distintos tipos de personaje incluidos en el libro. Seguidamente se editan *COSMO Agenda: Alfa* (de Pablo Palmier y Samuel Ramírez), *Orígenes SHI: Dioses, Héroes cósmicos, Guardianes* (de Rafa Cama), *COSMO Agenda: Omega* (de Pablo Palmier y Samuel Ramírez), *Universo SHI #1* (de Pablo Palmier, Rafa Cama y Samuel Ramírez) y los relatos *Euomen: Génesis* (de Rafa Cama) y *ADD* (de Pablo Palmier).

Anexo 4. GLOSARIO ROLERO

Las definiciones que aparecen a continuación fueron retomadas, en gran medida, a partir de los siguientes artículos y de lo observado durante la interacción con los jugadores de rol: Hurtado, L. (2001). Locos por el rol. En: *Revista El Semanal* n° 723. Septiembre 2 al 8 de 2001, artículo publicado en la página web: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos/elsemanal.htm>, y Sánchez, D. (2007). *Juegos de rol: Mito y realidad*, trabajo de investigación publicado en la dirección electrónica: <http://dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm>

A.

- Accesorios: Conjunto de complementos necesarios para jugar una partida de rol. Lo principal es un juego de rol (un básico, como mínimo), dados (explicados, por su importancia, en un apartado propio), fichas de personajes (donde anotarás las características y habilidades del mismo), lápices y gomas (para poder escribir en las hojas y borrar), folios (por si hay que dibujar o escribir algo) y (a elección de los jugadores) algo para picar.
- Aventura: nombre que suele recibir la historia que se juega en una partida de rol.

C.

- Campaña: Conjunto de aventuras conectadas unas a otras, que conforman una misma historia; son como los capítulos de un libro. Se pueden jugar (o no) de manera independiente.
- Características: Conjunto de atributos que definen, básicamente, la formación física e intelectual de tu personaje. Es la forma con que los demás ven al personaje por fuera y como es por dentro. Es imprescindible complementarlo con las habilidades.

D.

- Dados: En los juegos de rol más populares se utilizan dados para generar números aleatorios, que son usados conjuntamente con el sistema de juego para decidir cuándo se consiguen o no las acciones que intentan los personajes. En general se comparan los números obtenidos con alguna puntuación del personaje que tiene que ver con su aptitud general para resolver el tipo de situación a la que se enfrenta.

Por ejemplo: Un personaje que intenta saltar un foso muy ancho deberá comparar el resultado de una tirada de dados con una puntuación que expresa su capacidad normal de saltar, o su destreza. Tanto la puntuación como el dado que se usa dependen del sistema de juego que se utiliza.

Las tiradas de dado se suelen expresar de forma abreviada como: ndm+p Donde n es el número de dados de m caras que se han de hacer rodar. Y donde p expresa el número de puntos que se sumará al resultado. Por ejemplo: 1d4 implica tirar 1 dado de 4 caras. Para 3d6 deben arrojarse 3 dados de 6 caras y sumar el resultado de cada uno. Cuando se especifica 2d20+4 deben sumarse 4 puntos al resultado de arrojar 2 dados de 20 caras.

Finalmente, se hace notar que una tirada muy clásica en varios juegos de rol,

1d100, significa arrojar un dado de 100 caras. Como este dado no es precisamente fácil de encontrar, esto se simula arrojando 2 veces un dado de 10 caras (muy común) y cogiendo el primer resultado como decenas y el segundo como unidades. Por ejemplo: Se tira el dado de 10 caras dos veces y se obtiene un 5 y un 3. Esto significa que se ha obtenido un 53.

- Director de Juego (DJ): Persona que dirige el juego y propone las situaciones a las que los personajes de los jugadores se enfrentan. Escucha las intenciones de los jugadores, decide y aplica las reglas y describe los resultados de las acciones. Normalmente es responsabilidad suya el inventar una trama o guión en la que los personajes se ven envueltos.

H.

- Habilidades: Conjunto de conocimientos que tu personaje ha ido adquiriendo a lo largo del tiempo, que abarcan desde las artes para convencer a la gente, hasta lo que ha estudiado.
- Hoja de personaje (Ficha): Hoja en la que se representan las características principales (tanto psicológicas como físicas) del PJ, que suelen determinarse con el manual de juego y una serie de tiradas de dados. Esta hoja es necesaria en momentos de la partida en las que el jugador tenga que realizar acciones complicadas, como por ejemplo nadar contracorriente para llegar a una isla, liberarse de unas cadenas, atacar a un enemigo, ... y, por lo tanto, se requiera el uso de una tirada (obviamente, acciones como hablar, correr y andar, por ejemplo, no requieren de ninguna tirada ya que se da por supuesto que el personaje las sabe hacer).

J.

- Jugador: Es aquel que interpreta a un personaje (PJ) y se introduce en el mundo creado por el DJ, siendo él, en todo momento, el que dictamina como actúa su personaje. Aunque el DJ crea el mundo, el jugador decide como su personaje interactuara con el mismo. Es importante atenerse a lo que dictamine el DJ y confiar en su criterio, pues este tiene la última palabra sobre el resultado de las acciones de tu personaje.

M.

- Manual de juego o manual de reglas: Se considera al compendio de reglas donde te viene todo lo necesario para empezar una partida. Muchos juegos constan de uno o varios libros básicos, donde se explica lo más importante de un juego (reglas del juego en cuanto a armas, magia, equipo, ambientación, ...), y de suplementos, donde se amplía la información del básico.
- Mapa: En ocasiones, el master puede dibujar a los jugadores un pequeño mapa que les sirva de guía a estos (por ej., un mapa de las habitaciones de un hotel, indicando cuáles de estas están abiertas y cuáles cerradas).
- Master: Forma más o menos común e informal de llamar al DJ. Proviene del nombre que recibe en *Dungeons & Dragons*: Dungeon's Master o DM.
- Miniaturas: en ocasiones, se puede hacer uso de miniaturas para representar las posiciones de los PJs en el transcurso de un combate.
- Módulo: Manual de ayuda para el master que contiene todos los puntos necesarios para hacer una partida: una historia, las fichas de los PNJ, las fichas en algunos casos también de los PJ, mapas para la partida, ... Los módulos dan un marco de referencia en el cual el DJ trabajará y los PJ se moverán lo más

libremente posible, interactuando con el entorno. La base de toda buena aventura es que tenga un gancho (un modo de meter a los jugadores en ella y que estos deseen jugarla), un tema (una idea interesante, un ambiente adecuado y una atmósfera absorbente) y un final (en el cual, los jugadores, si lo han hecho bien, obtendrán la resolución de la trama así como un merecido premio, que puede ser la los puntos de experiencia o más cosas).

