Jugar en otro mundo

Descripción

El mundo actual es poco sorprendente, de modo que para mitigar nuestra necesidad de vivir algo maravilloso acudimos al cine o a las historias que otros han ideado. Pero el único, el verdadero juego es la propia imaginación. No se podría acceder a otros mundos. místicos e impresionantes, sin la ayuda de ella. Convertirse en un poderoso mago, un guerrero hercúleo o un simple *hobbit* bonachón sería algo imposible. Lo saben muy bien los jugadores de la nueva generación: los jugadores de ROL.

Los padres comienzan a acostumbrarse a que sus hijos adolescentes se metan en una habitación para llevar a cabo aparentes ritos esotéricos, en los que sus compañeros de juego son endriagos, hechiceros y extraños seres fabulosos. No hay gritos, ni discusiones. Solamente se oye el rodar de los dados y el rasgueo del lápiz sobre el papel. Esas son las puertas que les comunican con la fantasía pura.

Nuevarevista.net

El primer juego de ROL apareció a finales de los setenta, Y desde entonces, el interés y la afición por esta nueva manera de jugar de un modo participativo (el nombre de «rol» procede del vocablo inglés role, que designa el papel que un actor interpreta), se ha extendido sin cesar.

Simulación

Pero, ¿qué es en realidad un juego de ROL? Es difícil describirlo con total propiedad. En principio, se trata de un acuerdo de simulación de un mundo diferente, con seres diferentes y tiempos diferentes; de un mundo paralelo en el que las cosas ocurren —o parece que ocurren— igual que en el nuestro.

Allí, el demiurgo, el creador, es el llamado MASTER . El liene que decidir que pasará al doblar el próximo recodo, cuál será la prueba que los sufridos personajes, manejados por los jugadores, deberán superar con éxito para hallar el fruto de la larga y, por lo general, sangrienta aventura que comenzaron.

Tal aventura se ‘desarrolla en dos planos. Uno de ellos es el del escenario propiamente dicho: el sofisticado y libre país de Jharkor en *Stormbringer*; el tranquilo pueblecillo de Apple Lañe, de *Run Quest*, donde conviven en paz varias razas muy distintas. O el tenebroso y espeluznante Bosque Negro de *El Señor de los Anillos*.

Algunos de estos escenarios, como el último que hemos citado, so basan en descripciones procedentes de obras clásicas de la literatura fantástica. Así, Lovecraft ha proporcionado el espantoso entorno del juego de R O L «La llamada de Cthulhu», y J.R.R. Tolkien dio pie a la creación de

«Lorien». La ventaja de estos juegos es que nacen de una superestructura mayor que ha sido desarrollada ampliamente por los autores literarios, de forma que si los jugadores conocen además el libro original, parten de una base ambiental mucho más sólida.

El segundo plano de juego es el del personaje que reviste el propio jugador. Puede escoger un personaje humano o no humano. Puede ser desde un simple labrador a un caótico troll o un proteico dragonut, bestia derivada del dragón que sólo nace una vez pero puede morir cientos de ellas si sigue «el camino». En cualquier caso, el personaje está dotado de numerosas y complejas características tanto físicas como mentales, definidas por los «percenules» correspondientes. Estos percentiles (o porcentajes) se interpretan de una forma curiosa: cada vez que se tiene que superar un obstáculo, como asestar el golpe definitivo a un orco moribundo o coordinar las manos adecuadamente mientras se canta el hechizo necesario, el jugador-personaje se pone en manos del azar: hace rodar los dados.

Dados

Los dados de ROL son distintos a los que usamos comúnmente. Los hay de cuatro caras, de ocho, de diez, de doce y hasta de cien. Y son los únicos elementos absolutamente necesarios para el juego.

Pongamos un ejemplo, Luis y Jorge están jugando. Jorge es el MASTER , Aaron Gald, el personaje que es imagen del JUGADO R (es decir, de Luis) se halla en una situación concreta: ha llegado a la entrada de un pequeño pueblo. El sol todavía está bastante alto, y la gente pasea pacíficamente por sus limpias calles. Pero Aaron necesita comprar una buena arma, al haber perdido la suya en combate contra unos babuinos. Entra en una armería e intenta convencer al comerciante de que le venda una jabalina. El problema es que este hombre de aspecto despistado no entiende *oestron* (lengua humana), y para superar este obstáculo. Jorge decide que Aaron necesita que Luis HAG A UN A TIRAD A por hablar lenguas.

