



La odisea liberadora de los juegos de rol



**Irma Amézquita Castañeda y
Manuel Tonatiuh Moreno Ramos**

LA ODISEA LIBERADORA DE LOS JUEGOS DE ROL

Irma Amézquita Castañeda y
Manuel Tonatiuh Moreno Ramos

La odisea liberadora de los juegos de rol



Ilustración de la portada:

Gilberto Solís, Ricardo Alcalá y Paco Aguayo.

La presentación y disposición de *La odisea liberadora de los juegos de rol* son propiedad de los editores. Aparte de los usos legales relacionados con la investigación, el estudio privado, la crítica o la reseña, esta publicación no puede ser reproducida, ni en todo ni en parte, en español o cualquier otro idioma, ni registrada en o transmitida por un sistema de recuperación de información, en ninguna forma ni por ningún medio, sea mecánico, fotoquímico, electrónico, magnético, electroóptico, por fotocopia, o cualquier otro, inventado o por inventar, sin el permiso expreso, previo y por escrito de los editores.

D.R. © 2001, Consejo Nacional
para la Enseñanza y la Investigación
de las Ciencias de la Comunicación, A.C. (CONEICC)
Cordobanes 24,
Col. San José Insurgentes,
C.P. 03900 México, D.F.

D.R. © 2001, Instituto Tecnológico y de Estudios
Superiores de Occidente (ITESO)
Periférico Sur Manuel Gómez Morán 8585,
Tlaquepaque, Jalisco, México, C.P. 45090.

Impreso y hecho en México
Printed and made in Mexico

ISBN 968-5087-38-5

Índice

Introducción	7
Capítulo I La escuela dificulta la construcción de conocimiento	13
Capítulo II El juego propicia el aprendizaje	21
Capítulo III El juego de rol como proceso educativo	33
Capítulo IV Perfil de nuestro receptor: el adolescente	53
Capítulo V Análisis de contenido y análisis semiótico de otros juegos de rol	65
Capítulo VI Construcción de nuestro producto	169
Capítulo VII El producto	207
Conclusiones	261

Anexo	
Precursores de <i>Laberinto</i>	267
Bibliografía	301

Introducción

“¿Quiere decirme, por favor, qué camino debo tomar desde aquí?”

“Eso depende mucho de dónde quieras ir”, dijo el gato.

“No me importa mucho”, dijo Alicia.

“Entonces es indiferente por el camino que vayas”, dijo el gato.

Lewis Carroll, *Alicia en el país de las maravillas*.

La idea de este libro tuvo su origen cuando el juego de rol, una de nuestras actividades más apreciadas, nos obligó a tomarlo en serio. Desde 1993 formamos parte de un grupo de amigos, club juvenil o agrupación cultural llamada Laberinto, que entre sus actividades tiene al juego de rol como una de las prioritarias. El juego de rol, un juego de imaginación en el que cada participante adopta un rol y entre todos forman una historia o narración colectiva (semejante definición no es la más apropiada pero ya ahondaremos en ello), se ha convertido en la pasión de varios centenares o poco más de adolescentes y jóvenes de la ciudad, sobre todo desde que las tiendas especializadas de historietas lo introdujeron hace algunos años. Es un entretenimiento dirigido a un mercado muy cerrado, porque es necesario saber inglés y desembolsar una buena cantidad de dinero en los manuales que provienen de Estados Unidos y, en menor proporción y más caros, de España. En Estados Unidos y en Europa, el juego de rol ha causado furor y se cuentan por millones los juegos de rol más vendidos, y aunque como moda tuvo su auge a principios de los

ochenta, los creadores de juegos informan que el mercado sigue siendo saludable. Hasta ahí, este tipo de juego tendría limitado interés como un fenómeno de masas transitorio, pero nos percatamos de que se operaban transformaciones sensibles en los hábitos y conducta de los jugadores que conocíamos: con el fin de documentarse y poder actuar mejor a sus personajes o establecer con precisión sus ambientes de juego, los jóvenes comenzaban a leer y a ver películas con un interés más analítico; debido a que su afición era contar historias ponían marcada atención en cómo los profesionales —del cómic, cine, televisión y la literatura— planteaban un argumento y le daban seguimiento. En nuestro club, al menos, se establecía una competencia intelectual para ver quién podía dirigir mejor un juego, quién narraba con mayor destreza las historias y quién podía encarnar más vívidamente a un personaje. Más de uno se hizo experto en la mitología de algún pueblo antiguo (saco inagotable de historias y arquetipos míticos), por ejemplo.

En investigaciones posteriores, descubrimos que el juego de rol tiene paralelos significativos con la técnica psicológica del psicodrama y con los juegos pedagógicos de simulación, con los aspectos positivos de ambos y sin la imposición jerárquica que éstos implican.

Así pues, comprendimos que estábamos ante un producto cultural con un gran potencial comunicativo y educativo, prácticamente desconocido en nuestro país, y quisimos darlo a conocer y popularizarlo. Nuestro primer interés fue el poder reproducir los mecanismos del juego que hacían posible el desarrollo de ciertas habilidades de pensamiento que habíamos visto favorecidas y, para ello, pensamos en desmenuzar el juego de rol más popular y tratar de imitar sus resortes intelectuales y emotivos. Para esto, consideramos que el análisis de contenido, por su enfoque funcional y cuantitativo, podía servirnos bien. ¿Y cómo rastrear dispositivos más profundos tejidos en el discurso? Encontramos que el análisis semiótico es la herramienta más perfeccionada para encontrar el discurso bajo el texto. Nuestra meta luego fue la de construir semióticamente un juego con las herramientas que nos hubiera proporcionado el análisis.

En resumen, nuestra apuesta es que el juego de rol tiene un potencial pedagógico extraordinario, pues ofrece una dinámica y un ambiente ideales para la incorporación de habilidades de pensamiento útiles para el desarrollo integral de la persona, sobre todo del adolescente. Se puede construir un juego con intención pedagógica y usando la semiótica como método para lograr una dinámica en la que el jugador establezca un clima apropiado para el aprendizaje y el uso significativo de habilidades de pensamiento; todo ello, aclaramos, simplemente jugando.

Produjimos para su difusión, fuera del ámbito escolar, un juego de rol para adolescentes a través del análisis de contenido y análisis semiótico de anteriores productos y la posterior elaboración semiótica siguiendo los lineamientos y teorías de autores como Robert Marzano, Francisco Gutiérrez y Daniel Prieto, Desiderio Blanco y Raúl Bueno, y François Saegesser, para la creación de nuestro producto comunicativo.

Nuestro objetivo es favorecer el desarrollo, a través de nuestro producto, de habilidades de pensamiento en nuestro receptor adolescente, que favorezcan su crecimiento integral como individuo.

Para lograr este objetivo, partimos de varios supuestos básicos:

- Construimos un juego de rol dirigido a adolescentes, como un ejemplo que demuestre que el juego de rol puede ser utilizado como un instrumento de comunicación educativa.
- Creemos que la educación implica un proceso de comunicación y, por lo tanto, un instrumento de educación es también un instrumento de comunicación.
- Los conocimientos se construyen mejor si al sujeto los contenidos le son significativos y se divierte (actúa con interés y gusto).
- Los juegos de rol se pueden utilizar para construir conocimiento.
- La diversión es un valor por sí mismo.
- El juego de rol hace significativos los contenidos y divierte.
- Concebimos a la educación como una educación para la felicidad.

Educar en el goce significa generar entusiasmo [...] ¿Qué significa un proceso educativo sostenido por el entusiasmo? Significa que todos los participantes en el mismo se sienten vivos, comparten su creatividad, generan respuestas originales, se divierten, juegan, gozan. Educar en el goce significa movilizar las energías en una aventura lúdica compartida; sentir y hacer sentir; participar entregando lo mejor de sí y recibiendo lo mejor de los otros. Todo ello implica necesariamente un ambiente gozoso, tanto en los recursos materiales como en el encuentro humano. Entra aquí la riqueza de los sentidos, de la imaginación y de la creación colectiva [...] Si la actual escuela no enseña a gozar, el sentido de una educación alternativa es educar para el goce. El goce es un punto de partida y de llegada, un acicate para vivir y la clave de la vida misma.¹

Nuestros supuestos asumen a su vez ciertas concepciones básicas. Como profesionales de la comunicación —proceso en el que un ser vivo genera una señal mediante la cual espera influir sobre otro ser vivo, el receptor, que decodificará la señal y la dotará de cierto significado— nos propusimos elaborar un instrumento de comunicación, es decir, un sistema de uno o varios medios de comunicación construido y utilizado para lograr un objetivo determinado; en este caso, la educación: un proceso de comunicación a través del cual se busca que el sujeto aprenda, y aprenda significativamente. Para que aprenda, es necesario que construya conocimiento, es decir, que incorpore contenidos (conjunto de informaciones, destrezas, hábitos y/o actitudes proporcionados al aprendiz), con una nueva significación, al interior de sus estructuras mentales. Esto entendemos cuando señalamos al juego de rol como un instrumento de comunicación potencial, utilizable en un proceso de comunicación educativa, donde facilitará la construcción de conocimiento y la incorporación de contenidos.

1. Gutiérrez, Francisco y Daniel Prieto. *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa* (RNTC, 1), Radio Nederland Training Centre/Universidad San Carlos/Universidad Rafael Landívar, San José, 1991, pp. 29-30.

En el primer capítulo, explicaremos por qué descartamos la escuela como escenario. En el segundo, exploraremos el juego desde el punto de vista psicológico y de la teoría del juego. En el tercero, definiremos qué es un juego de rol. En el cuarto, estudiaremos a nuestro receptor, el adolescente. En el quinto, mostraremos los resultados de los análisis de contenido y semiótico de algunos juegos de rol. En el sexto presentaremos la base teórica de la creación de nuestro producto y la fundamentación de su elaboración. El séptimo son fragmentos del producto mismo y por último expondremos nuestras conclusiones. Al final, se presenta un anexo que comprende dos módulos de otro juego de rol desarrollado por los autores para talleres de Papirolas. El primer módulo es el sistema de azar y el segundo forma parte de cinco ambientes que buscan motivar a la lectura de obras clásicas.

Deseamos añadir que el sistema de azar de este anexo, probado con más de dos mil adolescentes en dos ediciones de Papirolas, es una versión anterior del producto que resultó de este estudio. Las reglas del juego demostraron ser sencillas y fáciles de asimilar por nuestros receptores; el nivel emocional y el interés se mantuvieron en casi todas las ocasiones.

El producto final fue lanzado al mercado con el título de *Laberinto* y es distribuido en tiendas de cómics.

Capítulo I

La escuela dificulta la construcción de conocimiento

*¿Qué fue lo que aprendiste hoy en la escuela,
querido hijito mío? [...]
Aprendí que Washington no mintió una sola vez,
que los soldados mueren rara vez,
y que todos somos libres [...]
Aprendí que los policías están para ayudarme,
que la justicia nunca va a decepcionarme,
que los asesinos mueren pues no son más que heces
aunque con ellos nos equivoquemos a veces [...]
Aprendí que fuerte debe ser nuestro gobierno,
que aquí es el paraíso y fuera es el infierno,
que nuestros líderes son excelentes,
y que los elegimos siempre sin parar mientes [...]
Aprendí que las guerras no están tan mal,
que hubo algunas grandiosas allende el mar,
que en Alemania y Francia fuimos a luchar,
y que algún día yo también podré pelear,
y eso fue lo que aprendí en la escuela hoy,
eso fue lo que aprendí en la escuela.*

Neil Postman y Charles Weingartner¹

1. Postman, Neil y Charles Weingartner. *Teaching as a subversive activity*, Penguin Books, Middlesex, 1971, p.1. Adaptación libre del inglés. La versión original: "What did you learn in school today, / Dear little boy of mine? (BIS) / I learned that Washington never told a lie, / I learned that soldiers seldom die, / I

Obstáculos para el aprendizaje dentro de la escuela

Señalamos antes que el juego de rol tiene potencial pedagógico, puesto que ofrece una dinámica y un ambiente ideales para la incorporación de habilidades de pensamiento útiles para el desarrollo integral de la persona. Entonces, ¿por qué no incorporar el juego de rol dentro del plan de estudios del sistema educativo? Sostenemos que el ámbito escolar no ofrece las mejores condiciones para el aprendizaje. De hecho, creemos que la escuela formal dificulta, más que facilita, tanto la construcción de conocimiento como el goce de la vida. Los obstáculos que se detectan en la escuela son los siguientes.

La organización del espacio define de forma rígida las posiciones y los roles de profesores y alumnos. El alumno debe mantener una actitud de observador/oyente con posibilidades de acción muy reducidas. La disposición de los muebles en el salón de clases (el microsistema) responde y reafirma la idea de que el saber se transmite esencialmente mediante el lenguaje, de un individuo que sabe a individuos que aprenden. El entorno tradicional de la escuela favorece una asimetría en las relaciones enseñante-enseñado y una postura de este último conocida como *patienthood*.² Esta perspectiva tiene algunas excepciones, pero todavía es dominante.³

En cuanto a la distribución del tiempo, en el sistema escolar todo funciona al mismo ritmo, sin importar la diversidad de las tareas; el lugar de control del tiempo es exterior a los individuos

learned that everybody's free [...] / I learned that policemen are my friends, / I learned that justice never ends, / I learned that murderers die for their crimes, / Even if we make a mistake sometimes / [...] / I learned our government must be strong, / It's always right and never wrong, / Our leaders are the finest men, / And we elect them again and again / [...] / I learned that war is not so bad, / I learned about the great ones we have had, / We have fought in Germany and in France, / And someday I might get my chance, / And that's what I learned in school today, / That's what I learned in school".

2. De paciente que escucha y recibe.

3. Saegesser, François. *Los juegos de simulación en la escuela. Manual para construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela*, Visor, Madrid, 1991, pp. 65, 73.

y al grupo-clase. Se fija de forma estándar (en educación media son unos 45 minutos) sin tener en cuenta el contenido de las materias, las formas pedagógicas y mucho menos las características de los alumnos. Esta división del tiempo escolar es el obstáculo más importante para la introducción del juego.⁴

Los métodos de evaluación incluyen controles bajo técnicas estandarizadas exteriores a los alumnos. A los profesores les resulta muy difícil integrar en este contexto el aspecto más importante en la evaluación de un alumno: la apropiación privada y personal del saber. Estos métodos de evaluación estandarizados otorgan escaso o nulo valor al enfoque del aprendizaje mediante el juego.⁵

Los conocimientos son poco significativos porque están alejados de la experiencia. La escuela ofrece una preparación muy limitada y poco representativa en relación con las situaciones a las que deberá adaptarse el aprendiz posteriormente. Esto supone la imposición de conocimientos a través del lenguaje que no son necesariamente significativos para el alumno y que, con frecuencia, impiden el desarrollo de su curiosidad y los intereses propios de su nivel de desarrollo. Esto tiene dos desventajas: la poca o nula significatividad malgasta el capital de curiosidad natural del aprendiz y el uso predominante del lenguaje centra los aprendizajes más en contenidos que en métodos y procedimientos.⁶

En este mismo sentido, el uso predominante del lenguaje en la transmisión de conocimientos hace que los conocimientos adquiridos no sean independientes de las formas de comunicación utilizadas para transmitirlos.⁷ Dado que la naturaleza del lenguaje es secuencial, se hace muy difícil la comunicación de las nociones de estructura o de sistema. La interdependencia entre los elementos de un sistema no se puede comunicar de esta forma.⁸

Además, el lenguaje centra la atención en el aprendizaje y en el dominio de “habilidades” y aptitudes de tipo lingüístico, en

4. *Ibidem*, p.73.

5. *Ibid*, p.74.

6. *Ibid*, p.65.

7. *Ibid*, p.68.

8. *Idem*.

detrimento de otras habilidades que no tienen un soporte semiótico. La “lógica en acto” o el conjunto de los procedimientos metodológicos utilizados para crear un conjunto de conocimientos, se oculta en provecho de un conjunto de reglas retóricas que se reorganizan con vistas a la comunicación: una “lógica reconstruida” distinta a la “lógica en acto”.⁹

Por último, el defecto más importante de la utilización del lenguaje es el hecho de que la percepción del significado de las tareas se hace difícil, en la medida en que no están insertas en un contexto de acción. En una fase inicial del aprendizaje, los alumnos no tienen el soporte motivacional de saber para qué les puede servir determinado conocimiento.¹⁰

La práctica psicopedagógica tradicional, en el contexto escolar actual, se basa en tres creencias o prácticas: la unidireccionalidad del saber, o el papel del maestro como poseedor del conocimiento, que lo transmite a quienes todavía no lo tienen;¹¹ una enseñanza teórica con el lenguaje como único instrumento de comunicación, que permite enseñar al margen de los contextos o de la acción y no permite una evaluación directa de la utilidad de los conocimientos adquiridos,¹² y la orientación del aprendizaje a los contenidos, más que a los objetivos, procedimientos o habilidades; como todo conocimiento se puede traducir en palabras o, de forma general, en sistemas simbólicos, se cree que basta con oír hablar para aprender.¹³

Señalamos que el uso de la palabra “simbólico” responde a la distinción de los tres tipos de representaciones de Bruner: activa (se adquiere mediante la acción sobre los objetos, es la base del saber-hacer; el conocimiento adquirido por esta vía da dos tipos de información: sobre las características del entorno y sobre los medios que hay que poner en juego para aprehenderlas), icónica (resulta de la observación de un modelo que cumple una tarea que luego deberá realizar el que aprende) y simbólica (re-

9. *Ibid*, p.67.

10. *Idem*.

11. *Ibid*, p.66.

12. *Idem*.

13. *Idem*.

sulta de la transmisión de información mediante un código de comunicación).¹⁴

Éste es un resumen de las críticas que hacen a la escuela los reformadores, quienes en general piensan que estos defectos pueden ser eliminados o atenuados. Pero otros teóricos ven el problema en la identidad misma de la escuela. Illich señaló que la escuela genera una atmósfera ideológica contraria al verdadero proceso educativo, a través de una estructura invariable y oculta que transmite el mensaje de que sólo por medio de la escolarización un individuo puede prepararse para la vida adulta en la sociedad; que lo que no se enseña en la escuela es de poco valor, y lo que se aprende fuera no vale la pena saberse. No importa si el maestro es autoritario o tolerante, si impone su visión o enseña a sus alumnos a pensar por sí mismos. Lo importante es que el estudiante aprenda que la educación es valiosa cuando se adquiere en la escuela en un proceso de consumo graduado, que su grado de éxito depende de la cantidad de aprendizaje que consume y que el conocimiento acerca del mundo es más valioso que el conocimiento del mundo.¹⁵

Illich va más allá y afirma que la escuela es una creación de alquimistas de carácter pseudoreligioso que convierte al conocimiento en una mercancía.

El alquimista Comenius es visto como uno de los fundadores de las escuelas modernas y se encuentra entre los primeros que propusieron siete o 12 grados de enseñanza obligatoria; adaptó el lenguaje técnico de su oficio para describir el arte de educar a los niños:

[...] la educación se convirtió en la búsqueda de un proceso alquímico que daría a luz un nuevo tipo de hombre, que se adaptaría a un ambiente creado por la magia científica. Sin embargo, no importaba cuánto cada generación gastaba en sus escuelas, siempre resultaba que la mayoría de las gentes eran

14. *Ibid.*, pp. 69-70.

15. Cfr. Illich, Ivan. *En América Latina: ¿para qué sirve la escuela?*, Búsqueda, Buenos Aires, 1973, p.49.

incapaces de ilustración por este proceso y tenían que ser descartadas como impreparadas para la vida en un mundo hecho por el hombre.¹⁶

Illich compara a las clases con una liturgia: se reúne a los niños por edades y se les hace asistir a los servicios en un recinto sagrado reservado a ese fin, “la clase”. Sus tareas producen educación porque están supervisadas por un ministro titulado, el maestro. A los alumnos se les hace progresar en la gracia que les concede la sociedad al moverlos de grado en grado.¹⁷

Por su mera presencia en la escuela, el niño suscribe el valor de aprender de un maestro y al valor de aprender acerca del mundo. Desaprende a considerar a cada persona como un modelo en potencia; desaprende a aprenderlo todo de la cotidianeidad. En la escuela, el niño aprende a distinguir dos mundos: el real, al que algún día ha de entrar, y el sagrado, en el cual se le encierra para que aprenda. De la promoción o del progreso escolar, el niño aprende el valor del consumo interminable; la apetencia de grados que caducan anualmente. En la escuela aprende que su propio crecimiento vale la pena social sólo porque es el resultado de su consumo de una mercancía llamada educación.¹⁸

Si partimos de la premisa de que para que haya juego, es necesario que los jugadores se abandonen a la situación con toda confianza,¹⁹ entonces la escuela es, como entorno simbólico, no sólo poco idónea sino el espacio menos propicio para la instrumentación del juego, de cualquier juego.

La dinámica del aprendizaje necesita de los siguientes elementos:

- Una redefinición de la noción “experiencia”. Los tipos de representaciones activa e icónica son difíciles de convocar, pero pueden ser simulados. Según Saegesser, los aprendices,

16. *Ibidem*, pp. 50-51.

17. *Ibid*, p.37.

18. *Ibid*, p.38.

19. *Ibid*, p.79.

en un entorno estructurado, pueden experimentar varias soluciones, a la vez que controlar las consecuencias derivadas de cada una de ellas, a partir de una evaluación que proceda de la situación simulada.²⁰

- El control de la práctica educativa en manos de los aprendices. Los “conocimientos no se deben imponer desde fuera de forma autoritaria, sino que deben ser asimilados de forma activa en un espacio que deje un margen de libertad que permita una asimilación personal del saber”.²¹ Esto genera un verdadero compromiso por parte del aprendiz, que cristaliza en la evaluación que se elabora él mismo.
- La significatividad de la práctica educativa. El punto anterior dota de sentido a las tareas. Cuando son impuestas desde el exterior, pierden todo significado. Partimos de la premisa de que la única motivación genuina para aprender es el placer que acompaña al proceso. Otra motivación derivada es el poder-hacer que proporciona el saber.

Una confirmación práctica de la posibilidad del aprendizaje fuera de la escuela a través del juego se dio con los resultados que obtuvo el estudioso Phyllis Levenstein en la ciudad de Nueva York. Su proyecto consistió en regalar a padres de familias de escasos recursos una docena de libros y otra docena de juegos, y se les enseñó cómo podían usarlos de modo que se promoviera la interacción entre padres e hijos pequeños. En 32 visitas durante un periodo de siete meses, Levenstein registró una ganancia en el coeficiente de inteligencia (IQ) de los niños de 17 puntos.²²

Según Illich, para lograr una sociedad capaz de educar, no son necesarias instituciones cada vez más poderosas sino el reavivar la capacidad de los estudiantes: es en nombre de la educación que debemos deshacernos de la escuela: “Pudo muy bien haber añadido que es en nombre del individuo que debemos reafirmar

20. *Ibid.*, p.13.

21. *Idem.*

22. Gross, Ronald. “Después de desescolarizar, aprendizaje libre”, en Illich, Ivan *et al.*, *Un mundo sin escuelas*, Nueva Imagen, México, 1979, pp. 193-194.

nuestro control sobre nuestro aprendizaje, reposeer la capacidad de modelar nuestra mente, revivir la potencia de nuestras facultades creadoras e intelectuales”.²³

Concluimos que la escuela, como institución de la educación formal, por un lado, dificulta la organización de cualquier instrumento que busque instaurar en el alumno el control de su proceso educativo, y, por otro, sus mecanismos de transmisión de conocimientos obstaculizan la significatividad de los mismos para los estudiantes. Ambos procesos negativos se realizan a través de la propia estructura e ideología de la escuela.

Procedimientos logísticos como la organización del espacio y la distribución del tiempo; el uso predominante del lenguaje y de las representaciones simbólicas y, por ende, la poca significatividad de los conocimientos; la evaluación impuesta y los obstáculos ante la instrumentalización del juego, nos hacen rechazar la escuela como el entorno social e institucional en el que proponemos la práctica educativa del juego de rol.

Estamos convencidos de que debe ser el aprendiz, en este caso el adolescente, quien escoja su propio ambiente de diversión y aprendizaje. A él corresponderá el tiempo y lugar donde jugará y aprenderá, la elección de la atmósfera y entorno será suya.

23. *Ibidem*, pp. 201-202.

Capítulo II

El juego propicia el aprendizaje

Los juegos y los materiales concretos nos interesan en tanto que nos permiten comunicarnos, en tanto que nos dan la posibilidad de reflexionar sobre nosotros mismos, sobre nuestras relaciones, sobre nuestros proyectos y nuestros logros. Y eso es importantísimo para educar, o mejor, para educarse. Pues en este intercambio, en esta reflexión aprendemos de nosotros [de los otros], de lo que sucede, del juego, de lo que hicimos. Hacemos descubrimientos, vamos construyendo conocimientos, vamos recreando nuestra vida personal y la del grupo.

Francisco Álvarez

¿Qué es un juego y para qué sirve? Saegesser identifica tres clases de juegos: los juegos tipo *game*, los juegos tipo *gambling* y los juegos tipo *play*.¹ El juego de rol engloba a los tres; así, los tomaremos como distintas áreas o dimensiones del mismo.

Juego *game*

El juego *game* es la dimensión pragmática, el marco normativo del juego: las reglas que regulan el comportamiento del jugador. La teoría de juegos, creada para explicar y pronosticar comporta-

1. Saegesser, François. *Los juegos de simulación en la escuela. Manual para construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela*, Visor, Madrid, 1991, p.21.

mientos colectivos de escala económica, política y militar, analiza el juego en esta dimensión. Para ella, el juego es una situación estructurada que se define en torno a dos elementos: el grado de interdependencia de los participantes y el grado de convergencia o divergencia de sus intereses.

Un jugador, según la teoría, es una persona racional encargada de tomar decisiones. Éstas son cruciales para el estudio de los juegos.²

Según la teoría, todo análisis de un juego debería responder a dos preguntas básicas: ¿cómo deberían comportarse los jugadores? y ¿cuál debería ser el último resultado del juego?³

Estas preguntas conducen a otras: ¿cuál es el “poder” de un jugador?, o más bien, ¿hasta qué punto puede un individuo determinar el resultado del juego?, ¿los otros jugadores serán cooperativos u hostiles? En un primer paso, las respuestas se encuentran en las reglas del juego, que prefiguran cinco elementos:

- El grado de comunicación entre los jugadores.
- La posibilidad de establecer convenios mutuos.
- La posibilidad de repartirse las ganancias.
- La relación formal entre las acciones de los jugadores y el resultado del juego.
- La información de la que disponen los jugadores.⁴

La teoría de juegos presupone que los jugadores desean ganar y que adoptarán ciertas acciones a seguir según este deseo: la estrategia. Una estrategia es una descripción completa de cómo uno se comportará bajo cada una de las posibles circunstancias; no tiene connotación de inteligencia.⁵ La teoría acepta también

2. Friedman, James W. *Teoría de juegos con aplicaciones a la economía*, Alianza, Madrid, 1991, p.32.

3. Davis, Morton D. *Teoría del juego*, Alianza, Madrid, 1971, pp. 20-22. El verbo “deber” está utilizado no en su acepción moral sino que se refiere a lo que más conviene a los intereses de un jugador.

4. *Ibidem*, pp. 20-21.

5. *Ibid*, p.29.

que en los juegos complejos, no hay una sola estrategia claramente preferible a las otras, ni un resultado único y previsible.⁶

Si el estudioso conoce las variables básicas —número de jugadores, grado de comunicación y cooperación mutua, repartición de las ganancias, información básica que poseen los jugadores y el grado de influencia que éstos poseen en la resolución— entonces podrá predecir los comportamientos probables y hasta influir en las decisiones si modifica o inventa las reglas. En el experimento de Fouraker y Siegel se catalogó las personalidades de los sujetos participantes con respecto al juego y su resolución: simple maximizador, rivalista o cooperativo.⁷ El interés del maximizador simple era su propia ganancia, el del rivalista era lograr un resultado mejor que el de su compañero, su propia ganancia era secundaria, y el cooperativo estaba interesado en ayudarse a sí mismo y a su pareja. Los experimentadores creían que esta predisposición en la conducta podría modificarse y lo comprobaron: cuando a los jugadores se les ofrecía una prima si los beneficios conjuntos excedían una cierta cantidad, se inducía un comportamiento cooperativo. Cuando se ofrecía un premio al jugador que lo hiciese mejor, era más prevalente un comportamiento de rivalidad.⁸ Por otro lado, algunos experimentadores encontraron que se favorecía un resultado cooperativo cuando a los jugadores se les permitía comunicarse.⁹

Los teóricos clasifican al juego en tres grandes grupos según el número de jugadores: juego unipersonal, juego bipersonal y juego de n-personas.

Juegos unipersonales

Los juegos unipersonales se dividen a su vez según el papel que juegan el azar y la información del jugador: se agrupan en tres categorías sobre la base del papel que juega la naturaleza en cada

6. *Ibid.*, p.83.

7. *Ibid.*, p.133.

8. *Idem.*

9. *Ibid.*, p.142.

uno. En la primera, la naturaleza no tiene ningún papel activo: el jugador hace sencillamente su elección y esa elección determina lo que ocurre. En la segunda, las leyes del azar intervienen: primero elige el jugador y después las reglas de azar determinan el resto. Aquí, el jugador está enterado de antemano de las probabilidades pertinentes. En la tercera categoría el jugador toma su decisión sin información previa sobre cómo “jugará” la naturaleza.¹⁰

Juegos bipersonales

Los juegos bipersonales tienen elementos competitivos y cooperativos, según los intereses de los jugadores sean opuestos o complementarios, o ambos. Se clasifican también en tres:

- Juegos de suma cero de información perfecta (como el ajedrez). El término suma cero se deriva del hecho de que la riqueza no se crea ni se destruye; si se desea una ganancia, deberá ganarse del otro jugador, como en el póker. Al final del juego, la suma de las ganancias es siempre cero (una pérdida es una ganancia negativa).¹¹ En este tipo de juegos los jugadores no tienen intereses comunes.
- Juegos generales de suma cero (como piedra–papel–tijeras). No se posee información sobre el otro jugador; aquí, igual que en el anterior, el poder de un jugador —lo que está seguro de obtener sobre la base de sus propios recursos solamente— es una buena medida de lo que puede esperar del juego.¹²
- Juegos de suma no nula. Donde se puede modificar la conducta de los jugadores para volverla más o menos cooperativa, pues para ganar no necesariamente el otro tiene que perder. Aquí, el “poder” de un jugador es un concepto más sutil, pues un jugador tiene el poder de castigar o recompen-

10. *Ibid*, p.23.

11. *Ibid*, p.28.

12. *Ibid*, p.150.

sar a su compañero, y ya vimos que la posibilidad de ganar más modifica la conducta probable. “Este tipo de poder es altamente significativo y debe ser tenido en cuenta en cualquier teoría coherente”.¹³

Juegos de n-personas

Los juegos de n-personas (más de dos jugadores) están emparejados con los de suma no nula en cuanto a la ambigüedad de este poder, pero por su complejidad casi escapan a los alcances de la teoría de juegos. En los juegos de n-personas, los jugadores pueden elaborar coaliciones o subconjuntos de jugadores que tienen el derecho de llegar a un acuerdo,¹⁴ el valor de éstos se determina por la cantidad mínima que pueden conseguir los jugadores al jugar en equipo, la función característica.¹⁵ A través de fórmulas, la teoría de juegos intenta explicar lo que denomina como el conjunto efectivo,¹⁶ una coalición con la habilidad y la voluntad de adoptar una propuesta que, sin la coalición, no podría plantearse. Para Shapley, el valor de un juego para un jugador depende sólo de la función característica.¹⁷

En resumen, la teoría de juegos estudia las variantes más esquemáticas basada en las reglas y en datos utilitarios como la información y la ganancia. El dato vital para nosotros es que la conducta de los jugadores, en el eje cooperación–competencia, se modifica cuando la ganancia aumenta o disminuye según estas variables. En este esquema, como juego *game*, el juego de rol es principalmente cooperativo entre los jugadores, pues la ganancia y el éxito dependen del trabajo en equipo, el factor competitivo por lo general se desplaza a los personajes antagónicos, no representados por ningún jugador.

13. *Idem*.

14. Friedman, James W. *Op. cit.*, p.42.

15. Davis, Morton D. *Op. cit.*, p.156.

16. *Ibidem*, p.159.

17. *Ibid.*, pp. 179-180.

Juego *gambling*

El juego *gambling* es la apuesta en una situación de incertidumbre en la que los resultados están determinados por un mecanismo que determina acontecimientos de una forma aleatoria; el jugador no tiene adversarios con objetivos opuestos o convergentes.¹⁸ En pocas palabras, es la dimensión del azar y, según Saegesser, indispensable para el juego.

Para que haya juego, es necesario que haya juego, es decir, una apertura a lo imprevisto [...] La incertidumbre reproduce una de las condiciones esenciales, la más sorprendente, de la vida, cuando está relacionada con la toma de decisiones, genera angustias o esperanza. Estas dos formas de expectativa y todas las matizaciones intermedias entre ellas, pueden ser inducidas por un juego de simulación.¹⁹

Y, añadimos nosotros, pueden inducirse de forma más acabada en el juego de rol.

En efecto, la “apuesta” está simbolizada en el momento en el que el jugador arroja los dados y se abandona al azar con mirada ansiosa, esperando que las decisiones concatenadas que lo han llevado hasta ese punto hayan sido las correctas, empezando desde el momento en que creó a su personaje y según su juicio lo dotó de ciertas habilidades que le ayudarían a sortear los obstáculos y conseguir sus metas.

Juego *play*

Esta dimensión comprende la actitud, el comportamiento lúdico; su palabra clave es improvisación. El juego *play* es esencialmente apertura, posibilidad de cambio de perspectivas.²⁰ Un juego que

18. Saegesser, François. *Op. cit.*, p.31.

19. *Ibidem*, p.80.

20. *Ibid.*, p.37.

no cubra esta dimensión no es enteramente un juego, una actividad puramente lúdica.

Existen dos tendencias humanas que funcionan como motor en el fondo de esta dimensión: la exploración simbólica: “la búsqueda de la novedad o ‘neofilia’ [...] los animales superiores tienen una tendencia ‘innata’ a explorar el entorno; esto es especialmente claro en el hombre, en el que la exploración no se limita al entorno físico o social, sino también al entorno simbólico[...]²¹” y la satisfacción que da el poder sobre el entorno: el placer de ser un agente causal que puede modificar determinados aspectos del medio, capaz de controlar y/o modificar el entorno.²²

Para que estas dos tendencias puedan desarrollarse y, por ende, la actitud lúdica se presente y haga de un conjunto de reglas y del azar un verdadero juego, son necesarias una premisa y una característica: la libertad y la creatividad.

Para Bally, quien llegó a sus conclusiones estudiando el comportamiento animal y humano y encontró un denominador común en el juego,

[...] el origen del juego se encuentra en la conducta instintiva, pero se hace posible sólo cuando las coacciones instintivas se relajan. Este relajamiento se le garantiza al animal joven por el cuidado de la cría, y al hombre por la seguridad social. Es esta seguridad la que proporciona el margen en el que tiene su sede la libertad [...] Ser libre significa hacerse libre. La libertad se comprende como el vencimiento de aquello que se le opone, y constituye una promesa.²³

El juego, entonces, no es espontáneo y por lo tanto no es verdadero cuando no es establecido libremente por los jugadores. Ésta es otra de las razones por las que no lo instrumentamos en un entorno institucionalizado como la escuela, donde, aunque fue-

21. *Ibid.*, pp. 38-39.

22. *Idem.*

23. Bally, Gustav. *El juego como expresión de libertad*, Fondo de Cultura Económica, México, 1958, p.9.

se de la manera más suave, estaría impuesto a la voluntad de los participantes.

Por su parte, Winnicott ve al juego como el sitio por excelencia para crear y descubrirnos: “En el juego, y sólo en él, pueden el niño o el adulto crear y usar toda la personalidad, y el individuo descubre su persona sólo cuando se muestra creador”.²⁴ Y lo establece como una cura psicológica, afirmando que el juego es por sí mismo una terapia, una experiencia siempre creadora y una forma básica de vida.²⁵

¿Es tan importante la creatividad? Bally nos responde que las ganas de vivir de un individuo recaen en la apercepción creadora; lo contrario, el acatamiento y el consiguiente sentimiento de inutilidad son, en términos psiquiátricos, una enfermedad.

Quizá sea un error pensar en la creatividad como algo que puede ser destruido por completo. Pero cuando se oye hablar de individuos dominados en su hogar, o que se pasan la vida en campos de concentración, o perseguidos durante toda su existencia por un cruel régimen político, antes que nada se siente que sólo unas pocas de las víctimas conservan su espíritu creador. Por supuesto, éstas son las que sufren [...] Al principio parece que todos los demás que existen (no viven) en esas comunidades patológicas han abandonado ya, hasta tal punto, sus esperanzas, que no sufren, y han perdido las características que los hacen humanos, de modo que ya no ven el mundo con mirada creadora... En esas condiciones, al individuo no le importa si está vivo o muerto. El suicidio tiene escasa importancia cuando ese estado de cosas se encuentra poderosamente organizado en el individuo, y éste no tiene conciencia de lo que habría podido ser, o de lo que se ha perdido o falta.²⁶

24. Winnicott, D.W. *Realidad y juego*, Gedisa, Buenos Aires, 1985, p.80.

25. *Ibidem*, p.75.

26. *Ibid*, pp. 97-98.

Esta última dimensión es especialmente fuerte en el juego de rol. Los adolescentes experimentan con las posibilidades, toman decisiones y en general exploran en todos sentidos una realidad simulada pero singularmente vívida; del mismo modo, sus decisiones afectan a la historia que se va desarrollando conforme se juega. De hecho, las decisiones grupales y el consiguiente resultado de las acciones permeado por el azar son lo único que le da forma al argumento. La libre y personal sensación de poder-hacer es la motivación más fuerte que tiene un jugador y la razón de la popularidad del juego; la creatividad experimentada en equipo proporciona la camaradería sugerida por las reglas.

Juegos utilizados para la educación²⁷

En la educación se han empleado algunos juegos que se pueden clasificar como:

- Juegos “puros”. Raramente utilizados para cumplir objetivos pedagógicos, sólo poseen la dimensión *game*, aunque para jugarlos se requieren cualidades intelectuales como la concentración, la imaginación y la deducción. Por ejemplo, el ajedrez y el go.
- Juegos sencillos de aprendizaje. No simulan ningún aspecto de la realidad y carecen de la dimensión *game*. Ponen a los participantes en situaciones comprometidas con el objeto de que tomen conciencia de sus reacciones personales ante ese tipo de situaciones y para comprender mejor al “otro”. Por ejemplo, se pone al jugador a armar un rompecabezas y se le cuenta el tiempo. Al cabo de un minuto, se hacen comentarios negativos del tipo “Ya deberías haber terminado”, “Un chico más joven que tú ya había terminado para entonces”. En un análisis posterior, se discuten las reacciones del participante.²⁸

27. Saesegger, François. *Op. cit.*, pp. 62-63.

28. *Ibidem*, p.62.

- Juegos de empatía. Profundizan más en el conocimiento del otro, en general a través de ejercicios escritos. Por ejemplo, un grupo infiere las reacciones del otro ante un hecho dado; posteriormente las dos opiniones se contrastan y se discuten las razones de las posibles diferencias; se vuelve a repetir el ejercicio y los resultados se contrastan de nuevo.²⁹
- El juego de roles (no confundir con juego de rol). Sin una situación estructurada (carece de la dimensión *game*), este tipo de juegos centra sus objetivos en los problemas de los roles sociales (tomar conciencia de determinado rol social, ejercer la capacidad para cambiar de rol, facilitar la toma de conciencia de uno mismo y de los demás, etc.) Los participantes deben adoptar roles establecidos por el grupo o el educador: roles más o menos institucionales, con una mayor o menor implicación emocional.³⁰
- Juego de simulación. El más acabado y más cercano al juego de rol, posee un marco estructurado, adopción de roles y simulación de una realidad determinada. Por ejemplo, en un juego de simulación orientado a la solución de problemas:

[El] problema se presenta, por ejemplo, en forma de breve historia (*opening scene*) que ofrece, en unas líneas, los datos fundamentales de que debe disponer, de principio, todo aquél que va a emprender la investigación. Esta breve historia puede ser, por ejemplo, el resumen del primer capítulo de una novela policiaca en la que el autor (según técnica habitual en este género literario) comienza la historia por el final: “La señora X, una dama de 75 años, ha sido encontrada muerta en su habitación. Tú eres un joven comisario de policía encargado de descubrir si se trata de una muerte...” La breve historia (*opening scene*) deberá incluir, ante todo: Una breve descripción del contexto psíquico y social en el que se sitúa el suceso a analizar.

29. *Ibid*, pp. 57-58.

30. *Ibid*, p.55.

El rol que el alumno deberá asumir (en este caso el de comisario de policía).

Qué problema deberá resolver: (¿Es un crimen?, ¿quién lo ha cometido?)

Información sobre el tiempo y dinero de que dispone para realizar su investigación.

El ejercicio de simulación se puede utilizar para resolver problemas muy diversos. (Problemas planteados por la construcción de una fábrica, búsqueda de un individuo en una ciudad, análisis de un caso, etcétera).

Los dos problemas que deberá resolver el investigador en el ejercicio de simulación son:

1. La búsqueda de informaciones capaces de ayudarlo a tomar una decisión (desarrollo de una estrategia de informaciones).

2. Análisis de las decisiones posibles y de las ventajas e inconvenientes que implican.³¹

Una de las limitaciones del juego de simulación se centra en el tipo de roles que se interpretan y en el escaso margen de selección por parte de los jugadores. El rol está definido desde un principio, es relativamente rígido, sencillo y poco ambiguo.³²

La conjunción de las tres dimensiones (pragmática, incertidumbre, improvisación) en un solo juego de carácter complejo hacen de éste un instrumento de posibilidades extraordinarias: el juego de rol es un juego de suma no nula en el que una comunicación abierta entre los jugadores y un mayor beneficio al emprender acciones conjuntas conducen al trabajo en equipo y a la cooperación mutua; en el que la participación del azar genera la expectación de la incertidumbre, la sensación inequívoca de que hay en juego cosas importantes, sensación que conduce a los ju-

31. *Ibid*, pp. 59-60.

32. *Ibid*, p.51.

gadores a adoptar una actitud de niños, esto es, a tomar el juego en serio, a desplegar del mejor modo posible las propias habilidades y tratar de mejorarlas, en una palabra, aprender; que ofrece un ambiente de improvisación que provee el campo para generar las dos condiciones del crecimiento y auténtico aprendizaje humanos: la libertad y la creatividad.

Los juegos reseñados, utilizados anteriormente en la educación, fomentan un desarrollo empático, la profundización en el conocimiento del otro, la concientización de los roles sociales a través de su desempeño y el desarrollo de operaciones intelectuales como la imaginación y la deducción. La clase de juego que nosotros proponemos, el juego de rol, incorpora los aspectos más valiosos de estos juegos.

Ahondaremos en las características del juego de rol en el siguiente capítulo.

Capítulo III

El juego de rol como proceso educativo

–Lo más rápido sería improvisar una pieza. Que cada uno elija el rol que convenga mejor a su carácter y veremos cómo nos desenvolvemos.

–Excelente, porque en una sociedad donde nadie se disfraz, donde cada uno obra sólo según su naturaleza, la gracia y la alegría no pueden perdurar; y si se describe constantemente, no se mostrarán en absoluto.

Así, no está mal imaginado si, desde el principio, cada uno de nosotros adopta el disfraz de su elección, libres de mostrarnos luego, bajo la máscara, tan sinceros como nos plazca.

Goethe. *Los años de aprendizaje de Wilhelm Meister.*

Conceptos básicos

En un juego de rol, el jugador desempeña, asume o interpreta un rol —sistema de rasgos físicos, de personalidad y contextuales, adoptados en este caso temporalmente y de manera consciente— a través de un personaje o *alter-ego* del jugador dentro del ambiente de juego; el personaje posee una descripción más o menos exhaustiva que incluye su personalidad, físico, historia, atributos y poderes. Algunas características están cuantificadas para hacerlas operativas con el sistema de azar o conjunto de fórmulas y reglas que calculan y dictaminan numéricamente qué probabilidades hay de que los personajes realicen ciertas acciones. Para uti-

lizar el sistema de azar se pueden utilizar dados, monedas, barajas, etcétera.

El juego se lleva a cabo en un ambiente específico: el contexto ecológico social en el que se ubican los personajes y se desarrolla la historia. Es conducido por un director, participante del juego que da orden a la actuación de los personajes, resuelve los conflictos entre los jugadores y, sobre todo, conoce a fondo las reglas, la historia, el ambiente, el terreno y los personajes con el fin de dar coherencia, equidad y diversión a un juego de rol. En ocasiones, el director es también quien diseña el ambiente y la historia.

¿Qué es el juego de rol? Según Darwin Bromley, el juego de rol consiste en una narración interactiva cuantificada (las habilidades del personaje y la resolución de las acciones deben definirse en términos numéricos o cantidades que pueden manipularse siguiendo ciertas reglas),¹ o en un proceso interactivo en un marco de cuantificación cuya finalidad es la narración. El objetivo de un juego de rol es contar una historia en la que los personajes adoptados por los jugadores son los héroes. El juego es interactivo porque las decisiones del jugador conducen la historia y el final varía dependiendo de lo que harán los jugadores.

Historia

Un antecedente del juego de rol es el psicodrama, un método utilizado en psicoterapia, en el que el paciente explora las dimensiones psicológicas de sus problemas a través de la representación de sus situaciones conflictivas.² Ahondaremos más en ello en la segunda mitad de este capítulo. Sin embargo, el juego de rol, dotado de un sistema de reglas y especificaciones numéricas, es decir, de las dimensiones *game* y *gambling*, nació en Estados Unidos hace más de dos décadas con un fin meramente lúdico.