P.

- Personaje jugador (PJ): Es un personaje controlado por un jugador, para moverse por el mundo que el DJ ha creado. Posee unas características, así como unas habilidades, que el jugador deberá tener en cuenta en el momento de la interpretación del rol.
- Personaje No Jugador (PNJ): Personaje que se encuentra dentro del juego, pero que no es controlado por ningún jugador, sino por el DJ. Son, por ejemplo, los monstruos asesinos y las princesas que los jugadores encuentran a lo largo de una partida
- Puntos de Aprendizaje (P.Ap.): En algunos juegos de rol, no se sube de nivel, sino que se reciben directamente puntos que pueden ser "gastados" en mejorar las habilidades. Estos puntos son los Puntos de Aprendizaje.
- Puntos de Experiencia (Exp o PX): Puntos que se otorgan como recompensa en función de cómo ha ido la partida, si se ha hecho una buena actuación, si se han conseguido los objetivos, ... Cuando se reúnen cierta cantidad de puntos, el PJ sube de nivel, mejorando las habilidades, adquiriendo otras y haciéndose más fuerte.

R.

- Resolución de acciones: Cuando un jugador declara que su personaje intenta realizar una acción que según la lógica es lo suficientemente difícil como para que el personaje pueda fallar en su intento, se impone una resolución de dicha acción. Acciones sencillas como caminar o comer no necesitan ser resueltas. Los Sistemas de juego proponen mecanismos (reglas) para decidir cuando un personaje consigue o no realizar con éxito una labor dificultosa.

S.

- Sesión de juego: Tiempo real (con una media de 3-5 horas) en el que un grupo de jugadores junto con un master juegan un modulo o campaña. Un modulo puede hacerse en una o varias sesiones. Las campañas, evidentemente, tardan mas.
- Sistemas de juego: Conjunto de reglas, más o menos complejas, que permiten resolver las acciones de los personajes. Los sistemas de juego también proveen de una serie de reglas para la creación de personajes, de forma que los jugadores puedan generar las puntuaciones o la descripción detallada que luego se usará durante el juego para la resolución de acciones.

Los sistemas de juego no determinan o restringen (o en todo caso solo como líneas generales) la psicología o los patrones de comportamiento de los personajes. Las intenciones e intentos de acción de un personaje ante una situación concreta son determinados exclusivamente por el jugador que lo controla.

- Suplemento: Añade información al libro básico, ya sean nuevas reglas, o bien más detalles sobre el mundo descrito o guiones para nuevas partidas.

Anexo 5. EL TRANSCURSO DE UN JUEGO DE ROL

Ejemplo del desarrollo de un juego de rol. Fragmento de una partida *Advanced Dungeons & Dragons* (AD&D), dirigida por Oscar Mauricio Cárdenas, estudiante de Ingeniería Electrónica de la Pontificia Universidad Javeriana.

“Todo comenzó hacia las 5 de la tarde hora en la que los sujetos comienzan a llegar al sitio de reunión, los dos primeros en llegar son Catalina de 19 años y Jorge de 22, es costumbre que los invitados a la casa, son los que llevan las golosinas de la noche, ellos por su parte traen bolsas con papas, picadas variadas y unos chocolates, luego de los saludos típicos entre el anfitrión y los jugadores, se oye de parte de ellos comentarios como los siguientes: Jorge, «¿bueno y contra que diablos nos va a enfrentar hoy?»; Catalina, «¡hay no..., suave conmigo por favor que hace rato que no juego!». Hacia las 6 de la tarde llegan los otros dos sujetos, Carlos de 23 y Carolina de 29, se hacen los saludos de rigor y muestran que ellos por su parte han traído las gaseosas; Carlos en particular ha traído dos cajetillas de cigarrillos marca Belmont. «¡Imagínese!, 9 horas de juego continuas ¿y ni un cigarrillito? Ni pu'el carajos», dice Carlos mientras Jorge asiente con la cabeza; ellos dos son asiduos fumadores, además conocen la mecánica y saben que la noche será larga. Catalina es estudiante de ecología, Jorge es estudiante de administración y sistemas, Carlos es estudiante de ingeniería civil y Carolina es profesora de literatura moderna.

Llegadas las 7 de la noche y luego de un pequeño refrigerio, consistente en un café y pan, los sujetos se disponen a sentarse en la mesa del comedor, mientras esto sucede, se oyen comentarios como: Catalina: «ya era hora de volver a jugar», Carlos: «sí, hace meses que no nos reuníamos», Catalina: «pero ¿como?, si en la U no dan tregua». Ya en el lugar donde se realizara el juego, sacan de sus maletines las carpetas con sus hojas de personaje, las cuales son algunas mas anchas que otras debido a las diferencias existentes entre los personajes, algunas tienen mas hojas que otras por esa misma razón; sacan su juego de dados personal, los cuales, por misticismo, no pueden ser tocados por otras personas, lo cual dañaría la preparación previa de «carga» hecha sobre estos; los lápices y borradores sobre la mesa; el talismán del manejador, un dragón de metal de mas o menos 3 centímetros de alto, frente a su pantalla; la comida en dos anchos fruteros y las gaseosas servidas en sus respectivos vasos de plástico, todo lo necesario para comenzar esta en su lugar. Todos esperan hablando en voz baja el inicio del juego.

Con un breve saludo, «sean bienvenidos, jóvenes aventureros, que os habéis reunido de nuevo ante vuestro destino...» y ya de hecho dentro del juego, tomo posesión de mi papel como manejador, ellos escuchan tranquilamente mientras les relato la historia inicial: «Fue hacia el año de 1106 antes del cataclismo, cuando comenzó la historia de las míticas Garras del Dragón, dos gemas preciosas que con su poder, podían controlar a la mas fiera bestia al mando de su poseedor, así como también podían destruir salvajemente a sus enemigos cuando se invocaba su ayuda.