Nuevarevista.net

El Master decide también que el armero habla *sindarin*. Afortunadamente, el personaje domina esta lengua al 45%, lo cual implica que para comunicarse a través de ella debe sacar 4 o menos en un dado de 100 caras. Aaron tiene suerte con la tirada y saca un 24, que está por debajo de 45: puede entenderse con el vendedor y compra la jabalina. La coge, pues, y sale… tropezando con un soldado de la guardia real. Este se enfurece, y se levanta dispuesto a atizarle un puñetazo tremendo en plena mandíbula. ¿Lo conseguirá? En ello interviene la suerte, y por lo tanto los dados. Pero ahora es el Master quien los hace rodar para establecer si el golpe alcanzará o no el objetivo.

El guardia real tiene un 57% en atacar con los puños (esto ha sido determinado por Jorge), y por lo tanto debe sacar menos en el dado correspondiente, el de un centenar de caras. El Master es quien lo lanza y consigue la tirada con un 56. Pero antes de calcular el daño que causará el puñetazo. Luis decide que Aaron debería esquivarlo. El héroe es capaz de dominar esa acción en un 34%. Esta vez. Luis no pasa la prueba, y por lo tanto se lleva un buen golpe. Pero no sabemos cuánto daño le lia causado el soldado. Esto se halla haciendo rodar los dados. A más fuerza y constitución que tenga, más dados tendrá que tirar el Master. El número que saca se resta de los PUNTOS DE ViDA de Aaran, Jorge tira un dado de cuatro caras y saca un 2. La conclusión que extraemos de todo esto es que Aaron queda más enfadado que dolido, y

Factores

Como puede verse por medio de este ejemplo, el juego de R O L es. básicamente, un juego de factores. La realidad se va construyendo a medida que se desarrolla la acción, y parte de un estado de cosas predeterminado por los propios jugadores. En definitiva, tanto el personaje principal como los personajes no-jugadores (PNJ) con los que aquél se relaciona (en el caso anterior, el armero y el guardia real), tienen unas determinadas características que los definen según parámetros acordados. Y estos parámetros se confrontan entre sí por medio de los dados. Eso es todo.

La verdad es que el ROL se parece mucho a un libro dentro de que se puede vivir, o a una aventura escrita en la que se participa activamente. El nivel de complejidad del juego depende del libro de partida, aunque todos los libros y tas reglas que contienen pueden ser modificados a capricho del Master. Es, antes que nada, un juego de lógica y de imaginación, en el que los adolescentes encuentran un modo de expresarse y relacionarse con libertad.

Pero también podría achacársele un peligro: el de sustituir la realidad «real» por una realidad «fantástica». En teoría, un muchacho o una muchacha grandes jugadores de RO L podrían llegar a instalarse demasiado en la fantasía y ver afectada su comprensión de la vida cotidiana. El escapismo consecuente a esta actitud podría generar tal vez chicos «ausentes», «pasotas» o «quijotescos». Pero esto tan sólo en el caso de que su pasión por el juego fuera extremada o enfermiza. En la práctica, no parece que deba temerse este exceso, mientras que es indudable que el juego, en sí mismo, es una especie de gimnasia mental (o intelectual) francamente necesaria para afrontar con más imaginación las rutinas y miserias de este mundo grisáceo.

Nuevarevista.net

Actualmente, en el mercado hay va un buen número de juegos de ROL . Muchos de ellos tienen, a su vez, suplementos; libros adicionales en los que se exponen aventuras o escenarios desarrollados a partir de los básicos Los más conocidos de los básicos son Ruñe Quest, Star Wars. El Señor de los Anillos, La Llamada de Cthulhu. Stormbringer \ Traveller. Todos ellos son de autores extranjeros.

Existe un juego de RO L español, «Akelarre», pero su estructura básica no es más que una transposición de RUÑE QUEST, si bien los escenarios son nacionales, Actualmente está desarrollándose lo que será el primer juego de RO L español con estructura independiente. Asunción Rodríguez directora de la agencia editorial ASEL, nos filtra algunas características del mismo:

«La verdad es que está lleno de novedades. Lo llamamos, provisionalmente, «EL SUEÑO DEL HIDALGO» , y su escenario general es el mundo de ¡os libros de Caballería. Es el primero en el que se expone el sistema ASTRU M de creación de personajes, que acabamos de patentar. Se está trabajando sobre una estructura de regletas móviles («ESLABONES DE L A VERDAD») para facilitar el cálculo factorial. Además, queremos que el juego sea excepcionalmente didáctico. El cálculo de la destreza en diversas actividades se establece a partir de conocimientos que el jugador ha de adquirir previamente. Van a incluir no sólo mapas, sino también paisajes visualizabas en tres dimensiones. Además, el MASTE R dispondrá de un suplemento independiente».

Fecha de creación
05/01/2012
Autor
Alberto Porlan