Comenzó en la década de los sesenta, cuando solamente existían los juegos de estrategia, que desarrollaban batallas y

1. Schick, Lawrence. *Heroic worlds: a history and guide to role-playing games*, Prometheus Books, Búfalo, 1991, p.10.
2. Blatner, Howard A. *Psicodrama: cómo utilizarlo y dirigirlo*, Pax, México, 1980, p.1.

campañas militares, y los juegos de miniaturas, que simulaban batallas históricas en grandes maquetas, con figuritas que representaban los cuerpos de los ejércitos. Un entusiasta de estos juegos, Dave Wesely, se interesó por la dinámica y la teoría de juego y empezó a hacer innovaciones. Detestaba que los juegos de estrategia siempre derivaran en peleas inútiles sobre la interpretación de las reglas, así que inventó el concepto de Director de Juego, quien controlaría el resultado de las decisiones; tampoco estaba de acuerdo con que la meta de cada jugador fuera vencer el ejército del contrario, así que inventó opciones múltiples de objetivos a alcanzar; asimismo, creó la opción de que los jugadores pudieran escoger, en vez de un ejército, a un solo personaje, un campeón mítico. El resultado de su campaña fue, según lo describió, un fracaso caótico, pero sus jugadores quedaron fascinados y pronto pidieron más campañas. Éste es el primer antecedente de juego de rol y las bases a grandes rasgos ya estaban dadas: el concepto de director quien controla las reglas y el escenario; diferentes metas que las de derrotar al enemigo; un solo personaje a escoger, en lugar de todo un ejército y, por ende, un personaje que representaría al jugador no sólo en ese juego, sino en juegos siguientes, hasta construir una historia, y si los personajes tenían diferentes metas y podían ir a donde quisieran, entonces las posibilidades de acción no se limitaban a combatir a otros personajes, de hecho, las posibilidades se volvían infinitas. El juego de rol había nacido.

A uno de los directores más dedicados en juegos de estrategia, Dave Arneson, se le ocurrió que podía ubicar sus campañas en un pasado lejano, con caballeros medievales y criaturas míticas; los jugadores se interpretarían a sí mismos, más tarde a otros personajes y podrían mejorar sus habilidades a través del juego mismo (entre más batallas ganaran, más puntos les daría su Director). Así, Arneson introdujo el concepto de desarrollo del personaje. Introdujo otro, ubicar sus aventuras en corredores de calabozos llenos de peligros; este escenario, como Dave Megarry se dio cuenta, había limitado y establecido opciones de tácticas y estrategias. Así, el calabozo se convirtió en el escenario por excelencia, el favorito de los jugadores. Ahora se les denomina calabozo o *dungeon* a los diferentes escenarios aunque ya no lo sean. Al igual

que los jugadores de Dave Wesely, los jugadores de Arneson estaban fascinados y le pidieron un sistema de reglas, para que no todo dependiera de la variable opinión de éste. Crear reglas no era el fuerte de Dave Arneson, así que tomó un librito que circulaba en ese entonces, un pequeño manual llamado *Cota de malla*, que permitía la creación de personajes individuales, hecho por Gary Gygax. Gygax era admirador de las novelas de *Conan*, de Robert E. Howard, y de la trilogía *El señor de los anillos*, de J.R.R. Tolkien, así que su sistema de reglas estaba orientado a la creación de héroes de fantasía heroica, basados en una mezcla de los mundos de las obras antes mencionadas. Arneson se asoció a la pequeña empresa de Gygax, la Tactical Studies Rules (TSR) y, en enero de 1974, publicaron la primera edición de *Dungeons & Dragons* (*D&D*) o *Calabozos y Dragones*. El nuevo juego era más que una de las muchas variantes en juegos de estrategia: al dar reglas para asumir el rol de un personaje único, permitía a los jugadores participar en el tipo de aventuras que antes sólo leían en novelas. *D&D* introdujo la idea de definir y cuantificar habilidades y características personales, usadas en fórmulas sencillas que determinan cómo se resuelven las acciones. Éstas son las bases de todos los juegos de rol y son una herramienta muy poderosa que permite a un grupo de personas actuar a los personajes de una historia, al darles la estructura que determina cómo avanza la historia que se cuenta.

El nuevo juego había superado a sus antecesores y rompía incluso con los conceptos mismos de la mecánica lúdica, pues no era necesario un soporte físico para jugar rol; es decir, ya no era indispensable una maqueta o un tablero, tampoco figuritas de miniatura; todo podía ocurrir en la imaginación de los jugadores. *D&D* tuvo un éxito rotundo y sin precedentes: la TSR, la pequeña empresa de Arneson y Gygax, tenía dificultades para satisfacer las demandas de los jugadores, cada vez más numerosos, y sus ediciones de hasta 100,000 ejemplares se agotaban en menos de un año.

Sin embargo, el juego *D&D* fue hecho con prisas y sin estándares de calidad y profesionalismo, pero, paradójicamente, esto fue beneficioso. Los entusiastas de los juegos de estrategia y, más tarde, del nuevo juego de rol, concluían al jugarlo que era fantástico, pero que incluso ellos hubieran podido hacer un mejor sis-

tema de reglas. Y eso hicieron. Surgieron nuevos juegos de rol y compañías dedicadas por entero a la nueva industria. La misma TSR produjo una versión nueva y mejorada: *AD&D*, actualmente el juego de rol más famoso y jugado en todo el mundo. Surgieron *fanzines*, revistas especializadas, convenciones y clubes dedicados a los juegos de rol, tanto en Estados Unidos como en Europa.

Recapitulando, el juego de rol se cocinó y se gestó en el seno de una comunidad de jugadores entusiastas y dedicados: los pequeños grupos de juegos de estrategia estadounidenses, quienes se comunicaban por correo, en convenciones y a través de *fanzines*. Estaban acostumbrados a innovar y a crear reglas y hasta dinámicas lúdicas nuevas, así que el paso de controlar ejércitos a personajes únicos pudo haber sido automático, incluso sin la presencia de Wesely, Arneson o Gygax. Acaso los escenarios de fantasía heroica se hubieran cambiado por otros, según los gustos del que hubiera sido el creador, pero tal vez no hubieran tenido tanto éxito. La fantasía heroica fue, sobre todo en la década de los setenta, extraordinariamente popular. Lo importante es que los juegos de rol cautivaron a estos jugadores, pero también a una audiencia mayor, que sabía poco o nada de juegos de estrategia, y no necesitaba saberlo para jugar rol.³

Panorama actual

El juego de rol ha crecido hasta abarcar todos los subgéneros de la aventura: fantasía heroica, ciencia ficción, misterio, espionaje, *thrillers*, aventura militar e histórica, superhéroes de cómic, humor, terror y cualquier combinación de los anteriores. También han tenido éxito los intentos de juego de rol “universal” (aptos para cualquier ambiente imaginable). Existen actualmente unos 300 sistemas de juego en Estados Unidos.

Una de las formas de medir el éxito de un juego es por el número de suplementos que genera. La industria produce lo que el cliente pide; si hay demanda, la oferta se apresura a satisfacerla. Generalmente, un indicador de que un juego fracasó es el esca-

3. Schick, Lawrence. *Op. cit.*, pp. 17-34.

Cuadro 1
Juegos de rol en 1990 en Estados Unidos

Género	Sistemas	Productos relacionados
<i>Fantasia</i>	65	1,086
Espada y Brujería	49	1,067
El Mundo Antiguo	7	9
Artúrica	4	7
Otros	3	-
Oriental	2	3
<i>Ciencia ficción</i>	79	562
Aventura espacial	32	367
Fantaciencia	17	52
Futuro oscuro	11	31
Robots/mecha	8	57
Viaje en el tiempo	6	28
Otros	5	27
<i>Superhéroes del cómic</i>	16	190
<i>Juegos solo</i>	31	203
<i>Sistemas universales</i>	16	108
<i>Militares</i>	10	63
<i>Piratas y espadachines</i>	9	8
<i>Terror</i>	8	65
<i>Espionaje</i>	8	54
<i>Humor</i>	7	5
<i>Misterio y crimen</i>	6	7
<i>Héroes de aventura pulp</i>	3	13
<i>Del oeste</i>	2	6
Total	260	2,370
Total de productos de juegos de rol		2,630

Fuente: Schick, Lawrence. *Heroic worlds: a history and guide to role-playing games*, Prometheus Books, Búfalo, 1991, pp. 37-401.

so o nulo número de suplementos. En el cuadro 1 se muestran los géneros más prósperos y populares.

Aclaremos que éste es el panorama en Estados Unidos, Europa y Asia, pues en México no había salido al mercado ningún sistema propio, hasta la aparición de *Laberinto*, el primer sistema, además, con una finalidad expresamente didáctica, armado con ayuda de la semiótica. Subrayamos que *Laberinto*, vestido con una estética de animación japonesa, no deja traslucir sus fines didácticos, con el objeto de hacerlo atractivo al público al que va dirigido (jóvenes y adolescentes). Estética que no sólo disfraza,

sino que ayuda a la finalidad del juego, con su imaginativa variedad de posibilidades de juego (véase el capítulo VI).

Mecánica del juego

Existen dos tipos de participantes activos en los juegos de rol: los jugadores y el Director de Juego. Los jugadores interpretan a los Personajes Jugadores, los héroes de la historia, quienes generalmente trabajan juntos para alcanzar la meta que se establece en la trama del juego. El Director de Juego, por su parte, es el árbitro. El director desempeña tres tareas: la descripción del ambiente en el que toma lugar la historia, el control de todos los personajes secundarios (Personajes No Jugadores) con los que los Personajes Jugadores interactúan, y la determinación del éxito de las acciones de los Personajes Jugadores a través de la interpretación de las reglas.

El Director de Juego describe lo que ven los Personajes Jugadores, a quién conocen y qué sucede. Los jugadores le indican al Director de Juego qué acciones efectuarán sus personajes y, basándose en las reglas, el director determina qué tanto éxito obtienen. En situaciones en las que interviene la suerte, el director y los jugadores tirarán dados o realizarán el juego de azar pertinente y compararán los resultados con tablas o fórmulas incluidas en las reglas. Cuando los personajes interactúan, el director y los jugadores pueden actuar esas partes, hablando como lo harían los personajes.

De manera gradual, surge una historia, mientras los héroes (Personajes Jugadores) trabajan con miras en su objetivo: recoger pistas proporcionadas por el director, conocer personajes secundarios que puedan ayudarlos o, al contrario, meterse en su camino, resolver problemas mentales y físicos, confrontar oponentes y vencerlos y cosechar la recompensa por alcanzar su meta. La historia, que tiene a un grupo como autor, crece en forma orgánica y es experimentada por sus creadores. El director debe conocer de antemano el argumento general de la historia, pero los detalles y el final se definen durante el juego.

El propósito es la narración, pero el proceso es un juego porque tiene reglas definidas que imponen una estructura a la

toma de decisiones y a la resolución de las acciones. Las reglas impiden que el desarrollo se vuelva caótico.

Resulta muy difícil para el que no ha participado en un juego de rol entender a cabalidad su mecánica, por lo tanto, ofrecemos un ejemplo tomado del libro *Heroic worlds: a history and guide to role-playing games*:

George, Ron y Terry, el director de juego (o DJ) juegan uno de detectives de los años treinta. George y Ron interpretan a unos detectives privados llamados Chandler y Brown quienes registran una casa de comercio en la que opera un consorcio de traficantes.

George: ¿Qué hay en la oficina?

DJ: Unas cuantas sillas y un escritorio. Vacío, como el resto del lugar.

Ron: Lo registro de todas maneras.

DJ: Por atrás encuentras un pedazo de papel rasgado. Parece la esquina de un sobre, tiene escrita la dirección del remitente: Avenida Mahoning 1415.

Ron: Chandler, mira esto.

George: ¡Una pista al fin! Que diga, al menos. ¿Vamos a asegurarnos?

Ron: Ajá, de este lugar ya volaron. Vamos afuera, al auto, a revisar el mapa de la ciudad. ¿Hay una Avenida Mahoning?

DJ (revisando su mapa de la ciudad): Sí, está en la parte norte, cerca del río.

Ron: Conduzco hasta allí.

George: Me fijo a ver si alguien nos sigue.

DJ: ¿De cuánto es tu habilidad en Rastrear, Chandler?

George: De treinta y cinco por ciento. Pensaba que me servía a mí para rastrear a otras personas.

DJ: Funciona de ambas maneras. (Tira un par de dados, revisa el resultado). No ves a nadie.

Ron: Cuando lleguemos a la Avenida Mahoning, quiero pasarme del 1415 y estacionarme en la siguiente cuadra.

DJ: Bien. La Avenida Mahoning atraviesa un barrio residencial de clase media, hay unos cuantos árboles pequeños. Las casas fueron construidas probablemente hace diez años y se

sitúan a unos cinco metros de la acera. El lugar está en penumbra, hay una luz en el 1415 y ustedes alcanzan a ver a un viejo del otro lado de la acera paseando a un perrito.

Ron: Nos estacionamos más abajo, nos salimos y caminamos hasta el 1415.

DJ: Es una noche calurosa, las ventanas están abiertas en la mayoría de las casas de esa cuadra. Pueden oír un par de radios, una familia cenando. Ahora están frente al 1415, un sitio similar a las otras casas. La ventana del frente a la izquierda está abierta y una luz sale del cuarto.

Ron: Caminamos hasta la puerta y tocamos.

George: Espérate. Antes de tocar, ¿se escucha algo desde adentro?

DJ: Pueden oír una voz masculina desde la ventana. Suena como si estuviera en francés, habla con alguien, pero no se escucha otra voz que responda.

George: Apuesto a que está en el teléfono. ¿Qué está diciendo?

DJ: ¿Entiendes el francés, Chandler?

Ron (revisando su hoja de personaje): Brown sí. ¿Qué dice?

DJ (afectando acento francés): “Tú dile a Cherbourg que tengo el resto del cargamento. Me voy esta noche. Quiero el dinero cuando llegue, en efectivo, sin trucos sucios”. Luego cuelga.

Ron: Órale. Hay que meternos.

George: Espera un segundo. ¿Recuerdas la última vez que intentamos algo parecido? Primero voy a la parte trasera.

DJ: En la parte trasera encuentras la puerta de la cocina que da a un callejón. Hay algunos arbustos. Un automóvil está estacionado cerca de la puerta.

Ron: Espero un minuto, luego toco en la puerta del frente.

DJ (con acento francés): “¿Quién es?”

Ron: En francés, digo: “Cherbourg me mandó”.

DJ: Escuchas que la manija de la puerta se cierra por dentro, luego pasos que se dirigen hacia el fondo de la casa.

Ron: ¡Ups! (Gritando). ¡Va hacia ti, Chandler!

George: Me escondo entre los arbustos. Mi habilidad en Esconder es del 75 por ciento.

DJ: Haz una tirada.

George: Cincuenta y cuatro.

DJ: Suficiente. Un hombre en traje oscuro irrumpo por la puerta de la cocina. No te ve. ¿Qué haces?

Como se ve, el Director de Juego funciona como los ojos y oídos de los personajes de los jugadores, les informa qué es lo que ven, oyen y encuentran; determina las tiradas de azar según la acción que decidan realizar los jugadores y reacciona según el resultado, mediante la encarnación de personajes secundarios o la proporción de mayor información. Por su parte, los jugadores, a través de sus acciones, construyen una historia a partir del escenario que planeó el director.

Las diferencias del juego de rol respecto de los demás juegos son, principalmente:

- Ninguno de los participantes juega en contra, sino que todos trabajan juntos, los desacuerdos se resuelven usualmente en favor de la mayoría. En cuanto al director, no es el oponente de los demás jugadores, aunque algunos de sus Personajes No Jugadores puedan serlo.
- En comparación, la estructura normativa del juego de rol es muy floja e informal. El propósito de las reglas es definir lo que se puede hacer, no lo que se debe hacer.
- Se elimina el soporte material, básico en toda la mecánica lúdica anterior al juego de rol. Es verdad que en una sesión corriente, los jugadores acostumbran tener una hoja en la que se reseñan los datos del personaje y tal vez su historia, y un lápiz para hacerle cambios a su condición. El director suele tener el manual de reglas a la mano para consultarlo cuando se ofrezca, además de notas o libros (con la información de la locación, personajes y probable argumento del escenario que se está manejando); además de que se utilizan dados para determinar el éxito de las acciones, pero se puede prescindir de todo ello y seguiríamos teniendo un juego de rol. Los dados pueden cambiarse por una moneda (con la mitad de probabilidades a favor y la otra mitad en contra de las posibles acciones), e incluso, algunos sistemas prescinden de esto

último, al proveer de una tabla que indica el resultado de las acciones, fácil de memorizar.

- En la mayoría de los juegos de rol, los jugadores mantienen sus personajes de sesión en sesión, extendiendo la historia en una serie de juegos llamada generalmente “campana”, “saga” o “crónica”. Este aspecto funciona también como elemento adictivo o ‘gancho’, pues al jugar se incrementan las habilidades de los Personajes Jugadores, volviéndose más poderosos, mejor equipados, enfrentándose a tareas más difíciles que mantienen el reto del juego.

Por último, es fundamental señalar que existe otro participante en el juego de rol, aunque pasivo: el diseñador del juego, en la medida en que las reglas y la composición del mundo donde se ubica el juego reflejan su visión del mundo y de su funcionamiento. Si el director utiliza un escenario prediseñado —también llamado aventura, con personajes, locaciones y argumento dados—, es decir, hecho y vendido por un autor/diseñador, esta presencia se vuelve más palpable. Sin embargo, siguen siendo los jugadores y el director quienes le dan vida a la aventura y determinan los vericuetos argumentales y su final.⁴

Lawrence Schick afirma que se puede aprender cuando se juega rol, particularmente los adolescentes entre los 12 y los 18 años.⁵ Los juegos de rol, entre otras cosas:

- Son un entretenimiento activo, no pasivo. La mayoría de formas de entretenimiento son pasivas e involucran muy poco la imaginación y la mente de quien mira. Si todos los entretenimientos de un individuo son pasivos, éste aprende pasividad; no aprende tanto viendo a otras personas como haciendo las cosas por sí mismo. Jugar rol engloba todas las facultades del sujeto, porque es a él a quien le ocurren acontecimientos emocionantes, a través de su personaje y, si existe un problema, su resolución depende de él, así como el avan-

4. *Ibidem*, p.13.

5. *Idem*.

ce de la historia. Si su personaje tiene éxito, la vicariedad desaparece: es el jugador quien ha obtenido victoria.⁶

- Ofrecen un incentivo real para aprender lo que se necesita saber para ganar. Dado que pronto resulta obvio para el jugador que entre más conozca el ambiente en que conduce a su personaje, más posibilidades tiene de salir exitoso (por ejemplo, saber cómo la policía realmente resuelve un crimen; conocer cómo era de verdad la sociedad feudal, quién hacía qué y por qué; investigar cómo funciona un láser o de qué es capaz una computadora: en un juego de detectives, uno fantástico y de ciencia ficción, respectivamente), un interés serio en un juego de rol estimula la investigación y la lectura.⁷
- Alientan el pensamiento y estimulan la imaginación. Exploran mundos diferentes y exponen al jugador a realidades y posibilidades que de otra manera no le ocurrirían. Inspiran al individuo innovación y creatividad, al menos para impresionar a sus amigos con sus creaciones. Nadie puede dirigir un juego de rol sin aprender algo sobre cómo se construye una historia.⁸
- Promueven el trabajo en equipo. Los jugadores tienen que trabajar juntos para tener éxito, así que aprender a convivir se torna esencial, así como llegar a un consenso y ponerlo en acción.⁹
- Enseñan el valor de vías alternas de interacción social. Los jugadores interactúan con una gran variedad de personajes no jugadores tanto aliados como oponentes, todos con sus propios motivos y personalidades. Jugadores novatos o muy jóvenes optan con frecuencia por una solución violenta para un problema peliagudo. El combate es emocionante, directo y no requiere de mucho seso, como otros tipos de soluciones. Pero la riña en el juego de rol tiene un precio; no es como la violencia policiaca de la televisión donde los buenos

6. *Ibid.*, p. 13-14.

7. *Ibid.*, p.14.

8. *Idem.*

9. *Idem.*

siempre ganan. Un jugador que mete a su personaje en una pelea está arriesgándolo directamente, sin la seguridad de que todo saldrá bien. Después de que varios personajes resultan heridos o muertos, el jugador empieza a buscar otras formas de resolver los problemas. Además, la mayoría de los juegos de rol tienen estructuras morales (“alineamientos”) o restricciones sociales contra el uso indiscriminado de la fuerza. Personajes que hacen un uso demasiado libre de sus armas terminan como forajidos perseguidos, justamente como acontecería en el mundo real. Para el jugador quedan claras las probables repercusiones del uso de la violencia.¹⁰

- Fomentan la resolución de problemas y enseñan el valor de caminos alternativos. Raramente hay una sola manera “correcta” de alcanzar una meta; casi todo camino puede triunfar si los jugadores son inteligentes. Cualquiera Director de Juego experimentado puede testimoniar la pasmosa creatividad que exhiben los jugadores cuando se trata de resolver problemas. A veces, los jugadores encuentran una solución perfectamente válida que el Director de Juego ni siquiera había considerado cuando diseñó el problema, y éste se ve obligado a pensar rápidamente para ver qué sigue después.¹¹

Schick llega a afirmar que el juego de rol es una forma nueva de arte de improvisación, como el *jazz*, el teatro experimental o la danza:

El juego de rol es una propuesta nueva en la narración, una forma novedosa y separada del arte de ficción. Es una manera de emulación y entendimiento de la vida, y esto es de lo que se trata el arte precisamente [...] En el *jazz*, el compositor escribe el tono y las progresiones de los acordes, pero los ejecutantes hacen la música al expandir la estructura básica del compositor. En el juego de rol, el diseñador del juego o autor del escenario es el compositor, pero los jugadores ha-

10. *Idem.*

11. *Idem.*

cen el verdadero trabajo al crear la historia y actuar las partes, y al igual que las canciones de jazz, dos juegos nunca son iguales [...] El hecho de que el juego de rol no esté reconocido generalmente como arte, a pesar de que millones han participado en juegos de rol, se debe principalmente a que el juego de rol es un arte efímero (existe sólo mientras se juega). Existen otros artes efímeros, como la danza, por ejemplo, pero la danza puede ser ejecutada ante grandes audiencias. En los juegos de rol, la audiencia se compone de los artistas, la ejecución se limita inherentemente a unos cuantos jugadores. Es difícil para alguien no involucrado en el juego apreciar la creación del grupo, porque no está dirigida específicamente a una audiencia.¹²

La simulación

El juego de rol, por su dinámica lúdica única, promueve el pensamiento, la imaginación, el trabajo en equipo, la experimentación con vías alternas de interacción social, la resolución de problemas y el valor de caminos alternativos, todo gracias a que es un entretenimiento donde el jugador se convierte en sujeto activo. Aquí, el juego de rol ofrece semejanza con los juegos de simulación, que, como ya hemos visto, son considerados por los pedagogos como un recurso didáctico valioso.

Por medio de los juegos de simulación el alumno construye su propio conocimiento en lugar de recibirlo ya elaborado. El aprendizaje se consigue mediante situaciones simuladas en las que hay que “explorar” estrategias de solución de problemas que el propio sujeto determina y dirige. El ir enfrentándose con los problemas y contradicciones que la “realidad” les plantea (a los jugadores) les permitirá ir reproduciendo y recreando el conocimiento que se pretende adquirir, que-

12. *Ibid.*, pp. 14-15.

dando así asimilado al resto de los contenidos significativos del sujeto.¹³

El actuar como si se fuera determinado personaje hace que el aprendiz aprecie puntos de vista distintos al suyo y facilita su capacidad de ponerse en el lugar de los demás, superando así el egocentrismo intelectual que bloquea la comprensión de los aprendizajes relacionados con contextos sociales e históricos. Dado que el aprendiz no se limita a representar un papel en una dramatización, la toma de decisiones es fundamental en la situación simulada, ya que permite analizar las relaciones de causa–efecto entre las decisiones y las consecuencias que éstas producen, proceso indispensable en la comprensión de fenómenos de índole social y cultural, sobre todo.

El juego de rol y el psicodrama: vivenciales, espontáneos, catárticos

Por medio de la “actuación”, el individuo puede reentrar a muchas dimensiones de la experiencia personal que se han visto desplazadas en nuestra sociedad contemporánea sobreintelectualizada: creatividad, espontaneidad, drama, humor, naturaleza juguetona, ritual, danza, movimiento corporal, contacto físico, fantasía, música, comunicación no verbal y un más amplio de repertorio de papeles. La civilización occidental ha relegado muchos de estos objetivos a la niñez, al teatro o a la mitología, y al hacerlo ha vaciado nuestras almas de sus más caros tesoros. Es esencial que aprendamos a reconocer la vitalidad que sólo puede crecer dentro del contexto del juego y a cultivar y a refinar el juego de forma que podamos conservar el espíritu de nuestra niñez en nuestra vida adulta. Sin duda alguna, la tarea de integrar los mundos de la experiencia de sentimientos, sensación e imaginación dentro de nuestras existencias estériles puede convertirse

13. Martín, Elena. “Jugando a hacer historia: los juegos de simulación como recurso didáctico”, en *Infancia y aprendizaje*, núm.24, 1983, s.l, pp. 234-235.

en un objetivo primordial de la psicoterapia y educación contemporáneas (Howard A. Blatner).

El parentesco del juego de rol con los efectos del teatro de improvisación y su aplicación en psicoterapia por Jacob Levi Moreno (el psicodrama) se establece a través de cuatro puntos que comparten: la vivencia, el rol, la espontaneidad y la catarsis. En efecto, el juego de rol establece una simulación de hechos que se viven, a través del desempeño de roles espontáneos con efectos catárticos.

El juego de rol es vívido: está lleno de vivencias. Según Juan José Coronado, las vivencias son hechos de la experiencia, contenidos muy significativos para el sujeto que éste incorpora pues le son relevantes, que crean estructuras mentales que forman la estructura individual de los criterios, sentimientos y actitudes. Las vivencias son importantes porque pueden hacernos cambiar radicalmente las actitudes: se convierten en *praxis*. La *praxis* actualiza la organización y las relaciones de los valores al interior del sujeto, al someter a la crítica los significados que un tiempo fueron predominantes; las razones del cambio de mentalidad no son superficiales ni buscan el cambio por sí mismo, sino que se producen a la luz de vivencias recientes. Este proceso lucha y busca superar a un enemigo interno: la resistencia al cambio.¹⁴

El aspecto vivencial del juego de rol aumenta su potencial educativo, pues la intensidad con que vivimos lo que nos rodea nos permite comprender y aprovechar mejor lo que otros han hecho; la eficiencia de la enseñanza y la del aprendizaje se apoyan en una raíz vivencial. La intensidad con que se “vivan” las experiencias de aprendizaje, determinará la eficacia y la persistencia de lo aprendido. Para enraizar vivencialmente el aprendizaje se puede acudir a dos recursos básicos: involucrar más sentidos en las experiencias del educando y permitir que él lleve una participación más activa.¹⁵

14. Coronado, Juan José. *La comunicación interpersonal más allá de la apariencia*, ITESO, Guadalajara, 1992, pp.268-269.

15. Arreguín, J.L.M. *Sistemas de comunicación y enseñanza*, Trillas, México, 1983, p.101.

Paul Moor le otorga una importancia fundamental a la multitud de vivencias del juego, de la que surge lo necesario para que

[...] la vida de los hombres adultos [no se convierta] en una marcha en vacío.[...] Cuando se pierde esta plenitud de vivencias sentimentales, la vida se convierte en simple energía, ya no conoce la satisfacción ni la pasión y, por esto, ya no es capaz de entusiasmarse y apenas es capaz de un anhelo; por tanto no puede llegar a ser feliz y, juntamente con el valor, pierde también la posibilidad de libertad.¹⁶

En cuanto a los roles, en el juego en cuestión, cada jugador construye e interpreta su personaje a su antojo.

La palabra rol proviene de un vocablo del antiguo francés (*rôle*) derivada del latín *rotula*, ruedita, debido al rodillo de madera sobre el que estaban fijadas hojas de pergamino, usadas por los grecolatinos como apuntadores que se dictaban a los actores en las obras de teatro. En el renacimiento se escribieron nuevamente los textos de cada personaje sobre rodillos (*rôles*), es decir, sobre hojas de papel. Así, cada texto se convirtió en un rol. Calcado directamente del francés, el término inglés *role* designa las actitudes y acciones naturalmente asumidas por un individuo en una situación social, sin que ello implique una parte de “comedia” o de “escenificación” en su conducta.¹⁷

Es esta acepción la que retomó Moreno cuando creó el psicodrama. Para él, un rol debe improvisarse, desempeñarse, inventarse (*role playing*), y no asumirse o memorizarse (*role taking*), como en efecto se hace en la vida real. Su tesis es que la resistencia de las personas a los roles que la sociedad las fuerza a desempeñar demuestran la necesidad de la improvisación del rol, única herramienta capaz de promover, con la emergencia de nuevos roles, la evolución individual y social, de otorgar nuevamente el

16. Moor, Paul. *El juego en la educación*, Herder, Madrid, 1972, p.73.

17. Anzieu, Didier. *El psicodrama analítico en el niño y en el adolescente*, Paidós, Buenos Aires, 1982, p.59.

sentido y el valor de las relaciones sociales, actualmente congeladas.¹⁸

Para Moreno, los roles sociales se adoptan de manera inconsciente, se viven de modo irreflexivo, aunque sean extraños al yo; en cambio, otros roles más personales se hallan reprimidos, sin ocasión de exteriorizarse. Para él, la mayoría de los neuróticos tienen su rol, es decir, su propia imagen y la idea que los otros tienen de ellos, incrustado a su personalidad, esclerotizado, sin la habilidad de reversibilidad que les permitiría ubicarse en la perspectiva del otro. Aquí, Moreno establece una relación con el inconsciente freudiano: el rechazo, la fijación, la repetición, la cristalización, el atascamiento del sujeto en su imagen de sí mismo, todo esto está presente en el rol congelado. Para Freud, el fin de su psicoterapia es el reconocimiento interno de los propios deseos y angustias por parte del interesado; para Moreno, el fin del psicodrama está en la libre invención de roles, que conduce al desenmascaramiento del yo. Si nos mostramos a los otros como somos tenemos la mejor oportunidad para que ellos se nos muestren como son y se establezca un acuerdo; de otro modo, el individuo sufre por aislamiento o rechazo: la verdad conduce a la integración y a la eficiencia social.¹⁹ La asunción del rol encierra, el desempeño del rol libera. El inconsciente habla para quien lo deja expresarse.²⁰

Por su parte, la espontaneidad es condición necesaria no sólo al psicodrama sino también al juego.

Para que la liberación ocurra, es necesario entrenarse en la espontaneidad. Esta aparente contradicción de términos sólo señala la necesidad de crear condiciones en las que la espontaneidad pueda ejercerse. Ésta sólo requiere ser liberada, pues se alimenta a sí misma. Para Moreno, la espontaneidad tiene tres funciones: la función creadora (siendo imprevisible es creadora), la función plástica o la capacidad de adaptación a un mundo en cambio constante, indispensable para un organismo en rápido

18. *Ibidem*, p.60.

19. *Ibid*, p.64.

20. *Ibid*, p.61.

crecimiento, y la función dramática: proporciona al yo unidad y energía:

[...] los actos por los que nos expresamos son, al mismo tiempo, los que nos definen [...] no somos nada antes de habernos manifestado. La espontaneidad crece simultáneamente con el yo. El yo encuentra en ella su lugar natural, como una flor tiene el suyo en la tierra. Al igual que el universo de Einstein, el yo está en expansión. Su expansividad máxima, idéntica a la máxima espontaneidad, crea los genios y los héroes.²¹

La espontaneidad, a su vez, necesita del desempeño del rol; la posibilidad de atribuirse una “máscara” favorece la expresión espontánea. La función de la máscara, según Nietzsche, es una función de disfraz, de disimulo que permite al individuo, paradójicamente, revelarse mejor gracias a que le proporciona una actitud púdica (piensa que se puede esconder tras el rol, tras el disfraz).²²

En lo que respecta a la catarsis, el efecto psicodramático por excelencia es la liberación. Los antiguos griegos utilizaban el drama como un ritual para evocar una catarsis (purificación) grupal. “El drama [...] tuvo poderes curativos en el sentido de que aclaró experiencias no expresadas, ayudando al individuo a aceptar más completamente las diferentes facetas de la personalidad”.²³ Sin embargo, para Moreno, la liberación del espectador es secundaria, la improvisación dramática libera ante todo al actor de los personajes que exterioriza. El sujeto toma posesión de los roles insospechados que vivían en él en estado de posibilidad. La catarsis va más allá de una identificación inconsciente del sujeto con los personajes que viven los acontecimientos dramáticos: constituye un verdadero retorno a la matriz de identidad primitiva.

21. *Ibid*, p.45.

22. Saegesser, François. *Los juegos de simulación en la escuela. Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela*, Visor, Madrid, 1991, p.79.

23. Blatner, Howard A. *Op cit*, p.vii.

Representar hasta perderse en la acción es realizar la identidad de sí mismo y del personaje cuyo rol se asume, identidad tan estrecha que no deja lugar al soliloquio. No obstante, este compromiso completo de sí mismo es purificador porque es gratuito. En el sentido de las condiciones en que se desarrolla el psicodrama, hay mucho de juego. “El sujeto no arriesga nada, está fuera de la vida real. Sus palabras y sus actos pueden ser tanto más vivos porque no tienen consecuencias prácticas. La ficción lo protege [...]”²⁴ Para Moreno, el fundamento del sufrimiento humano es la incapacidad de realizar los roles que todo individuo lleva en sí. La grandeza del ser humano, que es poder hacer siempre más de lo que hace, es al mismo tiempo su miseria: la angustia de todos esos roles no utilizados que exigen realización.²⁵

Debido a que el jugador se erige como sujeto activo, con todas las implicaciones positivas de semejante proceso, que experimenta los hechos del juego como vivencias, a través del desempeño de roles catárticos en un desarrollo libre y espontáneo, el juego de rol no sólo posee una capacidad educativa inigualable por otros juegos, sino que además es una actividad creativa y liberadora tan valiosa en sí misma como la creación artística. Creemos que muchos de los productos comerciales no han reconocido por completo estas capacidades, por eso nos propusimos desarrollar un juego que de manera intencionada y con plena conciencia explorara las facultades que ya hemos expuesto.

24. Anzieu, Didier. *Op. cit.*, p.52.

25. *Idem.*

Capítulo IV

Perfil de nuestro receptor: el adolescente

Sólo juega el hombre cuando es hombre en todo el sentido de la palabra, y es plenamente hombre sólo cuando juega.

Schiller

Antes de escribir un texto es imprescindible conocer a su interlocutor, y conocerlo significa saber algo de su historia, de sus relaciones, de su mundo, de sus expectativas, de sus sueños y de su posible interés por el texto.

Daniel Prieto

Hemos escogido como receptor de nuestro producto al adolescente por dos razones: el público que juega rol es en su mayor parte adolescente y los juegos que analizamos están dirigidos a adolescentes; los resortes para apelar a otro público, como el adulto, serían muy diferentes y los desconocemos.

Aunque es posible elaborar juegos de rol dirigidos a otras edades se precisarían estudios de otro tipo para elaborar juegos de rol para adultos.¹ Así pues, decidimos apelar al público más amplio, de entrada, de los juegos de rol: los jóvenes adolescentes.

1. En Estados Unidos ya se elaboran productos para “jóvenes-adultos”; analizamos uno de ellos en el siguiente capítulo.

Es el receptor quien pone las reglas del juego. Por esta razón cualquier intento de comunicación tendrá que respetar, o al menos tener en cuenta, los objetivos del receptor; aquello que se oponga o no coincida con sus propios objetivos carecerá de interés para el receptor.²

Para poder saber qué desea el adolescente, primero tenemos que saber quién es, cuáles son los elementos que lo definen, lo potencian y lo constriñen.

La concepción de juventud, en inicio, y de adolescencia, después, tiene un origen económico social, según Rocheblave-Spenlé.³ En las sociedades modernas, la división del trabajo exige una formación de los individuos cada vez más larga y especializada; los estudios prolongados alargan el margen entre la pubertad y el acceso a las responsabilidades adultas. Por otro lado, el crecimiento económico de la sociedad permite a los jóvenes no acceder de inmediato en el sistema de producción. Surge así un periodo en el que se puede aprender y tener tiempo libre. Necesariamente, la concepción de adolescencia va unida a la situación social: tenemos que en la Edad Media la iniciación en la caballería era un periodo de juventud, pero sólo para cierta clase social. Conforme se mejoraron las condiciones de producción, la “juventud” así entendida se fue extendiendo a las otras clases sociales, aunque su duración difiera entre las mismas, dada la necesidad de producir o de ganar dinero.

La adolescencia, bajo esta perspectiva, es el periodo de vida comprendido entre la pubertad y el inicio de las responsabilidades sociales: trabajo y familia.

Sin embargo, partimos de la premisa de que la adolescencia es un periodo de profundos cambios y transformaciones psíquicas, así que nos vamos a centrar en el estudio psicológico.

2. Arreguín, J.L.M. *Sistemas de comunicación y enseñanza*, Trillas, México, 1983, p.99.
3. Rocheblave-Spenlé, Anne-Marie. *El adolescente y su mundo*, Herder, Barcelona, 1972, pp. 132-133.

Existen tres corrientes dentro de la psicología que estudian al adolescente. Creemos que se complementan, así que tomamos en cuenta a las tres: la perspectiva psicoanalítica, la cognoscitiva y la social.

Desde el punto de vista de la perspectiva psicoanalítica, las transformaciones y cambios psicológicos de la pubertad tienen su origen en el aspecto somático. El individuo se encuentra en un equilibrio aparente, que corresponde a la fase de latencia postedipiana, y la presión de las pulsiones en esta etapa rompe el equilibrio; no obstante, esta ruptura es necesaria: la crisis es un “ordenador” de todo un haz de desarrollos que necesitan reorganizarse.⁴

El origen de las transformaciones psicológicas para la perspectiva cognoscitiva se halla en la adquisición de nuevas formas de pensamiento, en el desarrollo de las competencias operatorias (abstracción y estructura), vinculado a las interacciones y a las adaptaciones sucesivas del individuo a su entorno (abstracción reflexiva y equilibramiento).⁵

Las principales transformaciones de orden cognitivo que se dan en la adolescencia, son, según Adelson y Kohlberg:

- La abstracción: el desarrollo de la posibilidad de razonar sobre ideas abstractas y no simplemente sobre las representaciones concretas de estas ideas.
- La posibilidad de situar en el tiempo las determinaciones sociales, por ejemplo concebir que el estado de una cuestión en una época depende de los estados anteriores.
- La noción de cambio: se reconoce que toda organización social es el resultado de una decisión y que, por lo tanto, los cambios son posibles.
- El juicio se matiza: se tienen en cuenta las ventajas e inconvenientes de tal o cual decisión.
- Se elaboran principios generales susceptibles de gobernar las opiniones particulares. Al final de la adolescencia, la mayo-

4. Lehalle, Henri. *Psicología de los adolescentes*, Grijalbo, México, 1990, p.196.

5. *Ibidem*, p.206.

ría de los jóvenes son capaces de juzgar en términos universales, con principios generales a partir de los cuales se desarrollan verdaderos razonamientos.⁶

La perspectiva cognoscitiva utiliza como método el análisis estructural, que no postula la existencia de estructuras psicológicas invariantes, intemporales y desprovistas de contenido sino que constituye un medio de análisis del funcionamiento psicológico; su fin no es el descubrir estructuras sino actividades estructuradas.⁷

La hipótesis principal es que las cogniciones son estructuras organizadas que conectan entre sí los acontecimientos, la información, los aprendizajes y que, a su vez, se van transformando gracias a la “experiencia”. Este diálogo entre las estructuras y el medio ambiente es conocido como desarrollo cognoscitivo, fundamentado por Piaget y su teoría psicogenética, por Bruner y su aprendizaje significativo, y por Dewey, estudiosos que han estructurado el aprendizaje metodológicamente y han realizado investigaciones con rigor científico.⁸

Uno de los descubrimientos expuestos por Inhelder y Piaget en *De la lógica del niño a la lógica del adolescente* (1955) es de suma importancia para nosotros: las operaciones intelectuales del adolescente en torno a lo real y lo posible. Piaget, a través de una traducción del razonamiento espontáneo a la lógica proposicional, en una serie de experimentos observables, encontró una diferencia fundamental entre el razonamiento del niño y del adolescente. El experimento consistía en detectar las operaciones subyacentes a la conducta de los sujetos frente a la situación llamada “la flexibilidad de las varillas”: se disponen algunas varillas que difieren por el material, espesor y forma, a las que debe atornillarse en su extremo un muñequito. Además, cada varilla puede fijarse con longitudes variables sobre un dispositivo que permite observar cuánto puede doblarse. Se invita al sujeto a

6. *Ibid.*, pp. 164-165.

7. *Ibid.*, p.104.

8. Schalk, Ana Elena. “Identidad, pensamiento crítico y adolescencia”, tesis de licenciatura, ITESO, Guadalajara, 1994, pp. 18-19.

explorar el dispositivo y a conseguir que todas las varillas queden al mismo nivel. La actitud en los niños es distinta de los adolescentes (mayores de 11 o 12 años). El niño se centra en la acción, en el resultado que puede obtenerse variando tal o cual factor; intenta una combinación a partir de otra por medio de la modificación de alguna variable, sin sistematizar la comprobación experimental: se sitúa en el estadio de lo concreto. El adolescente considera, de entrada, que una observación particular es el resultado de una combinación de factores entre otras también posibles: sitúa lo real (tal observación en particular) dentro de un conjunto de posibles, en lugar de situar lo posible como prolongación de lo real.⁹

Según la lógica concreta, lo posible no es más que la prolongación de lo real estructurado en un primer nivel: se efectúa una operación y a continuación otra sin “reflexión” sobre tales operaciones, es decir, sin un sistema que organice operatoriamente este primer nivel estructurado (por lo tanto, lo posible depende de lo real). Por el contrario, en el nivel formal, las cosas se invierten ya que lo real es considerado como una entre otras posibles realizaciones y esta posibilidad es, ella misma, estructurada (combinatoria). El conjunto de las competencias cognitivas manifestadas por los adolescentes puede examinarse desde este punto de vista (en particular las actitudes experimentales, la formulación de hipótesis, etc.)¹⁰

Aquí se encuentra la razón de fondo por la que no pensamos el juego de rol dirigido para niños: en observaciones directas (juegos de rol con niños menores de diez años) hemos visto que el niño experimenta soluciones a los problemas simulados (encarnados en antagonistas o fuerzas de la naturaleza) sin una sistematización ni consideración por salidas más sutiles que el enfrentamiento físico. Las “partidas” con niños se convierten en carnicerías don-

9. Lehalle, Henri. *Op. cit.*, pp. 91-92.

10. *Ibidem*, pp. 95-96.

de no se respeta siquiera el personaje del compañero: todo es posible, dentro de lo real; lo más fácil se experimenta primero y si funciona, ya no se cuestiona. En cambio, el adolescente posee la flexibilidad de considerar diferentes posibles (al contrario de ciertos adultos quienes están demasiado encasillados en lo que “se puede” o “no se puede” hacer) y la agudeza para orientarse con método por la realidad “posible” más adecuada para su problema simulado.

Además de lo real y lo posible, hay otra operación cognitiva que nos interesa: el sitio de control, interno o externo. Según Sarafino y Armstrong, los adolescentes (a partir de los 12 años) poseen un fuerte deseo por autorregularse: apropiarse de estándares, valores y controles. Sin embargo, no todos los adolescentes, al igual que no todos los adultos, creen que tienen control sobre sus vidas. Las personas que creen tener algún control sobre sus éxitos y fracasos son descritos como poseedores de un lugar (*locus*) de control interno: el control de los acontecimientos reside en ellos mismos, asumen responsabilidad. En cambio, a las personas que creen que están siendo controladas por fuerzas externas a ellos mismos (la suerte, el destino) se les designa como poseedores de un lugar de control externo.

Ciertamente es irreal que la gente asuma que todo en sus vidas está bajo su control. Sin embargo, es el grado en el que se atribuyen responsabilidad a sí mismos, en contraste con otros, el que determina su lugar de control. Investigaciones con niños y adultos han comparado a los individuos con control interno con otros que creen que fuerzas exteriores controlan sus vidas. Los sujetos que tenían control interno resultaron más exitosos en la escuela y asimismo atribuían menos características negativas a sus maestros y a sí mismos.¹¹

Otra de las razones de la popularidad del juego de rol entre los adolescentes es que proporciona la sensación de un control in-

11. Armstrong, James W. y Edward P. Sarafino. *Child and adolescent development*, Scott, Foresman and Company, Illinois, 1980, p.515.

terno, en la medida en que los jugadores llevan las riendas de los acontecimientos a través de sus acciones y decisiones, en una realidad posible en la que dejan de ser adolescentes inermes y se transforman en héroes.

Asimismo, la estimulación del pensamiento que se ofrece en la forma de problemas a resolver aporta un elemento liberador (el perfeccionamiento progresivo de las funciones intelectuales permite al individuo llegar a ser cada vez más independiente del ambiente)¹² y afectivo:

La adquisición de nuevas formas de pensamiento aporta una transformación en la personalidad de los adolescentes. Las nuevas posibilidades aumentan enormemente la estima de sí mismos. El hecho de poder manejar conceptos, unir proposiciones, sacar conclusiones a partir de unas premisas, les hace dueños de un mundo de ideas que ofrece menos resistencia que la realidad o que sus propios conflictos internos.¹³

Desde la perspectiva social, el origen de los cambios psicológicos en la adolescencia obedece a una determinación externa, las modificaciones son consecuencia de las interacciones sociales. Esta interpretación adopta dos puntos de vista principales: la posición y los roles. La posición social (en relación con el funcionamiento y la reproducción de la sociedad) en la que se sitúan los adolescentes, que no son adultos ni niños, es ambigua y mal definida, y esto es fuente de inseguridad y conflicto. Por otra parte, la adolescencia es el momento de conclusión de una socialización que diferencia a los individuos según sus representaciones culturales y su posición en la sociedad, el periodo en el que el individuo debe aprender nuevos roles sociales.¹⁴

Dadas estas condiciones, se debilita la propia estima, el yo se desestabiliza y adquiere una presencia dolorosa: el individuo sufre entonces una crisis de identidad.