La Gema Escarlata, control maestro de los sentires de los dragones del mal. La Gema Selvática, control de los deseos y anhelos de los dragones del bien. Cada una un centro de poderes inimaginables, las cuales no solo actúan sobre los dragones sino también sobre todo ser vivo al que sean aplicadas, su maldad es tan grande que puede

corroer inclusive al espíritu del paladín más noble, tornándolo oscuro y vil... ».

La historia continua durante mas o menos 15 minutos, en los cuales se introduce a los personajes en el objetivo de la aventura del día, el grupo esta conformado por un guerrero humano jugado por Carlos; Catalina, una clériga elfa; Jorge jugando con un hechicero humano y Carolina con un bardo semi-elfo.

A medida que se relata la historia, se comienzan a oír los murmullos de los jugadores y sus risas nerviosas, mientras comienzan a planear las acciones que tomaran en las primeras horas del juego. La historia relatada trata sobre un báculo que ha de ser recuperado para salvaguardar la paz del continente donde se encuentran los aventureros, ya que si no es así, los dragones, anteriores dueños del báculo, tomaran la justicia por sus garras y asesinaran hasta que les sea devuelta su posesión.

La historia continua: «330 años después las gemas reaparecen, unidas las dos en el báculo dragoniano y con su poder maldito aumentado el doble, en este momento no se conoce que tan buena pueda resultar esta unión, lo que sí se conoce, es que aquel que la manipule debe tener un espíritu fuerte y un gran corazón; de otra forma su cuerpo será poseso por el engendro encerrado dentro de las gemas y tendrá su alma vendida al demonio, su punto de caída al averno... solo los orthlox conocen el segregado del árbol de la fuerza real, con el cual se puede descifrar el código inscrito en el cetro para separar las dos gemas y entregarlas a sus guardianes.

La Gran Asamblea esta por comenzar y su duración es de un mes, si para este tiempo no ha sido separado el cetro y las gemas entregadas a sus respectivos guardianes, solo las oraciones a los dioses podrán dar la misericordia necesaria para que no se pierdan tantas almas por la furia ciega y atemorizada de los dragones».

La aventura comienza en Meitene un pequeño pueblo situado en la parte derecha de Kristophan y baja de Therani Forest, este lugar se encuentra señalado en un mapa, que previamente había sido extendido sobre la mesa, en este lugar llega el comunicado de La Gran Asamblea de los dragones el cual dice (los jugadores observan el mapa y ya conociendo su ubicación inicial están listos para comenzar a viajar), mientras tanto escuchan con cuidado: «Se le informa a todos los humanoides de la liga de los minotauros que La Gran Asamblea Dragoniana del Steamwall ha comenzado y hará su final en un mes, el motivo de la reunión es la reaparición del báculo de las gemas dragonianas...»; el grupo comienza a soltar comentarios como «no joda ¿no quiere mas?», el cual es seguido de la risa de los demás. En el lugar de la escena (del juego), el comunicado es llevado por un draconiano que llega herido, el hechicero es el primero en hacerse cargo, saben que necesitan mantenerlo vivo para sacarle información, por lo que Jorge trata de curarlo con uno de sus hechizos «dioses del bien denme el poder de liberar de las garras de la muerte a esta pobre criatura sufriente, ¡curación!», pero no lo logra, la criatura les da unas pistas y muere sin importar el esfuerzo del hechicero; los jugadores, con base en lo poco que alcanzaron a escuchar deben comenzar a viajar pues según el comunicado. Les quedan 29 días solamente, aunque en realidad les quedan 32 días todavía, pero eso es solo un dato que yo conozco.

Lo primero que hacen es equiparse de comida y caballos en una de las tiendas del pueblo, por suerte uno de ellos (el guerrero) tenia suficientes monedas de oro para pagar la cuenta; de esta forma a caballo y sin contratiempos llegaron en 11 días (días de juego) a Vaspurkan que es un tercio del camino total. En el recorrido nocturno (la primera noche), el grupo de jugadores se topa con una manada de lobos esteparios,

contra la cual deciden huir, ya que la manada pasa fácilmente las 30 cabezas y siendo ellos solo 4 no se arriesgan a perder puntos de vida (medida por la cual se conoce que tan larga es la vida de cada personaje), la decisión es unánime, los cuatro toman sus caballos y escapan en vía contraria a la manada. Más adelante (mas o menos las 3 de la mañana, hora de juego) se encuentra en la lejanía con 3 trolls que están practicando tiro con sus hondas a darle a dos mujeres (las cuales parecen normales pero resultan ser 2 muñecas). El guerrero y el hechicero toman la iniciativa y deciden atacarlos por el acto cobarde que están realizando, se acercan lo suficiente, y a unos 2 metros haciendo un tiro de inteligencia, se dan cuenta del engaño, el problema es que los trolls se han dado cuenta y comienzan a perseguirlos para aplastarlos con sus gigantescos mazos. Los jugadores se detienen y deciden enfrentarlos; el primero es el guerrero quien desenvaina su espada y ataca de frente al troll mientras entona uno de sus gritos de batalla, el ataque resulta certero, y la criatura sufre una cortada en el vientre, aun así continua vivo y puede seguir peleando; el hechicero por su parte invoca uno de sus hechizos, bola de fuego, la cual impacta en la cabeza del otro troll, quien cae al suelo por la quemadura. La clériga aprovecha la ocasión y, mientras pide a su dios la fuerza para acabar con su enemigo, ataca con su hacha de guerra al troll que esta caído, matándolo de un solo golpe. Por su parte, el bardo usa su laúd mágico para dormir al herido en el vientre y así poder matarlo, plan que falla por un mal lance del dado; para su suerte, el guerrero recupera la iniciativa y logra atacar de nuevo cortándole una pierna al troll y dejándolo inútil. En la batalla, han pasado ya 3 horas de juego (una hora tiempo real), el sol ha salido y los trolls vuelven a su estado de piedra con la luz del sol. Los humanos del grupo están cansados (Carlos y Jorge) y necesitan dormir por lo que le piden a la elfa y al semi-elfo (Catalina y Carolina), que hagan guardia mientras descansan ya que ellos no necesitan.

Dentro del juego pasan otras dos horas mientras descansaban. La clériga (Catalina) decide ir a cazar, ya que es la única que tiene esa habilidad, para de esa forma poder desayunar (dentro del juego, se maneja de manera estricta, las comidas y las horas de reposo que necesita cada uno, ya que son factores que pueden influir en ciertas y determinadas situaciones durante el desarrollo de las acciones). Al llegar al lugar de reposo, se da cuenta que el bardo (Carolina, quien juega con un personaje masculino) ya ha hecho la fogata necesaria para cocinar la comida.

Luego de comer y descansar, el grupo de aventureros revisa el mapa para escoger la vía más corta posible, pero que no sea la más peligrosa. El guerrero, quien normalmente lleva el liderato del grupo, propone ir bordeando un río cercano al bosque, pues cree que dentro del bosque tienen mayores posibilidades de camuflaje en caso de necesidad. La idea es bien recibida por el grupo, pero antes que puedan llegar al lindero del bosque, se topan a más o menos unos 10 metros con una cuadrilla de 6 draconianos (mezcla de hombre con dragón) que van revisando y reclutando a todo humanoide que pueden para el ejercito del rey y como aún no han podido reclutar a nadie están de muy mal genio. Ante un inevitable encuentro, los jugadores deciden pasar por leprosos, cubriéndose las manos con pieles de animales muertos que el guerrero acostumbra a llevar y sus rostros con las capas respectivas, el plan sale correctamente; pero cuando los draconianos dan la espalda, el guerrero decide atacar a dos de ellos por la retaguardia, ataque que por ser por sorpresa resulta efectivo, el hechicero mientras tanto logra rezar otro de sus hechizos y de igual manera, por la espalda ataca a otros dos draconianos, aunque no con tanta suerte como el guerrero, quien si logra darles muerte («carajo, esas porquerías de bichos tienen el cuero duro», grita Jorge). Mientras tanto Catalina ha desenfundado su hacha de guerra para pelear,

pero cuando se dispone a iniciar su ataque, es detenida por el bardo (Carolina) quien con su laúd mágico, intenta dormir a los 4 restantes, esta vez su ataque es efectivo, lanza un buen 5 en el dado de 20, acto que es particular en ella, pues por jugar con los dados "públicos" (hasta el momento no ha comprado los de ella) casi siempre termina corriendo para evitar los golpes propinados por su enemigo; su suerte con los dados parece haber cambiado, al menos hasta ahora, razón por la cual salta de su asiento con un grito de felicidad «por fin, un ataque certero y no el suicidio de siempre». Al tener al enemigo dormido, los 4 aprovechan para requisarlos pero lo único que obtienen son 6 monedas de oro, las cuales son reclamadas por el guerrero, ya que fue él quien pago la cuenta de la comida y los caballos al comienzo del juego.

Hasta ahora han transcurrido dos horas de juego, Jorge se levanta de la mesa y se dirige hacia la cocina, va por más comida y gaseosa para servir, pues la primera ronda, se había acabado ya.

El juego se reinicia, dentro de este son mas o menos las 12 del día y es necesario que los jugadores se dispongan a comer; para su suerte, Catalina había cazado tres grandes conejos en la mañana por lo que todavía tienen carne de sobra y ya estando seca la pueden comer mientras cabalgan. Carolina dice: «conejo... prefiero mis hierbitas, seré bardo pero no caníbal»; a su comentario los demás rien y le toman del pelo diciéndole cosas como «no pues, ¿ahora no es que en vez de comérselas se las fume no?», las risas se acentúan mas aun.

Mas adelante, una banda de gnomos locos, los cuales sólo quieren burlarse de los que pasen, se les atraviesan en el camino, por lo que no dejaran pasar al grupo hasta que los diviertan o los maten. El grupo decide divertirlos, ya que acaban de almorzar y además están algo cansados por el encuentro con los draconianos; su táctica consiste en que los hombres se disfrazaran de mujeres y los harán beber los barriles de vino, que los gnomos llevan consigo, para luego cuando estén mas ebrios de lo que ya están, puedan salir huyendo del lugar sin tener que gastar tiempo innecesariamente. El plan se cumple casi en su totalidad, pues todavía hay un gnomo que no se quiere dormir, por lo que la única mujer del grupo es designada por unanimidad (idea propuesta por Jorge) para que sea ella (Catalina) quien arrulle al gnomo hasta que caiga completamente ebrio y perdido. El gnomo al ver que la enviada es una mujer, se despierta aun más y comienza a molestarla de manera que lentamente la elfa, pierde el control y termina noqueándolo de un golpe («pero fresca, ¿oiga como que pega duro la condenada no?», dice Carlos al tiempo que todos se rien de la cara que Catalina esta haciendo, «¡claro como no era a ustedes a los que este enano estaba sobando!». Las risas continúan). Con los gnomos dormidos, Catalina toma la iniciativa y comienza a esculcarlos, aprovechando la risa de los demás, el tesoro que llevan los gnomos consta de 80 monedas de oro, 6 gemas y una vajilla de plata.

Cuando terminan de revisarlos, toman el tesoro y huyen en sus caballos. Catalina quien fue la que comenzó la revisión de los borrachos, reclamo para sí las 80 monedas y las 6 gemas; acto seguido Jorge le reclamo que las repartiera, pero ella le mostró el puño cerrado y le dijo en tono desafiante «¿venga a quitármelas a ver si lo logra?», ante esta respuesta, Jorge se queda quieto y dice, «plata viene, plata va, el próximo borracho es mío».

En este punto de la noche ya han pasado 4 horas y media de tiempo real, las reacciones de los sujetos son normales a como se esperaba que fueran, no han notado que he anotado mas de lo acostumbrado. Son las 11 de la noche y los jugadores se encuentran, esperando el punto cumbre de la historia. Normalmente hacia la media

noche o una de la madrugada, me gusta introducir una escena de horror con la cual normalmente quedan mas despiertos aún de lo que estaban durante toda la noche. La comida ha vuelto a acabarse, esta vez va Carolina a llenar los fruteros; ya nos hemos comido dos de los paquetes grandes de papas, uno de marmelos y uno de platanitos maduros. Mientras Carolina hace esto, Carlos y Jorge preguntan si tienen tiempo para salir a fumarse un cigarrillo, se notan algo nerviosos ya tienen el cigarrillo sin encender en la mano y lo mueven demostrando cierta ansiedad; dentro de la casa no está permitido fumar, por el olor con que quedan las cortinas al día siguiente, por lo que al recibir la respuesta afirmativa salen deprisa al patio.