12. Rocheblave-Spenlé, Anne-Marie. *Op. cit.*, p.18.

13. *Ibidem*, p.107.

14. Lehalle, Henri. *Op. cit.*, p.197.

Se han distinguido cuatro dimensiones de la propia imagen, según el análisis de Murphy, y Lehalle ha reseñado estudios de los cambios que sufren estas dimensiones en la adolescencia:

- La presencia del yo: el grado de atención que se dedica a sí mismo el individuo en las interacciones sociales. Con una presencia débil, como la de los niños, el sujeto estará más orientado hacia la tarea y no le preocupará demasiado el modo en el que la realiza ni lo que los demás piensan. En la adolescencia, la presencia del yo se hace tan fuerte que la interacción social resulta incómoda.
- La estabilidad del yo: la certeza que se tiene respecto de los valores, de lo que gusta y de lo que no gusta. En la adolescencia muchas certezas desaparecen.
- La autoestima: el carácter positivo o negativo de las actitudes que el sujeto tiene respecto de sí mismo. La autoestima adquiere características negativas en este periodo.
- El yo social: la manera como creen los individuos ser percibidos por los demás. Adquiere también características negativas.¹⁵

Los conflictos de la imagen del yo conducen a una crisis de identidad que es vital para el desarrollo del individuo. La problemática de la identidad, estudiada por Marcia (1966), presenta cuatro casos o estadios:

- La identidad difusa, en la que la crisis no se ha resuelto o todavía no se produce.
- La identidad realizada, en la que ya se resolvió una crisis de identidad, el individuo está comprometido en el plano profesional e ideológico.
- La moratoria psicosocial, la fase de crisis propiamente dicha: una búsqueda activa de compromiso en la que no se toma todavía ninguna decisión definitiva, en la que se trata de experimentar realmente los roles sociales como hace el niño en sus juegos.

15. *Ibidem*, pp. 71-72.

- La identidad repudiada la constituyen aquellos casos en los que el adolescente se ha comprometido desde el punto de vista profesional o ideológico pero sin haber experimentado una verdadera crisis de identidad, una moratoria. Las elecciones realizadas no son suyas sino un reflejo de las de su familia o el medio en que vive.¹⁶

La adolescencia ofrece la tarea esencial de desarrollar una identidad coherente (entendida como la representación que el sujeto tiene de sí mismo, pero también en su aspecto social: el compromiso, el haber hecho las propias elecciones en cuanto a las ideas y el modo de vida) y protegerse de una identidad “difusa” y, sobre todo, de la menos ruidosa pero más peligrosa identidad “repudiada”. Para ello, es indispensable la moratoria psicosocial o el periodo en el que los compromisos verdaderos se aplazan para poder experimentar distintos roles sociales, de manera que las elecciones que se realicen después sean verdaderas elecciones personales. La génesis de la identidad es dialéctica: uno no se compromete para que, más tarde, el compromiso sea verdadero.¹⁷

La crisis es necesaria para la emergencia de un yo adulto: un yo más consciente de sí mismo y más autónomo en sus elecciones. Y decimos un yo adulto, y no el yo adulto, porque existe la posibilidad de una evolución posterior.¹⁸

En el proceso que lleva a una identidad realizada, los lazos de afecto son cruciales. Dado el distanciamiento emocional que se desarrolla con respecto a los padres y el posterior interés aumentado hacia el propio yo, el adolescente debe buscar en otras relaciones los fundamentos de la propia estima.¹⁹

Las actividades de grupo contribuyen a la emergencia de una identidad personal y constituyen a su vez, para los adolescentes, una manera de existir y de hacerse un lugar en la sociedad.²⁰

16. *Ibid*, pp. 83-84.

17. *Ibid*, pp. 81-82.

18. *Ibid*, p.67.

19. Rocheblave-Spenlé, Anne-Marie. *Op. cit*, p.52.

20. Lehalle, Henri. *Op. cit*, p.115.

Finalmente, y dadas estas condiciones, ¿cuáles son los objetivos de los adolescentes, sus valores? De acuerdo con una investigación realizada en 1984 con alumnos de Bachillerato Unificado y Polivalente (BUP) y Formación Personal (FP) (los equivalentes del bachillerato y bachillerato técnico) en Andalucía, España, utilizando como instrumento de medida el Test de Reacción Valorativa de García Hoz, la conclusión a la que llegaron los estudiosos fue que sus adolescentes eran fuertemente hedonistas, y colocaban al placer como el valor supremo de una larga lista: dinero, fama, autoridad, actividad, arte, técnica, saber, valor social, religión. El valor autoridad quedó en último lugar y, un dato curioso, el dinero, como conservación y ostentación, fue poco valorado por los adolescentes. Los estudiosos creyeron que si hubiesen presentado al dinero como medio para conseguir placer, hubiesen obtenido otros resultados. Por otro lado, los pedagogos concluyen que, dado que la autoridad quedó como último valor, el poder para los adolescentes no es importante. Nosotros añadimos que si lo hubiesen presentado como medio para conseguir placer, y como un *poder-hacer* liberador, hubiesen tenido asimismo otros resultados. Pues ése es uno de los resortes utilizados en el juego de rol, que veremos en el siguiente capítulo, la promesa del poder.

Adolescentes y juegos de rol

Los adolescentes experimentan un periodo de cambios profundos en tres órdenes: somático, cognitivo y social. Por un lado, las pulsiones internas desestabilizan; por otro, las transformaciones en las operaciones intelectuales le permiten al adolescente acceder a un nuevo mundo de ideas en donde se siente más libre que en el mundo social, donde su posición y sus roles sociales están desdibujados, donde depende de fuertes lazos afectivos con otros adolescentes para sentirse más o menos seguro. Por una parte, la crisis es necesaria para la adquisición del yo; por otra, el peligro de naufragar o de arribar a puertos falsamente seguros (la identidad repudiada) ronda de manera constante al individuo que ya ha dejado de ser niño y todavía no puede ser adulto, quien per-

cibe que, desde el exterior, se le niega el estatus y, desde el interior, su cuerpo se le rebela.

El adolescente necesita actividades donde pueda ejercitar las operaciones cognitivas recién adquiridas para que no se le atrofien: el pensamiento abstracto, el pensar lo real como una posibilidad entre muchas otras, el control interno o la sensación de poseer las riendas de su propia vida, la necesaria y libre experimentación con distintos roles sociales y, sobre todo, la saludable noción de cambio, la sensación de incertidumbre, opuesta a la ilusión de certidumbre que acompaña a todos los discursos autoritarios de las instituciones sociales (entre ellas la escuela), pues, según Francisco Vío Grossi, “el autoritarismo está lleno de certezas”.²¹

Se le da más importancia positiva a un valor cuanto más se carece de él. Los adolescentes necesitan disfrutar. Se necesitan más recreaciones libres, imaginativas y creadoras, que pongan en manos de los adolescentes su propio desarrollo intelectual y existencial, que les permitan seguir creciendo y no estancarse en las aguas pantanosas del “deber ser” social que trunca los potenciales individuales y encasilla a los sujetos a un mundo hecho por el hombre que le queda pequeño, mezquino. Creemos que el juego de rol es una de esas recreaciones. Que por sí mismo no puede operar el milagro, pero que es una estructura que libera, aunque sólo sea en los fugaces momentos en los que los jóvenes se encuentran en otra realidad, hecha por ellos, a su medida.

21. Gutiérrez, Francisco, y Daniel Prieto. *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa* (RNTC, 1), Radio Nederland Training Centre/Universidad San Carlos/Universidad Rafael Landívar, San José, 1991, p.25.

Capítulo V

Análisis de contenido y análisis semiótico de otros juegos de rol

*Conocer el juego es, se quiera o no, conocer el espíritu.
Pues, sea cual sea su esencia, el juego no es materia.
Ya en el mundo animal, supera las fronteras de la vida física [...]
La existencia del juego confirma de forma permanente,
y en su sentido más elevado, el carácter supralógico
de nuestra situación en el cosmos...*

J. Huizinga

Para la construcción es necesario el análisis. Nuestro propósito de analizar el juego de rol más popular y luego contrastarlo con otros dos, también muy conocidos, fue el de encontrar los elementos constitutivos del juego de rol, aquellos que fuesen cautivadores para los jóvenes; determinar cuáles propiciaban las habilidades de pensamiento que habíamos visto favorecidas e imitarlos. Intuíamos también que habría algunos elementos en el discurso de estos juegos que resultarían ociosos o hasta contrarios a nuestros objetivos y era también vital descubrirlos para después no reproducirlos de forma inconsciente. Un tercer motivo para el análisis es que un juego de rol no se escribe como una novela, un ensayo o una obra de cualquier otro género, sino que ha desarrollado con el tiempo medios muy propios de presentación, jerarquización y sistematización de la información: no es una historia, no es un mundo, no es un juego de reglas fijas, no es la presentación de personajes, no son consejos para el jugador: es to-

do ello y algo muy distinto que la simple suma de estos elementos. Queríamos una primera lectura sistemática y lo más objetiva que se pudiese, así que acudimos al análisis de contenido. Buscábamos además encontrar valores y un discurso profundo bajo la narración aparentemente sencilla, por lo tanto nos auxiliamos del análisis semiótico.

Análisis de contenido

Tomamos al análisis de contenido como “una técnica de investigación que sirve para describir objetiva, sistemática y cuantitativamente el contenido de la comunicación”.¹

Nos basaremos en los lineamientos teóricos de Berelson (1984) porque este autor realiza tres precisiones de orden práctico de gran utilidad:

- Establece la distinción entre las unidades de registro y las unidades de contexto: la unidad de registro puede ser, por ejemplo, una sola palabra o término, pero para distinguir si se trató favorable o desfavorablemente, se toma en cuenta la unidad de contexto, es decir, la oración completa donde aparece el término. En otro caso, la unidad de registro sería la oración, y el párrafo la unidad de contexto.²
- Describe las cinco principales unidades de análisis: palabras, temas, caracteres, ítems y medidas de espacio tiempo.
- Separa las categorías del análisis en dos: relativas a la esencia del contenido —asunto, tendencia, pauta, valores, métodos, rasgos, actos, autoridad, origen— y relativas a la forma de la expresión: tipo de la comunicación, forma de la declaración, intensidad e intencionalidad.

Algunas unidades de análisis propuestas por Berelson son:

- Ítem. La unidad “natural” total empleada por los productores del material simbólico. Reseñamos primero al producto por

1. Berelson, Holsti *et al.* *Análisis de contenido*, UNAM, México, 1984, p.37.

2. *Idem.*

ítems para considerar los elementos separados contenidos en el juego de rol analizado (manuales, tarjetas, capítulos, apartados, etcétera).

- Medidas de espacio–tiempo. Divisiones físicas como la página, la línea o el párrafo. Entrelazaremos esta unidad de análisis con la categoría de Asunto para determinar qué tanto porcentaje del producto se destina para qué temas.

Y en cuanto a las categorías de análisis:

- Asunto. Responde a la pregunta esencial ¿qué comunica el producto?, fundamental en los análisis que se proponen determinar los énfasis relativos dados a diferentes tópicos en cierta porción del contenido de la comunicación.³
- Pauta. Esta categoría se refiere a la orientación de las afirmaciones y se clasifica en dos: moralidad–inmoralidad y consistencia–debilidad. ¿Se aprueba el asunto porque es consistente o porque es moral?⁴
- Valores. Los valores positivos o negativos sostenidos por el contenido, lo que se desea u obtiene. Ligaremos esta categoría con la anterior ¿se pondera este valor por ser moral o consistente dentro del discurso?

Resultados de la aplicación del análisis de contenido

Producto analizado: Equipo Completo para Principiantes del Juego de *AD&D* Versión Avanzada (*Advanced Dungeons & Dragons The Complete Starter Set*)

Seleccionamos este producto por tres razones: es el juego de rol más conocido y jugado a nivel mundial; es una versión resumida para principiantes y eso implica que no trataremos con cientos de páginas colmadas de reglas —sólo con unas decenas— y que no supone que su público objetivo ya sabe jugar rol, como hemos observado que hacen otros manuales; además, esta versión es la más parecida a un juego de mesa entre todos los otros juegos de

3. *Ibidem*, p.78.

4. *Idem*.

rol. Ofrece ayudas materiales que facilitan la transición de los juegos de mesa típicos a un juego de rol: figuras de plástico, mapas con cuadros para medir el movimiento de las figuras.

Es decir, lo escogimos porque ha demostrado atracción entre su público (adolescentes y jóvenes) y porque, como manual, ofrece los elementos necesarios para que cualquiera pueda jugarlo tan sólo leyéndolo. Son esos elementos los que buscamos emular en nuestro propio producto.

Las acotaciones y citas textuales corresponden a nuestra traducción del original en inglés.

Los resultados del análisis están estructurados según las unidades de análisis de Berelson: ítems, por asunto, por valores y pautas y finalmente añadimos otros elementos que encontramos útiles, por ejemplo, el estilo de escritura, el sistema de puntaje.

Advanced Dungeons and Dragons (AD&D)

Descripción

El juego está contenido en una caja amarilla de cartón de 51 cm. de largo, 31 cm. de ancho y 5 cm. de grosor. La portada muestra un dragón rojo arrojándose hacia el espectador. La contraportada presenta a unos adolescentes jugando alrededor de una mesa y tras ellos a sus personajes dibujados alrededor de una fogata en un bosque. Fue editado por la empresa Tactical Studies Rules (TSR) en Wisconsin, en 1996.

Ítems

1. *Manual del Jugador (Player's Handbook)*. Librillo de 32 páginas que contiene todas las reglas y las instrucciones para jugar. Aquí se encuentra el sistema de azar, el sistema de creación de los personajes y los conceptos básicos del juego. Consta de:

- Introducción.
- Personajes jugadores.
- Reglas.
- Reglas básicas.

- Expansión de las reglas.
 - Creación de un personaje.
 - Hechizos de Mago.
 - Hechizos de Clérigo.
2. *Guía del Amo del Calabozo (Dungeon Master Guide)*. Manual de 64 páginas destinado al Amo del Calabozo (director del juego), con instrucciones, sugerencias y reglas para dirigir una aventura. Tres aventuras prediseñadas con instrucciones detalladas para dirigir las en forma adecuada. Sugerencias al Amo para crear aventuras propias.
 - Sobre las aventuras.
 - La Tumba de Damara.
 - El Pueblo del Valle Libre.
 - El Fantasma de la Colina Tormentosa.
 - Bajo el Monte del Terror.
 - Más allá del Equipo Completo para Principiantes del Juego de AD&D, Versión Avanzada.
 3. *El Manual de Monstruos (Monstrous Manual)*. Manual de 32 páginas que lista antagonistas (criaturas monstruosas, razas malignas y villanos) y criaturas no jugadoras (casi siempre aliados potenciales).
 - 46 monstruos diferentes en orden alfabético.
 - Tipos de tesoros.
 - Lista de tesoros.
 4. *Mapa del Calabozo (Dungeon Map)*. Un mapa a escala de 53 x 80 cm. de los lugares en que se desarrolla la primera y la segunda aventuras.
 5. *Seis tarjetas de los héroes*. Personajes ya hechos para los que están pensadas las aventuras prediseñadas de la Guía del Amo del Calabozo. Facilitan el juego porque evitan el paso de preparación llamado ‘creación de los personajes’.

6. *Pantalla del Amo del Calabozo*. Un tríptico de cartón de 22 x 62 cm. destinado a mantener en secreto las tiradas de dados que realiza el Amo, los mapas con información oculta, las hojas de personajes antagonistas y cualquier otra información que no deben ver los demás jugadores. Trae, además, impresa en su interior la información básica y las reglas más usadas para auxiliar al Amo del Calabozo, con el objeto de que éste no consulte el manual de reglas constantemente.
7. Seis figuras de plástico. Representan a los personajes jugadores dentro del mapa. Corresponden a los personajes prediseñados.
8. Siete dados de 4, 6, 8, 10, 12, 20 y dado porcentual de diez caras.
9. *El libro de las Guaridas (Book of Lairs)*. Manual de 96 páginas que presenta 35 aventuras pequeñas (también llamadas encuentros) situadas en Los Reinos Olvidados, un mundo que pertenece al sistema de *AD&D*. En él se dan las instrucciones de cómo usar este libro.

Asunto

Dividimos el juego en 15 temas fundamentales, acompañados de las medidas en porcentaje del espacio destinado a cada asunto:

1. ¿Qué es un juego de rol? (Manual del Jugador, M. del J.) (0.4% del producto total).

Expresa lo que los autores del producto consideran que es un juego de rol, las diferencias que mantiene respecto de otros juegos y las premisas básicas de cómo se juega. Asimismo, es la introducción de todo el producto. Es un tema muy útil porque nos permite identificar los propósitos de los creadores y lo que resulta importante para ellos.

2. Personajes jugadores. Sus categorías y contabilizaciones (M. del J.) (0.9%).

¿Qué es un personaje jugador, cuáles son sus características y en qué clasificaciones se reparten? Los personajes jugadores son los personajes que desempeña o asume un jugador. Tienen ciertas habilidades básicas que les dan personalidad y determinan el

éxito o fracaso en cierto tipo de acciones, por ejemplo, la inteligencia. Existen cuatro categorías de personajes a escoger y dos razas, además de la humana. Las categorías, además de determinar la psicología de los personajes, buscan satisfacer todo tipo de gustos: personajes fuertes, inteligentes, ágiles, sensatos, simpáticos o resistentes.

3. Reglas básicas (M. del J.) (2.2%).

Las reglas más elementales con las que se puede empezar a jugar. Cómo tirar los dados (cuyos números determinan el éxito o fracaso de la acción), el manejo del tiempo dentro del juego y el concepto de turno (cada turno dura un minuto en el mundo de los personajes, en el mundo real, cada turno termina cuando todos los personajes jugadores y no jugadores han actuado), la medida del movimiento (cuántos metros pueden moverse los jugadores en cada turno y bajo qué circunstancias), la pelea (el orden de la batalla, las medidas para atacar y defenderse); cómo se mide el daño cuando funciona un ataque; los puntos de daño o la medida que se emplea para saber qué tan herido está un personaje (los personajes jugadores tienen mayores posibilidades de sobrevivir: al llegar a cero el personaje no jugador está muerto, un personaje jugador muere al recibir -10); los hechizos (los ataques con que cuentan magos y clérigos, dos de las clases de personajes jugadores); habilidades propias de los ladrones (otra de las clases); dinero, tesoros y objetos mágicos (las recompensas obtenidas por los héroes); equipo (las armas y los objetos necesarios a los personajes jugadores para vivir la aventura); niveles de los personajes y puntos de experiencia (las medidas que determinan la experiencia de los personajes jugadores y que, al llegar a cierto punto—nivel—reditúan en mayores poderes).

4. Expansión de reglas (M. del J.) (2.2%).

Las reglas avanzadas regulan acciones más complejas: cuando un personaje jugador desea hacer algo que no sea atacar, arrojar un hechizo, moverse o tomar un tesoro. La regla del Amo del Calabozo, que lo faculta para tomar cualquier decisión en bien de la diversión, aunque esto implique romper las reglas (se le pide, sin embargo, justicia y equidad). Reglas como las tiradas que involucren habilidades básicas, por ejemplo si el carisma del personaje bastó para que éste convenciera a la criatura de que no era

peligroso. El movimiento bajo condiciones poco comunes (nadando, escalando, cabalgando); la Sorpresa, que indica cómo pueden los personajes sorprender o emboscar a sus adversarios; los Peligros más comunes, además de morir en batalla (veneno y caídas); la Muerte (cómo mueren los personajes y qué se puede hacer una vez que han muerto: revivirlos o construir otro); Habilidades de Clérigo y de Ladrón; y un concepto interesante: la Alineación, que clasifica la moral de los personajes según dos elementos: la bondad y la ley. En el eje de la ley se hallan los legales, neutrales y caóticos. En el eje de la bondad se ubican los personajes buenos, neutrales y malvados. Una combinación de estos elementos arroja nueve alineaciones, pero los personajes jugadores sólo pueden ser tres de ellas: legales buenos, neutrales buenos y caóticos buenos. Las alineaciones de legales neutrales, neutrales, caóticos neutrales y especialmente las de legales malvados, neutrales malvados y caóticos malvados están prohibidas, se reservan para los monstruos y los villanos. Los ladrones, por su parte, no pueden ser legales. Se pondera la alineación de legal bueno, por ser la “alineación de los verdaderos héroes.”

5. Cómo hacer un personaje (M. del J.) (2.2%).

Los pasos, las instrucciones y los elementos necesarios para crear un personaje propio. Es necesario tirar los dados y elegir los resultados más altos para las habilidades básicas que queramos favorecer en nuestro personaje, escoger una raza y una clase para el personaje, tirar dados para obtener los puntos de daño —una medida de la resistencia del personaje a la muerte— y tirar los dados para determinar cuánto dinero y equipo tiene el personaje. Las características del personaje se obtienen por azar, pero por un azar dirigido. Por ejemplo, los puntos de daño dependen de la clase del personaje: menores si se trata de un mago, pues son los más débiles, mayores si se trata de un guerrero, pues son los más fuertes.

6. Hechizos de mago (M. del J.) (2.7%).

Los hechizos de mago se pueden clasificar en cuatro: ofensivos, como el Misil Mágico, energía que sale de los dedos del mago y daña a su adversario; defensivos, como el Escudo, que tiene todos los Misiles Mágicos arrojados hacia el mago; trucos

que le dan la ventaja, como Alargar-Reducir, que aumenta o reduce el cuerpo del mago u otro cuerpo en 50%, y hechizos que le permiten acceder a conocimientos ocultos, por ejemplo Clarividencia, que permite ver situaciones fuera del alcance de los ojos. Los grandes poderes del mago equilibran su escasa fuerza y resistencia física.

7. Hechizos de clérigo (M. del J.) (2.7%).

Los poderes del clérigo están muy cerca de los curanderos y médicos. Pueden, como los magos, tener acceso a conocimientos ocultos, como el Augurio, que les permite predecir el futuro; así como algunos hechizos ofensivos, pero su campo de poder se encuentra en la cura y la generación de enfermedades y maldiciones sobre el cuerpo de sus aliados o víctimas, así como el dominio de los muertos vivos. No dominan la magia en forma tan completa como los magos, así se equilibran sus poderes con su mayor fuerza y resistencia.

8. Cómo ser el Amo del Calabozo (Guía del Amo del Calabozo, G. del A.C.) (1.8%).

Qué es el Amo del Calabozo, cuáles son sus funciones y su objetivo en el juego: ayudar a los otros a ganar, pero de tal manera que todos se diviertan. Cómo ser un buen Amo del Calabozo: justicia, buena actuación, ayudas (elementos visuales que le ayuden a caracterizar a un personaje, lugar o situación), improvisación y preparación, que implica conocer muy bien la aventura, haberla leído al menos una vez.

9. Cómo dirigir aventuras (G. del A.C.) (0.9%).

El Amo del Calabozo dirige la historia, él conoce lo que ha sucedido y lo que está sucediendo. ¿Qué tipo de historias puede contar y cómo hacerlo? La Guía del Amo del Calabozo contiene tres aventuras para que el Amo las lleve a cabo con sus jugadores. Aquí, los autores explican las ayudas que dan al Amo para entender y dirigir estas aventuras: mensajes especiales hechos para ser leídos en voz alta a los jugadores, letreros en mayúsculas que le recuerdan al Amo que en ese punto de la historia él debe hacer preguntas, presentar a un monstruo o tomar una decisión, y la presentación en corto de los monstruos, con sólo sus características más útiles. El argumento de las tres aventuras, el ir y volver

de los jugadores, cómo repartir los puntos de experiencia y cómo utilizar el Pueblo (villa donde pueden comprar equipo, sanar enfermedades, revivir muertos y vender tesoros).

10. Aventuras prediseñadas (G. del A.C.) (21.9%).

Tres aventuras que llevan a los jugadores desde el nivel 1 a los niveles 4 o 5, según su suerte y su habilidad. Las aventuras contemplan todos los cursos de acción a seguir y le dan instrucciones precisas al Amo de cómo comportarse, qué decir y cómo presentar los elementos de cada aventura.

11. El Pueblo: la vida de los personajes entre una aventura y otra (G. del A.C.) (0.4%).

Los aventureros, nos dicen los autores, no pueden estar siempre en la aventura, deben tener un lugar dónde descansar, vender sus tesoros, comprar armas, curarse de las heridas o revivir, si han muerto. Un Pueblo seguro y pacífico es el lugar adecuado. En este producto, nos ofrecen un pueblo que ofrece todos estos servicios, a manera de supermercado: el mago que compra los objetos mágicos o informa para qué sirven, el clérigo que cura enfermedades y revive muertos, etcétera. Se explica al Amo del Calabozo cómo usar al Pueblo.

12. Cómo hacer aventuras propias (G. del A.C.) (3.6%).

Los autores animan al Amo del Calabozo a crear sus propias aventuras, usando los esquemas de las aventuras prediseñadas. Al finalizar el producto, los jugadores querrán ir más allá y el producto agotado ofrece a todos los hermanos mayores: la amplia gama de productos *AD&D*.

13. Monstruos. Tipos y contabilizaciones (Manual de Monstruos, M. de M.) (10.9%).

Aquí se encuentran los personajes no jugadores de todo tipo de alineación: los aliados potenciales, todos buenos; las bestias, que atacan por hambre o defensa, neutrales, y las criaturas monstruosas y malvadas, que hacen daño por placer, por órdenes o por odio. La descripción de las criaturas inteligentes viene acompañada con un comentario típico de las razas. Por ejemplo, los gnolls, especie de hombres hiena: “¡Humano rostizado para la cena! ¡Oye, chaparro, suelta esa espada antes de que te lastimes! Te desafío a luchar conmigo a mano limpia”. Los animales monstruosos y las razas malvadas merecen morir y todos vienen acom-

pañados por el puntaje de experiencia que obtienen los personajes jugadores al eliminarlos. Del mismo modo, las criaturas bondadosas no deben ser asesinadas y no se da un solo punto de experiencia por aniquilarlas.

14. Tesoros (M. de M.) (3.1%).

Los personajes no jugadores, especialmente los monstruos, guardan tesoros, botines que han arrebatado por medios sucios a razas humanoides. Cuando los héroes acaban con el monstruo, se apropian del tesoro robado por éste. Según el tipo de monstruo es el monto del tesoro.

15. Pequeñas aventuras o encuentros. Ideas para el Amo del Calabozo (Libro de las Guaridas) (42.4%).

Parecidas a las tres aventuras prehechas, se diferencian en que no son tan exhaustivas ni dan indicaciones tan precisas al Amo del Calabozo. Tan sólo perfilan la situación inicial, cómo se puede involucrar en ella a los personajes jugadores, los contrincantes, la trama y la recompensa, en líneas muy generales.

Valores

A continuación se enlistan los valores propuestos por el producto, acompañados de una cita que sirva como ejemplo.

- Imaginación: “Sobre todo, el juego de *AD&D* es de imaginación. Tú vas a ser el caballero de armadura brillante, o el noble y bondadoso hechicero”.
- Complejidad de los personajes: “En el juego de *AD&D*, se supone que los personajes son individuos, no solamente piezas de plástico”.
- Sencillez: “Para mantener el juego sencillo...” “Suena bastante simple, eh?” “Aquí no vas a encontrar reglas para hacer sillas, no es probable que los aventureros vayan a hacer eso en el juego de *AD&D*. Tampoco vas a encontrar reglas para afilar espadas. Los verdaderos caballeros necesitaban afilar sus espadas todo el tiempo, pero esto no es muy divertido. Por lo tanto no nos molestamos en tener reglas para eso en el juego de *AD&D*”.

- El crecimiento de los personajes: “Una de las cosas más interesantes y emocionantes acerca de los personajes es que isiguen creciendo! [...] Cada vez que juegas, tu personaje mejora y mejora”.
- Actuación: “Entre mejor finjas, más diversión tendrás al jugar”.
- Inteligencia: “Vencer monstruos y hacer cosas inteligentes ameritan puntos de experiencia”.
- Secreto: “Echaría a perder tu diversión el saberlo todo sobre los tesoros antes de tiempo, así que espera hasta que tu personaje encuentre un objeto mágico para averiguarlo”. “Siempre que un jugador con un personaje ladrón trata de utilizar una de estas habilidades, el Amo de Calabozo tira en secreto dados porcentuales y ve si el número obtenido es igual o menor al número de la tabla siguiente.” “¡Alto! ¿Eres el Amo del Calabozo? Este libro es para el AC solamente.” “(Al AC) No les reveles ninguna información secreta”.
- Conocimiento: “Los AC saben cómo se ve, se oye y huele el lugar. Los AC saben qué está escondido y qué está a plena vista, el libro de aventuras se los dice. El AC es el que dice a los jugadores lo que ven y oyen sus personajes”. “Ser un Amo del Calabozo es muy emocionante. También toma un mayor esfuerzo que ser sólo uno de los jugadores. Los Amos del Calabozo deben saber las reglas”.
- Justicia: “Los Amos del Calabozo siempre deben ser justos. Deben tomar sus decisiones pensando en lo que realmente está sucediendo, no en lo que ellos quieren que suceda”.
- Bondad: “La bondad consiste en si los monstruos o los personajes son egoístas o se interesan por otras personas”.
- Ley, o más bien organización: “La legalidad indica si los monstruos o los personajes son organizados y hacen planes, o si hacen las cosas al calor del momento, sin preocuparse por hacer planes.”
Bondad y ley mezcladas son “la alineación de los héroes verdaderos”.

Pautas

Los valores imaginación, complejidad de los personajes, sencillez, crecimiento de los personajes, actuación, inteligencia, secreto y conocimiento son tratados en forma positiva por su consistencia. Todos ellos son instrumentos para alcanzar un valor más elevado, el que le da su razón de ser al juego, su objetivo y su meta: la diversión. Ésta, al contrario de los otros valores, no necesita respaldarse con enunciados emotivos ni defenderse con explicaciones. Se da por hecho la estima que el lector tiene por la diversión y todo se hace en su nombre.

Los valores justicia, bondad y ley se aprueban por su moralidad, constituyen la actuación correcta por parte del Amo del Calabozo, en el primer caso, y por parte de los personajes jugadores en los tres valores. Aunque el primero también se justifica por el bien del valor sagrado: la diversión. Los jugadores no pueden divertirse si su Amo del Calabozo tiene favoritismos, es despota o incoherente. El valor justicia se refiere a la virtud primordial del Amo del Calabozo; las otras dos, bondad y ley, constituyen la conducta ideal de los personajes, de quienes se espera un comportamiento de ‘héroes’.

Elementos de utilidad

A continuación, incluimos algunos elementos de utilidad para la construcción de un juego de rol.

Conceptos

Los autores señalan a la imaginación y a la actuación como condiciones a los jugadores para lograr la mayor diversión: “Más que nada, el juego *AD&D* es de imaginación. Tú serás el caballero de brillante armadura o el noble y bondadoso hechicero. Es un juego de rol. Entre mejor seas actuando, más diversión tendrás con este juego”.

Observamos que los autores se esfuerzan por abstraer las características únicas del juego de rol, que lo hacen diferente a otro tipo de juegos, para poder mostrarlas a su público y ofrecerlas como los motivos para iniciarse. Parten del supuesto de que los futuros jugadores conocen bien los juegos de mesa y se interesarán por un juego novedoso:

No se parecen a cualquier otro tipo de juego que hayas jugado antes. [Los juegos de rol] tienen reglas, pero no como otros juegos. Las reglas pueden cambiarse o inventarse en el momento. [Los juegos de rol] no terminan como otros juegos. Nadie lleva un puntaje. Cada aventura les dice a los jugadores cómo ganarla. Algunas veces los jugadores ya saben cómo ganar. Otras, parte de la aventura se pasa averiguando qué se necesita hacer para ganar. [...] Ganar una aventura en el juego de rol no significa que el juego terminó. Los héroes valientes que ganaron la primera aventura siguen jugando otra. Todo lo que les sucedió en la primera aventura afectará lo que suceda en la siguiente. Por ejemplo, si un caballero encontró una espada mágica en su primera aventura, la conserva y puede usarla en la siguiente.

Amo del Calabozo

Al Director de Juego se le llama Amo del Calabozo. Tiene tres funciones: contar la historia, encarnar a los personajes no jugadores y decidir el resultado de las acciones con ayuda de las reglas. Incluso determina en gran medida la toma de decisiones de los personajes jugadores, ya que puede obligarlos a realizar algo a través de la historia, de la presión de los personajes no jugadores o de las mismas reglas.

El Amo del Calabozo tiene un rol especial completamente diferente de los otros jugadores... [cuando los personajes] intentan algo no significa que va a funcionar. Ahí es donde entra el Amo del Calabozo. Los Amos del Calabozo saben

cómo se ve, oye y huele el lugar. Los Amos del Calabozo saben lo que está escondido y lo que está a plena vista. El libro de aventuras se los dice. El Amo del Calabozo es quien dice a los jugadores lo que sus personajes oyen y ven.

Cuando los monstruos aparecen, el Amo del Calabozo los juega. El Amo del Calabozo habla por todos ellos, tal y como los otros jugadores hablan por sus personajes. El Amo del Calabozo decide qué hacen los monstruos inteligentes y lo que dicen.

El Amo del Calabozo también está a cargo de las reglas. Los Amos del Calabozo deciden qué sucede cada vez que los personajes intentan algo. Los Amos del Calabozo deciden si una acción tiene éxito o fracasa, o si algo extraño sucede. Las reglas de este libro están ahí para ayudar al Amo del Calabozo.

Si se presta atención a esta definición, se conoce que el Amo del Calabozo, al serlo todo, es también el instrumento de los creadores del manual para que las aventuras que pensaron para los jugadores resulten como lo tenían planeado. *El libro de aventuras* se los dice: “Las reglas de este libro están ahí para ayudar al Amo del Calabozo”.

Este manual nos ofrece una manera de introducir a los novatos muy efectiva: centrar toda la atención en el Amo del Calabozo, director de juego o como se le bautice. Casi 70% del material está dirigido de forma explícita al Amo del Calabozo y se insiste en la conveniencia de que éste se familiarice con el resto. Se sigue su proceso paso a paso y se le dedica todo un manual. Se le dan numerosos consejos y se le dan aventuras prehechas. ¿Por qué? Porque de él depende el éxito del juego.

El Amo dirige, expresa, hace suya la esencia del juego. Si no es un buen Amo, ni siquiera el juego de rol más divertido puede ser medianamente pasable y un juego de rol mediano puede ser explotado a todo su potencial con un buen Amo del Calabozo. La importancia de éste es fundamental.

Personajes

El juego ofrece cuatro categorías o “clases” de personajes para escoger a las que se suman otros dos tipos o “razas”. Entre las clases se encuentran:

- Guerreros. Son grandes y fuertes. Son los mejores con la espada. Tienden a luchar primero y a pensar después.
- Magos. Son inteligentes pero no muy fuertes. Arrojan hechizos poderosos e ingeniosos. Piensan primero antes de pelear.
- Ladrones. Son rápidos y ágiles. Son buenos para andar furtivamente. Pueden encontrar trampas y abrir cerraduras.
- Clérigos. Son resistentes y valientes. Curan y protegen con sus hechizos. Son los segundos mejores en la batalla, después de los guerreros.

Entre las razas (los humanos no se definen ni tienen alguna característica que los determine):

Elfos. Los elfos son delgados y gráciles, son criaturas de apariencia fina con voces melódicas. [...] Los elfos aparentan con frecuencia ser ligeros de espíritu o infantiles, cantan y bailan a menos que algo importante esté sucediendo. Los humanos los encuentran distantes y altivos, pero cualquier elfo trata a sus amigos como iguales [...]

Enanos. Los enanos tienen ojos oscuros, mejillas coloradas y tienden a ser gruñones y serios [...] Son muy tercos y adoran el oro y las joyas [...] Son poderosos guerreros, resistentes a la magia.

Además, todos los personajes poseen las mismas seis habilidades básicas que les permiten manifestarse al actuar. El jugador debe privilegiar algunas características sobre otras para construir su personaje; nos advierten que todas son útiles y que por ello la construcción es difícil:

- Fuerza. “Puro poder físico [...]”
- Destreza. “Es el balance y la coordinación del personaje [...]”

- Constitución. “Es la medida de la dureza y la resistencia del personaje [...]”
- Inteligencia. “Refleja cuánto sabe el personaje [...]”
- Sabiduría. “Es el sentido común del personaje [...]”
- Carisma. “Es la habilidad de liderazgo del personaje, atractivo y la habilidad de convencer a otros para que hagan lo que él quiere [...]”

Es fácil determinar qué habilidad básica representa cada clase y raza: guerreros–fuerza, magos–inteligencia, ladrones–destreza, clérigos–sabiduría, elfos–carisma, enanos–constitución. El equipo de personajes prehechos presentados en tarjetas está formado por seis representantes de cada clase y raza. Si forman un equipo unido en una misma aventura, reúnen las habilidades que deben tener los héroes poderosos, el rompecabezas perfecto, donde las debilidades de uno se complementan con los poderes de otro. De ahí que se anime al trabajo en equipo y a las metas conjuntas. Dentro del discurso del juego resulta nula la posibilidad de rencillas o de separaciones entre los héroes, no así dentro de las posibilidades que proporciona el juego.

Ambiente

A pesar de que el juego de *AD&D* es un producto que nació directamente de un libro, *El señor de los anillos*, de Tolkien, y de que sus monstruos y situaciones de juego están basados en casi todas las mitologías antiguas, en el producto como tal no aparecen citas, ni referencias, ni mención alguna de que sus creadores se basaron en ellos.

Una de las razones es que el ambiente en el que se desarrollan las aventuras no está descrito a profundidad. Es un mundo etéreo, con clima británico si juzgamos por las ilustraciones y algunas descripciones: “la niebla”, “las colinas tormentosas”, “el verde bosque”. Sus pobladores visten al estilo medieval y usan expresiones algo arcaicas y grandilocuentes: “¡Tened cuidado! Heroicas hazañas os esperan”. Un mundo “con caballeros, dragones y magia”. Éstas son las únicas referencias que se hacen al ambiente en el que se desarrolla el juego. Una simple mezcla de

elementos aparentemente occidentales–medievales, y algunas creencias encarnadas en monstruos y magia hechas realidad. Los héroes (personajes) de este mundo saltan de aventura en aventura derrotando villanos, librando al mundo de criaturas monstruosas y obteniendo tesoros fabulosos.

La otra razón es que el universo de productos de *AD&D* es vasto y autocontenido. En este producto (pensado por sus productores para introducir a los novatos al juego de rol y, más específicamente, al juego de rol *AD&D*), existen 23 referencias a otros productos de la colección, desde el anuncio más explícito:

Para usar el Libro de las Guaridas de Los Reinos Olvidados al máximo, necesitarás el Equipo de Campaña de Los Reinos Olvidados, que describe en detalle el mundo de Toril y el continente de Faerûn, y el Compendio de Monstruos Segunda Edición ® Apéndices de Los Reinos Olvidados (número de stock 2104, MC3 y número de stock 2125, MC11)...

Hasta el más “velado”: “Los términos estándar que se usan a lo largo del texto de este producto se definen en el glosario de El Manual del Jugador Segunda Edición de *AD&D*. Todo Amo del Calabozo debería familiarizarse con estos términos”.

El Equipo de *AD&D* para Principiantes es la versión más sencilla del *AD&D* y sólo da una pequeña muestra de poderes y niveles. Por ejemplo, el Manual del Jugador del *AD&D* Avanzado tiene las tablas para avanzar hasta nivel 20. El equipo para principiantes sólo trae las tablas hasta el nivel cinco. En otras palabras, es sólo una pequeña probada del verdadero manual (el conjunto de manuales de la versión original Avanzada son varios cientos de páginas), que anuncia constantemente que “si quieres más”, “si quieres hacer más”, “si deseas conocer más”, “si te interesó (tal cosa)”... compres otros manuales y libros. Es decir, el producto es una estrategia mercadológica para interesar al jugador novato en la amplia gama de productos de la TSR, empresa dueña del *AD&D*. Eso explica en parte el porqué de la ausencia de referencias a otros productos o libros.

Estilo

El estilo en el que está escrito este producto es claro, sencillo, reiterativo y directo. Se utiliza un ‘nosotros’ que se dirigen a un ‘tú’ en todo momento.

El producto se asemeja en ocasiones a las instrucciones típicas de cualquier juego. Por lo tanto, se incluyen instrucciones claras y específicas: “El juego viene con seis personajes ya hechos en tarjetas. Sácalas y míralas ahora[...] Este juego viene con algunos dados de forma chistosa [...] Tómate un segundo para mirarlos”.

Se consideran dos tipos de lectores: uno, el jugador, que sólo consulta el manual del jugador para crear su personaje y tener una vaga noción de las reglas y el otro, el más importante, el Amo del Calabozo (director del juego). Éste debe conocer y casi memorizar todas las reglas y el armado de los personajes, es decir, los contenidos del Manual del Jugador, porque el Amo es quien controla el proceso de creación de personajes y dirige las aventuras. Los demás manuales están dirigidos al Amo del Calabozo. El Manual de Monstruos le sirve para seleccionar los monstruos a utilizar en una aventura y para enseñar su apariencia a los jugadores. El Libro de las Guaridas son aventuras para ser dirigidas por el Amo y, especialmente, la Guía del Amo del Calabozo, un manual exclusivo para el Amo, con una prohibición explícita para que cualquier otro jugador lo hojee siquiera: “¡Alto! ¿Eres el AC? Sólo el Amo del Calabozo debe leer esto”. Los manuales proporcionan gran auxilio al Amo principiante para que aprenda a dirigir, esto incluye las aventuras detalladas para que el Amo las lea y las dirija. Por esta razón, los demás jugadores deben mantenerse aparte, pues conocerían la historia que se les va a presentar y el juego perdería su encanto.

El enlace entre producto y jugadores es el Amo del Calabozo. Los realizadores lo saben y se comunican de manera indirecta con los demás jugadores: “¡Felicita a tus jugadores!” “No permitas que tus jugadores [...]” “Dile a tus jugadores [...]” “Los jugadores no pueden [...]”

Debido al estilo tan simple con el que están redactados los manuales, se toman pocos recursos para subrayar algún aspecto. Signos de admiración: “¡Un Armor Class de 1 es fantástico!”, preguntas directas: “Bastante fácil, ¿no?”; adjetivos: “emocionante”, “fantástico”, “divertido”; cursivas: “*Los jugadores pueden intentar hacer cualquier cosa que las personas reales podrían hacer si estuvieran allí. ¡Cualquier cosa!*”, y ponderaciones directas: “Ser un Amo del Calabozo es muy emocionante”.

¿En qué se insiste con estos métodos? Principalmente en cinco aspectos:

- El juego es fácil de entender, de jugar, de aprender.
- El Amo del Calabozo es la figura más importante y el rol más divertido.
- Es importante ser un buen Amo del Calabozo (quien hace las aventuras divertidas y retribuye emocionalmente a sus jugadores).
- El juego de rol de *AD&D* es único, original y muy divertido. “¡Acabas de entrar a un mundo de aventura y emoción! Acabas de entrar al mundo de los juegos de rol de fantasía” (Párrafo inicial del producto). Para ello, se resaltan constantemente las diferencias entre el *AD&D* y otro tipo de juegos.
- Las aventuras son un desafío para el valor y la inteligencia de los personajes.

¿Buscan tus héroes fama y aventura? ¿Están listos para luchar contra el mal con espadas, hechizos y astucia? ¿Son lo suficientemente valientes para enfrentar terrores desconocidos? Si así es, entonces bienvenidos a...

Conque, ¿están listos para avanzar a la siguiente aventura [...]? ¿Alguna vez quisiste pasar una noche en una casa embrujada? ¿Quieres saber lo que sería conocer a un fantasma? Bueno, ¡la perdición se cierne cada vez más con cada hora que tus héroes pasan en la vieja casa de la Colina Tormentosa! ¿Son lo suficientemente valientes para lograr sobrevivir toda la noche? ¿O serán las nuevas víctimas del fantasma?

Los ejemplos

Las ideas, reglas y conceptos para hacer más asequible el ambiente tienen sus debidos ejemplos. Contabilizamos 50 ejemplos en el producto, lo que significa que tienen una importancia vital. Se ejemplifica con situaciones dentro del juego, que a la vez dan una idea de las posibilidades que da el mismo.

Trent dice que su ladrón, Slinker, va a intentar saltar a través de una pequeña ventana situada a seis metros de él mientras se encuentra cegado. El Amo del Calabozo decide que ésta es una situación imposible y le dice a Trent que Slinker cae al piso, sin atinarle en lo absoluto a la ventana.

Premios y castigos en puntaje

No basta, al parecer, con prohibir una situación o premiarla con base en el estilo: “¡Magnífico!” “No lo hagas”. Debido a la flexibilidad del mismo juego, donde los jugadores pueden cambiar o anular momentánea o permanentemente cualquier regla y donde el jugar rol permite todo tipo de interacción y, por ende, una infinita gama de posibilidades de acción, los creadores pierden un tanto el control sobre las decisiones que puedan tomar los jugadores en un momento dado. Para ello están los premios y castigos expresados en puntaje. Veamos un ejemplo de Premio:

¡¡¡¡¡IMPORTANTE! Alimenta a la criatura. Él [monstruo] está atrapado aquí con el objeto de cuidar el tesoro de Quebrantahuesos. Está hambriento y sólo quiere comida. Si algún héroe le arroja raciones, él [monstruo] ignora a los personajes jugadores para comerse las raciones. Di a tus jugadores que han ganado 50 puntos de experiencia cada uno por inteligentes.