Carolina vuelve con la comida y pregunta por Carlos y Jorge, Catalina señala la puerta y ella entiende que han salido a fumar, pues ellos son los únicos que lo hace. Mientras ellos vuelven, ellas dos se dedican a preguntar por el desempeño de sus respectivos papeles, así como interrogantes relacionados con el manejo de los utensilios que poseen y de ciertas nuevas habilidades adquiridas. En el patio se escuchan las carcajadas de Jorge y Carlos, quienes al terminar de fumar vuelven a retomar sus lugares diciendo: «ahora sí, que se venga lo que venga... jajajaja».

Continuo con el relato de la historia. Dentro del juego son ya más o menos las seis de la tarde tirando a siete, señalándoles el mapa les indico dónde se encuentran y a dónde se deben dirigir. «Entre Vaspurkan y Vinlan entran a una bruma muy pesada, si se fijan con atención podrán ver que dentro de la cual hay un caserío; pueden seguir derecho o inspeccionar las casas, ¿qué deciden?» les pregunto. Normalmente saben que esos ofrecimientos no traen nada bueno, aun así, ellos deciden internarse en la espesa bruma y continuar su camino por entre el caserío compuesto por 6 casas y una iglesia. Tanto en las casas como en las calles hay fantasmas, esqueletos y espectros, a los esqueletos es fácil vencerlos con cualquier arma, llevan un hacha común y armadura de cuero con escudo; para vencer a los espectros en lucha, se deben tener armas de acero puro como mínimo o, en el mejor de los casos, un hechicero o un clérigo que sepa religión y los convenza de no atacar.

Al entrar en el caserío, los aventureros comienzan a creer que fue mala idea él haberse metido allí. Ven las casas semidestruidas y la pequeña iglesia a punto de caerse, la única torre de campanario no resistirá mucho tiempo; las calles desérticas auguran el mal que se acerca, «miércoles esto no está bien» dice Carlos. La ambientación musical comienza a hacer estragos en el subconsciente de los jugadores; la música de suspenso, que más parece de horror a la espera, de la película *Medidas Desesperadas* es la que más cala en los huesos en situaciones como esta. «Clériga, sirva de algo y diga si siente algo», le reclama Jorge, ya que los clérigos tienen la habilidad de sentir el mal e inclusive de poder controlar por breves momentos a los no muertos; Catalina lanza los dos dados de 10, uno para las decenas y otro para las unidades, ya que debe sacar un porcentaje, en este caso menos 15%, pero no lo logra; su puntaje es de 54%, todavía es de un nivel muy bajo para poder acertar con precisión el sentimiento de la maldad circundante. «No, nada. no tengo ni la menor idea...», le responde ella.

A medida que pasan los minutos de la manera más lenta y tortuosa, se comienzan a oír los sonidos de la noche tal como se escuchan en la hora que antecede a la muerte. Los cimientos de las casas comienzan a rechinar; la campana, la única campana de la iglesia comienza a tocar su fúnebre sonido,... Lentamente se comienzan a sentir pisadas cercanas, pero no se ve nada alrededor de ninguno; cada vez mas cerca, se sienten cada vez mas cerca... «¿Qué miércoles es esa vaina no friegue?», grita el bardo; «¡lancen inteligencia!», les digo de golpe, haciendo que vuelvan a estar

sentados en sus sillas; todos lanzan el dado de 20 y sólo uno de ellos consigue lanzar el número necesario: Carlos logra ver lo que los acecha, mejor dicho las pisadas de lo que los acecha. Al mirar el suelo ven como lentamente se va hundiendo ante la presión de una fuerza misteriosa, que aunque no parece existir, está ahí. Gemidos lastimeros se oyen ahora en el aire, es el canto de las almas perdidas que están atrapadas en la tierra y no pueden descansar en paz. Ellos se encuentran en la mitad del caserío y no saben hacia donde correr, «de la izquierda, de la derecha, del frente de atrás, de todos y cada uno de los lados que los rodean se oyen los mismo gemidos; en el suelo se ven las mismas pisadas, los están rodeando, lentamente sienten como van quedando atrapados». «Lanzo un detectar magia» grita Jorge, mientras prueba su hechizo, del cual obtiene la respuesta que no quería tener. El aura roja oscura que lo rodea todo, se mueve al compás del viento, como si tuviera vida propia, o como si escondiera en sus sombras la cruel realidad. De un momento a otro sin avisar, los brazos y piernas de los jugadores comienzan a ser arañados, una, dos, tres veces continuas; por todos los lados son atacados, esa fuerza invisible que los tiene atrapados puede matarlos de un golpe certero.

Carlos desesperado me dice «¡no me joda! Yo muevo la espada en todas las direcciones a ver si esa vaina no deja de jodernos la vida, o salimos o nos morimos...». Jorge mientras tanto, trata de buscar en su libro de hechizos, alguno que les sirva en este momento; la clériga tiene en sus manos su hacha aunque no es mucho lo que puede hacer. Suena la última campanada y al terminar, todo vuelve a la normalidad; dejan de ser rasguñados, ya no se oyen los gemidos lastimeros, ni el rechinar de las casas, todos los ataques cesan. Han perdido algo de sangre, tendrán que descansar y comer muy bien para poder recuperar los puntos de vida que les fueron sustraídos. Es más o menos la una y media de la mañana, hora de juego (tres y media de la mañana hora real). «Esto es muy raro, las ratas son las primeras en abandonar el barco antes de hundirse, ¿si este es su caserío fantasma?, ¿por qué se fueron?», pregunta el bardo, mientras mira con preocupación a los demás jugadores. «Si se fueron los pequeños, no será por que viene... », Jorge no termina de decir la frase, cuando la clériga, quien estaba tratando de sentir algo hace un tiro casi perfecto 05%/15%. «¡Corran!...», dice la clériga; «¿que, qué?», pregunta con asombro el guerrero. «Juemadre que corran, porque ¡ahora si llego el enemigo!», le grita Catalina a los demás, pero la advertencia llega demasiado tarde; cuando tratan de salir corriendo, la bruma se espesa más aun. Un temblor se siente bajo sus pies y lo último que ellos recuerdan haber visto, fue una figura inmensamente desproporcionada, con garras como de oso, escamas como de lagarto por piel, un par de cuernos enroscados sobre sí mismos en la cabeza y unos ojos de fuego mas ardientes que el mismo infierno...”.