Y ahora, un ejemplo de Castigo:

Si los héroes matan a Klaus, el fantasma de Gunter se aparece y ríe malévolamente mientras levanta su mano en direc-

ción de la puerta. En voz de Gunter, diles a todos los héroes: 'Pueden irse. No los necesito más.' Lee lo siguiente a los héroes que escapan:

LEE EN VOZ ALTA. El sendero que conduce a la casa desaparece en la misma niebla que los condujo hasta aquí. Mientras la atraviesan, la tormenta termina gradualmente y entonces la niebla se desvanece. La suave luz de la luna llena el cielo, pero no es tranquilizadora. En sus corazones ustedes saben que han permitido que algo terriblemente malo suceda. La vida nunca volverá a ser la misma para ustedes otra vez.

Por matar injustamente a Klaus, un hombre inocente, y entregarlo a Gunter, los héroes enfrentan algunos castigos. El personaje clérigo no puede arrojar hechizos o ahuyentar a los no muertos. Para todos los héroes, incluyendo el clérigo, las pociones de curación, pociones y pergaminos mágicos ya no funcionan. Los dioses están muy enojados con los héroes.

El sistema numérico o puntaje

Las descripciones y aseveraciones se apoyan con las contabilizaciones. Por ejemplo, en este manual los enanos son por naturaleza tercios y muy resistentes a la fatiga (herencia de Tolkien). En las tablas se expresan menores números de Carisma y mayores de Constitución para esta raza. De esta manera, no se dan casos de enanos más simpáticos que los elfos ni más débiles que los hechiceros. (Aunque las reglas están diseñadas de tal modo que si un jugador se empeña puede tener su enano débil; sin embargo, sería desperdiciar ventajas que otorga el juego y, en nuestra experiencia, nunca hemos visto casos así).

Así, a pesar de la gran flexibilidad, la estructura interna del juego no se tambalea.

En resumen, la utilización del análisis de contenido para descubrir —a través de la cuantificación— los elementos que hacen del *AD&D* el juego más famoso y vendido, pero también queríamos descubrir elementos prescindibles para nuestros propósitos pedagógicos y, sobre todo, elementos contrarios al discurso que pensamos construir, para no imitarlos inconscientemente. Como producto del análisis encontramos 13 aspectos rescatables

del *AD&D*. Primero, de los que tienen relación con la forma se detectó que:

- Muestra una presentación llamativa de tonos contrastantes que promete acción y aventura.
- La proporción de las ilustraciones en el producto (36%) es grata a la vista y ayuda a clarificar las imágenes sobre conceptos clave. Proporciones parecidas en otros juegos nos hacen concluir que las ilustraciones en un manual deben representar por lo menos 30% del conjunto.
- Mapas y representaciones tangibles de los personajes como ayudas para realizar la transición desde los familiares juegos de mesa satisfactoriamente).
- Un estilo de redacción claro, sencillo y directo.
- El uso frecuente de los ejemplos, que deben ilustrar situaciones dentro del juego y dar idea de las posibilidades del juego de rol.
- Personajes prediseñados que faciliten el juego y constituyan una sugerencia para la construcción de personajes propios.
- Bautizar al director de juego con un nombre distinto, que dé idea de la función que realiza y de su importancia.

Por su parte, en cuanto al contenido, encontramos:

- Los valores imaginación, actuación, inteligencia, conocimiento y bondad.
- Una mitología de base o un cuerpo de mitos que dan consistencia al juego y proporciona a los jugadores un entorno alegórico con posibilidades casi infinitas.
- Dirigir los esfuerzos al director de juego, a través de consejos y una buena porción del producto: cómo se construye una historia, cómo se dirige un juego de rol y qué características debe poner en juego un director.
- El valor profundo de “crecimiento de los personajes” es en realidad el poder que el juego de rol promete a sus jugadores. *Poder–querer, poder–saber y poder–hacer* cosas decisivas en un entorno alegórico donde las consecuencias son casi inmediatas. El jugador experimenta la satisfacción por el hecho de

que entre más acciones se realizan, más se incrementa ese poder sobre el entorno.

Por último, en relación con la dinámica de juego, encontramos:

- Habilidades básicas que permitan al jugador construir su personaje según su propia concepción de cómo debe ser un protagonista.
- Elaboración de las reglas y sistema de cuantificación como soporte técnico de los elementos centrales, como el equilibrio de poderes del personaje y el balance entre personajes, la posibilidad del personaje para seguir progresando o incrementando su poder, etcétera.

Sin embargo, nuestro análisis arrojó cuatro aspectos negativos que evitaremos repetir:

- Uso de dados difíciles de conseguir para quien no juega rol.
- División de los personajes en “clases” que determinan habilidades, debilidades y hasta la personalidad, e impiden innovaciones, como un ladrón que sepa hechizos, por ejemplo. Esta rigidez crea un determinismo social y racial que nos parece inaceptable.
- Monstruos o criaturas irremediabilmente malvadas que los personajes tengan obligado matar, lo que crea un latente determinismo racial. El maniqueísmo entre los personajes héroes y los antagonistas oscuros ayuda a ese entorno alegórico necesario para la catarsis; pero asimismo dota al discurso de protagonistas que matan con toda justificación y sin vacilaciones morales, para luego rapiñar los cuerpos de los monstruos y apropiarse de los tesoros como bandidos y no como héroes. Todo jugador de *AD&D* sabe que una regla no escrita es la de registrar el cuerpo de los monstruos caídos, pues es ahí donde el Amo del Calabozo ha colocado “premios”, como dinero y artilugios mágicos, para sus jugadores. Una de las razones por las que el *AD&D* otorga puntos de experiencia al matar monstruos es que desciende directamente de los

juegos de estrategia donde lo importante es ganar batallas. Además, esto facilita la cuantificación de los personajes en “niveles”. El poder de los monstruos que se incluyen en las aventuras determina el nivel que los personajes deben poseer para enfrentarse a ellos (cada aventura indica, por ejemplo: “para personajes que entre todos reúnan nivel 18”).

- Más de 60% del producto está dedicado a las aventuras propuestas por los autores y sólo 3.6% se destina a alentar al jugador a crear las suyas. Las cuestiones de mercado hacen que esto tenga una razón obvia (hay miles de productos de la TSR que proporcionan aventuras y nuevos entornos donde situarlas), pero esto aniquila la creatividad de los jugadores para la generación de historias propias. Creemos aceptable la propuesta de nuevas aventuras sólo cuando éstas sean diseñadas con el propósito de generar respuesta en los jugadores hacia estrategias que fomenten habilidades de pensamiento o nuevos conocimientos.

Análisis comparativo entre dos juegos de rol

Escogimos otros dos juegos de rol para un análisis más somero. Ambos juegos tienen o tuvieron un éxito rotundo, son más elaborados en la presentación de su ambiente que la versión de *AD&D* que tomamos para nuestro análisis y tienen elementos de interés para nuestro propósito. El primero se llama *Shadowrun*, juego creado a finales de los ochenta (el *AD&D* fue creado a finales de los setenta, aunque la versión para principiantes analizada es de 1996) y la versión tomada para el análisis es una traducción española de 1994.

Como es un juego de rol, *Shadowrun* es muy parecido a *AD&D*, con los mismos conceptos, mecánica de juego y procedimientos, pero, publicado unos quince años después que el *AD&D*, cubre algunos aspectos que el padre de los juegos de rol ignoró, o innova en ciertos elementos propios del *AD&D* con los que “algunos jugadores expertos” estaban inconformes (suponemos que los autores se aluden a sí mismos).

Shadowrun

Descripción

Es un libro tamaño carta en edición de lujo de 290 páginas, portada a color. Presenta un subtítulo en la parte inferior que dice “Manual del Jugador”. Más abajo, en un cintillo, aparece la leyenda Segunda Versión. En la esquina superior izquierda aparece en diagonal 2ª Versión corregida. La ilustración de la portada representa a un grupo de tres *shadowrunners* o personajes jugadores, uno de ellos conecta su cráneo a una terminal de cómputo, mientras los otros dos lo cubren del fuego cruzado que mantienen tres individuos situados tras un auto. El logotipo mezcla elementos de ornamentos celtas y aztecas, así como referencias a la simbología medieval (un pergamino) y cibernética (un patrón de circuitos sobre el pergamino). Incluye también el dibujo de una calavera de un animal desconocido con cuernos de carnero y aspecto feroz. Fue editado por Juegos de Rol Zinco, España, 1994.

El juego se sitúa en un ambiente de ciencia ficción *cyberpunk*, en el año 2053, donde las predicciones de la literatura *cyberpunk* se han hecho realidad: sobrepoblación, excesiva violencia, anarquía, ciudades oscuras y sucias, catástrofe ecológica, gobiernos débiles y corporaciones dotadas de poder político, económico y bélico, personajes con filosofía *punk* (el mundo es terrible, uno debe ser igualmente terrible para la supervivencia), etcétera. Con el pretexto de extrañas mutaciones producto de un regreso de la magia al mundo, los jugadores pueden elegir elfos o enanos, así como trolls y orcos (que en *AD&D* son malos por naturaleza y en *Shadowrun* son víctimas de una terrible discriminación y odio raciales).

Ítems

Cada ítem es un capítulo que aborda temas distintos: los cuatro primeros incluyen la introducción y la descripción del ambiente, del quinto al séptimo se explican las reglas básicas, el octavo detalla el tipo de personajes que el jugador puede escoger, los capítulos nueve al 13 explican reglas específicas, el capítulo 14 detalla

los aliados potenciales y el 15 muestra los antagonistas. El apartado número 16 lista los objetos que el personaje puede adquirir, mientras que el 17 es la descripción de un escenario para situar aventuras: Seattle en el siglo XXI. El capítulo 18 son aclaraciones sobre las reglas contenidas en manuales anteriores.

1. “Bienvenido a las sombras” (Introducción a la segunda edición).
2. “El año es 2053” (Introducción al sistema. Definiciones: qué es un juego de rol, etcétera).
3. “*Plus ça change*” (Historia situada en el mundo de *Shadowrun*. Funciona como descripción del ambiente e introducción a las posibilidades del juego).
4. “Y así es como ocurrió...” (La historia desde el año 1999 hasta la fecha en que se desarrolla el juego, 2053. Es la explicación del ambiente, de cómo y por qué el mundo cambió tanto, qué factores sucedieron para su actual configuración).
5. “Conceptos de juego” (La definición de la terminología usada en el sistema de azar y en todo el sistema).
6. “Metahumanidad” (Presentación y descripción de las razas disponibles para el jugador: elfos, orcos, trolls y enanos).
7. “Creación de personajes” (Las reglas y los pasos a seguir para construir un personaje jugador y personajes no jugadores controlados por el Director de juego).
8. “Arquetipos” (Galería de personajes. Funcionan como ejemplos para crear personajes, categorías bajo las cuales crear a un personaje, o personajes prediseñados para escoger y ahorrar tiempo, sobre todo al Director de juego).
9. “Habilidades” (La lista de habilidades que pueden poseer los personajes jugadores y no jugadores).
10. “Combate” (Reglas específicas para situaciones de confrontación violenta).
11. “Magia” (Reglas específicas para situaciones donde se usa la magia).
12. “La matriz” (Reglas específicas para situaciones dentro de la matriz. Descendiente de Internet, la matriz es la red cibernética mundial, los usuarios se mueven dentro de ella a través de impulsos neuronales, un dispositivo conectado al sistema

- nervioso del usuario permite las sensaciones, lo que hace posible el combate y la muerte real del *tecnomante* o *hacker*).
13. “Entre bastidores” (Reglas que cubren los demás aspectos de la vida del personaje).
 14. “Contactos” (Las categorías y características de los personajes no jugadores que ayudan a los personajes jugadores).
 15. “Bichos” (Las categorías y características de las criaturas mutantes peligrosas; el equivalente de los monstruos del *AD&D*).
 16. “Equipo” (La lista de los materiales y elementos necesarios a los personajes para llevar a cabo un *shadowrun* —una incursión que generalmente desafía el poder de las corporaciones— y sobrevivir).
 17. “Seattle” (Una descripción más exhaustiva de una parte del escenario, con mapas y datos muy específicos).
 18. “La segunda edición”. Notas a los suplementos (La justificación de una segunda versión de *Shadowrun* que actualiza algunas reglas, explica con más detalle otras y absorbe algunos manuales pequeños; algunas notas transitorias: qué reglas han quedado obsoletas, qué otras de manuales complementarios permanecen iguales, etcétera).

Asunto

1. Introducción al mundo y al juego de rol (1.5% del producto total).
2. Descripción del ambiente (5%).
3. Conceptos del juego y sistema de azar (1.2%).
4. Creación de personajes (11.4%).
5. Reglas (42.2%).
 - Habilidades.
 - Combate.
 - Magia.
 - Matriz.
 - Otras reglas (interacción social, colocando el botón, estilos de vida, muerte, creación de sistemas en la matriz, etcétera).

6. Contactos (4.3%).
7. Bichos (11.5%).
8. Equipo (8.7%).
9. Descripción del escenario (5.5%).
10. Notas de la segunda edición (2.5%).

Valores

Para evidenciar su procedencia, transcribimos citas textuales como ejemplos de cada valor reseñado.

Dividimos los valores en dos, según su pertinencia dentro o fuera del ambiente de juego. Los valores de adentro son los que el juego pondera como la conducta deseada en los personajes, según el ambiente que proponen. Los valores de afuera son los que apelan a la conducta del jugador. A su vez, dividimos los valores en positivos (ponderados como deseables) o negativos (señalados como indeseables por los autores).

En cuanto a los valores de adentro encontramos los siguientes ejemplos. Hay que señalar que el primer párrafo del manual condensa casi todos los valores enunciados a continuación:

El mundo de *Shadowrun*, conocido como el Sexto Mundo por los habitantes de esta nueva era, es un lugar de magia y alta tecnología, un paisaje de misterio y peligro, un laberinto donde pueden hallarse los más nobles sentimientos y las más viles maquinaciones. Los personajes de los jugadores son los individuos que han decidido vivir al límite, en la punta más afilada de la aventura entre las sombras de este mundo. Bienvenidos (p.10).

- Positivos:
 - Conocimiento–información.
“Los contactos son vitales en *Shadowrun*. Se trata de las personas que el personaje conoce que pueden proporcionarle información importante para su trabajo, sea este legal o no. Los contactos son los proveedores de uno de los lujos más vitales que existen en la década de los 50:

la información. ¿Necesitas saber quién está haciendo qué para quién? Pregúntaselo a uno de tus contactos” (p.43). “... llevándote lo único que tiene valor en estos tiempos: la información” (p.9).

- Desconfianza.
“Dejemos bien clara una cosa. Soy un independiente. Ya no trabajo para ellos. No me importa lo que hayas oído acerca del escarmiento que hubo en la Aztecnología el mes pasado. No fui yo. Soy un profesional. Sólo los aficionados hacen tanto ruido. Además, nadie me vio [Antiguo agente de la corporación]” (p.55).
- Violencia.
“Nacido para la megaplex, se trata de un individuo tan duro como sus huesos de aleación de acero y más peligroso que una bañera llena de cristales rotos. Sus cibermplantes corporales son algo más que armas o herramientas para él; son su estilo, su insignia de identificación con la vida de alta tecnología de la ciudad. El cuerpo de un samurai callejero está cubierto de acero cromado, y él está muy orgulloso de ello. Guardaespaldas o matón, asesino de alquiler o soldado de las calles, el samurai callejero es el león de la megaplex, el cazador que acecha en las sombras” (p.65).
- Prudencia.
“Bajábamos las dunas a toda velocidad cuando el panzer de Oldfield levantó los faldones. El muy imbécil creyó que ya no estábamos a tiro de los misiles antivehículo enemigos... esa estupidez la pagó muy cara [Ciberpiloto]” (p.59).
- Marginalidad.
“Aquéllos que aceptaban su soberanía eran protegidos; los marginados, los disidentes y los rebeldes fueron explotados y perseguidos, como siempre ha sucedido en la relación entre débiles y poderosos” (p.8)
- Aventura.
“El mundo de la década de los 2050 es un lugar emocionante y peligroso, lleno de oportunidades para la aventura” (p.195).

- Hermetismo.
 “Harías bien en olvidar tus preguntas acerca de por qué dejé mi anterior empleo. No satisfaceré tu curiosidad. Pregúntale a mi antiguo jefe si quieres saberlo. Pero no compliquemos un acuerdo beneficioso para ambas partes hablando de tales menudencias [Antigua hechicera a sueldo]” (p.67).
- Peligro.
 “El mundo de la década de los 2050 es un lugar emocionante y peligroso, lleno de oportunidades para la aventura” (p.195).
 “Una aventura realmente terrorífica puede premiarse con de 6 a 8 puntos o más, ipero para esto tendrá que haberse luchado ferozmente, haber superado peligros, haber topado con peligrosísimos adversarios y haber desenredado una misteriosa trama de misterios y conspiraciones hasta haber conseguido cumplir con los objetivos iniciales!” (p.199).
- Poder.
 “Cuando una megacorporación quiere que se haga algo en lo que no quiere ensuciarse las manos, lo que necesita es un *Shadowrun* y por ello acude a los *Shadowrunners*, los únicos que saben hacerlo como es debido” (p.9).
 “O quizás seas un Samurai Callejero, un combatiente a sueldo cuyas habilidades y reflejos te convierten en el depredador urbano definitivo. O quizás seas un Mago, alguien con el antiguo don, con la capacidad de empuñar y emplear a tu antojo las energías místicas que ahora envuelven la Tierra.
 Y esto es exactamente el tipo de potencia ofensiva que vas a necesitar si te contratan para llevar a cabo un *Shadowrun*...” (p.10).

- Negativos:
 - Racismo.

“Como se describe en las páginas 34 a 38, todos ellos son seres humanos, al menos según los expertos en genética. Los racistas no lo ven de la misma manera” (p.40).

Existen otros valores, manejados en un plano diferente: el del jugador. La dimensión afuera del ambiente o del mundo.

Por su parte, en los valores de afuera, encontramos:

- Positivos:
 - Complejidad de los personajes.

“[...] el personaje tendrá la personalidad que el jugador desee proporcionarle. Sin esta personalidad, el personaje será simplemente un montón de números en un papel. Sin embargo, cuanto más detalles aportes de la personalidad de tu personaje, más creíble será ese personaje; si dedicas un poco de esfuerzo a crear la personalidad de tu personaje, éste puede llegar a cobrar vida y ser alguien memorable” (p.40).

“Para conseguir sacar el máximo partido de *Shadowrun*, los jugadores deben interpretar a sus personajes y darles una vida propia. Recuerda: un personaje sin una identidad única es tan sólo una colección de números en un papel” (p.47).

“Como Director de juego debes animar a los jugadores a escribir la historia de sus personajes, incluyendo el trasfondo familiar, de amigos y profesiones o actividades anteriores. El Director de juego puede profundizar en estas historias para desarrollar aventuras que puedan involucrar a todos y cada uno de los jugadores” (p.195).
 - Flexibilidad (del Director de Juego).

“¡Sé flexible! Se supone que el juego tiene que ser divertido, no un concurso de aplicación de métodos” (p.199).

- Control (del Director de Juego).
“¡Manténte alerta! Como Director de juego tienes que tener presentes muchas cosas. Escucha lo que dicen los jugadores. Lleva un registro de la situación de cada PNJ [personaje no jugador], de sus planes y demás. Toma nota en una libreta de todos los datos que necesites recordar acerca del desarrollo de la aventura, a medida que ésta va transcurriendo” (p.195).
- Conocimiento (del Director de Juego).
“¡Ten las reglas controladas! El Director de juego debe estar familiarizado con la totalidad del juego. Esto no significa memorizar por completo las reglas del manual, pero sí debe estar lo suficientemente familiarizado con el reglamento como para poder encontrar en él rápidamente una regla concreta o ciertas reglas en general cuando las necesite. El Director de juego también debe tener un buen conocimiento de los sistemas de juego básicos” (p.195).
- Justicia (del Director de Juego).
“Sigue las reglas. Si el Director de juego o los jugadores odian algo de lo que está aquí escrito, el Director de juego tiene completa libertad para cambiarlo, con el acuerdo del grupo de jugadores. Simplemente deberá asegurarse de que todo el mundo sabe cómo queda modificada la regla no deseada. Recuerda que como Director de juego sabes mucho más acerca de lo que está pasando que lo que saben los PNJ. El Director de juego conoce las habilidades de los personajes de los jugadores, sus armas, sus hechizos, etc., pero los PNJ no tienen acceso a esa información. Sería injusto (e irreal) permitir que los PNJ compartieran esta información con el Director de juego e hicieran planes basándose en estos conocimientos” (p.195).
“¡Échales una mano si la necesitan! ¿Cómo puede un Director de juego darles duro y echarles una mano a los personajes si la necesitan a la vez? Un Director de juego

puede liquidar a cualquier personaje en cualquier momento si decide hacerlo. Puede exponer a los jugadores a grandes riesgos hasta que la suerte les abandone y fallen un chequeo. Pero sólo un matón barato hace eso, no los buenos Directores de juego. Los Directores de juego que miden su éxito por el número de hojas de personaje tiradas a la papelera se encuentran pronto sin jugadores. Es mejor ponérselo demasiado fácil a los personajes antes que demasiado difícil [...] Si los villanos de cualquier historia de ficción fueran tan inteligentes como para eliminar a la primera oportunidad a los héroes, entonces todas las películas de aventuras se acabarían transcurridos los primeros 10 minutos” (p.195).

- Dificultad.

“(Nunca dijimos que fuera cosa fácil)” (p.68).

“Huau. ¿Complicado, eh? Bienvenido otra vez a *Shadowrun*” (p.150)

“¡Dales duro! Mete en buenos jaleos a los personajes. ¡Si no sudan sangre para ganárselo, no se merecen ni un punto de Karma! Dos chorizos armados con bates de beisbol no serán la única guardia de seguridad que tendrá el centro de cálculo de la corporación; el Yakuza [mafioso japonés] local no tendrá su principal base de datos en un ordenador casero” (p.195).

- Flexibilidad (del sistema).

“Si los jugadores y el Director de juego no están de acuerdo en la forma en que funciona alguna regla en particular, o más importante todavía, si no les convence el resultado que provoca su aplicación, son totalmente libres de cambiarla. Nadie irá a su casa bien entrada la noche para ver si han jugado con las reglas tal y como fueron publicadas. Dejamos de hacer eso hace muchos años” (p.180).

- Imaginación.

“Una aventura necesita cautivar la imaginación, que es de lo que se trata en los juegos de rol” (p.197).

- **Diversión.**
“El Karma individual es entregado a aquellos personajes que personalmente hacen que la historia progrese o que hagan disfrutar del conjunto del Juego de cualquier forma...
“Dichos jugadores son libres de utilizar lo que quieran e ignorar lo que no quieran, y como siempre, pueden cambiar las reglas para hacer el juego a su medida. En realidad, lo importante no es cómo juegues el juego, sino que te diviertas jugando” (p.276).

Elementos de utilidad

Conceptos

La definición del juego de rol es la siguiente:

Es una buena pregunta, pero no es nada fácil de contestar. Todos hemos leído un libro o visto una película donde el protagonista hace algo tan tonto que a los lectores o espectadores nos gustaría gritarle para avisarle. Pero tanto si los lectores le avisan como si no, no habrá diferencia. No importa lo que digamos; el personaje actuará según el guión y nosotros tan sólo podemos observar cómo se desarrollan los acontecimientos.

La situación en un juego de rol es muy diferente. Cuando se juega a rol, los jugadores controlan las acciones de sus personajes y responden a los eventos de la trama. Si el jugador no quiere que su personaje atravesase una puerta, el personaje no lo hará. Si el jugador piensa que puede salirse de una situación difícil hablando antes que recurrir a su fiel pistola, el personaje podrá intentarlo. El guión o trama de un juego de rol es flexible; siempre cambia de acuerdo con las decisiones que tomen los jugadores actuando como personajes del juego (p.10).

Los creadores de *Shadowrun* añaden un elemento nuevo: comparan al juego de rol con una película en la que los jugadores tienen la última palabra, la actúan y definen la trama y el final. Los espectadores frustrados se convierten en personajes y narradores activos y decisivos.

El sistema *Shadowrun* está pensado para jugadores expertos: no confían en su propio manual para iniciar a los nuevos.

Lo que sigue resultará familiar a aquellos jugadores experimentados en los juegos de rol [...] Para los jugadores de rol principiantes, las siguientes notas son una introducción a los juegos de rol en general. Puede ser que lo que sigue no responda a todas las preguntas o incluso que aún provoque más dudas, ya que el juego de rol es mucho más fácil de entender mientras se juega con otros jugadores ya experimentados que leyendo la teoría en un libro. Por lo tanto, lo mejor es que leas lo que sigue como una introducción a este tipo de juegos y luego te dirijas a otros jugadores que ya estén familiarizados con *Shadowrun* para aprender mientras participas en el juego en sí.

Se supone que la versión analizada, la segunda edición, se relaboró pensando en los jugadores novatos, pero sus propios autores no confían en el resultado. Toman el partido de recomendar a sus lectores que acudan a sus amigos para que les expliquen, como si dieran por hecho que el público lector estuviera relacionado de alguna manera con jugadores de rol. No obstante, en nuestro caso, el productor de juegos de rol no puede ni debe darse el lujo de semejante suposición, debe pensar su manual o producto como un todo que no necesite a su autor, o en su defecto, a sus representantes a un lado para explicar los pasajes oscuros.

La aventura es definida de la siguiente manera:

Las aventuras (los guiones ya preparados) proporcionan el argumento y unas sugerencias generales para determinar lo que puede ocurrir en ciertos momentos en reacción a las diversas acciones o eventos provocados por los personajes. Sin

embargo, la aventura no llegará a cobrar vida propia hasta que los jugadores no se sumerjan del todo en ella a través de sus personajes. En ese momento, la aventura pasará a ser una historia tan emocionante y dramática como aquella gran película que viste la semana pasada o aquel libro tan interesante que te hizo permanecer despierto durante toda la noche hasta que lo terminaste. En cierta manera, una aventura en un juego de rol puede incluso llegar a ser mejor, puesto que tú habrás ayudado a crearla.

Se sigue comparando al juego de rol, en este caso, al elemento aventura, con películas o novelas y se mantiene la afirmación de la superioridad del juego de rol respecto de estos últimos. La insistencia en este punto permite suponer que los autores presumen que sus jugadores son asiduos consumidores de novelas y películas. Tan es así, que no sólo las menciones, sino la estructura misma de las situaciones y la construcción del juego parece una simulación de alguna película, sobre todo del género de acción. Más tarde se verá por qué lo decimos.

En *Shadowrun* encontramos también atributos, el equivalente a las “habilidades” de *AD&D*:

Constitución. Representa el estado de salud en general y la resistencia a las heridas y el dolor.

Rapidez. Representa la velocidad, la destreza y la agilidad generales del personaje. También indica la velocidad de su movimiento, sea andando o corriendo.

Fuerza. Representa la capacidad para levantar y transportar objetos y de causar daño físico al golpear.

Inteligencia. Representa la rapidez mental, la aptitud general y la capacidad de percepción del entorno.

Voluntad. Representa la determinación, la estabilidad mental y la capacidad de resistir determinados tipos de daños y fatiga mentales.

Carisma. Representa el atractivo (no necesariamente la belleza física), la persuasión, el aura personal y la sociabilidad en general del personaje.

Esencia. Es una medida de la solidez del sistema nervioso central y del espíritu del personaje. Los objetos extraños, como los Ciberimplantes, reduce la energía mágica disponible para el personaje.

Magia. Es una medida de la energía mágica que posee el personaje. El sufrir heridas serias o la incorporación al cuerpo de objetos extraños, como por ejemplo Ciberimplantes, reduce la energía mágica disponible para el personaje.

Reacción. Determina la rapidez de reacción y frecuencia con la que puede actuar un personaje que se encuentra bajo presión. El Nivel de Reacción es el promedio entre la Rapidez y la Inteligencia, redondeado hacia abajo.

Las mismas seis habilidades del *AD&D*: Rapidez como sinónimo de Destreza, la Voluntad sustituye a la Sabiduría y se añaden tres atributos: Esencia, Magia y Reacción, funcionales para el nuevo sistema donde el exceso de ciberimplantes disminuye la humanidad, la esencia del ser humano y, por lo tanto, los poderes propios del hombre: la 'magia'. La Reacción es una medida de la probabilidad de los personajes para actuar primero, la iniciativa.

En cuanto a los elementos de una aventura, se encuentra lo siguiente:

Objetivos. Para triunfar en la aventura, los personajes tendrán, para empezar, que sobrevivir. Cuando los jugadores ya hayan adquirido algo más de experiencia, el grupo tiene que llevar a cabo algunas tareas específicas: encontrar un artilugio perdido, rescatar a una víctima secuestrada, cancelar una deuda, matar o capturar a los malvados o frustrar sus planes [...] Cuando se escribe una aventura, deben anotarse los objetivos y dar a los personajes una posibilidad de conseguirlos. Déjales encontrar las pistas o encárgales tareas que les revelen los objetivos. Los objetivos son importantes porque conceden Karma.

Las metas de las aventuras son muy similares a *AD&D*. El Karma es el equivalente de los puntos de experiencia, la recompensa que

obtienen los jugadores al obtener las metas o al seguir conductas deseadas por los autores del juego y que se traducen en nuevos y mejorados poderes para el personaje. ¿Qué conductas o elementos son premiados en *Shadowrun*?

Las conductas premiadas son:

- Supervivencia (Un punto de karma).
- Éxito (Un punto de karma por cada objetivo conseguido en la aventura).
- Grado de riesgo (“Una misión enfrentándose [los personajes] a grandes desigualdades numéricas o una donde participen enemigos peligrosos merece 1 ó 2 puntos extra. Una trepidante pesadilla de combate, confusión y traición merece 3 Puntos de Karma para cada uno de los supervivientes”).
- Jugar bien rol (“Un punto de karma a los jugadores que mayoritariamente permanecieron dentro de su personaje. El rol bien jugado merece 2 puntos de karma”).
- Agallas (“Los combatientes bravos y/o efectivos conseguirán uno o dos Puntos de Karma. Los combatientes bravos pero estúpidos no conseguirán esta recompensa. Ya tienen suficiente recompensa si han tenido la suerte de sobrevivir”).
- Inteligencia (“Los jugadores que den con una estrategia inteligente o resuelvan una pista enigmática o eliminen a una gran cantidad de tropas enemigas, conseguirán 1 Punto de Karma para sus personajes. Esto incluye a aquellos suficientemente inteligentes como para saber cuándo deben rendirse o salir corriendo”).
- Lugar Oportuno en el Momento Adecuado (“Los personajes que estén en el lugar adecuado, con la habilidad adecuada para hacer un determinado trabajo necesario, consiguen un punto de Karma. No recompensas con Karma por conseguir tan sólo buenas tiradas de dados. La recompensa es por tener una habilidad que sea vital y el saber cuándo hay que utilizarla”).
- Sorpresa (“Los jugadores pueden sorprenderte con planes que destruyan totalmente la trama argumental de la historia. Una sorpresa y una estrategia efectiva merece un Punto de

Karma para el jugador que la desarrolló. Por otro lado, sorprendiendo y haciendo una acción tonta, tan sólo verán de lejos los puntos de Karma”).

- Humor (“Si un jugador, actuando como personaje, puede paralizar al grupo de juego por entero con una carcajada, esto merece 1 Punto de Karma en una aventura. Después de todo estamos en esto para divertirnos”).
- Drama (“Similarmente, si un jugador, actuando como personaje, impresiona al grupo con una parte concreta de un gran drama (tal vez incluso un gran melodrama), también ganará un punto de Karma”).

Los requisitos que deben cumplir los jugadores son más exigentes y complejos que en el *AD&D*, pero también más claros. El comportamiento de los jugadores y, en general, el perfil del juego ideal están muy bien delineados; expresan además los objetivos que persiguen los autores: cómo se debe jugar rol para divertirse al máximo.

Se prescinde de guiar exhaustivamente al Director de Juego, pero siguen los consejos, indispensables aún; la figura de los jugadores se ha vuelto más exigente.

En lo que se refiere al color, los creadores definen:

Una aventura necesita cautivar la imaginación, que es de lo que se trata en los juegos de rol. Los jugadores necesitan ver el escenario, oír los disparos, notar cómo las gotas de sudor resbalan por su cuello. Algunos jugadores harán la mayoría del trabajo. Otros jugadores harán que el Director de juego desee arrancarles la cabellera porque rehúsan participar de esta forma a lo largo del juego. La mayoría de los jugadores estarán en un término intermedio [...] El colorido no sólo debe provenir únicamente del Director de juego. Los jugadores también deberán intentar meterse dentro del personaje. Además de proporcionar a los jugadores enemigos, botín y Karma, las aventuras pueden incluir tramas paralelas para ampliar la historia de la vida de los shadowrunners cuando éstos no se encuentran enfrentándose en un combate o haciendo una incursión en la Matriz. ¿Tienen una vida amoro-

sa? Si no es así, ¿Desean una? ¿Quiénes son sus amigos? ¿Cómo emplean su tiempo? Intenta que al menos una parte de la aventura desarrolle estos detalles.

El juego ofrece un concepto nuevo: no todo en la vida de los personajes es aventura, también resultará interesante a los personajes la interacción social. Una concepción del juego más completa y redondeada que la anterior del *AD&D*.

Citas

Los autores de *Shadowrun* utilizan un recurso de formato que a nuestro juicio, es novedoso y muy útil: las citas. El lector obtiene una primera ojeada al mundo que se ofrece para su diversión en la portada y en las ilustraciones interiores, pero lo primero que puede leer son las citas. Las citas ofrecen un doble efecto: por un lado, muestran los valores sostenidos por el ambiente del producto y las pautas de conducta a seguir dentro del mundo; por el otro, son citas textuales de individuos del futuro, que opinan o dicen la verdad sobre algún asunto: un elemento que juega con el lector, lo introduce de lleno a la filosofía del juego y de su mundo y lo divierte.

- Cita introductoria del apartado “Bienvenido a las sombras”. “¿Quieres recorrer las sombras? ¿Quieres meterte en un *Shadowrun*? Entonces escucha tío, aprende todo lo que puedas, porque la ignorancia te matará más rápido que una bola de fuego”.
Ese Ele Ele, Shamán Serpiente.
- Cita introductoria de “El año es 2053”. “Cúbrete las espaldas. Dispara a matar. Ahorra la munición. Y nunca, en ningún caso, hagas un trato con un dragón”.
Proverbio callejero.
- Cita introductoria de “*Plus ça change*”. “*Shadowrun*: n. Cualquier incursión, acción o serie de acciones que se desarrollan al llevar a cabo planes que son ilegales o cuasilegales”.
WorldWide WordWatch, apéndice del año 2053.

- Cita introductoria de “Y así es como ocurrió”.
“Hacer la ronda aquellos dos primeros meses fue una locura. Nunca sabías si a tu compañero le iban a crecer colmillos de repente”.
Pat Mifflin, policía retirado.
- Cita introductoria de “Conceptos de juego”.
“Las corporaciones tienen sus reglas; las calles también. Juega con ellas a tu propio riesgo”.
Wida’maker, mago soldado.
- Cita introductoria de “Metahumanidad”.
“Los orcos también somos personas, ¿sabes? Y si se te vuelve a olvidar te romperé el cuello como si fuera una ramita”.
John Wetland, orco.
- Cita introductoria de “Creación de personajes”.
“¿Personalidad? Lo siento, tío, estoy hecho de titanio”.
Chacal, samurai callejero.
- Cita introductoria de “Habilidades”.
“Si lo hiciste y no te mataron, entonces indudablemente lo hiciste bien”.
JKW, independiente.
- Cita introductoria de “Combate”.
“Armas, armas, armas. Mi vida sería tan aburrida sin ellas”.
Nedge, Mercenario.
- Cita introductoria de “Magia”.
“La magia ya no es el sombrero de copa, los conejos blancos y las flores falsas. ¡La magia es poder!”
Arthur Garrett, Presidente de Departamento de Estudios de lo Oculto, UCLA.
- Cita introductoria de “La matriz”.
“Vive y aprende. Muere y olvida... a menos que seas un sistema experto”.
Zapper Weisman, tecnomante legendario.
- Cita introductoria de “Entre bastidores”.
“Nunca te relajes. Tu incursión puede haberse acabado, pero alguien, en algún lugar, acaba de empezar la suya y el blanco podrías ser tú”.
Kirk Huff, mago callejero.

- Cita introductoria de “Contactos”.
“Tú eres a quien conozcas”.
Proverbio callejero.
- Cita introductoria de “Bichos”.
“¡Todas tus armas y toda tu ciberchatarra no tendrán ningún valor cuando oigas el más bestial de los RUGIDOS!”
Slogan del espectáculo “Simsens Rugidos”.
- Cita introductoria de “Equipo”.
“Hoy en día, cuando pinchas a alguien no sabes si sangrará o si perderá fluido hidráulico”.
Mal de Ojo, pandillero de los tigres.
- Cita introductoria de “El Noroeste Moderno”.
“Cuando los políticos regalaron el maldito país a los indios, no sabía a quien matar primero, si a los políticos o a los indios”.
Miembro del Policlub Humanis.
- Cita introductoria de “Seattle”.
“Nuestra ciudad no tiene ningún problema social que no pueda solucionarse con un par de miles de soldados”.
Marilyn Schultz, gobernadora de Seattle.

Como se ve, las citas contienen una gran cantidad de factores: posibilidades de juego, formas de conducta dentro del juego, consejos para jugar, valores que el juego pondera y denigra, referencias al apartado que encabeza la cita. Un análisis posterior nos reveló que los valores positivos y negativos que se manifiestan en las citas, los valores dentro del ambiente (para los personajes) son exactamente los mismos que se repiten una y otra vez a lo largo del manual. Una ojeada a las citas, pues, mete de lleno en el ambiente y el juego.

Ambiente

Al igual que el *AD&D* y la obra de Tolkien, el sistema *Shadowrun* no da crédito alguno a la corriente literaria que lo alimenta, el *cyberpunk*. Tampoco a toda la bibliografía necesaria para crear un sistema tan complejo (si se revisa el apartado Magia, se encuen-

tran elementos místicos de varias culturas y mitologías; esto sucede con casi todos los apartados). Se refieren a sí mismos y nada más. Todas las citas, referencias bibliográficas, acotaciones textuales y extractos de libros, provienen del mundo futuro del que hacen un retrato, es decir, todas las referencias son inventadas.

No obstante, los creadores de *Shadowrun* se esforzaron en inventar un mundo, a diferencia de *AD&D*. Su mundo no es un ambiente del que todos tengan una imagen mental más o menos clara, como podría suceder con el ambiente occidental-medieval. Asimismo, una de las cosas más importantes en un juego de rol es que los jugadores comprendan la cosmovisión y la conducta de sus personajes, pues el ambiente en el que se desenvuelven determina la mayor parte de su forma de pensar y actuar. Por lo tanto, una de las metas de *Shadowrun* es dejar bien claros estos factores. A los autores de *AD&D* no les importa este elemento en realidad, porque es secundario: los personajes en *AD&D* lucen como medievales, pero piensan como estadounidenses promedio. En *Shadowrun* este aspecto es diametralmente opuesto: es fundamental que los jugadores les infundan a sus personajes una filosofía *cyberpunk*, porque es esencial para la diversión vivir acorde al mundo que toma casi un 50% reseñar. Lo cual, por otra parte, no es muy difícil, porque la filosofía *cyberpunk* no está muy alejada de la mentalidad estadounidense actual, sobre todo la de los adolescentes.

Lo que importa aquí es que *Shadowrun* tiene éxito en esta tarea. Si es esencial que los jugadores se ‘empapen’ de una filosofía o unos valores particulares, entonces se debe recurrir a algunos mecanismos de los que echa mano este sistema.

Estilo

Los autores recurren a un lenguaje irónico y estructurado de tal manera, que parece como si sus autores (y por ende, sus lectores) pertenecieran de facto al ambiente que han creado:

Sin embargo, es cierto que a los tecnomantes realmente buenos no les importa una mierda si les reconocen o no. El ya desaparecido Gran Azul de San Luis acostumbraba a tener una

representación de su cyberterminal en la Matriz en forma de toldo de carnaval con un letrero de neón en el que podía leerse: “Este Cyberterminal Pertenece al Hijo de Perra más Peligroso de la Matriz” (Sí, es una vergüenza lo que le hicieron al viejo Gran Azul) (p.162).

Utiliza también ejemplos coloridos que refuerzan la atmósfera y los valores del juego.

Sin ninguna duda, hoy es un gran día para Wedge. Seis payasos pertenecientes a la pandilla de los Halloween han decidido meterse con un grupo de inocentes ciudadanos por los que Wedge ha decidido sentir (hace escasos segundos) un enorme afecto. Sí, antes que nada Wedge les ha advertido educadamente a los pandilleros que no se metieran en líos, pero no es culpa de nuestro amigo que su uso de la Urbalingua sea tan malo que habitualmente le salgan comentarios acerca de la madre muerta de sus interlocutores.

Los Halloween empiezan a avanzar hacia Wedge, empuñando una colección de cuchillos y barras de hierro. Wedge aprovecha para sacar su Ametralladora Ligera Ingram Valiant de la parte de atrás de su camioneta y tira viciosamente del gatillo en una larga ráfaga de fuego automático.

Aunque Wedge está bastante chalado, el tío no está loco del todo. Wedge dirige sus disparos únicamente contra tres blancos, los tres primeros pandilleros, contra los que envía respectivamente una ráfaga de tres proyectiles, una ráfaga de tres proyectiles y una ráfaga de cuatro proyectiles (p.92).

Además, los personajes se presentan a sí mismos, lo que le da mayor fuerza al texto. Los personajes arquetipos relatan su modo de vida de tal forma que permiten adivinar su psicología, sus relaciones y sus antipatías. Mienten, fanfarronean, opinan de otros arquetipos; actúan como ventanas con diferentes cristales hacia el mundo *Shadowrun*.

En *Shadowrun*, las reglas también actúan como soporte para darle coherencia al ambiente:

En el universo de *Shadowrun*, los metahumanos son una minoría. El sistema de creación de personajes refleja esto, haciendo que la prioridad de Raza para crear un personaje metahumano sea muy elevada comparada con otras prioridades del mismo nivel. Esta regla hace que el número de Shadowrunners metahumanos sea habitualmente bajo, lo cual representa la proporción real entre habitantes humanos y metahumanos que existe en el mundo de *Shadowrun*.

Algunas reglas, por practicidad acaso, pueden reforzar algunos valores con los que el autor del juego de rol se siente incómodo. Por ejemplo, la regla de dividir a los personajes jugadores en razas —compartida por los dos sistemas analizados—, cada una con características bien definidas, puede ser vista, analizada más a fondo, como un determinismo racial que linda con el racismo. El autor puede establecer su visión manifestándose en contra de semejante proposición intrínseca de su producto al señalar al racismo como un valor negativo, como en el siguiente párrafo anterior a la descripción de las razas:

La siguiente información está extraída de *Estudios de Biología del Despertar*, por los doctores Eileen Van Buren y Peter Carmine, publicado en el 2048 por el Servicio de Información Moderno, Atlanta (ECA). Las opiniones personales de los autores, en concreto su particular punto de vista acerca del Homo Sapiens, al que consideran más un animal curioso que un ser racional, son solamente suyas. Los autores también tienen la tendencia a considerar rasgos personales y culturales como fruto de una predisposición genética (p.34).

Finalmente, *Shadowrun* presume una característica que la hace diferente del *AD&D*: su dificultad. Uno de los valores que señala en su sistema y que fomenta en la actitud del Director de juego. El *AD&D*, preparado para principiantes, atrae con el argumento de que es fácil y sencillo de jugar. El *Shadowrun*, dirigido para jugadores de rol, utiliza la estrategia contraria: construye un mundo más violento y paranoico, anima a los jugadores a vérselas negras y crea un sistema de reglas complejísimo. Contrastan-

do, el *AD&D* gasta la mitad de una página para explicar las reglas de pelea, *Shadowrun* le dedica a las reglas de combate más de 40 páginas. Vertemos el ejemplo completo que utilizan los autores para explicar cómo funcionan las armas de fuego en modo ráfaga y que usamos más arriba para mostrar cómo se mezclaba el ambiente en los ejemplos:

La Ametralladora Ligera Valiant tiene un Código de Herida de 7G y el ejemplar de esta arma que usa Wedge está equipado con un Amortiguador de Retroceso por Expulsión de Gases de Nivel 3 en el cañón y un Bloque Amortiguador en la culata, por lo que cuenta con un modificador total equivalente a Nivel 4 de amortiguación de retroceso. Los pandilleros se encuentran ahora a 20 metros, por lo que el Número Objetivo Base de Wedge es 4. Los pandilleros se aproximan andando, por lo que no hay modificadores por movimiento del blanco. De hecho, no hay ningún modificador por situación aplicable, a excepción del proporcionado por la Mira Láser con la que cuenta la ametralladora (no la habíamos mencionado antes, ¿verdad?). Todo ello significa que Wedge tiene un Número Objetivo Final de 3 (4 menos 1).

El primer pandillero se lleva una ráfaga de tres proyectiles, lo cual incrementa el Código de Herida del arma a 10M. La ráfaga de tres proyectiles provoca un modificador por retroceso de +3, que es el arma amortigua por completo. El pandillero número 1 sufre un ataque de Código de Herida 10M con un Número Objetivo de 3. El pandillero número 2 se lleva también una ráfaga de tres proyectiles, con el mismo abultado Código de Herida 10M. Sin embargo, en ese punto se habrán disparado 6 proyectiles, por lo que el modificador por retroceso será en este disparo de +6. El arma en sí amortigua 3 puntos, por lo que el modificador por retroceso en ese disparo será de +3. Este es el segundo blanco contra el que se dispara en esta Fase de Acción, por lo que deberá aplicarse un modificador de +2 por esta causa. El pandillero número 2 sufre un ataque de Código de Herida 10M con un Número Objetivo de 8.

El pandillero número 3 se lleva la ráfaga de cuatro proyectiles (está de suerte), que tiene un Código de Herida de 11D. El modificador por retroceso será de +7 (+10 menos 3). Puesto que se trata del tercer blanco contra el que se dispara en esta Fase de acción, deberá aplicarse un modificador adicional de +4 por Blancos Múltiples. El pandillero Número 3 sufre un ataque de Código de Herida 11M con un Número Objetivo de 14 (p.92).