Anexo 6. PROYECTO EDENIA

El Proyecto Edenia esta liderado por un grupo de creativos de distintas partes del país (Bogotá, Barranquilla, Manizales, Medellín,...), quienes han conformado la empresa Concepto Innovador buscando crear el primer juego de cartas coleccionables en Colombia,. Ellos han abierto un espacio en la red social Facebook (<http://www.facebook.com/group.php?gid=47501056593&v=info>) con el fin de escuchar las opiniones y sugerencias de los interesados en este tipo de juegos. Además, en la galería de imágenes se encuentran algunas de las ilustraciones que hacen parte del juego y en la sección de Foros han publicando tips, donde informan acerca del sistema de juego.

A continuación publico, con la autorización del grupo de creativos de Concepto Innovador, algunas de las imágenes del proyecto colgadas en la red social Facebook.

La ilustración ocupa el 66% del area de la carta, mientras que WoW ocupa el 52%, magic ocupa el 43%, y Yugi ocupa el 35%.

Lo primero en lo cual se fija el jugador es en el nombre de la carta y lo que requiere para jugarla. Por lo tanto estos dos aspectos estan en la parte superior. Justo debajo del titulo, está la clasificación y la subclasificación. La transparencia, le da contraste a estos textos pero permiten ver parte de la ilustración.

ANILLO DE KLASTEA
ITEM
ACCESORIO

Req. 2
Costo
Dinero



Mientras el PERSONAJE tenga equipado el Anillo de Klastea, para 1pt menos de magia, para convocar FAMILIARES.

Item
Accesorio

RAJUT: EL PODER
PERSONAJE
CONJURADO

Req. 3
Costo
Magia



Reservate técnicas de efecto y modificaciones que alteren la MOVILIDAD.

Alcance
Seguro

AGRIYASTRA
TÉCNICA
ARRANJANZA

Req. Area
Arreglo



Concede un dado igual al ataque del arma equipada, en base FUEGO. Alínea a un PERSONAJE o ALIADO de tu elección.

Alcance
17/d20

ARALUR
ALIADO
MAGIA

Req. 12
Costo
Magia



Conceder:
• Razon: Puntos: 100
• Buscar: resalta 4
• Asistir: El aliado objeto de poder ejercer 2 habilidades el siguiente turno.
• Proteger
• Hacer

3
Costo
Magia

Las cartas vendrían en cuatro colores: verde para items, azul para Conjuros, rojo para Técnicas y violeta para Aliados. De esa manera el jugador identifica las cartas de manera intuitiva.

A petición de ustedes los jugadores, se han respetado las proporciones estandar de los JCC: 6.3x8.8cms.

Las ilustraciones tendrían áreas que sobresalen y traspasan el marco que las delimitan, con el fin de realzarlas.

176

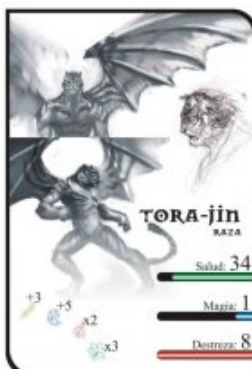


Razas

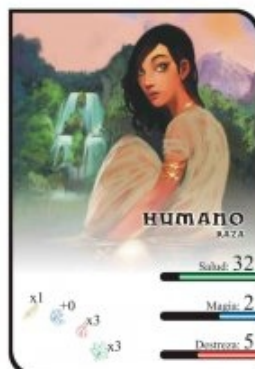
El Deck Standard trae 2 de estas 6 razas. Al inicio de la partida, el jugador deberá escoger una raza y una profesión. Juntas conforman el **PERSONAJE** que representará al jugador durante toda la partida.



Hombres-Bisonte que habitan los glaciares. Son los más resistentes, fuertes y robustos. Culturalmente se asemejan a los nórdicos.



Hombres-Tigre que habitan tierras volcánicas. Son aislados y territoriales. Tienen la destreza más alta del juego.



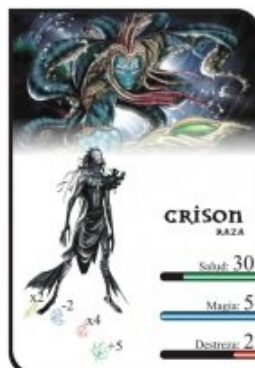
Es la raza más equilibrada de todo el juego.



Hombres-Ave que habitan islas flotantes. Alto nivel de magia y destreza, pero bajo nivel de salud y resistencia a los 4 elementos. Tienen afinidad con la cultura de la India.



Hombres-Lagarto que habitan las arenas. Tienen un alto nivel de magia y son resistentes a los 4 elementos. Se asemejan a la cultura de medio oriente.



Hombres-pequeños que habitan los mares y los acantilados. La raza más mágica y biodiversa. Son torpes en tierra.

Profesiones



Estas son las 6 profesiones del juego. Cada una da unos Stats adicionales a los Stats de las razas. Teniendo en cuenta que hay 6 razas y 6 profesiones, significa que hay 36 combinaciones posibles, cada una con una configuración diferente. De esta manera el jugador podrá configurar a su PERSONAJE de acuerdo a la estrategia de su mazo.

GUERRERO

PROFESION

+22

+0

+8

Habilidad:

El guerrero puede cargar a una mano, items que requieran ser cargados a dos manos.

CAZADOR

PROFESION

+21

+1

+6

Habilidad:

El personaje adquiere alcance seguro al ejecutar técnicas cuyo objetivo sean aliados.

LADRON

PROFESION

+20

+2

+4

Habilidad:

En caso de que el personaje falle al ejecutar técnicas de robo podrá lanzar el dado una segunda vez.

CONJURADOR

PROFESION

+19

+3

+3

Habilidad:

El personaje paga un punto menos de magia, al ejecutar conjuros elementales.

NECROMANTE

PROFESION

+17

+4

+1

Habilidad:

En tu fase de apertura, puedes poner un aliado de tu cementerio en el campo de batalla. Esta acción tiene un alcance 14/d20.