Este ejemplo no es, por mucho, uno de los más complicados. Nosotros creemos que centrarse tanto en el sistema como el fin en sí, en lugar de verlo como una herramienta, está bien si no hay un propósito más allá pero si, además de las reglas, se quieren incorporar otros elementos más complejos e importantes, entonces las reglas se convierten en un estorbo. Además, si el público al que va dirigido el juego no sabe nada de juegos de rol, puede darse por vencido si no domina las reglas del juego a las primeras tentativas.

En resumen, después de nuestro análisis encontramos seis aspectos rescatables de *Shadowrun*:

- La comparación que se establece entre el juego de rol y las películas y novelas. Sobre todo, el énfasis en la frustración que provoca la pasividad televisiva y el contraste con la iniciativa de los juegos de rol.
- Concesión de puntos para el avance del personaje conforme a los criterios que el autor posee de cómo se debe jugar para obtener el máximo provecho del producto.
- El subrayado en que los personajes hacen más que vivir aventuras: son personas que interactúan y tienen vida propia.
- El uso de las citas como una entrada sugestiva, rápidamente introductoria y cargada de valores.
- Permitir hablar a los personajes, lo que le da mayor fuerza al mensaje.
- Insertar al principio una narración en forma de cuento que introduzca al lector a la atmósfera, el tipo de personajes y situaciones y los valores que propone el ambiente.

Un aspecto que debemos evitar es la dificultad y complejidad en el sistema de azar.

Vampire

El análisis de este sistema será prácticamente un subrayado de sus diferencias con los otros dos juegos de rol y un estudio de sus características útiles o que merecen nuestra atención. Abandonamos las categorías de valores y pautas, así como el estilo de la redacción y la descripción del ambiente de juego porque aparecen claramente en los textos que analizamos semióticamente en la segunda mitad de este apartado.

Descripción

El manual de *Vampire* es un libro en edición de lujo de 270 páginas. La portada es la fotografía de un botón de rosa sobre lo que parece ser una superficie de mármol azul. Sólo contiene el título del manual: *Vampire, The Masquerade (Vampiro. La mascarada)*. La contraportada muestra la misma superficie de mármol y la misma rosa, pero con un collar enrollado alrededor del tallo con una cruz gótica en su extremo. Con el mismo tipo de letra del subtítulo de la portada (Cupertino): Un Juego de Narración de Horror Personal. Con un tipo de letra más alto y delgado: Segunda Edición. Una cita de Günter Dörn: “Nadie tiene poder sobre mí. Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe. ¿Qué es el reclamo de la edad para el que es inmortal? ¿Qué es el reclamo del poder para el que desafía a la muerte? Convoca tu condenada cacería. Veremos a quién me llevo gritando al infierno”. Editado por la compañía White Wolf, “Un renacimiento en los juegos”, Estados Unidos, 1992.

Las acotaciones y citas textuales corresponden a nuestra traducción del original en inglés.

Vampire propone no un mundo fantástico ni uno futurista, sino una versión más oscura, *punk-gótica* de este mismo mundo, en la que los vampiros han existido casi desde el principio de los

tiempos en una historia lineal que encaja con la visión judeocristiana y bíblica, donde los vampiros son vistos bajo un cristal romántico: seres condenados y sufrientes que desarrollan una lucha interna desgarradora. Los personajes jugadores sólo pueden ser vampiros.

Ítems

Los ítems más estructurados de los tres productos: introducción, escenario (ambiente), técnicas de narración, reglas, creación de personajes, crónica (técnicas para creación de argumentos), tipos de personajes, reglas específicas, aventura–ejemplo).

1. Prefacio: “Los condenados”. Aquí se presentan las características de los vampiros pertinentes para el juego. Descarta mitos que no coinciden con la concepción de *Vampire*, refuerza otros y construye algunos más.
Monstruos, monstruos por todas partes... La introducción al sistema. La analizamos semióticamente en el siguiente apartado.
(Sin título) El texto se nos presenta en forma de una carta que V.T., un vampiro, le envía a W.H., una mujer.
2. Libro Primero: “Antecedentes”.
Introducción. Se presentan los conceptos del juego: narración, rol, Narrador (o *storyteller*), personajes jugadores, rol en vivo, el ambiente. Qué son, cómo son o cómo se espera que sean.
Escenario. Elementos sociales, políticos, legales, costumbres, enemigos y aliados vampíricos. El vocabulario de los vampiros. La descripción de la atmósfera del mundo *punk-gótico*.
Narración. Cómo narrar. Técnicas para una buena narración. Consejos prácticos.
3. Libro Segundo: “Conversión”.
Reglas. Las reglas básicas: tiempo, división del tiempo, dados, explicación de la hoja del personaje, términos del juego.
Personaje. Instrucciones para la creación del personaje. Categorías, tipos psicológicos.

- Crónica. Cómo crear una buena historia. Elementos de una buena historia.
4. Libro Tercero: “Permutaciones”.
Características. Categorías de vampiros (organizados en ‘clanes’). Sus características y rivalidades. Arquetipos de personalidad. Atributos.
Sistemas. Reglas para el desarrollo de los personajes. Cómo otorgar experiencia; salud; estados mentales.
Drama. Reglas para acciones complejas. Un ejemplo de cómo jugar.
 5. Apéndice. “Una aventura prediseñada”. El ejemplo de cómo fue concebida. Lista de antagonistas para ser utilizada por el narrador.

Asunto

Esta vez, agrupar los ítems en asuntos fue más sencillo. Los cinco asuntos: ambiente, narración, reglas, creación de personajes y aventura, más una introducción al ambiente y a las reglas, muestran cuantitativamente el viraje en el interés del autor respecto a los otros juegos: el ambiente, técnicas de argumentación y narración y la creación de personajes constituyen más de 60% del producto. La introducción del ambiente dobla en tamaño a la introducción de las reglas y éstas son apenas la cuarta parte del juego).

- Introducción al ambiente (5.4%).
- Introducción al sistema de reglas (2.7%).
- Ambiente (13.5%).
- Narración (13.1%).
- Reglas (25.5%).
- Creación de personajes (29%).
- Aventura prediseñada y como ejemplo (10.4%).

Elementos de utilidad

Las reglas ya no son las protagonistas como en *Shadowrun*, donde ocupaban más del sesenta por ciento del total; tampoco está permitido violarlas, está obligado:

La regla de oro. Recuerda que al final, sólo existe una regla real en *Vampire*: no hay reglas. Debes adaptar este juego a lo que necesites que sea. Si las reglas se interponen en tu camino, ignóralas o cámbialas. Al final, la verdadera complejidad y belleza del mundo real no puede ser capturada con reglas; ello requiere narración e imaginación. De hecho, estas reglas son más bien guías y eres libre de usar, abusar, ignorar y cambiarlas como desees (p.79).

En relación con la concesión de puntos para el mejoramiento del personaje, orientada al buen desempeño del personaje y a la verbalización de los aprendizajes que se obtuvieron en la sesión, debe rescatarse:

Otorgando puntos de experiencia [...]

Un punto. Automático: Cada jugador obtiene un punto después de cada sesión de juego.

Un punto. Curva de aprendizaje: El personaje debe haber aprendido algo de sus experiencias durante el capítulo. Pide al jugador que describa lo que su personaje aprendió antes de que le otorgues el punto.

Un punto. Jugar rol: El jugador 'roleó' bien, no sólo fue entretenido sino apropiado. Premia sólo por el 'roleo' excepcional solamente; tus estándares deben incrementarse cada vez más. En la mayoría de los casos, sólo premia a la persona que hizo el mejor rol del equipo.

Un punto. Actuación: el jugador actuó la Naturaleza y la Conducta de su personaje muy bien. Mientras que algunos jugadores encuentran difícil llenar ambos roles convincentemente, aquéllos que logren comunicar al Narrador el sentimiento del verdadero ser y la fachada del personaje merecen una recompensa.

Un punto. Heroísmo: Tan escasos entre los vampiros, esos raros actos de heroísmo merecen una recompensa. Cuando un personaje se pone en riesgo por otros, como cuando sufre múltiples heridas graves luchando contra los Hombres Lobo el suficiente tiempo para que sus compañeros puedan escapar, dale un punto de experiencia. No obstante, no dejes que los personajes adquieran ventaja de esto. Hay una fina línea entre el heroísmo y la estupidez (p.183).

Las habilidades siguen clasificándose en forma numérica, al igual que en los otros dos manuales, pero se les agrega una descripción para ubicar la fortaleza real del personaje. Ya no se tiene Carisma 10, ahora:

Liderazgo:

Un punto. Novato: Podrías entrenar a un equipo de Ligas Menores.

Dos puntos. Experimentado: Tu voz es dominante y puedes obligar al silencio.

Tres puntos. Competente: Eres un líder efectivo en tiempos de contienda.

Cuatro puntos. Experto: Atraes seguidores sin intentarlo de veras.

Cinco Puntos. Maestro: Eres un Napoleón, un Churchill... o un Hitler (p.150).

Conceptos

Este sistema agrega un elemento novedoso: el Narrador (el equivalente de Amo del Calabozo o Director de Juego) y la narración. A lo largo de este trabajo se ha podido apreciar que una de las funciones del Director de juego o Amo del Calabozo es narrar una historia. En *Vampire*, los esfuerzos de los jugadores y el Narrador se concentran, incluyendo el jugar bien rol, en contar una historia, en narrar con maestría. El resultado del juego ya no es pues, ganar, ganar a la manera *AD&D* o *Shadowrun*, donde todos los jugadores se unen para vencer los obstáculos programados por el Director, sino que el objetivo último del juego es el narrar una

historia propia. “Finalmente, es la historia y no tu personaje, lo que es más importante. El personaje es tu herramienta para contar una buena historia y no al revés” (p.23).

El sistema *Shadowrun* equipara el juego con una película, donde todos contribuyen al desarrollo de la misma y deciden la trama y su final. El atractivo es, pues, hacer películas al gusto de los jugadores, aunque sea en forma mental. *Vampire* no recurre a la comparación con las películas, sino con los libros. El propio manual está dividido en libros y capítulos, con un prefacio y un apéndice, y se le dedica todo un capítulo completo a las características y elementos de una buena narración: tema, conflicto, argumento, drama, atmósfera, arquetipos de historias; y a las características de una buena historia: motivo, escenario, personajes, antagonistas, esquema. Se enfatizan enormemente los elementos literarios.

Sin embargo, *Vampire* también establece la relación entre el juego y los productos masivos de entretenimiento. Ya no se plantea que los jugadores recurran al oficio de cineastas y apliquen los trucos de argumento y efectos a sus juegos, sino todo lo contrario:

Hace mucho tiempo, antes de las películas, la televisión, la radio y los libros, la gente solía contarse historias: cuentos de caza, leyendas de dioses y grandes héroes, o chismorreos sobre los vecinos. Contaban sus historias en voz alta, como parte de la tradición oral de la narración, una tradición, que, trágicamente, ha sido olvidada.

Ya no contamos historias, las escuchamos. Nos sentamos pasivamente y esperamos ser tomados y llevados al mundo que describen, a la percepción singular de la realidad que ellos abrazan. Nos hemos convertido en esclavos de nuestros televisores, permitiendo así que una oligarquía de artistas nos describan nuestras vidas, nuestra cultura y nuestra realidad. A través de las historias que se transmiten constantemente, manipulan nuestra imaginación para bien o, demasiado seguido, para mal (p.21).

El autor busca retomar de nuevo el entretenimiento de la tradición oral, una diversión a la que considera superior por surgir de la mente de los que la gozan. Es decir, toma al juego de rol como un instrumento de liberación del discurso de los medios masivos; un discurso ajeno, impuesto. “(*Vampire*) es una visión neo-gótica del romance, dejado de lado por nuestro hiper-quinético mundo moderno MTV” (p.25).

El objetivo del juego

No hay un solo “ganador” en *Vampire*, porque el objetivo no es vencer a los otros jugadores. Para ganar, necesitas cooperar con los otros jugadores. Debido a que éste es un juego de narración, no hay forma de que una sola persona clame victoria. De hecho, *Vampire* es un juego en el que es muy probable que pierdas, pues es muy difícil hacer algo que detenga la inexorable caída de tu personaje en la locura. La idea es aguantar tanto como sea posible y sacar el mayor drama de la tragedia (p.25).

Como se ve, el juego de rol ya no tiene sólo un fin lúdico, sino también artístico. No importa solamente el jugar a un personaje poderoso, inmerso en peligros constantes, sino que los esfuerzos se dirigen a mejorar la estética de la historia resultante. Asimismo, es un objetivo reivindicador: a través del juego de rol se narran historias propias, que liberan de una actitud pasiva.

Al igual que en *Shadowrun*, se construye todo un articulado político, histórico y social a propósito de los vampiros. Éstos constituyen una raza aparte con estructura social, con gobernadores, clase alta, sus parias, costumbres y ritos. Al igual que en *Shadowrun*, el lenguaje que se utiliza para referirse al mundo de los vampiros se mimetiza en ratos: ya no nos habla el autor, sino un vampiro. En *Shadowrun*, la credibilidad se obtiene al relatar los acontecimientos a partir de un año que aún no ocurre: 1996 (el juego fue editado en 1989) y se parte de las condiciones actuales. En *Vampire*, un relato contemporáneo, se reinterpreta la his-

toria, dándole un nuevo significado, otorgándole un soporte creíble en el mundo real:

En el principio sólo era Caín.

Caín, que asesinó a su hermano por rabia.

Caín, que fue expulsado.

Caín, que fue maldito para siempre con la inmortalidad.

Caín, que fue maldito con la sed por la sangre.

Es Caín de quien todos venimos,

El Señor de nuestro Señor... (fragmento de *El libro de nod*, la Biblia de los vampiros) (p.70).

El vampiro es una figura trágica. Atrapado entre su terrible sed (llamada Hambre) y su eterna culpa, acaba devorado por la Bestia que habita en él y convertido en un monstruo sin restos de humanidad o completamente loco. El jugador está consciente del final de su vampiro y, sea cual sea este final, el resultado en términos del juego es el mismo: el jugador entrega la hoja de personaje a su Narrador, o la guarda para no volverla a jugar jamás. Ya no se juega con un héroe, sino con un condenado que puede llegar a ser un héroe. El vampiro es oscuro y el jugador tiene que explorar su propio lado negro para poder interpretarlo; debe experimentar la culpa, el remordimiento, la locura, el dolor, la muerte.

La justicia se cumple cuando el bien vence al mal: los monstruos deben perder. Así, para que los personajes vampiros encuentren alguna manera de ‘ganar’, deben de alguna manera volverse heroicos. Deben derrotar al monstruo interno al practicar la autocontención, al nutrir los impulsos de la virtud humana y al desplegar valor genuino. Algunas veces la tragedia de la Muerte Final es la única esperanza del vampiro de una salida heroica (p.25).

Los personajes pasan la mayor parte de su tiempo combatiendo al mal, pero en lugar de luchar contra científicos locos o monstruos, luchan contra lo que se encuentra dentro de sí mismos, los impulsos bestiales que los hacen malvados. Estos conflictos en *Vampire* son internos; están en ti (p.26).

Se invierte el planteamiento del juego: ya no se es el héroe que combate a los monstruos o a los villanos, ahora se es el monstruo, el mal encarnado. Pero no es sólo una operación de reflejo, pues el monstruo no lucha (o no debería luchar) contra los héroes, sino que el vampiro, que no es un monstruo, debe luchar contra su lado bestial, aquello que lo convierte en monstruo. La lucha ya no es externa, sino interna. El mal ya no es exterior, sino que es parte del personaje que el jugador deberá interpretar. La catarsis purificadora como el objetivo último. Aquí, la influencia de Jung sobre el autor del manual es evidente. Carl Jung afirmaba que los símbolos y arquetipos comunes en las mitologías más variadas (como el vampiro) son las manifestaciones del inconsciente colectivo; historias que conectan el inconsciente con el consciente, que usan imágenes y símbolos para comunicar los deseos, esperanzas, miedos e impulsos creativos del inconsciente a la mente consciente.⁵ Algunos autores creen que la conexión que se entabla cuando el sujeto se sumerge en los mitos no es solamente psíquica, sino moral; lo que Francis J. Molson ha llamado “fantasía ética”.⁶

El juego se vuelve entonces una herramienta para un fin no solamente lúdico, artístico o psicológico; también posee un fin ético, filosófico. Este es un ejemplo de lo bien enhebrados que pueden tejerse ambiente y objetivos: en este caso, se pretende que a través del juego de rol se alcance un estado superior de conciencia, se aspire a la bondad y se renuncie a la actitud pasiva del espectador consumista. El autor percibió el potencial de los juegos de rol y le dio un giro más elaborado que sus antecesores, el *AD&D* y *Shadowrun*.

Influencias

Una enorme diferencia entre *Vampire* y sus antecesores: al final del manual el autor de *Vampire* señala su inspiración en diversos

5. Cummins, Elizabeth. *Understanding Ursula K. Le Guin*, University of South Carolina, Columbia, 1993, p.23.

6. *Ibidem*, p.24.

libros, grupos musicales, películas y juegos de rol, y anima a sus lectores a consultar estos productos para “inspirarse”:

PELÍCULAS: *Near Dark*, *Vamp*, *El hambre*, *Nosferatu* (la película muda original), *Drácula* (la original con sonido), *Drácula* (la de Coppola), *Los chicos perdidos*, *Terciopelo Azul*, *Relaciones peligrosas*, *Rear Window*, *Casablanca*, *Alien*, *Alien II*, *Highlander* (pero no la II).

MÚSICA: The Cure, U2, New Order, Morrissey, Red Hot Chili Peppers, The The, XTC, Gypsy Kings, Philip Glass, Public Enemy, Sisters of Mercy, The Clash, The Doors, Jane’s Addiction, Siouxsie and the Banshees, Sting, L7, Prince, Midnight Oil, REM, Pink Floyd, Mike Oldfield, Plácido Domingo, Enrico Caruso.

NOVELAS: *Entrevista con el vampiro*, *El vampiro Lestat*, *Reina de los condenados*, *El Ladrón de cuerpos*, de Anne Rice; *Drácula*, de Bram Stoker; *Soy Leyenda*, de Richard Matheson; *Los que acechan en la noche*, de Barbra Hambly; *Algo de tu sangre*, de Theodore Sturgeon; *El tapiz del vampiro*, de Suzy McKee Charnas; *El hambre*, de Whitley Streiber; *La delicada dependencia*, de Michael Talbot; *La luz al final*, de John Skipp y Craig Spector; *Almas perdidas*, de Poppy Z. Brite; *Sandman*, de Neil Gaiman; *Suficiente tiempo para el amor*, de Robert Heinlein; *Al este del edén*, de John Steinbeck.

JUEGOS: *Escrúpulos*, *Illuminati*, *Cosmic Encounter*, *Call of Cthulhu*, *Ars Magica*, *Runequest*, *Pendragon*, *Shadowrun*, *Gurps Horror*, *Corps*.

PENSADORES: Carl Jung, Joseph Campbell, Milan Kundera, Herman Hesse, Albert Camus, P. B. Shelly, Mercea Eliade, y (por supuesto) Vaclav Havel.

A esta larga lista de ‘padrinos intelectuales’ se le suman los autores de las 67 citas que aparecen a lo largo del manual, una cita cada 3.8 páginas en promedio. Se cita tanto a pensadores, como a científicos, escritores, diálogos de películas y series y letras musicales (Schopenhauer, Edna St. Vincent Millay, Shakespeare, Jung, la *Biblia*, Lord Byron, The Cure, The Rolling Stones, The

Who, Rudyard Kipling, John Milton, Günter Dörn, Coleridge, Ovidio, William Wordsworth, Nietzsche, Shelly, Disraeli, Metálica, entre otros.

El juego se respalda, pues, en una prolongada lista de reconocidos artistas y obras. Debe señalarse que la redacción de *Vampire* introduce conceptos sociológicos, psicológicos y literarios que da por entendidos en sus lectores, por lo que afirmamos que el público receptor de este producto no puede ubicarse entre los preadolescentes y adolescentes, como sucede con los otros dos juegos de rol. *Vampire* está dirigido a jóvenes o adultos con conocimientos mínimos de preparatoria.

En conclusión a este análisis, rescatamos seis elementos de *Vampire* para nuestros propósitos:

- La apropiación y reelaboración de elementos mitológicos que estructuran el discurso.
- Articulación desenfadada de múltiples fuentes de inspiración.
- La libertad en torno a las reglas y el énfasis en que éstas son meras herramientas.
- Puntos de avance para los personajes basados en el desempeño del rol y en los aprendizajes que obtuvo el jugador durante la sesión.
- La descripción ejemplificada de los aspectos numéricos del personaje para que resulten más significativos.
- *Vampire*, al igual que todos los juegos de rol que hemos leído, respeta tres elementos: los personajes tienen poderes de los que carecen los jugadores, proporciona enemigos y establece un clima de antagonismo que detona la acción.

Aunque luego explique sus propósitos, *Vampire* utiliza el poder para atrapar al jugador potencial del mismo modo que *AD&D* y *Shadowrun*. La promesa de poder se nos ofrece ya en la contraportada: “Nadie tiene poder sobre mí. Ningún hombre. Ningún dios. Ningún Príncipe. ¿Qué es el reclamo de la edad para el que es inmortal? ¿Qué es el reclamo del poder para el que desafía a la muerte? Convoca tu condenada cacería. Veremos a quién me llevo gritando al infierno”. El vampiro es una figura dolorosa pero

también plena de poderes, inmortal. El peor castigo que el autor propone para un vampiro sin escrúpulos es la cacería a la que lo someten los de su propia especie. El texto de la contraportada es ambiguo: por un lado, el vampiro (jugador) que desafía las reglas sabe que se va al infierno (metafórica y literalmente), pero por otro lado, el juego llama la atención a través de la rebeldía, de ese poder ilimitado.

Elementos como el enfoque literario y la lucha moral al interior del personaje y por extensión, del jugador, no los retomaremos. ¿Por qué? No porque carezcan de valor; en nuestra opinión, son los aspectos más valiosos e innovadores de *Vampire* como juego de rol y como producto de comunicación, pero ya dijimos que *Vampire* no está dirigido a adolescentes. En nuestra experiencia, hemos presenciado juegos de *Vampire* en manos de adolescentes y terminan siendo una especie de *AD&D* pero al revés: los personajes reafirman su poder sometiendo a humanos y a otros vampiros y acumulando poderes con avaricia. El elemento catártico está presente, pues los jugadores se liberan al ejercer acciones que no pueden ejecutar en la vida real, pero el propósito de viaje interno y autoexploración se pierde un tanto en las fantasías compensatorias. Además, muchos conceptos, sobre todo psicológicos y sociológicos, son pasados por alto, tal vez por incompreensión (aunque sí se leen, pues los jugadores devoran los manuales con fruición). Creemos más bien que los adolescentes se niegan inconscientemente o conscientemente a adoptar la culpa como medio para llegar a la catarsis. Ya dijimos que uno le adjudica mayor valor a un bien del que se carece y la adolescencia es un periodo doloroso en el que se experimentan culpas a menudo.

Shadowrun y *Vampire* representan los dos extremos en varios ejes: el catártico, el normativo y hasta el anímico.

- Catarsis. Por un lado, *Shadowrun* proporciona al jugador adolescente la catarsis a través de la violencia, estableciendo un mundo devastado sin leyes que valgan y antagonistas claramente malvados (empresarios depredadores, asesinos inmisericordes) y, en el otro borde, *Vampire* ofrece catarsis a través del dolor y el sufrimiento, presentándonos personajes malditos desgarrados en un dilema interno y eterno, luchando

constantemente con sus propios demonios. *AD&D*, por su parte, ofrece una catarsis moderada, proveniente del triunfo táctico del personaje que mata monstruos con entusiasmo.

- **Normas.** *Shadowrun* atiende con minuciosidad casi excesiva la emulación de la realidad a través de las reglas. Casi todas las maniobras físicas imaginables tienen una regulación exhaustiva, capaz de abrumar al jugador más exigente en este concepto. *Vampire*, por su parte, se esfuerza en reglas mucho más sencillas y repite siempre que son sólo el soporte de un propósito más vasto: narrar historias propias, desarrollar un personaje que nos lleve a un viaje purificador y aprender más de nosotros mismos. *AD&D* proporciona reglas sencillísimas, pero conmina al jugador a permanecer legal y a obedecer los consensos.
- **Atmósfera.** *Shadowrun* es violento, paranoide, enloquecido, vertiginoso y mortal, si los jugadores no son espabilados, rápidos y agresivos, no sobrevivirán una hora (en nuestra experiencia, vimos cómo un personaje recién construido se mantuvo vivo únicamente 15 minutos en tiempo-juego: el pobre iba armado sólo con un cuchillo); *Vampire* favorece las historias pausadas, introspectivas, que retratan intrigas y relaciones en un mundo oscurecido y feudal, cortesano, casi pastoril si no fuera porque los protagonistas son monstruos chupasangre que no corren por los campos de sus castillos sino que se ocultan en sus calabozos. Criaturas atormentadas que cuando lloran, vierten sangre. En *Shadowrun* los jugadores gritan y lanzan carcajadas nerviosas; en *Vampire*, encienden velas y ponen cara mustia. En *AD&D* los personajes salen de excursión animosamente a conseguir riquezas y poderes, y si mueren, con dinero suficiente pueden volver a la lid.

En el cuadro 2 se ratifica lo anterior y aclara qué fue importante cubrir para los autores de los tres productos, expresado en términos de porcentajes.

Puede apreciarse el énfasis en los consejos para jugar bien de *AD&D* y *Vampire*, así como la gran cantidad de aventuras listas para ser consumidas en *AD&D*; los escasos consejos de *Shadowrun* (lo que confirma nuestra aseveración de que va dirigido para jugado-

Cuadro 2

	Reglas (dimensión pragmática)	Ambiente (soporte mítico o nivel profundo)	Aventura (articulación de niveles)	Consejos (para garantizar objetivos)
<i>AD&D</i>	4.4 %	22.9 %	42.4 %	28.6 %
<i>Shadowrun</i>	45.9 %	46.4 %	-	3.9 %
<i>Vampire</i>	25.5 %	47.9 %	10.4 %	31.2 %

Nota: Los porcentajes sumados no suman 100% porque las categorías se entremezclan.

res expertos), su profusión de reglas y la atención que prestan *Shadowrun* y *Vampire* hacia su ambiente de juego.

Análisis semiótico

La semiótica es

la disciplina que se ocupa de la descripción científica de los signos y de los sistemas de significación [...] Signo es todo objeto perceptible que de alguna manera remite a otro objeto. La semiótica se encarga de estudiar las formas de esta remisión. [...] La Significación es el proceso de la producción social del sentido en los diferentes textos que circulan en la sociedad.⁷

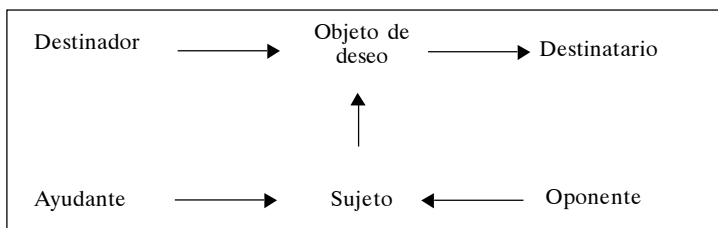
Tomamos como base teórica los lineamientos de Blanco y Bueno (1980) porque presentan un método que permite analizar discursos elaborados con diferentes materias significantes, descomponiendo el plano del contenido en diferentes niveles de organización y en los componentes que lo integran⁸ y porque incluyen los elementos más útiles de las diversas corrientes y posturas semióticas en un manual práctico.

Según estos autores, la semiótica parte de la suposición de que cualquier texto puede analizarse tomado como un relato,

7. Blanco, Desiderio y Raúl Bueno. *Metodología del análisis semiótico*, Universidad de Lima, Lima, 1980, p.15.

8. *Ibidem*, p.10.

Gráfica 1



aunque el analista debe reconstruirlo, porque, por razones de estética y discurso, el relato no siempre se presenta de principio a fin ni es muy explícito. Todo relato posee actores y enunciados narrativos o combinaciones entre un predicado y un actante (entidad autónoma con capacidad de acción).

Los enunciados narrativos, articulados por el eje del deseo o la modalidad narrativa del querer (que instaura un agente del deseo o sujeto y un paciente del deseo u objeto).

El eje de comunicación o transmisión o la modalidad del saber (que produce una acción de traslado de un sujeto al otro, de destinador a destinatario).

Y el eje de la participación o la modalidad del poder (que estatuye al ayudante y al oponente, ambos configurados en relación con el Sujeto —se es ayudante u oponente respecto de alguien que desea algo—) se articulan en un modelo actancial, como se muestra en la gráfica 1.

Existen dos tipos de enunciados narrativos: las cualificaciones o enunciados de estado (Juan es bueno) y las funciones o enunciados de proceso (Juan ayuda al anciano). Las funciones señalan el paso de un estado a otro del actante, el relato consiste en hacer pasar al sujeto de un estado a otro por medio de una transformación: la realización en la que la operación conduce al sujeto a la unión con el objeto deseado ($S \wedge O$) o viceversa, en el que el sujeto se disyunta de su objeto de deseo ($S \vee O$). Un programa narrativo es una sucesión de estados producida por una transformación entre los mismos. Por ejemplo, en el relato Pedro compra un automóvil se presuponen dos enunciados:

1. Pedro no tiene automóvil: $S \vee O$
 Pedro hace la compra: $S \rightarrow (S \vee O)$
2. Pedro tiene automóvil: $S \wedge O$

La flecha señala el *performance*, el desempeño que realiza el sujeto operador para que el primer enunciado se convierta en el segundo. Para que sea posible el performance, el sujeto operador tiene que ser competente. Su competencia consiste en un conjunto de modalidades que afectan al hacer transformacional: el deber, el querer, el saber y el poder hacer. La competencia adquiere la forma de un objeto modal. A veces, el relato tiene especial interés en explicar el proceso de adquisición de la competencia por parte del Sujeto operador, como en los relatos de iniciación de héroes. En ocasiones, los sujetos no son los destinadores de su propio objeto de deseo, sino sólo los destinatarios. Por ejemplo, en el relato El papá de Pedro le regaló el automóvil que tanto deseaba se presuponen dos enunciados:

1. Pedro no tiene automóvil: $S \vee O$
 El padre (S_2) lo hace poseedor de uno:
 $S_2 \Rightarrow [(S \vee O) \rightarrow (S \wedge O)]$
2. Pedro tiene automóvil: $S \wedge O$

La doble flecha indica el hacer operacional que el sujeto o un sujeto distinto al sujeto de deseo realiza para que éste obtenga el objeto deseado.

Las funciones se agrupan en cuatro unidades:

- Contrato, que articula los actantes destinador-sujeto —convertido en destinatario por esta relación—, supone un mandato y su aceptación o una prohibición y su infracción. El héroe (sujeto) acepta una misión especial a cambio del reconocimiento de su valor heroico y de la restitución de un bien para la comunidad. Los relatos populares (y la mayoría de los relatos en los juegos de rol) se inician por esta función.
- Lucha, que comienza con un relativo equilibrio entre los contendientes, seguida por una situación de dominación y

luego el sujeto dominante “obliga” al contendiente vencido a que le entregue un objeto–trofeo.

- Desplazamiento, el juego de conjunciones y disyunciones de los valores.
- Comunicación de los objetos. Los objetos que importan son los que tienen algún valor, positivo o negativo, de ahí que los distintos sujetos del relato se relacionan casi siempre con los mismos objetos: la conjunción de un sujeto con el objeto implica la disyunción de ese objeto con otro sujeto.

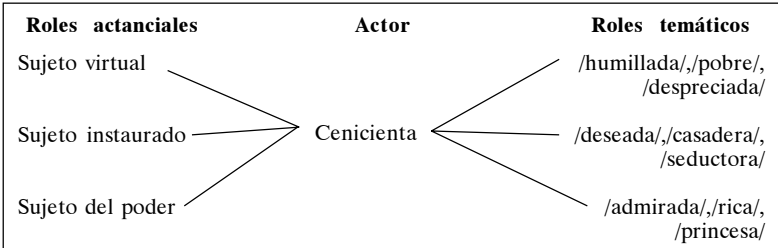
Cuando el sujeto que se encuentra en posesión del objeto–valor puede hacerlo participar por otros sin tener que renunciar a él y sin que éste pierda su valor nos hallamos ante los conocimientos y habilidades de todo género adquiridas por el sujeto, así como los dones divinos de los relatos míticos.

El actor es la entidad concreta capaz de actuar como sujeto, destinador o destinatario; quien se hace cargo de los roles actanciales (sujeto virtual que aún no ha logrado adquirir sus competencias, instaurado y del poder) y toma a su cargo un contenido semántico organizado bajo la forma de roles temáticos. El rol temático se manifiesta en el plano del discurso como una calificación (heroico/cobarde), como un atributo del actor (héroe/aldeano, monstruo/criatura bondadosa) o como una denominación que implica un campo de funciones o de comportamientos (ser “clérigo” obliga a realizar ciertos comportamientos específicos que no realizaría el actor si fuera ladrón o guerrero). El actor es la bisagra que permite articular el nivel narrativo con el figurativo del discurso, como se muestra en la gráfica 2.

En las tres aventuras y 35 miniaventuras o encuentros de *AD&D* así como en los dos relatos de *Vampire*, analizaremos el nivel superficial del texto, identificando la estructura actorial de los relatos, los roles temáticos (componente figurativo) y actanciales a través del modelo actancial, las modalidades y los programas narrativos (componente narrativo) para poder extraer los elementos más profundos de la significación, como los valores sostenidos en el discurso.

Además, articularemos en el cuadrado semiótico términos profundos del discurso, claves para establecer relaciones sintác-

Gráfica 2

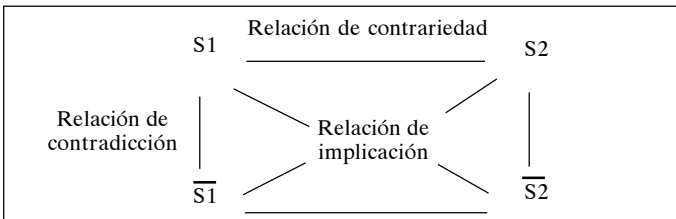


tivas significativas. El cuadrado semiótico figura relaciones de contrariedad (el sentido es binario: un término se entiende por su oposición con otro: femenino–masculino), de contradicción (la relación entre un término profundo o sema y su negación: femenino–no femenino) y de implicación (lo no–femenino no es igual a masculino, pero ambos se implican) entre los términos.

AD&D

Presentamos la reseña de las aventuras del texto original. Cabe señalar que reproducimos todos los adjetivos y frases que calificaban a un personaje o a una acción para que el análisis no perdiera elementos en la sinopsis.

Gráfica 3



Aventura 1: La Tumba de Damara

Los personajes se encuentran en una taberna cuando llega un heraldo y anuncia que hay un trabajo peligroso para héroes animosos y lo suficientemente valientes.

- Si no lo siguen, queda claro para los jugadores que tras una tarde aburrida sufrida por sus personajes no hay otra cosa más que hacer.
- Si lo siguen, llegarán hasta el gran mago Netheril (anciano sabio, serio y muy ocupado) quien les informa que irán a la Tumba de Damara, guarida de monstruos, rescatarán a Taran, un elfo amigo suyo y le llevarán un artilugio mágico con el que un malvado ogro planea convertirse en dragón y matar o esclavizar a todos en el reino. Los héroes conseguirán dinero a cambio.

Una vez en el gran fuerte de la Tumba de Damara (lugar ruinoso, muerto, gris, solitario, decadente, sucio y lleno de basura) se sigue una ruta crítica que implica recorrer las distintas habitaciones en un orden no específico:

- Enfrentamiento con *Gnolls* (criaturas malvadas y violentas que odian a los humanos y elfos).
 - a) Si los héroes se rinden, los gnolls los atan y arrojan como basura a un campo desolado.
 - b) Si se retiran, la próxima vez estarán esperándolos.
 - c) Si intentan hablar, los atacarán.
 - d) Lucharán. Si ganan y buscan en los cadáveres, encontrarán oro. Por asesinar monstruos, siempre se obtienen puntos de experiencia.
- Enfrentamiento con *kobolds* (criaturas crueles, debiluchas y cobardes). Mismas opciones anteriores, sólo que:
 - a) Si los héroes eligen hablar, los *kobolds* aceptarán un soborno.

- b) Lucha. Si ganan y buscan en los cadáveres, encontrarán oro. En la habitación hay pociones curativas.
- Cuatro habitaciones con criaturas monstruosas y sin inteligencia que atacan en cuanto ven a los héroes (sapos, ratas y murciélagos gigantes, un cubo gelatinoso).
- Enfrentamiento con un mago lagarto, criatura antropófaga, malvada e inteligente. Mismas opciones y mismas recompensas si es eliminado.
- Enfrentamiento con *hobgoblins*, criaturas crueles que están torturando al elfo Taran (compasivo, valiente, débil y agradecido).
 - a) Si los héroes matan a los *hobgoblins* y llevan a Taran con el mago Netheril, ambos estarán agradecidos y apremiarán a los héroes para que vuelvan por el artilugio. Si éstos se niegan, el elfo y el mago entristecidos irán solos; esa misma noche el ogro se convierte en dragón y mata a todos.
 - b) Los héroes vuelven a la tumba a combatir o dejan ahí a Taran descansando y siguen su búsqueda.
- Encuentro con un animal gigante que no ataca si no es atacado o los héroes no penetran en su dominio.
 - a) Los héroes lo atacan con los mismos resultados anteriores (puntos de experiencia y oro).
 - b) Los héroes lo alimentan y la criatura no se ocupa más de ellos. Se ganan puntos de experiencia por inteligencia.
- Enfrentamiento con el ogro Quebrantahuesos: mortal, destructivo, cruel y muy hábil. Si los héroes matan a sus dos lobos, estará furioso. Si consiguen matarlo, encontrarán en sus ropas una pequeña flauta con la que es posible encontrar el artilugio.
 - a) Si no tocan la flauta o la ignoran, no podrán encontrar el artilugio.

- b) Si la tocan, quedará claro que entre más se escuche la música de rebote, más próximo estará el artilugio.
- Enfrentamiento con *goblins*, crueles esclavistas entretenidos en golpear a tres humanos.
 - a) Los héroes pueden abandonar la habitación sin ser notados.
 - b) Luchan contra los *goblins*. Si triunfan, los agradecidos esclavos se muestran felices y les dan información para encontrar a Taran (si es que aún no lo han hecho).
- Los héroes encuentran ropas de *orco* (monstruos parecidos a jabalíes humanoides):
 - a) Las ignoran.
 - b) Se disfrazan y ganan alabanzas por su inteligencia.
- Enfrentamiento con *orc*s, distraídos y muy ocupados en labores de minería.
 - a) Si están disfrazados pasan desapercibidos y pueden abrir la puerta mágica donde se encuentra el artilugio.
 - b) Si no lo están, se le pide al Amo que exhorte a los héroes a usar la cabeza y no la fuerza, pues los *orc*s son muy poderosos y pueden matar fácilmente a los personajes.
- Enfrentamiento con peligrosas sombras mágicas. Si las ven, encontrarán tesoros y el precioso artilugio.

Si los héroes vuelven con el artilugio y se lo entregan al mago, éste los felicita por valientes, está orgulloso de ellos y se muestra tan contento que les da más dinero del prometido. Si también consiguen rescatar a Taran, éste les agradece conmovido y declara que sin ellos no estaría vivo.

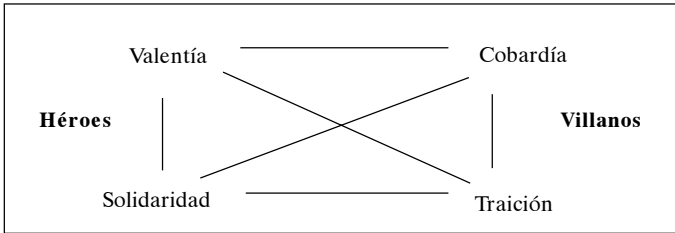
Aventura 2: El fantasma de Colina Tormentosa

Aburridos los héroes, buscan más aventuras. Atrapados por una fuerte tormenta, encuentran una extraña mansión llamada Colina Tormentosa, una casona tétrica, antigua, triste y misteriosa, con una historia que desconocen: su dueño, un viejo mago, enloqueció por culpa de un amor mal correspondido hacia una bella joven. Desesperado, recurrió a experimentos cada vez más retorcidos para rejuvenecer, sometiendo a sus sirvientes a procesos que los convirtieron en muertos vivientes. Por fin, consiguió el secreto de la juventud en la forma de un corazón de plata y encargó a sus sirvientes colocarlo en su cuerpo inerte una vez que los hechizos estuviesen listos. Sin embargo, la joven, atrapada en la mansión y cada vez más asustada, descubrió el corazón de plata y temerosa del cambio que se pudiera operar en el mago, lo escondió. Sin poder salir de la mansión, la muchacha terminó muriendo y ahora el espíritu del mago enloquecido y malvado habita la casa, listo para apoderarse del cuerpo de un inopinado visitante.

- Los héroes se hallan atrapados irremediabilmente en la casa por hechizos poderosos. Encuentran un fragmento del diario del mago. Éste se les aparece y les ofrece la libertad a cambio de que éstos le den a uno del equipo para que reencarne en su cuerpo.
 - a) Si aceptan, el mago los libera y le dice al sacrificado: “¡Qué amable de tus amigos el dejarte!” El Amo lee a sus jugadores: El camino hacia la casa desaparece en la misma extraña niebla que encontraron cuando hallaron la mansión. La luz de la luna llena el cielo, pero no es reconfortante. En sus corazones saben que han hecho algo terrible y malvado. La vida no será la misma para ustedes otra vez.
 - b) Si no aceptan, el fantasma les informa que de todos modos morirán a la medianoche, los atacará con hechizos y desaparecerá irritado.

- Aquí los héroes encuentran un libro de trabajo del mago que les proporciona más información y un corazón de plata.
- Aquí hay un reloj que les recuerda el paso del tiempo (entraaron a las 9:00 p.m.). El fantasma vuelve a aparecer y les propone que le entreguen al ladrón, por ser el más inútil.
 - a) Si aceptan, ocurre igual que en el 1.
 - b) Si no aceptan, el fantasma los atacará con hechizos y desaparecerá irritado.
- Enfrentamiento con zombies obsesionados con matarlos.
- Los héroes encuentran herramientas para la construcción: palas, picos, martillos.
- Un invernadero.
 - a) Los héroes lo abandonan sin inspeccionarlo.
 - b) Los héroes lo inspeccionan y se enfrentan a peligrosas boas constrictor. Si las vencen, hallarán oro y pociones.
- Tres habitaciones con enfrentamientos con criaturas monstruosas que atacarán en seguida.
- Los héroes encuentran a un clérigo llamado Klaus, exhausto y debilitado.
 - a) Si lo matan, ocurre igual que en el 1 y, además, el héroe clérigo no podrá arrojar hechizos nunca más y para todos los demás todos los hechizos, pociones y pergaminos curativos serán inútiles, pues los dioses están muy enojados con ellos por haber asesinado a un hombre inocente.
 - b) Si no lo matan, Klaus les informará que entró a esa casa por error, como ellos, y que el fantasma no ha conseguido su cuerpo porque un hechizo lo protege. Les da mayor información y si le preguntan para qué sirve el corazón de plata les dirá que deberán colocarlo en el cadáver preservado del fantasma. Eso desactivará los hechizos que mantienen la casa cerrada. No podrá acompañarlos

Gráfica 4



por estar muy débil y porque no puede moverse sin desactivar su hechizo de protección.

- Los héroes consiguen más información (el espíritu de la joven les habla a través de una pintura) y el fantasma se les vuelve a aparecer, apremiándolos para que le entreguen al clérigo.
 - a) Si lo entregan, ocurre igual que en el 8.
 - b) Si no lo entregan, el fantasma los atacará con hechizos y desaparecerá irritado.
- La cripta donde se halla el cadáver putrefacto del mago loco.
 - a) Si los héroes entran allí con el corazón de plata, el fantasma ordenará a dos sirvientes zombies que ataquen a los héroes. Si éstos vencen y colocan el corazón en el cadáver, el mago se alzarán convertido en un zombie de cuerpo engusanado y decadente y enojado se enfrentará a los personajes. Si lo vencen, romperán el hechizo de la casa y podrán salir.
 - b) Si los héroes no llevan el corazón de plata, el fantasma ordenará a dos sirvientes zombies que ataquen a los héroes. Si los héroes vencen se enfrentarán contra el fantasma en su propia guarida y éste es tan poderoso allí que los héroes no tienen posibilidades de triunfo. Perecerán.

Estas primeras dos aventuras se relatan con más detalle, aquí la conducta no deseada por parte de los jugadores se castiga severamente. Observamos que los autores se cuidan de castigar a los jugadores que manifiestan dos antivalores: en la primera aventura, los héroes que se dan por vencidos y que huyen de los adversarios son tratados como basura por éstos; en la segunda aventura, los héroes que pactan con el enemigo y entregan a uno de sus amigos o a una víctima claramente inocente, son castigados con in Clemencia. Los antivalores son la cobardía y la traición. Aquí, los autores se aseguran que los jugadores desplieguen las características que los convierten en héroes, los valores que expresan su deber-ser: valentía y solidaridad.

Aventura 3: Bajo el monte del terror

Hace siglos, el malvado hechicero Azazabus construyó su guarida bajo el Monte del Terror y se rodeó de toda clase de criaturas malignas pues pagaba bien. Ahora el hechicero ha muerto pero sus antiguos sirvientes y otras criaturas malvadas han hecho del lugar su morada y se han multiplicado. Atormentan con frecuencia el pueblo cercano y sus guardias les piden a los héroes (que no conocen bien la historia) que vayan a deshacerse de los monstruos. Si aceptan, los aldeanos pensarán que son muy valientes o muy tontos. Este escenario es descrito como un clásico dungeon o calabozo, al que los héroes pueden entrar para matar monstruos y conseguir tesoros, y salir y recuperarse cuando se hayan debilitado en exceso.

- Cinco monstruos han capturado a un pequeño gnomo y están discutiendo qué harán con él. Atacarán a los héroes inmediatamente.
 - a) Si después de la batalla, los héroes dejan libre a Tinker, el gnomo, ganarán puntos de experiencia por realizar una buena acción.
 - b) Si lo matan, no obtendrán puntos de experiencia por eso.

- Diez gnomos discuten cómo apoderarse del moho especial que necesitan para uno de sus inventos y que se encuentra en un cuarto contiguo.
 - a) Si los héroes se ofrecen a conseguirlo, obtendrán un arma mágica como paga.
 - b) Si matan a los gnomos no obtienen puntos de experiencia por ello.

- Un Lammasu (criatura buena y muy poderosa) recibe a los héroes: “¡Visitantes! ¿Qué puedo hacer por ustedes?”.
 - a) Si no lo atacan, les ofrecerá curarlos y les otorgará los efectos de otros hechizos defensivos.
 - b) Si lo matan, no obtienen puntos de experiencia por ello.

- Un enano atrapado en un pozo les pide ayuda. Si un héroe es un enano, sabrá que este enano no es bueno, sino de una raza malvada. Si no hay enanos entre los héroes, entonces éstos no lo sabrán.
 - a) Si lo rescatan, se volverá invisible y huirá.
 - b) Si no lo rescatan, permanecerá allí encerrado.
 - c) Si lo matan mientras está indefenso, no obtendrán puntos de experiencia por ello.

- Los demás lugares están llenos de animales y monstruos agresivos en cuartos llenos de tesoros.
- Afuera de la última habitación se halla un letrero: “cuidado con el dragón”. Los héroes pueden elegir entrar o no. Si lo hacen, se enfrentarán a un pequeño dragón rojo peligrosísimo.

Una vez aprendida la lección y habiendo imbuido los valores del deber-ser, los autores únicamente hacen inútiles los comportamientos no deseados: no se obtiene ningún beneficio por actuar con cobardía o traición.

35 *Miniaventuras o encuentros*

Contenidos en el *Libro de las Guaridas*. Seleccionamos todas las miniaventuras contenidas en este libro como muestra.

Cada una ofrece tres opciones al Amo del Calabozo para involucrar a sus personajes. Los nombres de los encuentros corresponden a las criaturas que encontrarán los personajes.

1. *Alguduiris*.

- a) Los personajes son contratados por un alquimista/mago para capturar *Alguduiris* (monstruos) vivos y traerlos.
- b) Pueblerinos contratan a los personajes para destruir *alguduiris* pues están matando gente.
- c) Un enemigo de los personajes los engaña y los conduce hacia los *alguduiris*. Los personajes deben salvarse.

Confrontación entre personajes y *alguduiris*. Sanción: dinero y objetos mágicos.

2. *Asperii*.

- a) Han desaparecido alimentos y animales. Un posadero contrata a los personajes para investigar y detener robos (provocados por pequeños y traviesos *asperii*).
- b) Los personajes oyen que ‘hombres oscuros’ van a capturar a algunos *asperii*. Es obvio que no los tratarán con gentileza.
- c) Los personajes son contactados por los *asperii* para que los ayuden a recuperar a sus hijos perdidos, robados por los *grifos*.

Confrontación entre personajes y hombres oscuros y entre personajes y *grifos*. Sanción: agradecimientos de los padres *asperii*, joyas y dinero.

3. *Beguilers*.

- a) Un mago joven y arrogante contrata a los personajes para escoltarlo a las estepas y atrapar a un *beguiler* para que

el mago pueda hacerlo su ‘familiar’ (criatura esclavizada psíquicamente).

- b) Los *beguilers* se están extinguiendo así que un druida (protector de bosques) pide a los jugadores que averigüen qué sucede. La región está infestada de bandidos.
- c) Las raciones de los personajes son atacadas repetidamente por muchísimos ratones.

Los *beguilers* atacarán, pero no deben ser aniquilados, lo hacen por venganza: los bandidos los matan para vender sus partes. Esto provoca un desequilibrio ecológico, pues sin los *beguilers* los ratones destrozan los campos. Se les debe explicar que quieren ayudarlos. Sigue un enfrentamiento con los bandidos, a quienes resulta casi imposible matarlos, porque son demasiados. Se les debe convencer que no sigan matando *Beguilers*, aunque esto es muy difícil porque lo hacen por hambre y la mayoría no saben el mal que causan. Sanción: si se puede matar a los bandidos, hay dinero. Si se les convence que cambien de profesión, “habrán hecho un buen servicio para todos”.

4. *Belabras*.

- a) Un mago/ladrón taimado quiere robar la casa de campo de un viejo mago, pero está guardada por un monstruo terrible. Contrata a los personajes para llevar un mensaje al mago y entretener al monstruo mientras él se mete a la casa. Esto no lo saben los personajes.
- b) Un viejo mago les pide a los personajes como última voluntad que vayan a su casa de campo y liberen a su mascota *Snooky*, aunque no menciona que *Snooky* es un *belabra* entrenado para defender la casa.
- c) Los personajes buscan a un druida, pero oyen un grito de auxilio. Un “horror tentaculado” está junto al cuerpo inconsciente de un viejo. El *belabra* ha ahuyentado al atacante y ahora va a defender a su amo de los recién llegados.

El vecino oye la conmoción e informa quién es *Snooky* y que no deben matarlo. Sanción: Si matan a *Snooky* o a sus hijos reciben puntos de experiencia y dinero, pero reciben más puntos de experiencia si no lo matan.

5. *Bhaergala*.

- a) Los personajes oyen un grito de auxilio.
- b) Los personajes oyen canciones y huelen pan recién hecho. Cuando investigan, se les acerca una criatura con cuerpo de león y cara de lobo.
- c) Hay fábulas de un gran tesoro guardado por un bardo (juglar) no humanoide. Se rumora que los que valgan la pena serán recompensados con objetos mágicos, pero deben pasar las pruebas de valentía, resistencia y compasión.

El *bhaergala* los engaña diciéndoles que necesita a uno de ellos (señala al bardo o al más débil) para que lo libere del hechizo porque está transformado en animal y en realidad es un hermoso bardo. Lo cierto es que el *bhaergala* quiere comerse a uno de los personajes. Si éste lo vence, o llegan sus amigos y descubren la mentira o no le creen nada, el *bhaergala* los elogia por su inteligencia y los lleva a su cueva, diciéndoles que pueden tomar todo lo que quieran. Si los personajes se quejan porque no hay nada de valor, él les contesta con una frase filosófica animándolos a elegir. Al otro día, el objeto se convierte en el artilugio mágico que desee el personaje. Uno de estos objetos es un collar que guarda un espíritu malvado que se libera al ponerse el collar. Sanción: por tener misericordia con el *bhaergala*, artilugios mágicos; por luchar con éxito contra el espíritu, puntos de experiencia.

6. *Bichirs*.

- a) Los personajes son contratados para traer hierbas de un pantano cercano. Las hierbas servirán también para hacer una poción que necesitan los personajes.

- b) El pequeño Willy se perdió en el pantano. Su madre grita hasta que los personajes se ofrezcan voluntariamente a rescatarlo.
- c) El caballo favorito de un personaje escapa de un ladrón de caballos, pero se asusta y se interna en el pantano. Los personajes deben ir a rescatarlo.

En los peligrosos pantanos, un hombre-lagarto shamán, repudiado por hombres y lagartos (por su doble origen), quiere quedar bien con los hombres y se lanza a rescatar a Willy, pero ambos son atacados por *bichirs*. Los personajes deben rescatarlos a los dos. Sanción: el hombre-lagarto, agradecido, les ofrece dinero. Dentro de los cuerpos de los *bichirs* (si a los personajes no se les ocurre partírselos, al lagarto sí) hay dinero y objetos mágicos. Los padres de Willy les dan los ahorros de toda su vida y dos ovejas gordas.

7. *Cantobele*.

- a) A los personajes les roban todo y además tienen deudas. Les ofrecen dinero si atrapan al monstruo del pantano y sus acreedores prefieren dejarlos ganar el dinero que meterlos a la cárcel.
- b) Docenas de grupos se acercan al pantano atraídos por la recompensa. En uno de ellos hay un amigo de los jugadores que no sabe que tiene una enfermedad mortal que debe ser curada en 24 horas o morirá. Los personajes tienen que encontrarlo y administrarle la cura.
- c) Preocupado por la baja en la población de los *cantobele* debida a las recompensas ofrecidas, un sabio contrata a los personajes para traer uno vivo para transportarlo a otro lugar. En las otras dos opciones, también se encuentran a este sabio.

Los personajes deben recuperar al *cantobele* (y luchar contra sus poderes extrasensoriales y voz seductora) y encontrar al amigo, en el segundo caso. El lugar es muy peligroso. Sanción: dinero.

8. *Cildabrians*.

- a) Los personajes son recibidos como héroes en un pueblo. Se les pide que investiguen la desaparición de ciertos aldeanos en la mina. Cuando aceptan, se tocan las campanas.
- b) Los personajes acampan junto a una mina abandonada. Al despertar, un personaje no jugador ha desaparecido. Un leñador les dice que el amigo se metió a la mina y se aleja tocando una tonada.
- c) Los personajes son contratados para buscar oro y minerales en una mina. Cuando aceptan, los aldeanos tocan la campana.

Los aldeanos están obligados a entregar incautos como alimento a las criaturas que habitan la mina, pues si no éstas devorarían a sus hijos. Las campanas y las tonadas son el aviso a las criaturas de que tienen carne fresca dirigiéndose a ellos. Enfrentamiento con criaturas. Sanción: dinero, gemas y pociones.

9. *Crawling claws* (garras reptantes).

- a) Un amigo de los personajes es asesinado, en el polvo junto al cuerpo se lee: “la mano...”
- b) Ha habido robos y asesinatos, pero nadie sabe nada. Los personajes son contratados para investigar. La única pista es la marca de una mano en el lodo.
- c) Un amigo de los personajes es el blanco de ataques y se niega a hablar, pero los personajes son atacados también.

Un malvado hechicero hace préstamos con altos intereses; a quien no paga, le manda manos animadas mágicamente para matarlo. Enfrentamiento con el hechicero. Sanción: nuevos hechizos y dinero de los agradecidos aldeanos.

10. *Crimson death* (muerte carmesí).

- a) Los personajes encuentran a un vampiro que les pide que recuperen su espíritu para volver a ser humano. El espíritu es un *crimson death*. El vampiro ofrece dinero.
- b) Una mujer contrata a los personajes para que recuperen el alma de su padre muerto. No les dice que éste es un vampiro.

Sanción: por atrapar al *crimson death* los personajes obtienen dinero.

11. *Dimensional Warper* (manipulador de dimensiones).

- a) Un personaje confiable le dice al equipo que cree que alguien los vigila.
- b) A donde quiera que van los jugadores, ocurren cosas extrañas. Se sienten vigilados.
- c) Al volver a sus alojamientos, los personajes encuentran sus cosas revueltas. Alcanzan a ver a un ser que huye.

Un ser que manipula dimensiones y es proveniente de otras, experimenta con las reacciones de los personajes, pone a prueba sus habilidades y, en general, los exaspera. Sanción: hagan lo que hagan, los pobres personajes reciben muchos puntos de experiencia.

12. *Dracoliches*.

- a) El equipo recibe el encargo de devolver una espada a un dragón dorado que vive cerca, pero en realidad la espada guarda el espíritu de un dragón malvado. Cuando lo acerquen al dragón muerto éste revivirá.
- b) A los personajes les roban un tesoro recientemente adquirido. Entre las cosas hay una espada que guarda el espíritu de un dragón malvado. Los personajes siguen a los ladrones hasta su escondite: la cueva donde reposa el cuerpo del dragón.

- c) Contratan al equipo para que derrote a un dragón. Para esto les dan una espada (la misma que va a despertarlo).

Los jugadores son engañados y obligados a revivir al dragón muerto por miembros de un culto de adoradores de dragones. Tienen que vencerlos a ellos y al dragón. Sanción: Muchísimo dinero (los dragones son muy peligrosos) y objetos mágicos.

13. *Fachan*.

- a) Como los tiempos son duros, los personajes se dedican a escoltar una caravana a través de un pantano. Los atacan.
- b) Contratan a los jugadores para buscar y rescatar una caravana que se perdió en el viejo camino del pantano.
- c) Cuando intentan cruzar un pantano, los personajes son atacados por *fachans*.

Sobrevivir al ataque de los *fachan* y rescatar al jefe de la caravana. Sanción: dinero.

14. *Firenewts*.

- a) En un pueblo, los personajes presencian cómo los aldeanos llevan tributo a los *firenewts* que los oprimen.
- b) Al llegar al pueblo, los personajes son recibidos con mucha cordialidad. En la noche los intentan hacer prisioneros para entregarlos a los “ardientes” (*firenewts*) que viven en el volcán.
- c) Los aldeanos piden a los jugadores que rescaten a sus amigos que están en manos de los *firenewts*.

Los *firenewts* exigen tributo a los aldeanos. Es deber de los jugadores vencerlos y liberar al pueblo. Sanción: Dinero y posiciones.

15. *Frosts*.

- a) A los jugadores los cubre una avalancha. Los atacantes son risueños *frosts*.
- b) Los personajes son contratados por un mago local para capturar unos duendes (*frosts*) que molestan a todo el mundo.
- c) Desviados del camino a una cacería a la que fueron invitados, los personajes son atacados por duendes. Éstos les ofrecen guiarlos de regreso a cambio de ayuda.

La *Frost Crystal* fue atrapada por un joven mago (el que los contrata en la opción “b”). Si no lo atacan, éste les cuenta que está ofendido por los insultos de Crystal y sólo la tiene atrapada hasta que le pida perdón, no la ha tratado mal. Los personajes deben convencer a éste de que la devuelva y a aquella de pedirle perdón. Sanción: la satisfacción de resolver el malentendido.

16. *Harrla*.

- a) Un paladín (el tipo de personaje más honorable) amigo de los jugadores es acusado de varios asesinatos. Les piden a los jugadores que lo traigan para interrogarlo.
- b) Los jugadores son convocados a una reunión secreta donde les piden que capturen a un buen paladín acusado de asesinato.
- c) Un personaje es asesinado. Las sospechas recaen en un joven paladín.

El joven paladín ha sido poseído por un *harrla*, una criatura que manipula a las personas. Sanción: si lo liberan del *harrla*, obtienen pociones y armas. Si lo ayudan a obtener su buen alineamiento y su carisma de nuevo, el paladín agradecido les proporciona además armas, una granja y una casa lujosa.

17. *Hauns*.

- a) Un grupo de *sha'az* (nómadas del ártico) está emigrando al sur empujado por los esclavistas, con riesgo de morir

- pues no soportan el nuevo clima. Les piden a los personajes que los defiendan.
- b) Los *hauns* (esclavistas) están azotando las tierras árticas y asolando a las tribus nómadas. Un grupo de mercaderes pide a los jugadores que investiguen.
 - c) Hay rumores de que una liga de esclavistas comenzó sus operaciones en el lejano norte, probablemente conectados con otros esclavistas. Individuos preocupados les piden a los jugadores que resuelvan el problema.

Los jugadores deben encontrar el campamento de esclavos, pelear contra los monstruos y liberar al pueblo. Sanción: dinero y más aventura para rato, pues los esclavistas no están muy contentos.

18. *Inquisitor*.

- a) Los jugadores son contratados para escoltar a un mercader durante su camino. Les ofrecen demasiado dinero.
- b) Han desaparecido varias personas y los jugadores han sido contratados para proteger a la posible próxima víctima de los raptos. Les ofrecen demasiado dinero.
- c) Los jugadores son contratados como guardias por un mercader. Les ofrecen demasiado dinero.

Los jugadores deben vencer al *inquisitor*, quien está capturando y torturando a todos los que tengan qué ver con cierta organización secreta, opuesta al mago que controla al Inquisitor. Sanción: dinero, el favor de la secta perseguida (y el encono de la otra).

19. *Lightning golem*.

- a) Un poderoso mago local contrata a los personajes para que lo cuiden durante un ritual.
- b) Los pobladores pagan a los personajes para que espíen a un poderoso mago durante un ritual.
- c) Un vidente avisa a los personajes que cierto mago está en gran peligro. Les dice que se cuiden de los rayos y que su destino está ligado al del mago.

Los jugadores deben proteger al mago y vencer al golem de oro que aquél preparaba y que fue poseído por un espíritu de electricidad rencoroso y vengativo. Sanción: dinero y una experiencia para recordar y precaverse de criaturas de este tipo.

20. *Loxo*.

- a) Mientras guían a una caravana, los personajes son detenidos por los *loxoth* (plural de *loxo*), quienes les cuentan “la historia”.
- b) Cuando atraviesan las llanuras, los personajes encuentran cadáveres y después a unos *loxoth* que entierran a sus muertos. Les cuentan “la historia”.
- c) Los personajes leen el anuncio de un noble que ofrece recompensa por buscar y detener a una banda de esclavistas. Durante la persecución, los personajes encuentran a los *loxoth*, quienes les cuentan “la historia”.

La historia se trata de unos esclavistas que masacraron a los *loxoth* (gigantescos elefantes humanoides), y un *loxo*, quien vio morir a su esposa e hijos, ha entrado en un estado de locura o frenesí que lo hace matar a todo ser humano que ve, e intenta atacar a la banda él solo, lo que lo llevará casi seguro a la muerte. Su padre ofrece dinero a los personajes para que le traigan a su hijo y pueda curarlo de su locura. Los personajes tienen que evitar matar al *loxo* aunque éste, si los ve, intentará aniquilarlos. Se sugiere que los personajes conduzcan sutilmente al Loxo hacia los forajidos y de lejos lo ayuden a aniquilarlos. Una vez que ha visto a los asesinos muertos, el *loxo* se tranquilizará y los acompañará sin rechistar. Sanción: dinero y fama (se convierten en leyenda).

21. *Monkey spiders*.

- a) Los personajes son contratados para evitar que partidas de bandoleros en guerra destruyan la ciudad.
- b) Un ladrón dice a los personajes que él y sus amigos están asustados porque han recibido amenazas misteriosas que les exigen “unirse o morir”.

- c) Los personajes son contratados por el capitán de la guardia para investigar el aumento de asesinatos. Se sospecha de un gremio de bandidos y ladrones.

La banda de los *monkey spiders* está detrás de todas las matanzas. Tienen magia y golems y deben ser confrontados. Sanción: dinero.

22. *Morins*.

- a) Se les pide a los personajes encontrarse con alguien en una ciudad lejana. Durante el camino escuchan historias de desapariciones y agujeros en el suelo, además de rumores de que hay *kobolds* (monstruitos cobardes) molestando.
- b) Pastores se quejan de que alguien está robándose las ovejas: parece que se las traga la tierra. Les piden a los personajes que descubran y detengan el problema.
- c) Los personajes pasan por las llanuras sin sospechar nada.

Los personajes deben unirse a los *kobolds* para evitar que una estampida de *morins* se acerque al pueblo. Sanción: el pueblo les da dinero agradecido.

23. *Orpsus*.

- a) Los niños de la ciudad están siendo atacados por algo (quizá un vampiro) que deja marcas en sus cuellos.
- b) Un noble tiene un hijo bastardo en un orfanato, quien se ha debilitado por una enfermedad que parece afectar a todos los niños de la ciudad. Contrata a los personajes para que resuelvan el problema.
- c) Los operadores de un orfanato están preocupados porque algo malo está debilitando a los niños. Reúnen dinero para ofrecerlo a los personajes para que resuelvan el problema.

Los personajes deben vigilar el orfanato y enfrentarse a los *orpsus* que les chupan la sangre a los niños. Sanción: dinero.

24. *Phantom* (fantasma).

- a) Los jugadores presencian una escena fantasmal: una aventurera atacada por algo invisible que luego desaparece. El posadero cuenta que la mujer salió un día a vencer a un muerto viviente y no volvió más que en apariciones. Contrata a los personajes para que investiguen y detengan las apariciones.
- b) Durante un viaje, los personajes encuentran a una aventurera que es destrizada por algo invisible. La aparición se desvanece. Cerca de allí hay una cueva que apesta a muerte con signos de lucha.

Un equipo de aventureros fue vencido por unos zombies hace tiempo y es deber de los jugadores vencer a los muertos vivientes y rescatar a uno de los vencidos que está capturado. Sanción: dinero y armas.

25. *Revenant*.

- a) Varios aldeanos les dicen a los personajes que un guapo paladín fue capturado y convertido en *revenant* (fantasma en pena con ciertos poderes) por un malvado gnomo hechicero. Si los personajes destruyen al mago, el *revenant* les dirá donde está un tesoro.
- b) La misma historia, excepto que nadie está seguro de que haya tesoro y se dice que el *revenant* espera fuera de la torre del gnomo.
- c) Una joven les dice a los personajes que su marido muerto la visita (un paladín que murió a manos de un gnomo). Les dice que su esposo no podrá descansar en paz hasta que venza al *gnomo*, pero se niega a aceptar ayuda.

Los personajes deben atravesar una torre llena de trampas y peligros y enfrentarse al malvado *gnomo*. Sanción: el argumento ofrece mayores aventuras.

26. *Rhaumbusuns*.

- a) Los personajes llegan a una posada especializada (La Cabra Susurrante) en aventureros donde todo es barato y los sirvientes muy amables. Es sospechosa.
- b) La Cabra Susurrante es motivo de rumores: los que se hospedan no sobreviven la noche, los dueños han sido vistos con *hobgoblins* esclavistas. Un grupo de personas preocupadas paga al equipo para que vayan como espías.
- c) A los personajes les regalan publicidad promocionando una posada fabulosa.

Los personajes se enfrentan con los esclavistas. Sanción: dinero.

27. *Ring-worm* (gusano-anillo).

- a) Los personajes son contratados por un mago para llevar un paquete a otro mago. En el camino, son asaltados por bandoleros, el paquete se abre y un *ring-worm* se le pega al mago del equipo.
- b) Los personajes llegan al escenario de una cruel batalla. No hay objetos interesantes, más que un anillo mágico que porta un mago (es un *ring-worm*).
- c) Un mercader andrajoso ofrece a los personajes un anillo de protección a un precio ridículo (es un *ring-worm*).

Los *ring-worms* drenan la magia de los magos y son difíciles de matar. Los personajes deben deshacerse de éste antes de que su mago pierda todo su poder de manera irreversible.

28. *Sand cats* (gatos de arena).

- a) Contratan a los personajes para proteger las mercancías de un vendedor. A éste se le escapan seis *sand cats* y pagará para que los capturen sin herirlos.
- b) El consejo de una ciudad contrata a los personajes para atrapar a una “peste” de gatos que asolan la ciudad.
- c) Un entrenador de animales paga a los personajes para capturar a los gatos que se le escaparon a su proveedor.

Los personajes deben intentar capturar a los escurridizos gatos nocturnos sin hacerles un rasguño y enfrentarse con los padres de los cachorros que los están buscando. Sanción: dinero y diversión (la aventura tiene tintes cómicos).

29. *Saurials* (saurios).

- a) Un sacerdote les dice a los personajes que siente en cierto lugar las acciones perversas de un dios malvado y les pide investigar. Al llegar, los reciben amistosamente un grupo de saurios.
- b) Los personajes están perdidos en un valle y un grupo de personajes que fueron ayudados por el equipo en aventuras pasadas se ofrecen a guiarlos y los conducen hasta el valle de los saurios.
- c) Los personajes quedan inconscientes por una avalancha y son rescatados por los saurios, quienes les piden un favor.

Los saurios son criaturas de otro planeta atrapadas en este mundo por un dios malvado. Les piden a los personajes averiguar si lo que parece una puerta dimensional hacia su mundo es una trampa póstuma del dios muerto. Los personajes descubren que así es y tienen que enfrentarse con las poderosas criaturas que salen por la “puerta”. Sanción: dinero en gemas.

30. *Sha'az*.

- a) Aldeanos contratan a los personajes para acabar con *hauns* porque han atacado sus villas.
- b) Un antiguo amigo *sha'az* contrata a los personajes para que acaben con los *hauns*, enemigos de su raza.

Veinticinco *sha'az* combatirán a 40 *hauns*. Los personajes deberán comandar a los *sha'az* para establecer una estrategia de guerra. Sanción: dinero.

31. *Silver dog* (can de plata).

- a) Aldeanos contratan personajes para capturar un can de plata pues creen que es un licántropo.
- b) Un druida contrata a los personajes para que atrapen sin dañar a un can de plata e impedir que se aleje de su bosque porque esas criaturas fortalecen los bosques que habitan. Lo debe capturar un personaje de alineamiento completamente neutral.

Los personajes se enfrentarán con los cazadores que quieren matar al Can pensando que es un licántropo o tratar de convencerlos. Si intentan atrapar al Can cuando los cazadores todavía lo buscan, éste desaparecerá. Si lo hace un personaje que no es neutral obtendrá un castigo (disminución de sus puntos de experiencia). El personaje neutral que lo capture obtendrá un premio (la misma cantidad de puntos de experiencia). Sanción: dinero.

32. *Tempest* (tempestad).

- a) En un viaje, los personajes ven un templito griego con un gnomo a la puerta que los saluda.
- b) Un hombre les dice a los personajes que vio un templito que arrojaba rayos. Si los personajes investigan verán lo mismo que en “a”.
- c) Un mago amigo envía una carta a los personajes diciéndoles que un mago enemigo suyo le dijo que enviaría daños a su territorio y les pide investigar. Ven lo mismo que en “a”.

El pequeño templo alberga una *tempestad* (criatura eléctrica) atrapada por el mago por medio de unas runas en las columnas que pueden borrarse fácilmente, para eso tiene controlado al gnomo que se encarga del mantenimiento del pequeño templo. Es necesario encontrar el patrón en las runas y borrar la runa clave para liberar a la *tempestad* que se vuelve furiosa contra el mago malvado. Si borran los demás jeroglí-

ficos sin ton ni son, la *tempestad* se desata enloquecida asesinando y destruyendo todo en los alrededores.

33. *Thylacines*.

- a) Constructores de casas contratan a los personajes para que investiguen y resuelvan un problema: trabajadores suyos que fueron vistos con mujeres extrañas han desaparecido.
- b) Un mercader contrata a los personajes para que averigüen quién mató a sus tres hijos y lo castiguen.
- c) Una mujer joven les da una nota a los personajes: “Alto a la destrucción de los valles. Habrán más muertes si continúa”.

Las *thylacines* son criaturas fanáticas de la protección de los bosques que pueden transformarse en jóvenes hermosas. Los personajes deberán enfrentárseles para acabar con las muertes. Sanción: dinero.

34. *Tren*.

- a) Los personajes oyen rumores de que un asesino habita un pantano y que destruyó una caravana que llevaba mucho dinero.
- b) Una caravana ha perdido un cargamento con dinero en un pantano. Contrata a los personajes para que investiguen y los deja quedarse con el dinero si lo hallan.

Un *tren* (criatura parecida a un caimán humanoide) habita el pantano y con trampas atrapa a sus víctimas. Sanción: si salen vencedores del enfrentamiento, obtendrán el dinero en la guarida de la criatura.

35. *Wemics*.

- a) Contratan a los personajes como exploradores para averiguar por qué los *wemics* (mitad humanos y leones) se preparan para la guerra contra los pobladores.
- b) Un coleccionador de arte contrata a los personajes para que averigüen si un ícono religioso *wemic* que le han ven-

dido es importante para los *wemics* con el objeto de poder determinar su valor.

- c) La ciudad contrata a los personajes para que descubran qué ícono es el que les robaron a los *wemics* que acababan de dar un ultimátum a la ciudad. Los personajes deben conferenciar con los *wemics* en calidad de intermediadores.

Los *wemics* les informan a los personajes que prefieren morir antes que dar por perdido su ícono y dan las señas de quien lo robó (quien se lo vendió al coleccionista). Debido a su número, no hay oportunidad real de vencerlos. Los personajes deben rescatar el ícono al fortín del coleccionista y enfrentarse a treinta guardias armados.

Sanción: membresía honoraria entre los *wemics*, un festín y un ícono como símbolo del respeto que han adquirido ante los *wemics*.

Después del análisis de los 35 encuentros y las tres aventuras, encontramos las similitudes y tratamos de articular su programa narrativo que comienza con las dos aventuras introductorias y que se extiende y se reafirma con las 36 siguientes.

Identificamos dos objetos de deseo, uno a nivel de los jugadores y el otro a nivel de los personajes.

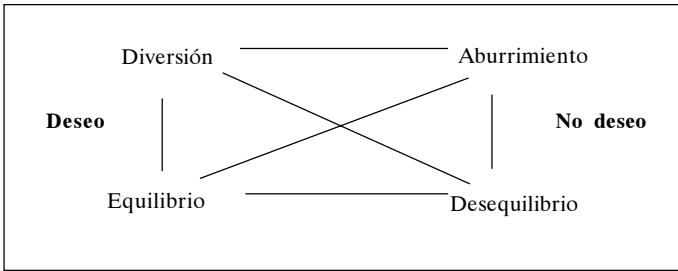
O (jugadores) = diversión (valor retomado del análisis de contenido)

Om_1 = aventuras (mayores retos)

Om_2 = puntos de experiencia (mayores poderes)

En todos los casos, incluso cuando los héroes resultan vencidos, se consiguen puntos de experiencia. Por el solo hecho de participar en una aventura el personaje mejora, con lo que se incrementa su *poder-hacer*. Gradualmente, las aventuras presentan retos más grandes para mantener el desafío.

Gráfica 5



O (personajes) = equilibrio
 Om_1 = impartición de justicia
 Om_2 = obtención de bienes y honores

Por otro lado, observamos que todas las intervenciones de los héroes buscan impartir justicia, eliminar un peligro (propio o de terceros) o resolver un error. Los héroes intervienen para restituir el equilibrio, el orden natural de las cosas que los oponentes han roto. Asimismo, los héroes, al obtener bienes y honores, equilibran su propia condición, pues las aventuras exigen dinero, alimento, nuevas armas, artilugios y en general existe un gasto de bienes que tienen que proveerse de nuevo.

Los dos objetos de deseo, diversión y equilibrio, articulan el eje del *querer* (véase la gráfica 5).

Agrupamos los comienzos de las aventuras en cinco grupos:

- **Contrato.** A cambio de honores, fama, aliados futuros o ciertos bienes (dinero, gemas, artilugios mágicos, armas, etc.), los héroes rescatan personas, atrapan criaturas, destruyen monstruos, recuperan objetos robados, acaban con injusticias —esclavitud, robos, asesinatos, ataques—, sirven de escolta, pasan pruebas de valentía y compasión, investigan crímenes, espían sospechosos, protegen ciudades y, en general, restituyen el equilibrio perdido y se divierten. Tenemos dos modelos actanciales, según la identidad del sujeto:

- Intervención para restituir el equilibrio (eliminar injusticias, accidentes o errores). Los héroes presencian una injusticia, acuden a una llamada de auxilio, buscan salvar a un amigo o vengar su muerte, protegen a posibles o futuras víctimas de sus oponentes, presencian situaciones sospechosas que encierran peligro para los demás. El proceso es el mismo, sólo que aquí los héroes toman la iniciativa y no se requiere un contrato o petición explícita por parte de los sujetos en desequilibrio. A pesar de la falta del anuncio de una recompensa, casi siempre se consiguen los dos objetos de deseo: diversión y equilibrio.
- Engaño. Los héroes se hallan en peligro, a través de un engaño —elaborado por sus oponentes o por las víctimas de éstos— que puede adoptar la forma de un contrato, de un ruego o de una situación injusta que necesite una Intervención de los héroes. Lo que sigue es una lucha contra los oponentes, instaurados como seres malvados por su engaño.

S_1 = héroes

S_2 = oponentes

Destinador (oponentes) $\rightarrow O \rightarrow$ Destinatario (S_1)

Ayudante (valor y solidaridad) $\rightarrow \begin{matrix} \uparrow \\ S_1 \end{matrix} \leftarrow$ Oponentes

$S_1 \leftrightarrow S_2$

$S_1 \rightarrow S_2$

$S_1 \leftarrow O$

Los héroes se enfrentan a los oponentes. Al vencerlos, los héroes obtienen como trofeo su objeto de deseo.

- Defensa ante el peligro. Los héroes son robados, espíados y posteriormente atacados y deben defenderse. Lo que sigue es una lucha contra los oponentes, instaurados como seres malvados por su ataque.

S_1 = héroes

S_2 = oponentes

Adquisición de la competencia:

$S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee Om_1) \rightarrow (S_1 \wedge Om_1)]$

$S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee Om_2) \rightarrow (S_1 \wedge Om_2)]$

Performance principal: $S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$

Estado final: $S_1 \wedge O$

Como conclusión de este análisis, consideramos que los autores de *AD&D* informan desde el principio a los jugadores que ellos encarnarán a los héroes y que esperan de ellos un comportamiento como tales. Para ello, presentan dos aventuras en las que premiarán la demostración de dos virtudes modales que instaurarán a los personajes de los jugadores como héroes: la valentía y la solidaridad con sus amigos. Las características opuestas u objetos modales negativos, la cobardía y la traición, acarrearán a los personajes un castigo que los obligará a desistir o a morir: a *no-hacer* o a *no-ser*. Después de este entrenamiento, es casi seguro que los personajes estarán ya instaurados como héroes, según la definición de este rol actancial por parte de los autores, y estarán en condiciones de arrostrar los desafíos que les proporcionará su objeto de deseo, resumido por nosotros como equilibrio. En efecto, el *deber-ser* del estado del mundo es puesto en peligro constantemente por villanos y monstruos y los héroes tienen que restaurarlo siempre que pueden, aniquilando a los desequilibradores si demuestran ser verdaderos villanos (a través de características inequívocas: *pueden*, *quieren* efectuar un desequilibrio y *saben* que lo hacen) o dejándolos fuera de combate si sólo son criaturas inescientes. Puede verse que este es un discurso de lo más estadounidense: los héroes, al ser dignos y conocedores de su destino manifiesto (salvar al mundo) salen de excursión a parajes ajenos o ignotos, y matan a los monstruos en su propia casa (y con ello desequilibrarían a su vez al mundo al quitarse a sí mismos posibilidades futuras de diversión, de no ser porque en *AD&D* los monstruos se reproducen como moscas y por medios desconocidos).

Nos guardaremos de crear un mundo esencialmente equilibrado al que los héroes deban devolver a su estado primordial e

incuestionable, matando monstruos cuya identidad es obvia por su mera apariencia.

Vampire

Para los objetivos de este trabajo elegimos analizar desde la semiótica sólo unas partes del libro *Vampire, The masquerade*. Como el libro está escrito en inglés, analizaremos una versión traducida por nosotros de las secciones elegidas.

La primera se llama “Monstruos, monstruos por todas partes...” (“Monsters, monsters everywhere...”). Sirve de prefacio al libro y como introducción al mundo de *Vampire*.

“Monstruos, monstruos en todas partes...”

Pueblan nuestra imaginación. Se esconden bajo nuestras camas. Acechan en los huecos oscuros de nuestro inconsciente primitivo. No puedes correr, no puedes esconderte, va a alcanzarte. La bestia, el destructor, el *Lusus Natura*. ¿Qué es y por qué lo tememos?

¿Cuál es su nombre?

Siempre hemos tenido nuestros demonios. Desde hace mucho han existido tanto en la imaginación del clérigo como en la del poeta. En un tiempo les dimos el nombre de *trolls*; después, fueron llamados demonios; más tarde fueron las Brujas que preparaban pociones maléficas. Aún después, se dijo que el monstruo era el lobo hambriento, el duende o el godzilla del terror de la guerra fría. Finalmente, algunos lo llamaron ignorancia humana e intolerancia. Por un tiempo, intentaron decirnos que los monstruos no existen en absoluto, que todo en el universo ya era conocido o que pronto lo sería.

Pero ahora sabemos más. Hemos hecho nuestro reconocimiento de la Bestia. Hemos aprendido su verdadero nombre.

Ahora entendemos la expansión de la eternidad; su inimaginable infinitud, el caos de su estructura y nuestra propia y mezquina insignificancia. Hemos admitido la magnitud de los problemas que enfrentamos y nuestra incapacidad para realizar el cambio en la escala necesaria para salvarnos.

Hoy, hemos vislumbrado la realidad y hemos visto la verdad tras el velo. Hemos descrito el círculo completo y redescubier- to al demonio. Hemos recuperado nuestra herencia ancestral. Hemos encontrado aquello a lo que se le han dado tantos nombres: la fuente de nuestro terror mortal.

Hemos encontrado al enemigo... y somos nosotros.

Somos indagadores, siempre buscando la incómoda verdad de nuestra condición humana, indagando dentro de nosotros aquello que es sucio, incierto o impuro: aquello que no tie- ne nombre. Al buscar a los monstruos que creamos, obtene- mos nuevos acercamientos a nuestra “mitad oscura”. Estos demonios expresan lo que somos en los niveles más profun- dos e inaccesibles de nuestro inconsciente. Desde tiempos inmemoriales, nos han dado una conexión con nuestro ser animal, la realización de una vitalidad emocional inalterada y la promesa de una justicia brutal.

El vampiro es la quintaesencia del demonio, pues el vampi- ro es con mucho nuestro propio reflejo. Los vampiros se ali- mentan como nosotros, matando, y a través de la muerte sien- ten el mismo pavor, la misma culpa y el mismo deseo por escapar. Están atrapados en el mismo ciclo de abstención, orgía y purga. Ellos, al igual que nosotros, persiguen la re- dención, la pureza y la paz. El vampiro es la expresión poé- tica de nuestros miedos más profundos y la sombra de nues- tros impulsos más primitivos.

Así como el héroe de leyenda debe descender al foso del purgatorio para enfrentar el martirio, vencer las debilidades propias y finalmente ser purificado para regresar a casa con el don del fuego, nosotros debemos descender a las profun- didades de nuestra propia alma y regresar a la vida con los secretos que hemos obtenido. Ése es el verdadero viaje de Prometeo, el significado del mito. Sólo al embarcarnos en semejante viaje podremos descubrir nuestros verdaderos se- res y buscar en el espejo.

El aliciente de esta promesa de conexión espiritual es casi irresistible. Pero, al final, es la empresa más perturbadora. Debes tener precaución y pisar con cuidado, pues ningún viaje

carece de peligros. No veas tu propia alma, a menos que desees enfrentar aquello que allí encuentres.

Así que recuerda:

No existen los monstruos...

S_1 = nosotros

AS = monstruo

S_2 = búsqueda (*Vampire*)

O = redención

Om_1 = reconocimiento

Om_2 = viaje, reencuentro

Destinador (*Vampire*) \rightarrow O \rightarrow Destinatario (S_1)

Ayudante (búsqueda) \rightarrow S_1 \leftarrow Oponente (negación)

$S_1 \rightarrow O$

$S_1 \wedge Om_1$

Estado inicial:

Sujeto Virtual

$S_1 \Rightarrow [(S_1 \wedge Om_1) \rightarrow (S_1 \vee Om_1)]$

$S_1 \vee Om_1$

No reconocemos al monstruo, “nos hemos apartado de nuestros propios seres”.

$S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee Om_1) \rightarrow (S_1 \wedge Om_1)]$

SABER $Om_1 : AS = S_1$

El primer objeto modal es el saber que los monstruos no están afuera y que sí existen. Los monstruos somos nosotros.

Instauración

$S_1 \wedge Om_1$

$$S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee Om_2) \rightarrow (S_1 \wedge Om_2)]$$

$$S_1 \wedge Om_2$$

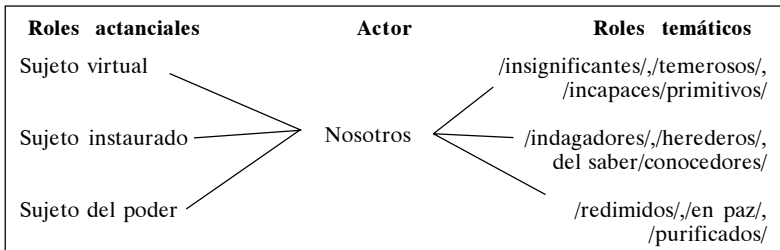
QUERER / DEBER Om_2 : viaje de Prometeo, *Vampire*

Una vez que sabemos quiénes somos, es necesario descender a las profundidades de nuestra parte oscura y purificarnos. Pero el viaje es peligroso y es necesario que deseemos realizarlo. Por otra parte, nos informan que debemos hacerlo, si queremos conseguir nuestro objeto de deseo.

$$S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee O) \rightarrow (S_1 \wedge O)]$$

$$S_1 \wedge O$$

Gráfica 6



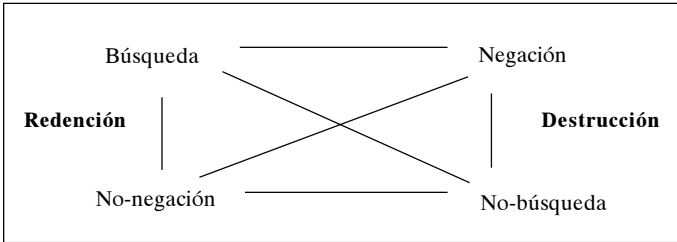
AS = bestia/ destructor/ oscuro/ acechante/ poderoso*/ enemigo/ sucio/ impuro/ brutal/monstruo/ troll/ demonio/ bruja/ lobo/ duende/ Godzilla/ ignorancia/ intolerancia/ vampiro/ nosotros

Om_2 = viaje: /peligroso/ perturbador/

Om_{2a} enfrentar el martirio (experimentar pavor, culpa, deseo de escapar)

Om_{2b} vencer las propias debilidades (los miedos más profundos, los impulsos más primitivos)

Gráfica 7



Ésta es la nota final del autor, en la que explica el objetivo del juego y las razones de su construcción:

“Últimas palabras”

No puedes ignorar las emociones. No puedes suprimir el instinto. No puedes reprimir la maldad. La presa se llena demasiado rápido y las aguas de la inundación nunca dejan de añadir a la reserva. Ningún dique está libre de las grietas y todas las barreras deben, tarde o temprano, romperse.

Debes aprender a guiar las aguas oscuras en vez de contenerlas. Cuando la inundación llegue, destruirá todo lo que te has esforzado en construir.

La maldad debe ser vigilada, pero no puede ser ignorada. El instinto no puede ser detenido, pero puede ser modificado, redirigido. La maldad debe ser dominada, antes de que nos venza. De alguna manera, debes hacer tratos con la maldad, aceptarla y entenderla y, entonces, finalmente, vencerla.

En todos nosotros, reside en lo profundo un demonio, al menos eso creían los medievales. Tomado como una metáfora, dice mucho de la condición humana. Hay maldad en todos nosotros.

Vampire fue escrito para descubrir la naturaleza de la maldad. La maldad ciertamente existe, pero no está tan cercenada y seca como algunos nos hacen creer. La vieja dicotomía del bien y el mal, lo blanco y lo negro, es falsa. *Vampire* es una exploración del mal y, como tal, es inseguro. Estás penetrando en lo profundo cuando juegas este juego. Este juego no

está pensado para ser cómodo; fue diseñado para provocar e inspirar, para hacerte pensar y sentir, soñar y aspirar.

La mayor parte de la maldad humana es una perversión de la territorialidad, la agresividad y la mentalidad de rebaño construida en nuestro inconsciente. La agresividad sin freno conduce a la guerra y la mentalidad de rebaño conduce a la inquisición.

Somos mitad ángel y mitad demonio. Nuestra capacidad de razonamiento y la propia conciencia nos ponen prácticamente en un nivel divino; sin embargo, nuestros cuerpos animales y nuestras necesidades biológicas nos encadenan a la realidad del mal.

La cultura moderna nos provee de tanta seguridad contra nuestros miedos primitivos, contra nuestra misma naturaleza, que nos apartamos de nuestros verdaderos seres. Los milagrosos productos de la tecnología han eliminado muchos de los temores básicos de la existencia (como el ser devorados), pero no ha hecho nada y no puede hacer nada para eliminar nuestros demonios internos. Y estos demonios desbocados, sin freno, nos están pervirtiendo.

Explora tu propia maldad interna, descubre aquello que te ensucia y lava entonces tus heridas. Vuélvete bueno a pesar de ti mismo. Lucha contra tus instintos. Toma el buen camino.

S_1 = nosotros

S_2 (Oponente) = cultura moderna

S_3 (Ayudante y Destinador) = *Vampire*

O = bondad

Om = aceptación del instinto

-O (antivalor) = maldad

-Om = represión del instinto

Destinador (*Vampire*) → O → Destinatario (S_1)

↑
Ayudante (*Vampire*) → S_1 ← Oponente (cultura moderna)

$$\begin{aligned}
& S_1 \rightarrow O \\
& S_2 \Rightarrow [(S_1 \wedge Om) \rightarrow (S_1 \vee Om)] \\
& S_2 \Rightarrow [(S_1 \vee -Om) \rightarrow (S_1 \wedge -Om)]
\end{aligned}$$

El oponente actúa mediante un engaño (la maldad sí existe pero se nos hace creer que no).