INVOCADOR

PROFESION

+18

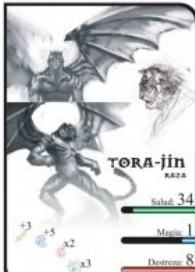
+5

+0

Habilidad:

El personaje paga dos puntos menos de magia al convocar bestias y deidades.

Stats



TORA-jin
RAZA

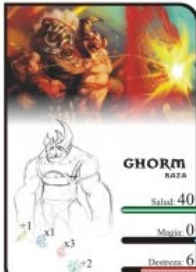
NECROMANTE
PROFESION

Salud: 34 +17

Magia: 1 +4

Destreza: 8 +1

Habilidad:
 En tu fase de apertura, puedes poner un aliado de tu cementerio en el campo de batalla. Esta acción tiene un alcance 14(20).



GHORM
RAZA

GUERRERO
PROFESION

Salud: 40 +22

Magia: 0 +0

Destreza: 6 +8

Habilidad:
 El guerrero puede cargar a una mano, ítem que requieren ser cargados a dos manos.



Estas son sólo 3 de las 36 combinaciones posibles. Observen como se unen las barras de los Stats para que el jugador se haga una idea de que tan bueno es su personaje con respecto a otros. Podemos ver tres Stats principales:

Salud: Es el nivel de vitalidad del personaje. Si llega a 0 muere y el jugador pierde la partida.

Magia: Es la capacidad de crear conjuros y traer aliados de la nada, al campo de batalla.

Destreza: Es la capacidad de cargar Items y de evadir ataques físicos del oponente.

Debilidad Elemental: Representan el qué tan débil es cada raza con respecto al viento, al agua, al fuego y a la tierra. Entre mayor sean estos números, más débil es la raza.

Habilidad: Otorga una condición al personaje que le permite obtener ventaja en un aspecto puntual del juego. Al rededor de este aspecto el jugador puede potencializar su estrategia de juego.



SURYAN
RAZA

CAZADOR
PROFESION

Salud: 28 +21

Magia: 3 +1

Destreza: 7 +6

Habilidad:
 El personaje adquiere alcance seguro al ejecutar técnicas cuyo objetivo sean aliados.

Anexo 7. HOJA DE PERSONAJE STANDAR

Personaje estándar creado para el juego “Marvel Superhéroes”; como se puede observar, tanto las diferentes características del personaje como la historia del mismo fueron preestipuladas por los diseñadores del juego para permitir que cualquier jugador lo utilice.

ARCÁNGEL				
Fuerza:	79	Nombre real:	Warren Kenneth Worthinton III	
Constitución:	83	Tipo:	Mutante Genético	
Agilidad:	106	Profesión	Aventurero	
Inteligencia:	74	Acc./Asal.:	3	
Percepción:	95	Nivel:	1	
Apariencia:	92	PV/DA:	42 / 0	

Poderes		
Volar	Bajo	76%
Armas naturales (plumas, rango medio de veneno)	Medio	34%

Otros Datos	
Estatus legal:	Ciudadano estadounidense sin antecedentes penales
Otros nombres:	ángel, El Ángel Vengador, Muerte
Lugar de nacimiento:	Centerport, Long Island, Nueva York
Estado civil:	Soltero
Grupo de afiliación:	(Actual) los X-men, (anterior) el X-factor, Defensores, Campeones, Jinetes del Apocalipsis
Aliados:	A veces se une a un grupo concreto para realizar una misión
Base de operaciones:	Su pequeño apartamento
Familiares:	Warren K. (abuelo, difunto), Warren K. Jr. (padre, difunto), Kathryn (madre, difunta), Burt (tío paternal)

Historial
Warren Kenneth Worthinton III asistía a una escuela privada cuando en su adolescencia empezaron a crecerle las alas. Estas alcanzaron su tamaño normal en pocos meses, pero Worthinton guardó el secreto atándolas y ocultándolas bajo su ropa. Al principio se creía un monstruo, hasta que aprendió que él podía volar y empezó a disfrutar de esta nueva habilidad. Una noche, se inició un fuego en su dormitorio, y se las resolvió para salvar a las personas dentro con su poder. Para ocultar su identidad, Worthinton llevó una peluca rubia larga y una camisa de dormir larga, para parecer un Ángel. El rescate tuvo éxito y su identidad seguía siendo un secreto. Poco después de este suceso, Worthinton se volvió un luchador del crimen disfrazado en la ciudad de Nueva York, bajo el nombre de Ángel Vengador. Entonces fue avisado por los X-men para que se uniera a ellos y este aceptó. Varios años después, Arcángel decidió dejar el grupo de los X-men. Después de la muerte de sus padres, Worthinton heredó una gran fortuna y gastó parte de la misma en fundar una organización basada en súper humanos. Worthinton reveló, también, públicamente su identidad, aunque él y Xavier (el líder de los X-men) guardaron confidencialmente donde se encontraba la base de los X-men. Cuando los Campeones cayeron como organización, Worthinton decidió ocupar su tiempo, desde aquel momento, a sus deberes comerciales y a su novia. Arcángel se unió entonces a los Defensores, hasta que se reorganizó el grupo. Los Defensores utilizaron la mansión y las propiedades de Worthinton, y la base que poseyó en Colorado Rocky Mountains, como su base de operaciones. Recientemente, Warren sufrió otra transformación; sus alas dieron paso a otras más naturales y llenas de plumas. Este cambio puede ser ocasionado por las heridas que sufrió de Dientes de Sable, aunque aun no es seguro.

Anexo 8. HOJA DE PERSONAJE

Personaje creado para el juego “Vampiro: la mascarada”; a diferencia del primero, fue elaborado por un jugador a su gusto y siguiendo las reglas de juego.