Estado inicial:

$$S_1 \wedge -Om$$

Si el sujeto persiste en su represión, entonces la lucha contra la maldad estará perdida. Ésta nos dominará enteramente.

$$\begin{aligned}
& S_1 \leftrightarrow -O \\
& S_1 \wedge -O
\end{aligned}$$

En esta lucha constante, *Vampire* interviene para hacernos aceptar el instinto, hacernos competentes para poder luchar contra la maldad y vencerla.

$$\begin{aligned}
& S_1 \wedge -Om \\
& S_3 \Rightarrow [(S_1 \vee Om) \rightarrow (S_1 \wedge Om)] \\
& S_1 \wedge Om \\
& S_1 \leftrightarrow -O \\
& S_1 \wedge O
\end{aligned}$$

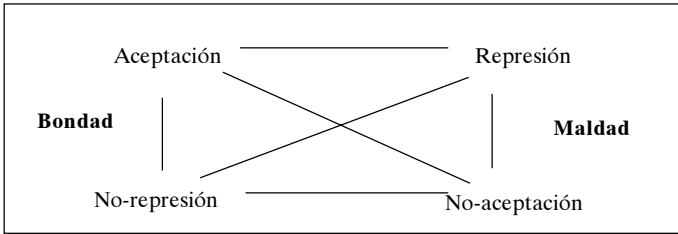
- Om = seguridad vs. miedos primitivos, vs. propia naturaleza/ ignorar emociones/ suprimir instinto/ reprimir maldad/ contenerse

- O = perversión/ suciedad/ destrucción de esfuerzos/ guerra/ Inquisición/ triunfo de la maldad

Om = exploración/ descubrir la maldad/ lucha/ guiar la maldad/ redirigir, modificar el instinto

O = buen camino/ bondad

Gráfica 8



En síntesis, el discurso de *Vampire*, parece ser, en un nivel, la contestación al discurso de *AD&D*: los monstruos no residen fuera de nosotros, sino dentro, los monstruos somos nosotros y es a nosotros mismos a quienes debemos combatir para alcanzar la paz y nuestra redención. La negación de este hecho y la represión de los instintos (posiblemente el heroísmo forzado) nos conducen hacia la perversión y la maldad. El camino reside en aceptar nuestra naturaleza, dejar de buscar monstruos externos y vencer los internos. *Vampire* se señala como ayudante en esta tarea, como un vehículo absolutamente catártico que nos hará “descender a los infiernos” y volver con la llama de Prometeo, con el conocimiento de nosotros mismos. El autor habla también de un engaño de la sociedad moderna del que somos víctimas: el señalarnos que los monstruos no existen (o habitan en *AD&D*).

Este mensaje, valioso en sí mismo, es una muestra bien acabada de un discurso coherente, consciente y con un objetivo claro. Un mensaje que no aparece en *AD&D* o en *Shadowrun*, aunque constatamos ya que estos juegos también poseen un discurso oculto y seguramente inconsciente: exactamente lo que deseábamos evitar.

Si no hubiésemos analizado bajo la óptica de la semiótica al *AD&D*, ni contrastado a éste con un juego más articulado como *Vampire*, probablemente habríamos acudido a los mismos resortes; sintiéndonos quizá un poco incómodos, pero sin saber a ciencia cierta por qué.

Capítulo VI

Construcción de nuestro producto

El juego es el elemento vital de la procreación espiritual. La vida bella de que han surgido las venerables obras de la humanidad, requiere el margen de la libertad. Es un juego alegremente atrevido frente a la insondable seriedad de lo eterno e inescrutable.

Gustav Bally

Para la creación de nuestro producto acudimos a los principios de construcción de mensajes, de juegos y de textos pedagógicos que distintos autores ofrecen y, basados en dichos principios y estrategias —además de las conclusiones de los análisis—, procedimos a la construcción del juego de rol.

Principios y estrategias

¿Qué hace que aprendamos?

Los principios de aprendizaje de Foster señalan estructuras cognitivas y cierto tipo de tareas que funcionan como condiciones o requisitos para la educación. Desde nuestra perspectiva, consideramos relevantes cinco principios:

- Aprendemos haciendo, mediante imágenes que implican hacer y observando a los demás mientras hacen.

- Las percepciones personales del yo (incluida la propia eficacia), así como el entorno en interacción dinámica con el sujeto, afectan todas las experiencias de aprendizaje.
- La transferencia del aprendizaje aumenta con la semejanza de tareas y depende igualmente del grado en que un nuevo aprendizaje puede “anclarse” en una estructura de conocimiento existente.
- El aprendizaje puede ser intencional o incidental.
- La retención del aprendizaje se refuerza mediante la práctica y la captación del significado, el cual se consigue mediante una variedad de vías que incluyen la imaginación, la metacognición y los procesos generativos.¹

¿Qué condiciones debe proporcionar el ambiente para que ocurra el aprendizaje?

El proponer un juego como estructurador de una situación educativa obedece a la siguiente estrategia de Saegesser, que propone cuatro principios de organización de situaciones que garantizan las mejores condiciones de aprendizaje:

El primero es el principio de perspectiva. El sujeto debe poder actuar desde diferentes puntos de vista:

- Punto de vista del agente, que domina las relaciones entre el sujeto y el mundo físico. La acción sobre el medio causa, en su mayor parte, la tendencia lúdica, el placer que experimenta el sujeto por el hecho de ser la causa de modificaciones en su entorno. *The joy of being the cause*: es el centro de la teoría del juego de Karl Groos.
- Punto de vista del observador, del espectador que no se implica en la acción. Es claramente dominante en una situación de juego tipo *gambling*: cuando el jugador se confía al destino, espera el resultado, pues para él, la “suerte ya está echada”. Este punto de vista no implica pasividad, sino una expectativa basada en un conjunto de esperanzas y temores en el *gambling* y una actitud activa cuando desempeña un rol.

1. Sarramona, Jaime (ed.) *Comunicación y educación*, CEAC, Barcelona, 1988, p.46.

- Punto de vista recíproco, la capacidad de ponerse en el lugar del otro. Es claramente dominante en la situación de juego tipo *game*, cuando los jugadores están atrapados por estructuras de interdependencia: “yo pienso que tú piensas que yo pienso...”
- Punto de vista de la referencia. El más complejo y que involucra a los otros tres en situaciones de juego en las que participan más de dos, pues las relaciones diádicas, triádicas, etcétera, configuran subsistemas de puntos de vista del agente, del paciente y de la actitud recíproca, dentro del sistema total que define el conjunto de relaciones entre los jugadores en una situación de juego.

Un entorno construido bajo el principio de la perspectiva, donde el que aprende es libre de elegir distintos puntos de vista, según sus aptitudes dominantes en ese momento, es flexible; permite contrarrestar la monotonía, que genera aburrimiento y falta de atención; y hace posible la descentralización cognitiva, afectiva, social.²

El segundo principio es el autotélico (del griego *autós*, uno mismo, y *telos*, fin, objetivo). El sujeto tiene una gran autonomía, porque un aprendizaje profundo de conocimientos complejos necesita la posibilidad de verificar libremente las hipótesis, de hacer predicciones y de comprobar el conjunto de consecuencias que acarrearán las decisiones iniciales. Además, la evaluación de las acciones y decisiones queda en manos del sujeto y no en una instancia exterior a él, que puede ser percibida como injusta. “Los juegos de rol son juegos que permiten el máximo grado de autotelismo. El control y evaluación de las conductas se basan, en último término, en criterios personales, en juicios de valor que pertenecen a la persona que los emite...”³

El grado de autotelismo de un entorno depende de dos factores: el lugar de control de la acción (que debe ser controlada por

2. Saesegger, François. *Los juegos de simulación en la escuela. Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela*, Visor, Madrid, 1991, pp. 42-44.

3. *Ibidem*, p.44.

el sujeto; a su vez, el entorno simulado controla, casi por completo, las conductas de los sujetos) y las consecuencias de las acciones, la posibilidad de experimentar varias estrategias con el fin de poder evaluar las consecuencias que implican. El autotelismo favorece una actitud abierta, creativa, frente a nuevas situaciones.

El tercer principio es el de fertilidad o de productividad. Un objeto cultural es “algo” que se transmite socialmente por aprendizaje. Este ‘objeto’ es más fértil entre mayor sea el número de inferencias inductivas o deductivas que puedan hacerse a partir de él. Cuando se dominan las reglas básicas de un juego, no es necesario consultar a nadie para jugar, basta seguirlas. Aunque esta condición no sea suficiente para obtener buenas jugadas, la estructura del juego, con sus reglas precisas, es lo suficientemente productiva como para que puedan jugarse un número casi infinito de partidas y se pueda determinar la calidad de una partida sin recurrir a la responsabilidad de las reglas.⁴

Por último, el cuarto principio es el de personalización. Para que se cumpla, el entorno debe reunir dos condiciones: debe responder a las preguntas de quien está aprendiendo, es decir:

- Permitir la exploración libre de estrategias.
- Facilitar una respuesta del entorno sin grandes retrasos, o sea, casi inmediata.
- Permitir que el aprendizaje se adapte al ritmo natural del que está aprendiendo.
- Recurrir a todo el potencial de descubrimiento de quien aprende.
- Facilitar la relación entre los factores psíquicos, sociales y culturales, es decir, desarrollar el sentido de un enfoque sistemático.
- Debe facilitar la autoevaluación de las conductas durante el aprendizaje, para que el sujeto tenga una mejor representación de su funcionamiento en determinadas condiciones.⁵

4. *Ibid*, p.45.

5. *Ibid*, pp. 46-47.

¿Educar para qué?

¿Cuáles son los objetivos que perseguimos cuando proponemos un instrumento alternativo de comunicación educativa? Hacemos nuestra la proposición de Gutiérrez y Prieto (1991) de seis objetivos básicos:

- Educar para la incertidumbre. Las instituciones sociales ejercen una negación sistemática de la incertidumbre, a través de sistemas pedagógicos condicionados y condicionantes, de salidas políticas mágicas, de seguros de vida. Educar para la incertidumbre significa:
 - Educar para interrogar en forma permanente a la realidad de cada día y, por lo tanto, no enseñar ni inculcar respuestas.⁶
 - Educar para manejar información: localizarla, reconocerla, procesarla y utilizarla. La escuela padece una desinformación crónica, al no ofrecer recursos ni metodologías para trabajar con una información existente, presente en todas partes.⁷
 - Educar para resolver problemas, en el sentido de enfrentarse a la incertidumbre de cada día y de adoptar una actitud nueva ante las nuevas situaciones que piden creatividad y la capacidad de relacionar los conocimientos adquiridos y de buscar otros nuevos.⁸
 - Educar para saber reconocer las propuestas falsas de certidumbre, para desmitificarlas y resignificarlas. Saber enfrentarse a los distintos textos sociales y poder leerlos críticamente. Pasar de consumidor de textos a lector crítico de los mismos y de las intenciones de sus autores.

6. Gutiérrez, Francisco y Daniel Prieto. *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa* (RNTC, 1), Radio Nederland Training Centre/Universidad San Carlos/Universidad Rafael Landívar, San José, 1991, p.27.

7. *Idem.*

8. *Idem.*

- Educar para gozar de la vida. Generar entusiasmo en una aventura lúdica compartida que nos haga sentir vivos.
- Educar para la significación. Una educación con sentido educa seres para los cuales todas las actividades, conceptos y proyectos significan algo para su vida y esa significación es el punto de partida de la significación del mundo y de los demás. La capacidad de dar sentido y de significar el mundo y la propia experiencia pasa por la capacidad de criticar los sentidos propios y ajenos. Nada más alejado de una educación así entendida que una obediencia ciega a un mando superior.⁹
- Educar para la expresión. “Hegel afirmaba: cuando faltan las palabras falta el pensamiento. Seamos más drásticos: cuando faltan las palabras falta la libertad. La capacidad expresiva significa un dominio del tema (significado) y de la materia discursiva (significante) y se manifiesta a través de claridad, coherencia, seguridad, riqueza, belleza en el manejo de las formas de los diferentes lenguajes. La capacidad expresiva es una conquista, a nadie se la regala graciosamente la sociedad en general y mucho menos la escuela”.¹⁰
- Educar para convivir. Educar en la cooperación y participación colectiva, en el grupo como ámbito privilegiado para el interaprendizaje, entendido como recreación y producción de conocimientos, a través de la riqueza de la confrontación de ideas y opiniones propias, la posibilidad del logro de consensos y disensos en una dinámica permanente de acción–reflexión–acción.¹¹
- Educar para apropiarse de la historia y de la cultura. Si la propuesta se centra en el aprendizaje (auto e interaprendizaje) y no en la enseñanza, el rol protagónico del proceso se desplaza del docente al educando. Este solo hecho abre camino al acto educativo, entendido como construcción de conocimientos, intercambio de experiencias, creación de

9. *Ibidem*, p.31.

10. *Ibid*, p.32.

11. *Ibid*, p.34.

formas nuevas. Se educa para la apropiación ofreciendo caminos a las virtudes activas:

La escuela privilegia virtudes pasivas: obediencia, sumisión, orden, memoria, puntualidad, y castiga virtudes activas: creatividad, riesgo, crítica, imaginación, intuición. Son estas últimas las que hacen historia. Se trata de elegir entre un hombre sometido a la historia y un hombre que hace historia [...] Uno se apropia de la historia y de la cultura en el interaprendizaje, en la interrogación a la propia situación, en la invención, en el planteamiento de alternativas, en la aplicación, en la práctica, en la alegría de construir y de imaginar.¹²

¿Cómo transmitir el mensaje?

Partimos de la premisa de que: “la educación, en todas sus formas y niveles, es en sí misma, un proceso de comunicación entre personas. Si este proceso de comunicación no llega a realizarse de modo exitoso, la educación, desde el punto de vista pedagógico, no significa nada”.¹³ Por lo tanto, atendimos a propuestas que se basan en la eficacia de la comunicación, como la teoría matemática de la comunicación de Claude E. Shannon y Warren Weaver, en el caso de Arreguín; las condiciones de la comunicación educativa desde la perspectiva funcional según Sarramona, y las aportaciones semióticas de Rodríguez Diéguez, reseñadas por Rodríguez Illera, para nuestros principios del diseño del discurso.

De esta manera determinamos las siguientes reglas para el diseño de mensajes:

- Utilizar un lenguaje, un canal y un contenido de ideas disponibles por el receptor. El lenguaje debe ser conocido y empleado con fluidez por el receptor.

12. *Ibid.*, p.35.

13. Pinilla, Antonio *et al.* *Educación como proceso de comunicación: proyecto de educación superior no escolarizada*, Universidad de Lima, Lima, s.f, p.11.

- Cuidar que el receptor centre de inmediato su atención en la esfera de ideas del tema en cuestión. Para ello, dos recursos muy eficaces: la metáfora y el valerse de los contenidos y conductas previamente aprendidos por el receptor como punto de partida en la reconstrucción subjetiva del mensaje. El receptor, además, debe captar en forma intuitiva la situación o noción objeto del mensaje en el menor tiempo posible, porque a partir de allí relacionará toda la información adicional con la situación o noción que se intuyó.
- Aprovechar y fomentar la función anticipadora del receptor para facilitarle la comprensión y para que pueda aplicar su iniciativa en la solución de problemas y en los ejercicios.
- Procurar que los contenidos del mensaje tengan alguna relación con los fines e intereses del receptor.
- Para lograr una comunicación fluida es necesario conservar la redacción en el nivel adecuado del lenguaje del receptor, preferir el uso de palabras que no alteren la significación, introducir vocablos nuevos en situaciones donde se elimine la confusión en cuanto a su uso, recurrir a definiciones correctas y útiles para la comunicación, apoyar con recursos visuales en lo posible pero cuidar que no interfieran, usar frases breves y no párrafos largos de sintaxis complicada que impidan la reflexión simultánea.
- El receptor no debe quedarse en la “comprensión” sino que debe “trabajar” durante el aprendizaje, por lo que se deben tener todos los recursos posibles para la retroalimentación. Ésta, además, garantiza que todos los pasos anteriores se lleven a cabo con éxito.¹⁴

En cuanto a las condiciones que debe cumplir la comunicación educativa según la perspectiva funcional, encontramos que debe ser:

14. Arreguín, J.L.M. *Sistemas de comunicación y enseñanza*, Trillas, México, 1983, p.120.

- Motivadora. En el sentido de lograr la apertura y disponibilidad a la recepción. Sus variables: la problematicidad, la satisfacción de necesidades, la gratificación. Parece que en ausencia de emocionalidad, en sentido amplio, no se promueven actividades de procesamiento.
- Persuasiva. El objetivo primario de la comunicación educativa es el logro de la incorporación de la información (contenido) a los procesos de transformación o estructuración. La persuasión se toma aquí en su sentido más amplio (cognitiva, afectiva, social, moral, etcétera).
- Estructurante. La finalidad de la comunicación educativa es incrementar los procesos y los grados de la construcción personal; la promoción de la “autoestructuración”. El sistema transformador humano se dota a sí mismo a través de cambios de estado (transformaciones), de repertorios de percepción, categorización y respuestas y, al mismo tiempo, va incorporando modalidades de procesar esta información, de estrategias operativas de decodificar, interpretar, criticar, asimilar, etc. Es decir, “transforma su propio sistema de transformación”, se autoconstruye a través de la reorganización, incorporación y abandono de las propias funciones del proceso de comunicación.¹⁵
- Adaptativa. Los efectos que resultan del procesamiento, al ser contrastados con las “puestas en acción”, deben incrementar el repertorio funcional del sujeto, al posibilitar mejores interacciones con el medio, reabriendo los procesos motivacionales y afectivos.
- Consistente. Vincular la congruencia con la “insistencia (repetitividad) novedosa”, para que se promuevan consistencias y no redundancias.
- Generalizadora. A partir de propuestas finitas se deben promover generalizaciones, lo que contribuye a la incorporación de la información.

15. Sarramona, Jaime (ed.) *Op. cit.*, pp. 47-48.

- Facilitadora de inteligibilidad. La adecuación de la comunicación y de la información al nivel y grado configurativo del sujeto; la consideración de los parámetros físicos de la comunicación (ritmo, cantidad, progresión, etc.); y la correcta utilización de distintos canales para un mismo mensaje.¹⁶

Por último, retomamos la propuesta de Rodríguez Diéguez para las características que debe poseer el texto:

- Coherencia. La propiedad de un texto por la cual puede ser comprendido por el oyente como una unidad, donde las partes se encuentran relacionadas entre sí y con el contexto en el que se produce la comunicación. La articulación entre tema y rema, según Bellert. El tema es lo que el emisor del mensaje presupone como información ya poseída por el receptor y sobre la que asienta su avance discursivo, la plataforma desde la que aborda una información nueva, llamada rema.¹⁷
- Cierre. Se refiere al sentido unitario y conclusivo del texto; la autonomía textual. Una frase puede relacionarse con una anterior o posterior; puede dirigirse, comunicativamente hablando, a otra frase. Pero el texto en su conjunto no puede hacerlo; su sentido debe ser completo, conclusivo. Se llega a centrar en esta característica la noción de texto.¹⁸
- Intención. Para poder comunicar la intención del texto, hay que saberse someter a las convenciones del contexto. El hablante que intenta comunicar una idea ha de saber cómo transmitir su intención, ha de estar en posesión de los sobreentendidos, costumbres, usos que le indican la mejor manera de hacerse comprender. El oyente, por su parte, ha de ser capaz de aprehender la intención de quien habla, de captar

16. *Ibidem*, pp. 49-50.

17. Rodríguez Diéguez, José Luis. "Comunicación y enseñanza", en Rodríguez Illera, José Luis (comp.), *Educación y comunicación*, Paidós, Barcelona, 1988, p.141.

18. *Ibidem*, pp. 142-143.

aquello que el hablante, sometiéndose a las convenciones pertinentes, “quiere decirle” en realidad.¹⁹

¿Cómo atender al elemento más importante de la comunicación educativa: el receptor?²⁰

En este aspecto, existen tres puntos que hay que tomar en cuenta:

- Partir del otro. Para que desde el primer momento el receptor se involucre en la temática, es necesario partir de sus propias experiencias y de lo que significa su propia realidad. Lo primero es hacer sentir, provocar sentimientos, acercar afectiva y sensorialmente a la realidad. Lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende no interesa.
- Generar empatía. Para lograr el compromiso, la autonomía e independencia del aprendiz es necesario generar el gozo y la alegría, la originalidad, la iniciativa y la creatividad. Para esto es indispensable generar en el interlocutor una confianza manifiesta, una empatía que genere ese placer característico de las relaciones interpersonales agradables y del descubrimiento y producción de algo nuevo.²¹
- Recurrir al ingrediente pedagógico de la comunicación y el diálogo: los ejemplos y la apelación directa. Saturar el contenido de ejemplos, pues éstos ayudan a vivir el contenido, a asimilarlo, a iluminar el sentido y significado del tema. El ingrediente pedagógico supone también que el contenido ha de estar redactado en forma amena, directa, de tú a tú.²²

Una vez planteado todo este contexto, la última pregunta por resolver era: ¿cómo concretar los objetivos, los principios educativos de los que partimos y las estrategias de construcción del dis-

19. *Ibidem*, pp. 143-144.

20. Gutiérrez, Francisco y Daniel Prieto. *Op. cit.*, p.47.

21. *Ibidem*, p.50.

22. *Ibid.*, pp. 47-48.

curso en un texto que mediará pedagógicamente entre nosotros y nuestras intenciones y el receptor adolescente? Gutiérrez y Prieto identifican tres fases de mediación pedagógica o construcción del texto: tratamiento desde el tema, desde el aprendizaje y desde la forma.

El tratamiento desde el tema, o los recursos pedagógicos que hacen la información clara, accesible y bien organizada para que se dé el autoaprendizaje, a través de la ubicación temática, el tratamiento del contenido, estrategias del lenguaje y los conceptos básicos.

La ubicación temática consiste en la armazón lógica, en concebir al texto como un sistema y no como un amontonamiento de temas; la estructura básica se mostrará al aprendiz a través de la coherencia de las partes y de los puntos clave o nudos temáticos.

El tratamiento del contenido parte de la premisa de que se toma al interlocutor como punto de partida y ello se logra a través de la entrada: motivadora, interesante, emotiva y provocadora, que ayude al interlocutor a introducirse en el proceso y haga atractivo el tema, “[...] en una buena entrada se juega el sentido inicial que, lo sabe un buen narrador, guiará todo el proceso”.²³ El desarrollo: que exige un tratamiento recurrente (pues se trata de un discurso pedagógico); la puesta en experiencia o la relación del tema con experiencias del aprendiz a través de la ejemplificación. Los ejemplos, bien utilizados, sirven excelentemente para aterrizar conceptos y para iluminar el significado y el sentido del tema. Los ejemplos permiten también conseguir una mayor precisión respecto al aquí y al ahora;²⁴ el partir del principio de que el autor no está en posesión de la verdad y no puede imponerla; y el cierre: que puede abordarse a través de la generalización, la síntesis y otras técnicas.²⁵

Las estrategias del lenguaje implican la capacidad de saber narrar, de hacer atractivo un discurso. “El término deriva del verbo discurrir y tomado éste en la significación básica de fluir. El dis-

23. *Ibid*, pp. 57-58.

24. *Ibid*, p.59.

25. *Ibid*, p.60.

curso, pues, es algo que fluye. Lo peor que le puede pasar a un discurso es que no discorra. No estamos jugando con las palabras (aunque reconocemos que nos encanta hacerlo) [...]”.²⁶ El uso del estilo coloquial que aproveche la fluidez y la riqueza de la narración oral; la relación dialógica (Sócrates creía que el diálogo era la única manera de aprender; el texto debe ser capaz de tomar en cuenta al aprendiz y favorecer el diálogo de éste con el texto, con otros aprendices, con el contexto y consigo mismo, todo esto conduce a una mayor implicación con el tema tratado); la personalización: el autor se dirige expresamente al destinatario, conversa con él a través del empleo de pronombres personales y posesivos y lo involucra, para despertar su interés; el narrador, que no debe ser onnisapiente ni uno solo; la claridad y sencillez que permiten la apropiación y el interés por un tema y hacen sentir bien al lector, evitando formas alambicadas y palabras complejas que sólo sirvan para exhibir la sapiencia del autor, y la belleza de la expresión, un lenguaje rico en expresiones, en giros, en metáforas que logre la empatía de la cotidianidad, del llamar las cosas por su nombre, del sentimiento y la emoción.²⁷

Los conceptos básicos son la comunidad de significados de los que debe partir el autor para lograr una interlocución adecuada, la apropiación de los términos a través de sus alcances significativos, que pueden variar de un contexto a otro; son los acuerdos mínimos.²⁸

El tratamiento desde el aprendizaje. La sustentación teórica por la que el autoaprendizaje (la autonomía del aprendiz en el manejo de la situación de aprendizaje) puede convertirse en un acto educativo. Implica partir del otro, pero no de manera ingenua sino preguntándonos qué es lo que sabe y lo que ignora nuestro interlocutor y lo que puede aportar desde su práctica, su contexto y su experiencia para la construcción de conocimientos, la apropiación y la significación de su propia realidad. El “juego pedagógico” incluye algunos principios:

26. *Ibid.*, p.61.

27. *Ibid.*, pp. 62-66.

28. *Ibid.*, p.66.

- Pocos conceptos para una mayor profundización.
- El discurso centrado en la experiencia del interlocutor.
- Los acuerdos mínimos que posibilitan la construcción de conocimientos.
- Riqueza en la expresión y la comunicación.
- El interlocutor construye el texto, no lo acepta simplemente.
- El proceso pedagógico es lúdico, es la alegría de construir experiencias y conceptos.
- Se parte siempre del otro, de sus experiencias, expectativas, creencias, rutinas, sueños.
- El acto pedagógico se funda en el reconocimiento de las diferencias, del compartimiento de experiencias, no en la invasión.
- Lo que no se hace sentir no se entiende y lo que no se entiende no interesa.
- Todo acto pedagógico abre espacios a la creatividad, a la capacidad de descubrir y maravillarnos.
- Todo aprendizaje es un interaprendizaje. Es imposible partir de una descalificación del otro y es imposible aprender de alguien en quien no se cree.
- Todo acto pedagógico da lugar a lo imprevisible. Es imposible preverlo todo, planear cada detalle, cuando se parte de las experiencias de los participantes.
- La educación es un acto de libertad. Una posibilidad de expresión, de comunicación y de crítica.²⁹

El tratamiento desde la forma. Los recursos expresivos puestos en juego: diagramación, tipos de letras, ilustraciones. De una forma bella, expresiva, original y coherente dependen la posibilidad del goce estético y la intensificación del significado para su apropiación por parte del interlocutor. El tratamiento formal debe enriquecer el tema y la percepción, hacer comprensible el texto, establecer un ritmo, dar lugar a sorpresas, rupturas, lograr variedad en la unidad. “La forma es la expresión del contenido, y cuanto

29. *Ibid*, p. 71-73.

más bella y expresiva sea aquella, más se acercarán los destinatarios al contenido, más fácilmente se apropiarán de él”.³⁰

Para la elaboración de las imágenes, atendimos a las siguientes premisas y teorías (Vilches):

- La imagen es un signo cuyos trazos pueden estudiarse como una porción textual de significación; la imagen es sentido y, como tal, puede decodificarse y también construirse.
- No vemos las cosas, las percibimos: la percepción es un proceso creativo que nos permite relacionarnos con nuestro entorno físico y social. Según la teoría de la forma o Gestalt de la psicología de la percepción, los humanos percibimos conjuntos organizados de sensaciones y no entidades dispersas. Toda imagen producida se halla integrada a un contexto social, lo que significa que para ver bien es necesario saber bien (“quien sabe más ve más”).
- Según la teoría del iconismo, la imagen no es sólo la reproducción de un objeto. Esta concepción obedece a la semejanza entre el objeto y su representación, que impide ver la diferencia entre el contenido cultural del objeto original y el contenido cultural de la imagen que se le asemeja. Las imágenes son parte de las formas de producir significados en la sociedad.
- Según la teoría del significado, los sistemas culturales de la sociedad se actualizan y cobran forma en las operaciones de representación: conocer el modo en que se representan las imágenes significa conocer el modo en que la sociedad se representa a sí misma. En una imagen está concentrada la tecnología, el conocimiento y la percepción que la tradición y la educación de una sociedad permiten utilizar como significación y comunicación de algo.
- El punto de despegue de la teoría de la enunciación visual: el lector siempre adopta un punto de vista que está buscado y planificado por el emisor. El espectador mira la imagen como a través del visor de una cámara, siempre ve un fragmento separado de lo que puede rodearlo. Ese recorte permite

30. *Ibid.*, p.98.

al autor determinar lo que ha de ver el lector. Toda imagen se ve desde un espacio determinado.

- Una imagen tiene actores, funciones, actantes y temas narrativos (conceptos semióticos). El discurso se ayuda del juego de miradas de los personajes dentro del cuadro de la imagen o hacia afuera, con los que realizan sus estrategias de seducción, dominio, observación, inquisición, etcétera.
- El observador es un sujeto cognitivo que realiza un hacer interpretativo: comprender no es solamente captar el contenido conceptual o la forma de un mensaje sino también operar sobre ese contenido y su forma al extraer información que no estaba explícita en el mensaje.
- La comprensión del observador también implica confrontar los contenidos con su propia competencia enciclopédica: el complejo sistema de códigos y reglas del género y del medio al cual se remiten tanto el emisor como el destinatario cuando buscan reconstruir el sentido de la imagen. Ésta es otra de las razones para escoger un soporte mítico (vease el siguiente subtítulo) en boga: la teoría toma al saber enciclopédico como una familiaridad con algo apreciado, la enciclopedia es el universo de las creencias afectivas del espectador.

Además de los lineamientos y presupuestos teóricos, nos basamos en el esquema propuesto por Roland Barthes en *El sistema de la moda*, retomado y retocado por Gutiérrez y Prieto. Según éste, los elementos básicos de la imagen son el objeto, el soporte y las variantes:

- Objeto: el tema de la imagen, aquello para lo que se le elabora.
- Soporte: todo lo que no es el objeto, lo que lo hace atractivo, lo contextualiza y lo sostiene. Existen tres tipos de soportes:
 - Ambientales: escenarios naturales o culturales.
 - Objetuales: las cosas representadas (vasos, cuadros, libros, vehículos).
 - Animados: animales, humanos, caricaturas.

- Variantes: la forma en que aparecen el objeto y los soportes. El cómo, el modo de la representación. Los detalles en los cuales se juega el sentido de la imagen.

El soporte animado de la figura humana posee una gran riqueza de variantes y posibilidades de identificación. Según Penninou, hay tres posibilidades de uso de la figura humana:

- Exhibición: los personajes actúan en una realidad autosuficiente, como si el espectador no existiera, como si no quisieran mostrar nada.
- Presentación: los personajes se orientan directamente al tema o al objeto. Nos muestran algo, lo señalan, lo tocan para que nosotros apreciemos su valor. Es un mensaje interesado en lograr la adhesión del interlocutor.
- Implicación: el personaje se dirige abierta o sutilmente al interlocutor. Busca hablarle a través de la mirada, los gestos, la posición del cuerpo. Lo más común es la posición frontal, de cara al destinatario, que facilita la interlocución directa.

La construcción del juego

Consideramos que el juego de rol, en términos de construcción, se divide en tres partes fundamentales: el sistema de azar (o dimensión pragmática), el ambiente o soporte mítico (nivel profundo) y las aventuras diseñadas para ser jugadas por los personajes, que articulan los niveles.

Sistema de azar (dimensión pragmática)

El sistema de azar cumple con la función de proveer un entorno estructurado que resuelva conflictos entre los jugadores (“Ya le di”, “No, no es cierto”, “Sí, sí le di”) y equilibre las oportunidades de éxito entre los jugadores, dándoles a personajes más diestros en ciertas habilidades más posibilidades de éxito en determinado tipo de acciones y, al mismo tiempo, limitar su dominio en otras áreas. Asimismo, debe permitir un avance constante en los poderes y retos que poseen y a los que se enfrentan los jugado-

res a través de sus personajes para que el juego no pierda el desafío y el encanto.

Un sistema de azar y reglas de un juego de rol debe tener cinco elementos:

- Una explicación de la secuencia de las acciones y los rangos de posibilidades.
- Reglas para cuantificar un número determinado de características básicas del personaje dentro de una escala estándar.
- Listado de habilidades propias y reglas para la cuantificación de habilidades.
- Reglas para resolver si las acciones que intentan los personajes resultan exitosas o no según sus características y habilidades.
- La presentación de la hoja de personaje (que por necesidad presenta atributos expresados en números) debe ser muy gráfica y dar una idea de las características del personaje de un vistazo.

Por otro lado, si tomamos al sistema de azar y reglas como una herramienta que nos ayuda en la actividad motivadora del juego de rol, debemos cuidar que la complejidad de nuestro instrumento no interrumpa el flujo continuo de la concentración, de la abstracción que se requiere para la actividad del aprendizaje, según el científico cognoscitivo Donald A. Norman.³¹ De acuerdo con él, algunos científicos cognoscitivos encontraron dos actividades muy exitosas para captar la atención de las personas: el teatro y los juegos, y distinguieron dos formas de participación: la tercera–persona y la primera–persona. Esta última puede ocurrir cuando el individuo se proyecta subjetivamente en lo que presencia, compartiendo el sufrimiento y las decepciones al igual que el éxito y las recompensas. Ya hemos visto que el juego de rol mezcla el teatro y el juego en una experiencia única en primera persona, así que pusimos mucha atención ante la advertencia de Norman que sigue a continuación:

31. Norman, Donald A. *Things that make us smart*, Addison Wesley, Massachusetts, 1994, p.32

Es mucho más fácil tener esta experiencia [de la primera-persona] cuando no hay distracciones que interrumpan. [...] Las interrupciones no necesitan venir de una fuente externa: algunas veces son causadas por la herramienta utilizada para la tarea [...] Cuando la herramienta centra la atención en sí misma, eso crea una interrupción en el flujo de trabajo. Las herramientas deben quedarse como parte del fondo, volverse una parte natural de la tarea. Lo que se necesita es el “involucramiento directo”, la sensación de estar implicado directamente en la actividad.³²

¿Por qué optamos por un sistema de azar de dos dados de seis caras con una combinación de decenas y unidades?

En primer lugar, los dados de más de seis caras son difíciles de conseguir para quien no tiene el hábito de jugar rol. También nuestra meta era simplificar el sistema al máximo, pero un dado único con un rango de sólo 6 posibilidades era demasiado limitado. La variedad de personajes posibles sería muy parca y su ulterior desarrollo se vería interrumpido demasiado pronto.

Encontramos que la suma simple de los dos dados tiene dos desventajas: el rango de posibilidades es sólo de 11 (del dos al 12) y algunos eventos de la escala, como el siete, se obtienen más fácilmente que otros, como el dos o el 12. Es posible conseguir siete si en los dados aparecen las combinaciones 1-6, 2-5, 3-4, 4-3, 5-2 y 1-6: una posibilidad de seis sobre 36 ($1/6$) mientras que el dos sólo se obtiene con la combinación 1-1: una posibilidad de uno sobre 36 ($1/36$).

Asignarle a un dado el papel de “decenas” y a otro el de “unidades” permite hacer uso de las 36 posibles combinaciones, cada una con la misma posibilidad de aparecer que las demás. El uso de este sistema hacía necesario el uso del cero para representar decenas, símbolo que no existe en los dados comerciales, por lo que le otorgamos ese papel al símbolo “6”. (Hacemos notar que matemáticamente es incorrecto llamarlas decenas. Como designan grupos de seis unidades, sería más correcto llamarlas “hexenas”. Las nombramos decenas para facilitar su asimilación y uso).

32. *Ibidem*, pp. 33-34.

Cuadro 3

Número de la combinación	Combinación “natural”	Combinación interpretada
1	61	01
2	62	02
3	63	03
4	64	04
5	65	05
6	16	10
7	11	11
8	12	12
9	13	13
10	14	14
11	15	15
12	26	20
13	21	21
14	22	22
15	23	23
16	24	24
17	25	25
18	36	30
19	31	31
20	32	32
21	33	33
22	34	34
23	35	35
24	46	40
25	41	41
26	42	42
27	43	43
28	44	44
29	45	45
30	56	50
31	51	51
32	52	52
33	53	53
34	54	54
35	55	55
36	66	60

El conjunto de posibilidades se muestra en el cuadro 3.

Aunado a esto denominamos al director de juego Guía del Laberinto (siguiendo los resultados de los análisis). El guía toma el papel de árbitro en las acciones que los jugadores intentan y que ponen en conflicto a sus personajes con los de otros jugadores y con los personajes secundarios. Escribimos las reglas para facili-

tar la labor del guía como árbitro. Hay dos clases de reglas: las generales, aplicables a prácticamente todas las situaciones (ubicadas en los capítulos “El juego” y “Creación del personaje”) y reglas específicas para situaciones definidas. Este segundo conjunto trató de cubrir el rango de posibilidades de las acciones más comunes. No pretendíamos considerar casi todas las acciones posibles (lo que daría un sistema más “realista” pero saturado de reglas, como *Shadowrun*), ni dejar todo al criterio del guía (adecuado en el caso de jugadores veteranos o más sofisticados, para quienes está dirigido *Vampire*, por ejemplo, no para neófitos en el juego de rol). Por esto incluimos el capítulo “Reglas avanzadas”, especialmente los apartados Dificultades, Tiradas, Pelea avanzada, Facilidades, Complicaciones y Daño progresivo, que pretenden regular las situaciones conflictivas más comunes.

La combinación del coeficiente de un atributo básico (cuantificados del uno al cinco y fungiendo como decenas) con una habilidad específica (también cuantificada del uno al cinco y funcionando como unidades) otorga al jugador un número específico (número objetivo). Si su tirada de dados es igual o menor a ese número, la acción resulta exitosa. Si el jugador recibe los bonos suficientes puede aumentar sus coeficientes de habilidades y atributos, incrementando así sus oportunidades de lograr tiradas exitosas.

Los ocho atributos y los derivados los escogimos tomando en cuenta todas las características cuantificables de un personaje de ficción, tanto físicas como mentales, relevantes para el desarrollo del juego. También incluimos indicadores gráficos de vida, protección y ki, a los que tratamos como almacenes de energía renovables. Las habilidades no tienen una razón probabilística; las escogimos de acuerdo con el soporte mítico del juego.

Nótese que, al igual que el resto de los juegos de rol, prestamos mucha atención y espacio a las reglas que regulan el combate. La razón es que las acciones físicas necesitan más reglas (representaciones abstractas) que la interacción o el despliegue de habilidades cerebrales, más fácilmente reproducibles.

Soporté mítico (nivel profundo)

A primera vista, el ambiente de juego en donde se desarrollan las acciones puede ser de naturaleza muy variada. Puede tomarse de la misma realidad inmediata, de las películas, los libros, de la historia de la humanidad o de cualquier sueño descabellado, siempre y cuando sea posible describirlo y cuantificarlo. Habíamos mencionado ya que el ambiente debe proporcionar un escenario de acción, con personajes y eventos que propicien un antagonismo entre los personajes de los jugadores.

Sin embargo, la elección del ambiente nunca es inocente. Cada ambiente ofrece una gama de posibilidades de acción que favorecen ciertos discursos y proporcionan una visión del mundo. Por ejemplo, no es lo mismo escoger un ambiente basado en las novelas de Conan, el bárbaro, donde la resolución de conflictos se lleva a cabo mediante la fuerza y la violencia, donde no importa la inteligencia del personaje porque los bárbaros golpean y luego preguntan, donde los objetos de deseo son los tesoros y las mujeres débiles y hermosas; que escoger un ambiente basado en las novelas de Agatha Christie, donde los héroes deben utilizar su inteligencia y astucia para resolver misterios y atrapar criminales y donde el objetivo principal es conducir a los criminales a donde naturalmente pertenecen. No todo es negativo en mundos como Conan, no todo es deseable en los mundos policíacos. Hay aspectos positivos que pueden resaltarse, pero a través de los análisis del apartado anterior queda claro que la manera de describir y calificar a los aliados, antagonistas y a los propios héroes determinará una visión particular del mundo. Si no resulta deseable ver a los criminales como seres que al transgredir las normas merecen un castigo severo por parte de la justicia (encarnada por el personaje y, por extensión, por el jugador), no es aconsejable abordar el ambiente desde esa perspectiva. No significa que debamos renunciar a ese ambiente. Pero debemos tener mucho cuidado con su creación. Hemos visto que los valores, la lucha del bien y el mal vestida de distintas formas, están presentes en todos los juegos de rol. Cada elemento debe reflejar el valor que se desea construir si se quiere formar un todo coherente y deseable.

¿Por qué llamamos al ambiente soporte mítico? Si se presta atención al cuadro que mostramos en el apartado “Rol” donde se reseñaron los productos que existen en el mercado, veremos que los ambientes más exitosos, como los fantásticos, los futuristas o de ciencia-ficción, los de superhéroes, los de espías y los de terror comparten todos una misma característica: los ambientes recurren a una mitología de base más o menos conocida por su público. Los juegos de rol de fantasía están basados generalmente en las mitologías antiguas de todas partes del mundo, pero no nos referimos únicamente a ellas cuando utilizamos la palabra “mítica”. Según Littré el mito es una narración relativa a tiempos o a hechos no aclarados por la historia y que contiene, ya sea un hecho real transformado en noción religiosa, ya sea la invención de un hecho con la ayuda de una idea.³³ El mito posee un carácter fabuloso que concierne a las divinidades o a personajes que no son más que divinidades desfiguradas. Así, el mundo de los superhéroes y el de los espías también son míticos. La ciencia ficción, sobre todo la difundida por el cine, también es mítica: “la función mítica no se reduce a unos personajes emblemáticos, héroes o antihéroes que desafían las leyes humanas y acaparan cualidades puramente divinas [...] lo mítico acepta también el servir de sustento a conceptos abstractos [...] Así, la ciencia, si recibe un tratamiento mítico, justificará cualquier situación por irracional que ésta sea”³⁴ viaje interestelar, ciber-implantes, criaturas mutantes. Tenemos, pues, que los medios de comunicación han creado sus propios cuerpos de mitos que cumplen las mismas características que las mitologías antiguas; que siguen llenando de maravilla, sentimientos religiosos (el mito propone como elemento indispensable la obligación de creer en lo que no se nos demuestra, la obligación de tener fe como imperativo categórico)³⁵ y que a todos nos resultan muy familiares. Todos los juegos de rol que conocemos recurren a alguna mitología, nueva o antigua, por dos razones.

33. Bassa, Joan y Ramón Freixas. *El cine de ciencia ficción*, Paidós, Barcelona, Paidós, 1993, p.28.

34. *Ibidem*, p.28.

35. *Ibid.*, pp. 28-29.

La fuerza del mito atrae al jugador, esta fuerza recae en el elemento afectivo que se genera al meterse de lleno en el mundo que proporcionó tantas historias maravillosas; reside en esa inequívoca sensación religiosa, en la promesa de vivir los mitos que le son contados todo el tiempo, y es más fácil partir de un soporte que ya provee campeones, antagonistas, leyes del mundo y una cosmovisión bien articulados, que ofrecer un mundo fantástico completamente desconocido por el público, que no cuenta con ese elemento afectivo ni religioso y que necesitaría cientos de páginas para su descripción y explicación.

En nuestro caso, teníamos dos opciones: partir de una mitología antigua o de una contemporánea. Para que el mito funcione, debe seguirse contando, debe seguir siendo atrayente y bien conocido. En *AD&D*, se parte de la mitología celta puesta de moda en los sesenta por Tolkien y se ubica la acción en una especie de campaña inglesa tempranamente feudal, con dragones y magia. Su público estadounidense conoce bien este cuerpo mítico. En *Sha-*

Cuadro 4 **Palabras resumidas de sabiduría para diseñadores de juegos de rol**

1. Los personajes jugadores deben ser deseables. En general, los juegos más populares son aquellos en donde los PJ son divertidos e interesantes.
2. El escenario del juego debe ser rico en posibilidades de "roleo". Los jugadores y el director de juego deben desear pasar tiempo en el mundo de juego con la misma intensidad que los jugadores desean jugar los personajes. Esto significa, sobre todo, conflicto. También significa muchas oportunidades para las historias, el desarrollo de los personajes y la tensión.
3. La riqueza de los personajes debe balancearse con la mortalidad de los mismos. En otras palabras, un personaje que requiere una fuerte inversión de emoción y de tiempo del jugador, debe inclinarse a sobrevivir por un largo tiempo. Por otro lado, un juego letal donde los personajes mueren fácilmente necesita personajes que sean fáciles de crear y olvidar.
4. El realismo del combate debe equilibrarse con la jugabilidad. Esto es lo más complicado, pues el combate en la vida real es un modelo que no se puede aplicar directamente, simplemente porque es demasiado mortal o, si es simulado con precisión, demasiado lento.
5. Agrega sólo aquellos elementos nuevos que son necesarios para el juego. Aspira a un mínimo de innovación.

Erick Wujcick

Fuente: Schick, Lawrence. *Heroic worlds: a history and guide to role-playing games*, Prometheus Books, Búfalo, 1991, p.59.

dowrun, se propone un futuro violento y atroz muy difundido por el género *cyberpunk*; aquí no se parte de una mitología antigua, sino de una moderna, apuntalada por libros y películas. En *Vampire*, se reelabora un mito viejo como el tiempo pero vigente aún (puesto de moda recientemente por las novelas de género *dark* y gótico y las películas que les han seguido) y se le inserta en la mitología judeocristiana.

Para nuestro caso pensamos en la mitología azteca, pero, a diferencia de la celta, no está de moda entre nuestros adolescentes; no tiene ese elemento afectivo tan necesario que cautive la atención. Volteamos entonces hacia la televisión y nos percatamos de un soporte mítico de extraordinaria popularidad: los variados dibujos animados de origen japonés. Estos toman sus raíces de todas las mitologías, nuevas y antiguas, y crean sus propios mitos: bolas de fuego, chicos mágicos, artistas marciales; y sus propias formas: cuerpos gráciles e infantiles, ojos grandes y expresivos, cabellos multicolores. El elemento afectivo que generan es muy fuerte: basta con preguntar a cualquier adolescente aficionado a dichos productos. *Vampire* desdena los productos masivos y sugiere una vuelta a la tradición oral. Nosotros, incapaces de luchar contra el poder de los grandes medios, le damos vuelta a la proposición: usemos la inevitable presencia de los medios masivos como la base para volver a contar nuestras propias historias.

El inconveniente de abrazar una mitología de este tipo es que genera una afectividad muy fuerte. Así como hay jóvenes que encuentran al *anime* (animación japonesa) profundamente gratificante, también los hay que lo hallan repelente (generalmente los que se entusiasman por los superhéroes). Sin embargo, no pudimos hallar otro soporte mítico de actualidad que atrajera tanto a los jóvenes y que fuese tan ampliamente difundido actualmente en nuestro país. Decidimos correr el riesgo y atraer la sensibilidad de los miles de jóvenes que disfrutan con estos mitos e historias.