VAMPIRO LA MASCARADA		
NOMBRE: Nickolai Vladuss	NATURALEZA: Misionario	GENERACIÓN: II
JUGADOR: Rodrigo Molina	CONDUCTA: Solitario	REFUGIO: Zona industrial
CRÓNICA: Alejo	CLAN: Gangrel	CONCEPTO: Mercenario
ATRIBUTOS		
FÍSICOS	SOCIALES	MENTALES
Fuerza: ●●●●○	Carisma: ●●○○○	Percepción: ●●○○○
Destreza: ●●●●○	Manipulación: ●○○○○	Inteligencia: ●●●●○
Resistencia: ●●●●○	Apariencia: ●●○○○	Astucia: ●●○○○
HABILIDADES		
TALENTOS	TÉCNICAS	CONOCIMIENTOS
Alerta: ●○○○○	Armas C. C. (Katana): ●●●●○	Academicismo: ○○○○○
Atletismo: ●○○○○	Armas de Fuego: ●●●●○	Ciencia Física - química: ●○○○○
Callejeo: ●○○○○	Conducir: ●●○○○	Finanzas: ●○○○○
Empatía: ●○○○○	Etiqueta: ●○○○○	Informática: ○○○○○
Esquivar: ●●●●○	Interpretación: ○○○○○	Investigación: ○○○○○
Expresión: ○○○○○	Pericias: ●○○○○	Leyes: ○○○○○
Intimidación: ○○○○○	Seguridad: ●●○○○	Lingüística: ●●○○○
Liderazgo: ○○○○○	Sigilo: ●○○○○	Medicina: ●○○○○
Pelea: ●●●●○	Supervivencia: ●○○○○	Ocultismo: ●○○○○
Subterfugio: ●●○○○	Trato con Animales: ●●○○○	Política: ○○○○○
VENTAJAS		
TRASFONDOS	DISCIPLINAS	VIRTUDES
Aliados: ●○○○○	Animalismo: ●○○○○	Conciencia/Convicción: ●●○○○
Contactos: ●○○○○	Proteau: ●●●●○	Autocontrol/Instinto: ●●●●○
Recursos: ●●●●○	Ofuscación: ●●○○○	Coraje: ●●●●○
○○○○○	Celeridad: ●○○○○	
○○○○○	Auspex: ●●●●○	
○○○○○	Fortaleza: ●●○○○	
○○○○○	○○○○○	
MÉRITOS/DEFECTOS		
Resiste fuegos menores	○ ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○	SALUD
		Magullado: ☐
		Lastimado: -1 ☐
		Lesionado: -1 ☐
		Herido: -2 ☐
		Malherido: -2 ☐
		Tullido: -5 ☐
		Incapacitado: ☐
HUMANIDAD/SENDA		
	○ ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○	
FUERZA DE VOLUNTAD		
	○ ● ● ● ● ● ● ● ○ ○ ○ ○	
	☐ ☐ ☒ ☒ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
RESERVA DE SANGRE		
	☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
	☐ ☒ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐ ☐	
EXPERIENCIA		
		30

VAMPIRO

LA MASCARADA

OTROS RASGOS

Origami	●●●●●	00000	00000
Reparaciones	00000	00000	00000
Burocracia	00000	00000	00000
Dibujar	00000	00000	00000
Navegación	00000	00000	00000
Meditación	●●●●●	00000	00000
Ciencia militar	00000	00000	00000

RITUALES

NOMBRE	NIVEL

PERFIL

ATRIBUTOS FISICOS

Pseudonimo	Blackfire (fuego negro)
Edad Aparente	25 (32)
Año Abrazo	1993
Altura	1,85 m
Pelo	Negro
Nacimiento	1972
Raza	Blanco
Peso	75 kg
Ojos	Azules

DOMICILIO / REFUGIO

Dirección	Ciudad 2000 / casa 14
Ciudad	Cali
País	Colombia

RECURSOS

- Casa en Ciudad 2000
- Bodega en el centro

POSESIONES

- Caleta en el centro
- Moto (CR 600)
- Computador portatil
- Cámara

EQUIPO

- Cinta (Mac Giver)
- Paralizador
- Navaja (Mac Giver)
- Guates (dardos plata)
- Gafas oscuras
- Diskman

ESTADO ESPIRITUAL

- Mi alma se fusionó con la de
- Sofía, creando un aura más
- extensa y manteniéndome
- con un leve contacto psiqui-
- co ella.

COMBATE

Arma	Daño	Dif.	Precisión	Alcance	Cargador	Cad.	Ocultación
Sable	F+4	6					6
R. Pesado	6	7		35	6 (+5)	2	C
Cuchillo	F+1	4					C
Pist.lig.(silenc.)	4			20	17 (+1)		B
Dado	5/7	6/7					
Pist. regla.	6	8					

Tabla de Pelea

Nombre	Precisión	Dif.	Daño
Puñetazo	Normal	Normal	Fuc.
Patada	Normal	+1	Fuc. +1
Presa	Normal	+1	(S)
Mordisco	+1	Normal	Fuc. +1
Garra	Normal	Normal	Fuc. +1
Placaje	Normal	+1	Fuc. +1
Bloqueo	Especial	Normal	(R)
Agarrón	Normal	Normal	Fuc. (S)

Armadura Especial

VAMPIRO

LA MÁSCARA

HISTORIA

Nivel I

- Animalismo: (susurros amables) comunicación con los animales
- Celeridad: una acción más
- Proteau: (brillo de los ojos) ojos rojos / ve en la oscuridad
- Auspex: sentidos enriquecidos
- Ofuscación: camuflaje entre hombres / estar fuera de vista (capa de sombras)
- Fortaleza

Nivel II

- Proteau: (garras de lobo) causa heridas agravadas / costo 1 punto de sangre
- Celeridad
- Animalismo
- Auspex: percepción del aura (per. + emp. (8))
- Ofuscación: presencia invisible
- Fortaleza

Nivel III

- Proteau: (fusión con la tierra) se puede fundir sólo en la tierra / costo 1 punto de sangre
- Celeridad
- Animalismo
- Auspex: el toque del espíritu (per. + emp.)
- Ofuscación

Contactos: - Policía capitán (Armando Reyes)
- Coronel (Mauricio Aujao)

- Rastrear: Perc. + superv.
- Inversiones: Intel. + finanz.
- Buscar: Perc. + invest.

Aliados: - Chamán (Umac Tlaxcu) / La Base
- Científica (Amanda Tellez) / Miraflores

Nota: - Comunicador en la moto
- Maté un político corrupto (Miguel Pérez)
- Radio malkavian
- Hice contacto con el niño del "justificar" (tiene mi teléfono)

- Charles D'black
- Claire Strauss (Mariana Tellez)
- Le Black (se fue)
- Sofía Borgoña (murió)

VAMPIRO

LA MASCARADA

BOCETO DEL PERSONAJE