Aventura

Las historias constituyen medios maravillosos de condensar las experiencias, de comprender un suceso y su contexto que nos parece esencial. Las historias son importantes acontecimientos cognitivos, pues encapsulan en un paquete compacto información, conocimiento, contexto y emoción [...] Las historias que contamos no sólo explican cosas a los otros, sino que nos las explican a nosotros mismos.³⁶

Las aventuras que se incluyen en los manuales de juegos de rol son las historias planeadas, las cuidadosas rutas críticas que diseñan sus autores, donde se despliegan los valores profundos y las presunciones básicas. Es aquí donde se hace viable la propuesta del juego. Donde, en nuestro caso, deben ponerse en práctica los recursos para potenciar las habilidades de pensamiento.

Una aventura consta de dos partes: la descripción completa y detallada de la situación (que incluye mapas, objetos, personajes no jugadores, etc.) inicial y de las que vayan apareciendo conforme los personajes actúan, y el argumento que detona y orienta la acción de los personajes. Aquí se imaginan todos los accidentes o detalles necesarios para darle atmósfera e interés a la aventura.

¿Cómo enhebrar el argumento y habilidades de pensamiento? A través de la construcción semiótica:

- Determinar los valores profundos que se van a proponer. Establecer la clase de comportamientos que se premiarán (por ejemplo dar puntos a los jugadores que hayan demostrado que hicieron uso de habilidades de pensamiento para la consecución de sus metas) y cuáles se castigarán.
- Construir un esquema narrativo en el que se identifique un objeto de deseo de acuerdo con esos valores profundos, un sujeto del deseo representando a los jugadores; los ayudantes, oponentes, destinadores y destinatarios.

36. Norman, Donald A. *Op. cit.*, p.129.

- Incluir objetos modales que requieran para su adquisición el ejercicio de las habilidades de pensamiento (por ejemplo, para resolver un crimen es necesario ejercitar la deducción, para sobrevivir a una situación peligrosa que ya ha sucedido antes es necesario el análisis de errores, etcétera).
- Los personajes secundarios controlados por el guía tomarán roles actanciales en la narración. Cada personaje tiene sus propios intereses y objetivos, correspondientes a su rol actancial y éste tiene una relación directa con un valor o antivalor. Por ejemplo, si queremos introducir el antivalor cobardía podemos incluir un personaje pusilánime y mostrar lo mal que termina. Asimismo, puede hacerse patente que los personajes jugadores poseen competencias modales que los hacen héroes: pueden, quieren y saben hacer lo necesario para triunfar. Puede haber personajes que por mezquindad, ignorancia o debilidad no estén en condiciones de alcanzar determinado objeto-valor: libertad, independencia, iniciativa.

¿Qué operaciones cognoscitivas queríamos potenciar? Adoptamos el marco teórico de Robert Marzano, quien señala cinco aspectos o dimensiones del aprendizaje. La primera atiende al establecimiento de percepciones y actitudes adecuadas para el aprendizaje, la tercera señala las habilidades que extienden y refinan el conocimiento, la cuarta informa de las habilidades que permiten hacer un uso significativo del conocimiento y la quinta comprende hábitos mentales productivos. Consideramos que el juego de rol constituye un soporte perfecto para cuatro de las cinco dimensiones que señala Marzano. No incluimos a la segunda, adquisición e integración del conocimiento, porque la dinámica del juego de rol favorece la significatividad de las experiencias, pero es débil en ofrecer técnicas de aprendizaje de conocimientos específicos, como la mnemotecnia o símbolos y sustituciones para información abstracta que no pueden imaginarse con facilidad.

Cuadro 5

Consejos para crear una aventura

1. Envuelve individualmente a los personajes jugadores en la aventura. Uno o más personajes deben tener una meta propia, relacionada con el resultado de la aventura. Para determinar estas metas particulares, los jugadores deben crear los antecedentes de sus personajes. Al trabajar con el Director, los jugadores pueden hacer que sus personajes cobren vida, profundizando más en ellos que sólo el estatus social, familia y ocupación, para dar una respuesta satisfactoria a la pregunta: ¿por qué este personaje se hizo aventurero?
2. Construir una aventura sobre una meta última que no sea “tomar tanto tesoro como podamos y salir vivos”. Piensa en términos de misiones y empresas. Permite a los personajes ser héroes, más que rufianes o ladrones de tumbas.
3. Crea historias. Piensa la aventura como una obra de ficción. Debe tener una meta, un escenario poco común, un argumento, sub-argumentos y un obstáculo principal. La meta describe la misión, como “rescatar a la princesa de la torre oscura”; el escenario debe ser algo fuera de lo ordinario, como “la torre está en el cielo y se tambalea fuera de control”. El argumento es el acomodo de los elementos de la historia, describe las tareas que los jugadores deben emprender para vencer el obstáculo principal y lograr la meta. Un sub-argumento es una complicación menor que aumenta el curso de la historia. El obstáculo principal es el “malo”, la fuerza que se opone a que los personajes completen su meta. No tiene que ser una persona o un monstruo: puede ser la Naturaleza o incluso los problemas individuales de los personajes.
4. Diseña aventuras cortas. Piensa en capítulos, como un libro. Los personajes deben ser capaces de llevar a cabo la misión, o cuando menos, un capítulo de la misma, en una o dos sesiones de juego. Terminar algo les da a los jugadores un sentimiento de logro.
5. Los enemigos deben parecer invencibles, insuperables y las probabilidades de triunfar, imposibles. Cuando los héroes finalmente ganan, la victoria es mucho más dulce. Por otro lado, nunca diseñes escenarios con intención de matar a los personajes, sólo deberían morir durante el curso de una aventura si se juega estúpidamente.
6. Pon a prueba habilidades y cerebro. Incluye encuentros y obstáculos que prueben a los personajes de otro modo que no sea el combate, como usar habilidades, atributos o la resolución de acertijos. Para lograr el éxito, asegúrate que haya interacción con otros seres inteligentes.
7. No bases el éxito de una aventura en una sola tirada de dados. No debería ser imposible completar la aventura sólo porque los jugadores fallaron el abrir cierta cerradura o leer cierto pergamino.
8. Planea un gran final, que permita a los personajes lograr sus objetivos. Un héroe que está vengando las muertes de sus padres podría confrontar al asesino, mientras que uno que busca un artefacto perdido podría hallarlo, aunque posiblemente no obtenerlo (por esta vez).
9. Empieza en otro lugar que no sea una taberna o posada. Asume que la mayoría de tus aventureros se conocen uno a otro. Aunque resulte artificial, agiliza los eventos.
10. Siempre empieza una nueva aventura con acción: una pelea, una persecución, un escape que quite el aliento, el atestiguamiento de un crimen, etcétera. La emoción engendra emoción.

Continuación cuadro 5

11. Adelántate. Siembra pistas para una nueva aventura dentro de la que estás dirigiendo.
(Por supuesto, estos lineamientos son sólo para tu uso personal. Cualquier uso profesional hará que estas líneas se autodestruyan, llevándose gran parte de tu biblioteca con ellas).

Paul Jaquays

Schick, Lawrence. *Heroic worlds: a history and guide to role-playing games*, Prometheus Books, Búfalo, 1991, pp. 93-94.

El marco teórico

DIMENSIÓN I. Para que ocurra el aprendizaje, el aprendiz debe tener actitudes y percepciones efectivas. Para una buena percepción, Marzano propone que el ambiente debe ser percibido como seguro, relativamente cómodo y ordenado, y con un tono afectivo agradable. Para ello, deben existir un alto nivel personal de energía, buen humor y un sentimiento de aceptación que se logra cuando existen oportunidades de participar en aprendizaje cooperativo, sin competencia amenazante. Para una buena actitud, la tarea debe ser interesante, especial, divertida, importante, disfrutable y motivo de orgullo para el aprendiz. Éste, además, debe obtener motivación externa en forma de premios y retroalimentación positiva que relacione sus esfuerzos con los logros obtenidos.³⁷

El juego de rol establece, por sí mismo, un clima que promueve las actitudes y percepciones adecuadas al aprendizaje. Para reforzar el nivel de energía, el humor y la aceptación por parte de los compañeros el juego deberá ser sencillo, ameno y divertido, además de animar a la actuación y cooperación grupales. La motivación en forma de premios se dará mutuamente entre jugadores al final de cada sesión de juego, lo que alentará además, la retroalimentación positiva y la competencia no amenazante. Uno de los objetivos principales será la adquisición de habilidades de

37. Marzano, Robert. *Dimensiones del aprendizaje*, ITESO, Guadalajara, 1995, pp. 21-35.

pensamiento pertenecientes a otras dimensiones del aprendizaje, lo que convierte a este recurso en positivo por partida doble. El hecho de que no haya ganadores ni perdedores y el hecho de que el trabajo grupal hace más interesante y completo el resultado ayudan a un clima de camaradería y apoyo.

En cuanto al ambiente físico en que se desarrolla la actividad, ¿cuál puede ser más seguro, cómodo y ordenado que el creado a su gusto por el propio aprendiz?

DIMENSIÓN III. Existen ocho clases de operaciones cognitivas que extienden y refinan el conocimiento:

- Comparar: identificar y articular similitudes y diferencias entre cuerpos de información relativos a sus atributos específicos.
- Clasificar: agrupar apartados en categorías definibles sobre la base de sus atributos.
- Inducir: inferir generalizaciones o principios desconocidos a partir de la observación o análisis.
- Deducir: inferir consecuencias desconocidas y condiciones necesarias de principios y generalizaciones dados.
- Análisis de errores: identificar y articular los errores en el pensamiento propio o ajeno.
- Construir apoyo: construir un sistema de apoyo o prueba para una afirmación.
- Abstractar: identificar y articular el tema subyacente o el patrón general de la información.
- Análisis de valores: identificar y articular los valores personales y el valor general de la información.³⁸

Existen dos tipos de operaciones cognitivas según su utilización en nuestro juego de rol propuesto: las naturales, aquellas que se ponen en práctica únicamente jugando y las específicas, a las que abordamos en un método más directo a través de la Aventura.

38. *Ibidem*, pp. 87-88.

Las naturales se clasifican en:

- **Análisis de errores.** Los jugadores están aplicando constantemente estrategias para sortear obstáculos y conseguir su objetivo, no pocas veces se equivocan y corrigen el rumbo una vez han reflexionado individual y grupalmente qué salió mal y por qué.
- **Inducir.** La trama propuesta por el Guía está, al principio, siempre oculta para los jugadores. Éstos la enriquecen al jugar y, al mismo tiempo, descubren el hilo oculto del argumento conforme avanzan, a través de la inducción sobre pistas o fragmentos que van desentrañando.
- **Deducir.** Este paso acompaña al anterior. Una vez se ha descubierto las leyes que rigen a una serie de pistas, los jugadores ejercitan su deducción adivinando qué puede venir después. Esto es especialmente importante para ellos, porque aprenden rápido a no vivir desprevénidos.
- **Abstractar.** Para la inducción y deducción es necesario identificar un patrón, una llave que permite abstractar los elementos físicos y aparentes de la aventura para poder prever posibles desenlaces y actuar en consecuencia.

Las específicas se dividen en:

- **Comparar, clasificar.** Estas operaciones, tan concretas, pueden ser insertadas en la aventura, como en efecto lo hacemos en la aventura de nuestro producto (vease el capítulo VII).
- **Análisis de valores.** Construimos un método que proporciona retroalimentación, motivación y sensación de triunfo al término de cada sesión: los puntos que otorgan mayor *poder-hacer* al personaje a través de una evaluación colectiva que califica el desempeño del jugador en varias áreas. Una de ellas es el aprendizaje a dos niveles: personaje/jugador: ¿qué aprendió el personaje esta vez? ¿Qué aprendiste tú jugando? Al responder estas preguntas, el jugador hace consciente lo que para él tiene valor: ¿la supervivencia? ¿la generosidad? ¿la simpatía hacia otros personajes? ¿su poder creciente?

- Construir apoyo. Dicho método dicta que el jugador debe articular verbalmente su propia evaluación, dando pruebas por cada afirmación: “Jugué bien el rol de mi personaje porque...” Sus compañeros y sobre todo el Guía del Laberinto (director del juego) juzgarán si su construcción de argumentos de apoyo es verosímil.

DIMENSIÓN IV. Para que ocurra el aprendizaje efectivo, el aprendiz debe involucrarse en tareas significativas de largo plazo (que requieren un esfuerzo mayor durante muchas sesiones), multidimensionales (que obedezcan a varias dimensiones propuestas) y dirigidas por el aprendiz (éste debe decidir qué desea realizar para poder tener el control durante su desarrollo). Los procesos del uso significativo del conocimiento son:

- Indagación científica: el proceso de generar hipótesis para explicar fenómenos físicos o psicológicos y probar luego su validez.³⁹
- Resolución de problemas: resolver una meta cuando hay un obstáculo en el camino. Al resolver problemas, se termina conociendo mejor el contenido en que ocurrió el dilema, se descubren nuevas alternativas.⁴⁰
- Toma de decisiones: al ejecutar una decisión se realizan procesos como identificación de alternativas, identificación de los criterios considerados importantes para una buena toma de decisiones, peso de las alternativas en términos de los criterios identificados, etcétera.⁴¹
- Composición: el proceso de crear un producto o algo nuevo. Dos tipos básicos de composición: composición centrada en la invención y composición centrada en la indagación. La primera ocurre cuando se crea algo nuevo y único para llenar una necesidad, la composición centrada en la indagación se dirige hacia la obtención de información basándose en una

39. *Ibid*, p.142.

40. *Ibid*, p.148.

41. *Ibid*, p.160.

pregunta y, luego, organizando y presentando esa información de manera única.⁴²

- Discurso oral: un discurso muy estructurado y centrado. Su propósito es clarificar y descubrir. En su esencia el discurso oral intenta generar nuevas conclusiones, descubrir nuevos aspectos de significados. Por lo tanto, habilidades tales como comparación, clasificación, inducción, análisis de errores y apoyo (especialmente) son partes clave del discurso oral.⁴³

El juego cumple con los tres requisitos de un aprendizaje efectivo: ocurre a lo largo de muchas sesiones, atiende a cuatro dimensiones propuestas y está dirigido y controlado por los aprendices. El juego de rol, *per se*, ofrece una plataforma donde se ponen a prueba los procesos significativos. Cada situación de conflicto en el juego de rol induce a los jugadores a tomar una decisión e intentar resolver el problema que ha surgido y también a no repetir los antiguos errores. Así, la resolución de problemas, el análisis de errores y la toma de decisiones estarán presentes durante todo el tiempo que jueguen los participantes. Los esfuerzos por desenredar la trama propuesta en las aventuras, proporciona los rudimentos de la indagación científica a través de las habilidades de inducción y deducción; el ejercicio de creación de una historia colectiva de manera oral y la argumentación de los méritos del propio desempeño fomentan las habilidades de composición y discurso oral.

DIMENSIÓN V. A medida que los aprendices adquieren e integran el conocimiento, lo extienden y refinan y lo usan de manera significativa, deben utilizar hábitos mentales productivos que los capaciten para regular su conducta, pensar crítica y creativamente. Aunque ésta sea la última dimensión es probablemente la más importante porque permea a todas las otras.⁴⁴

Los hábitos mentales efectivos se clasifican en tres categorías principales: autorregulación, pensamiento crítico y pensamiento creativo.

42. *Ibid*, pp. 169-170.

43. *Ibid*, pp. 178-179.

44. *Ibid*, p.14.

- Hábitos mentales de autorregulación. Maneras características de atender situaciones, que hacen que las acciones estén intencionadas y bajo control consciente. Cuando se tienen las disposiciones de autorregulación, se tiende a ser menos automático acerca de lo que se hace, se adquiere más conciencia y consecuentemente se tiene más control.⁴⁵ Algunos de los hábitos mentales de autorregulación más importantes son:
 - Conciencia del propio pensamiento.
 - Planear.
 - Percatarse de los recursos necesarios.
 - Ser sensible a la retroalimentación.
 - Evaluar la efectividad de las propias acciones.⁴⁶

- Hábitos mentales de pensamiento crítico. Maneras características de enfrentar situaciones que hacen razonable al pensamiento, sensible al individuo ante la situación y ante las otras personas. Algunos de los más importantes son los siguientes:
 - Ser preciso y buscar precisión.
 - Ser claro y buscar claridad.
 - Ser abierto.
 - Frenar la impulsividad.
 - Tomar una posición cuando la información lo permite.
 - Ser sensible a los sentimientos y nivel de conocimiento de los demás.⁴⁷

- Hábitos mentales de creatividad. Maneras de actuar ante situaciones que hacen al pensamiento y a las acciones más creativas de lo usual. Por ejemplo, empujarse más allá de los límites normales. Algunos de los hábitos mentales de creatividad más útiles son:

45. *Ibid*, p.190.

46. *Idem*.

47. *Ibid*, p.197.

- Involucrarse intensamente en las tareas aun cuando las respuestas o las soluciones no sean inmediatamente aparentes.
- Empujarse más allá del límite del conocimiento y habilidades.
- Generar, confiar y mantener los propios estándares de evaluación.
- Generar nuevas maneras de ver una situación fuera de las fronteras de las convenciones estándar.⁴⁸

La retroalimentación mutua al final de cada sesión propicia el pensamiento crítico y la autorregulación. Ya hemos dicho que la creatividad es uno de los hábitos que el juego de rol desarrolla particularmente.

El producto escrito

La creación del producto: recuento de la experiencia

En líneas muy generales, éstos son los pasos que seguimos para la elaboración del juego:

1. El establecimiento de políticas de redacción e ilustración: estilo claro, muy sencillo, directo (de “nosotros” a “tú”), sin palabras rebuscadas y coloquial, ameno. Uso frecuente de ejemplos que utilizaran adolescentes con los que los lectores pudieran identificarse o compararse: el jugador principiante, el Guía y el jugador modelos, el jugador que comete los errores que desatan una explicación o una situación dada. Los dibujos de un estilo rápidamente identificable como parte del soporte mítico, dándole preponderancia al personaje, en segundo plano a la acción y en tercero al paisaje. Buscamos que las situaciones y los estilos de dibujo fuesen variados y mostraran las diversas posibilidades de juego. Reiteración de los valores dentro del juego que queríamos evidenciar: sencillez, complejidad de los personajes (cualidades del juego), imaginación, actuación, inteligencia, creatividad (cualidades del jugador).

48. *Ibid.*, p.204.

2. La jerarquización de la información a través de varios índices tentativos. ¿Qué se diría y en qué orden? Hicimos unos cuatro índices preliminares a los que les variamos el orden de los elementos, añadimos otros que probaron hacernos falta (como el material extra) y eliminamos algunos por falta de espacio (no podía hacerse un libro muy voluminoso porque los costos se disparan y ahuyentaría al posible jugador), falta de interés o porque complejizaban demasiado el producto final.

3. La sistematización del ambiente y selección de los elementos más operacionales y atractivos. ¿Qué elementos ambientales podían ser incluidos y cómo? Hicimos acopio de los personajes, situaciones, argumentos, habilidades, debilidades, artilugios y otros elementos más emblemáticos de nuestro cuerpo mítico, elegimos luego los más representativos, cuidando que expresaran y no contradijeran nuestro discurso. Por ejemplo, tenemos a un chico mágico y a un guerrero *Supersaiyajin* (de la serie televisiva *Dragon Ball*): el chico mágico que busca en su interior la fuerza para luchar contra la injusticia y el fanatismo está bien, pero un guerrero con la única meta de conseguir una fuerza capaz de destruir galaxias y universos que al alcanzar su máxima expresión se vuelve rubio y de ojos azules no era adecuado (aunque hay muchos otros elementos del discurso de dicha serie que son muy rescatables: convencer al enemigo y hacerlo amigo en vez de aniquilarlo, trabajo en equipo, constancia y empeño, etcétera). Por otro lado, tenemos una técnica marcial que consiste en correr tan rápido que el otro nos ve tan borrosos y multiplicados como un ventilador en movimiento y otra técnica que consiste en mover las manos con tanta agilidad que podemos coger castañas en el fuego sin quemarnos. Identificamos que ambos poderes, que ayudan al personaje a manifestarse a través de la acción y al jugador lo incitan a desarrollar estrategias con base en sus recursos, pertenecen al mismo campo semántico: velocidad. Los integramos y creamos una habilidad para el repertorio de los personajes. Asimismo, hacemos un inventario de objetos a usar por los personajes, a los que agregamos elementos de nuestra cosecha, de los que ya hemos probado su ingeniosidad y utilidad en tácticas y estrategias.

4. El desarrollo del sistema de azar y reducción simplificadora. Desarrollamos el sistema de azar para juegos en talleres de Pa-

pirolas que pretendían iniciar a la lectura. Pulimos el sistema, lo desarrollamos y simplificamos ese desarrollo, para que no pecara de prolijo, eliminando varias reglas que ya habíamos creado por no ser indispensables. Sin embargo, dejamos las que regulaban las acciones más comunes para evitar indecisión y confusión en los jugadores.

5. La creación de nuevas posibilidades de juego que encajan con el ambiente y sostienen los valores profundos. No nos limitamos a hacer un calcado de nuestro soporte mítico para las situaciones de juego, sino que agregamos situaciones inventadas, como la Liga Imperial, la organización de los Psíquicos y las Aldeas Salvajes para proveer al jugador de argumentos de juego y con el ejemplo, invitarlo a crear las propias (un simple calcado no le habría mostrado al adolescente otra salida que calcar él a su vez: la invención libre y creadora se hubiera tornado en un mero rendimiento de culto a una expresión ajena y, por lo tanto, enajenante).

6. El compendio de los consejos al jugador extraídos de varios juegos de rol y aprovechamiento de la propia experiencia. ¿Qué actitudes potencian el ejercicio del juego? ¿Cómo se dirige uno y cómo se narra una historia en rol? Encontramos muchas similitudes en los consejos de varios sistemas de juego (que se han influido unos a otros), unificamos, resumimos los más importantes y añadimos las observaciones que habíamos adquirido a lo largo de seis años de jugar y dirigir juegos de rol.

7. Los valores y conducta deseados y propuestos: la introducción. ¿Qué propuesta, a fin de cuentas, hacíamos con el producto? En la Introducción cuidamos vertir los valores más generales y el discurso más condensado en el lenguaje de la diversión que los convierte en una poderosa invitación.

8. La muestra del ambiente y posibilidades de juego expresados por el relato: el discurso en cuento. ¿Qué tipo de historias, personajes, situaciones y comportamientos puedo esperar o ejercer al jugar con esto? ¿Qué promesas me hace el juego? Quisimos aquí, además, adjudicar roles temáticos y roles actanciales a varios actores y elementos de la trama que nos mostraran en un relato una articulación que refuerza el discurso del libro.

9. La elaboración de la aventura. ¿Qué habilidades de pensamiento no fomenta de manera natural el juego de rol? Algunas que favorece la mecánica al final de la sesión que creamos y otras que insertamos como ejemplo de lo que puede hacerse en una aventura. A través del recurso de premiar y castigar conductas acordes o en desacuerdo con el discurso, esta aventura sirve para introducir a los jugadores en un recorrido estratégico de estructura muy básica (el calabozo), que le permite al Guía principiante dirigir el juego de forma más fácil y a los jugadores empezar a explorar las facultades de sus personajes y la relación de éstos con otros personajes.

10. La edición: elaboración de material extra, articulación, corrección y diseño, petición y selección del material gráfico.

Capítulo VII

El producto

Uno, parte más bien de un sistema de explicación del mundo y que demuestra con la ayuda de imágenes [en este caso texto] reunidos en un cierto orden.

El otro, parte más bien de imágenes [y texto] que reúne en un cierto orden para hacerse una idea del mundo.

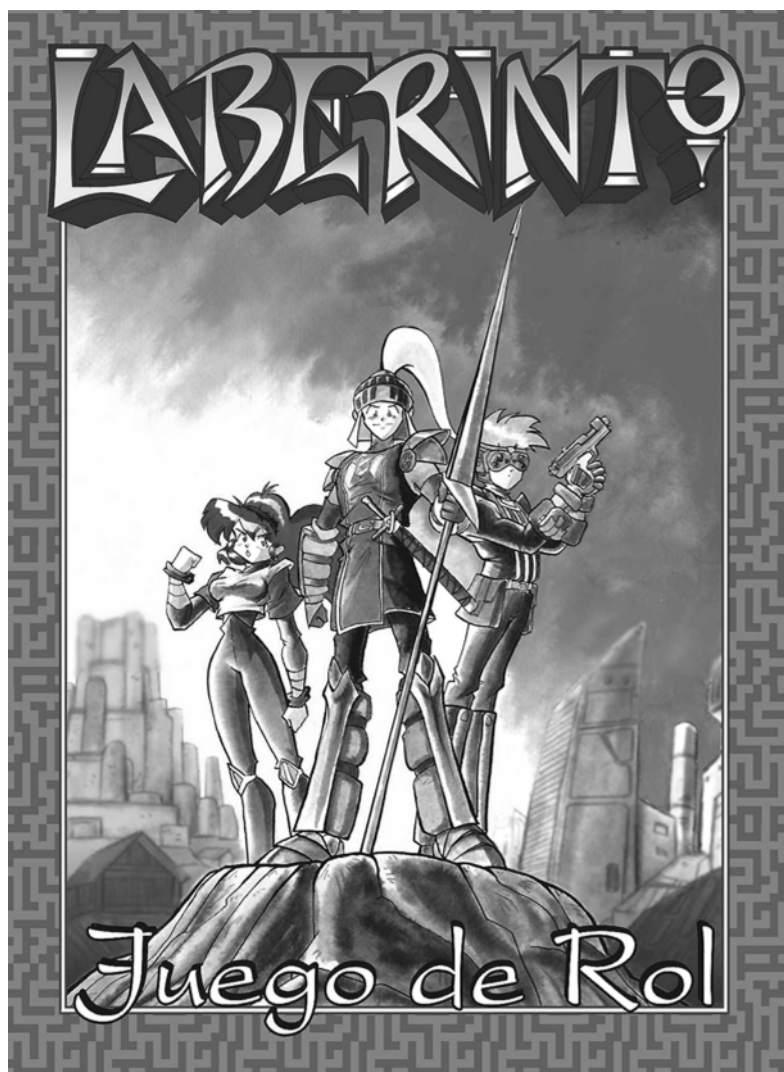
Jean-Luc Godard

A continuación presentamos el resultado de la investigación, análisis y síntesis que hemos descrito en las páginas anteriores: un juego de rol, un producto de comunicación educativa que deliberadamente trata de desarrollar y potenciar habilidades de pensamiento fuera del ambiente escolar. Dada la dificultad de incluir aquí un libro completo de 208 páginas, sólo hemos seleccionado algunas de ellas que, con comentarios al margen, ejemplifican y resaltan las características del producto total.

Para comprender más cabalmente nuestra propuesta, recomendamos leer el producto íntegro.¹

1. Amézquita, Irma y Tonatiuh Moreno. *Laberinto. Juego de rol*, Gráfica Nueva, Guadalajara, 1998.

La portada recurre a la figura humana como soporte principal. Las tres figuras están en una posición de implicación, que busca llamar la atención del espectador e identificarlo con los personajes que lo miran con atención. Se trata de jóvenes de postura dinámica, con actitud de brío, fuerza, seguridad y triunfo. Sus armas y vestiduras implican una actitud activa y agresiva, pero no hacia el espectador, pues la figura central nos mira y nos sonríe desde lo alto. La lanza vertical reafirma esa posición superior que apunta todavía más alto (los personajes sobre la plataforma forman un triángulo con la punta hacia el cielo): podemos elevarnos hacia su mundo y su posición. La ciudad violeta (que sugiere edificios futuristas y fortalezas medievales) y el cielo amarillo y rojo constituyen un fondo llamativo, contrastante y fantástico.



El producto es también un manual.

El lector/jugador necesita instrucciones e indicaciones explícitas. Hacemos hincapié en su sencillez.

Bienvenido a Laberinto

¡Felicidades! Has adquirido Laberinto, el primer juego de rol mexicano. Este libro es el manual de reglas completo y sólo necesitas un par de dados para jugarlo. El manual está diseñado en el orden que esperamos que lo leas, desde un pequeño cuento que te introducirá al sabor de las aventuras que podrás jugar, hasta una aventura diseñada para ti y tus amigos.

En primer lugar, está el relato. Si estás interesado más que nada en las reglas, puedes dejarlo para después. Sigue la introducción, donde te decimos de qué se trata todo este juego y las reglas básicas, con las que podrás jugar inmediatamente.

Más adelante, te explicamos cómo crear tu propio personaje, y las reglas avanzadas, para jugadores con algo de experiencia. El mundo en el que podrás jugar viene explicado a continuación, lleno de posibilidades de aventura. Por último, el apartado que sólo el Guía podrá leer: consejos para dirigir bien los juegos y la aventura con la que empezarán tú y los demás jugadores.

Por haber comprado este libro, lo más probable es que tú dirijas el juego, porque lo habrás leído primero y conocerás mejor las reglas. A los que dirigen el juego los llamamos Guías. Asegúrate de tener este libro a mano cuando te reúnas a jugar y de conocer un poco las reglas más importantes. Conforme juegues, te las irás aprendiendo de memoria. Si ya tienes experiencia en juegos de rol, observarás que las reglas son muy sencillas.

Este juego no tiene edad, aunque esté dirigido a jóvenes. Los niños y adultos pueden jugarlo, y hasta darle un giro más interesante.

Continúa leyendo, Guía del Laberinto.



La misión del relato es comunicar la atmósfera del soporte mítico e instruir a los lectores en posibilidades de juego, además de influir desde el comienzo en el comportamiento deseable de los personajes.

Características del relato:

- Emocionante y atrayente.
- Empieza con un “gancho” o atractivo inmediato que capta la atención.
- Narra la iniciación en la aventura de un grupo de héroes adolescentes.
- Presenta personajes que se oponen a ciertos antivalores y, por ende, encarnan los valores apreciados:
 - El monje vs. la violencia, ignorancia y prejuicios.
 - El ser del bajo astral vs. marginación, intolerancia y prejuicios.
 - La psíquica vs. violencia, maquinación y ansias de poder.

Hacia el final, las luchas y objetivos de los personajes se entrelazarán para formar un equipo unido por la amistad.

Relato

Imposible escapar... demasiado dolor... el portal se estrecha más y más... las sombras se ciernen sobre mi cuerpo, apretando, ahogándome... la luz, el punto de luz se hace cada vez más lejano... ¡No! ¡Luchar! ¡Escapar! ¿Por qué duele tanto? ¡Aaah...! Como mil agujas penetrando mi carne, como antorchas de fuego devorando mis entrañas... Agito mis brazos, mis piernas, mi cabeza con todas mis fuerzas, con las últimas fuerzas que me quedan... ¡La luz! ¡La luz se hace más intensa! ¡Podré irme! Pero... ahh... algo se ha apoderado de mi tobillo, su presión es demasiado fuerte, él también quiere salir. Jala hacia abajo, clava las zarpas hasta que brota un río de sangre, mi sangre. Mi carne se marchita, mis huesos crujen... ¡Así no podremos huir, ni él ni yo! Grito con rabia ciega, los rugidos estrujan el aire, me retuerzo, jadeo con desesperación; sollozo, impotente. ¿Por qué hace esto? Comprendo. No quiere salir: quiere que yo no salga. Va a condenarse en la oscuridad glacial, desea que me condene yo. Chillo, mis espantosos alaridos confunden sus oídos. Aprovecho. Golpeo, rasguño, desgarro, muerdo, devoro.

Lentamente, advierto que ahora es sólo una garra desencajada, inerte, inofensiva. La luz... ¿dónde está? ¡No! ¡Por favor! Bucoo entre las sombras, que me ciñen otra vez, que me asfixian, y el dolor, el terrible dolor... ¡No me importa! ¡Prefiero la muerte a permanecer aquí! La luz... está allí... con un esfuerzo supremo atravieso el maravilloso portal, pero... no veo, no puedo respirar, no me puedo mover, esa luz me inunda

como un torrente de pesadilla, ¡cuánta luz, no la soporto! Me desmayo... o me muero... no lo sé...

1

Era una mañana preciosa, el bosque era de ensueño, y la comarca era la más pacífica que Go había visitado jamás, con excepción de su propio monasterio, claro. El sol brillaba alegremente, reflejándose en las gotas de rocío que perlaban las hojas de los árboles. La tierra roja estaba húmeda y olía a sandía, como el césped recién regado. El tiempo, sin ser fresco, tampoco era bochornoso; el sol insistía en filtrarse entre las ramas e iluminarlo todo con su blanca luz, pero no deslumbraba demasiado. Go concluyó que era el día más hermoso que había visto nunca.

El joven monje caminaba despacio, apoyado sobre un cayado, por el sendero que atravesaba el pequeño bosque, hinchando los pulmones continuamente con el aire perfumado, los ojos entornados, una ancha sonrisa que le cruzaba toda la cara y amenazaba con invadir su cabeza rapada; inconsciente de verse como la imagen misma de la beatitud. Go ignoraba que su aspecto infundía ternura y respeto a la vez, así que aceptaba agradecido y algo confundido las muestras de consideración y afecto que le habían prodigado los aldeanos de diferentes villas a lo largo de todo el camino. La gente de campo tiene un olfato infalible para los forasteros, y veían en Go a un hombre sabio, aunque joven, y ducho en las artes, como se supone que son todos los monjes. No se engañaban: bajo el enorme sayal se



Cuatro ideas básicas que propone el relato:

- Nunca juzgues sólo por la apariencia.
- La sed desmedida por el poder y por la riqueza conduce al desastre.
- Un conflicto no tiene por qué arreglarse con violencia. Ser poderoso no es justificación para aprovecharse del débil.
- Las cosas no tienen por qué ser como son: el cambio es posible. Los personajes no están atrapados en la “ilusión de la certidumbre”.

El final es abierto: los héroes marchan felices hacia el ocaso (imagen que en nuestro cuerpo mítico simboliza esperanza y porvenir, aunque también tiene connotaciones nostálgicas).

de nuevo, y dirigió todas sus baterías hacia el agente. Pero esto tardó unos segundos, y el tercer disparo impactó el hombro derecho de Kosha, a unos centímetros de la cara de Miza. Ésta dominó las lágrimas y, con un jadeo, concentró las últimas energías que le quedaban. "¡Tienes miedo!", gritó, "¡Tienes muchísimo miedo! No puedes vencernos, tendrás que huir. A ella no le hacen nada tus disparos". Y, como para confirmarlo, Kosha se incorporó con movimientos vacilantes. El agente, completamente influidado, arrojó la pistola al suelo, y se alejó corriendo, con el rostro desencajado por el miedo. Miza dejó caer la cabeza. Su último ataque psíquico había tenido éxito.

9.

Go no podía contener las lágrimas. Ocultos los tres en un viejo edificio abandonado, habían podido burlar a los helicópteros que siguieron a los dos agentes cuando informaron su fracaso, pero Kosha no parecía recuperarse bien de la extracción de las balas que le practicara Go. Su piel era sana y muy resistente, y prometía cerrar bien, pero algo andaba mal. Kosha no podía tener los ojos abiertos, por más que Go la entretuviera con historias. Sabía que los heridos recuperaban fuerzas con el sueño, ¡pero no durante más de veinte horas seguidas! En ese lapso, él y Miza habían intercambiado los relatos de sus vidas, y habían congeñado perfectamente. Y justo cuando hacían planes para el futuro, entre los que se contaban formar un equipo inseparable y abandonar la ciudad en cuanto Kosha se recuperara, ésta había abierto los ojos, había mirado a Go con vista acusosa, y había susurrado:

- Este mundo es tan hermoso... pero aquí... también hay demonios.

Parecía un mal agüero, como si Kosha hubiera establecido su dictamen sobre este mundo antes de abandonarlo. Miza tampoco dejaba de mirar a Kosha, la pobre joven que había arriesgado su vida por la suya. La cuidaron durante todo el día, pendientes de su movimiento más insignificante. Así que, al llegar la segunda noche, ni Go

ni Miza pudieron resistir el sueño. Al otro día, la segunda mañana de su encierro en el viejo edificio polvoriento, al despertar, el estómago les punzaba de hambre. Y Kosha... había desaparecido. Go y Miza casi se volvían locos cuando Kosha apareció por una ventana con tres pollos guisados y un garratón de agua, gritando alegremente "¡Kosha! ¡Kosha!". Cuando Go examinó el lugar de las heridas, descubrió atónito que no quedaban huellas. El restablecimiento de la chica había sido total. Ahora Go se explicaba cómo era que el cuerpo de Kosha estuviera libre de cicatrices, a pesar de provenir del terrible Bajo Astral.

A mitad del banquete, en el que Kosha había devorado ella sola dos pollos enteros, incluidos los huesos, Go contaba una anécdota del monasterio que tenía a Miza retorciéndose de risa, cuando los tres - Kosha la primera, con sus excelentes orejas - escucharon a través de la ventana abierta las palabras de un hombre irritado que penetraba al edificio:

- Sí, aquí se escondió, oficial. La chica que me robó mis pollos.

Cuando el hombre y los dos policías llegaron a la habitación del último piso, encontraron el suelo cubierto de restos de pollo y un garratón vacío. Al asomarse por la ventana, pudieron distinguir la inverosímil silueta de una joven altísima, con una figura envuelta en un sayal bajo el brazo, y la figura de una adolescente bajo el otro. Saltaba por los tejados, en dirección al gigantesco sol poniente. La cabeza rapada del hombre de la túnica volteó y les dirigió un saludo:

- ¡Sus pollos son extraordinarios, señor! ¡Le deseo todas las prosperidades!

Una voz resonó en las mentes del tendero y de los policías:

- Es raro toparse con personas tan generosas y tan gentiles. Le agradecemos su precioso regalo.

El buen hombre decidió que su obsequio no estaba mal hecho. Los tres eran chicos muy simpáticos. En la lejanía, alcanzó a oírse un alegre "¡Kosha! ¡Kosha!" que se perdía junto a las figuritas negras, opacadas por el disco rojo del atardecer.

Esta imagen, que ilustra la “Introducción”, busca dos objetivos:

- Atraer la mirada a través de la chica (en la animación japonesa, el cuerpo femenino es objeto de deseo y aspiración para hombres y mujeres; la seducción se ejerce con los ángulos y encuadres, no con una actitud explícita. En ese sentido, la seducción no siempre es sexual, el espectador atisba sin invitación de los personajes, aunque sí del autor).
- A través del símil, invitar al lector a internarse en el mundo que proponemos: los protagonistas penetran en el pasadizo, inicio de su aventura.



Ideas que se expresan en la introducción:

- Este juego es de imaginación, inteligencia y trabajo en equipo.
- Las historias creadas por el lector serán mejores que las de los medios masivos porque el jugador las engendra y modifica a voluntad.
- El mundo de juego es susceptible de cambio, un cambio que el lector puede operar a través de su personaje.
- El mundo de juego es, además, un retrato magnificado del nuestro: un recorrido alegórico por la luz y la oscuridad en el que el contraste amplificado no permite la indiferencia de la cotidianeidad.
- Los dos puntos anteriores conducen a que el juego permita un cambio a un lugar de control interno: puedo dirigir mi destino.

Introducción

*Las hadas del viento
despliegan sus alas para el vuelo
destizándose a la velocidad de la luz
a través del valle del tiempo...*

RECORD OF LODOSS WAR

LABERINTO es un juego de rol, en el que tú y tus amigos protagonizarán a los héroes de la historia. Te enfrentarás a poderosos villanos, escenarios fantásticos, ingeniosos acertijos, retos tecnológicos, peleas con guerreros legendarios, jussando sólo tu imaginación y sin moverte de tu mesa!

Bienvenido al mundo de LABERINTO, un mundo muy parecido al nuestro, pero lleno de aventura y diversión, en un planeta que guarda mucho todavía por descubrir, lleno de peligros. LABERINTO alberga en su amplia extensión todos los escenarios que has admirado en tus películas, libros y series favoritas: el salón de clases de un suburbio de la ciudad, el bosque con tintes medievales lleno de criaturas fantásticas, el desierto que probará el temple de aventureros y guerreros, los mundos extraterrestres, ciudades hiper-tecnologizadas, otras dimensiones... El mundo es joven, flexible a los cambios, abierto a los que tienen madera de héroe, listo para que escribas las páginas de su historia.

Existen dos tipos de jugadores en LABERINTO: los jugadores que adoptarán el papel de los aventureros, y el Guía del Laberinto, el jugador que presentará la aventura, se encargará de los personajes secundarios, y determinará el curso de la historia. A diferencia de otros juegos, los ju-

gadores no juegan en contra, sino juntos, para mayor diversión de todos.

El juego de LABERINTO te permitirá crear tus propias aventuras, tus propias historias, tus propios personajes. Podrás concebir en casa la magia y la aventura de las mejores obras de cine, de comic o de televisión, sólo que las tuyas serán mejores, porque estarán hechas a tu voluntad, con tu creatividad, entusiasmo y tu imaginación.

LABERINTO es un juego de rol, y como tal, te permite la creación de personajes que serán los héroes de la aventura, los protagonistas de la historia que crearán tú y tus amigos; ustedes serán los que decidan cómo se llevará a cabo la aventura, cómo terminará, o cómo continuará en una extensa saga.

Como jugador, crearás un personaje, y lo interpretarás, como los actores de cine o teatro. Pero será aún más, porque tú decidirás cómo se comportará, qué dirá y lo que hará, así que no sólo serás el intérprete, sino que ayudarás a dirigir la historia, a tu propio gusto. Tus herramientas serán la imaginación y el ingenio.

Como Guía del Laberinto, necesitarás tu inteligencia y tu creatividad, porque tú presentarás la historia, y guiarás al resto de los jugadores



Ilustración del capítulo “El juego”: un personaje nuevo en una prueba de fuerza. El juego de las miradas manifiesta condescendencia y exasperación hacia la novata, preocupada por no salir bien de la prueba. Los otros ya entraron en el pasadizo, ella no entra todavía. (La gota de sudor es una convención del género: denota, en este caso, consternación).



Las citas son un recurso comunicativo cargado de atmósfera y de valores que refuerza el discurso al apoyarlo con la legitimidad del enunciante: en este caso, productos célebres del soporte mítico.

Hilamos todas las explicaciones con ejemplos que forman parte de la realidad cotidiana del lector. Ponemos como ejemplo a cuatro jugadores ficticios: Lalo es el pretexto para la fábula; Marco el jugador ideal; Manuel el modelo de Guía e Irma comete las torpezas necesarias para advertir al lector.

El Juego

*No eres el único que está solo.
Intenta posarte sobre la luna creciente.
Los sueños que tuvimos cuando niños siguen brillando, como estrellas fulgentes.*

BUBBLEGUM CRISIS

Empezando

¿Qué necesitas para jugar LABERINTO? Lápiz, borrador, papel, una habitación en donde no te molesten, y muchas ganas. Una sesión de juego de rol generalmente comienza con todos los jugadores sentados en torno a una mesa. Define primero quién de ustedes será el Guía del LABERINTO. De preferencia, escojan aquél al que le guste manejar varios personajes, quiera dominar las reglas desde el principio, y disfrute al dirigir a los demás. Es el trabajo más difícil, pero también el más divertido. Después, cada uno de los demás jugadores escoja un personaje de las páginas 84-99. A estos personajes los llamamos Prototipos. Copien los datos de los personajes escogidos para tenerlos a mano y poderlos modificar a su antojo. No te preocupes por los datos y números del final, los iremos explicando poco a poco.

En torno a la mesa se encuentran Manuel, el Guía del Laberinto, y Lalo, quien nunca antes ha jugado rol. Éste será su primer juego.

MANUEL: Muy bien. Ya leíste los Prototipos de personajes disponibles. ¿Te gusta alguno, o construimos uno especial?

LALO: Pues... me gustan varios. Si decido hacer uno yo solo, ¿está bien?

MANUEL: No hay problema, sólo que nos tardaremos más y probablemente no tenga tiempo de explicarte el juego antes de que lleguen los demás jugadores.

LALO: Entonces prefiero a un Prototipo.

MANUEL: Debes tener una idea de cómo quieres a tu personaje. Ya leíste todos los Prototipos. ¿Con cuál encaja tu idea?

LALO: Quiero un muchacho tímido, delgado, inteligente, que sepa usar magia. Me gustó mucho el Prototipo Chico Mágico, pero es una chica, me siento incómodo jugando con una mujer.

MANUEL: No te preocupes, puedes cambiarle el sexo, y algunas cosas que no te gusten, siempre y cuando lo consultes antes conmigo.

LALO: Bien. Tampoco quiero su guitarra eléctrica, me parece algo demasiado rebelde. Mi personaje es más serio, más introverso. Tampoco el estuche de maquillaje.

MANUEL: De acuerdo. Borra la guitarra eléctrica y el Equipo de Maquillaje de su equipo. Añádele 180 monedas a su Dinero.

LALO: ¿Por qué?

MANUEL: El precio de la guitarra eléctrica y el maquillaje que decidiste no comprar. Cuando hagamos otro personaje te lo explico con detalle. ¿Y cómo se llamará tu Chico Mágico?

LALO: Mmm... no sé. Es difícil. ¿Qué tal Max?

MANUEL: Max... buen nombre.





Ilustración del capítulo “Creación del personaje”. Otra vez la recurrencia a un símil, la figura de la imagen construye otro ser, del mismo modo que el jugador es invitado a crear un personaje.

Lo que deseo cambiar son ciertos datos de su Hoja de Personaje.

MANUEL: De acuerdo.

LALO: Ah, pero antes, ya tengo otros datos. Max vive con sus padres en los suburbios de una gran ciudad, practica artes marciales (aunque su especialidad es la rapidez, porque es tan delgadito que no puede ser muy fuerte), y su pasatiempo consiste en armar castillos con naipes. Es algo filósofo, le gusta reflexionar

las cosas y no tiende a la acción. Le cuesta trabajo hablar, por su timidez. Y tiene problemas con su padre, a éste le gustaría que Max fuera más, como dice él, "varonil".

MANUEL: ¡Grandioso! Ahora Max sí es un personaje. ¿Te basaste en alguien o es de tu propia invención?

LALO: Algunas cosas las inventé yo, pero para ser sinceros, me basé en el protagonista de una serie que se llama Neon Genesis Evangelion*.

Idea

¿Cómo crear un personaje? A estas alturas ya debes tener una idea vaga de cómo quieres a tu Protagonista. Si no, relájate, no te obligues a pensar, las imágenes fluirán por sí solas. Ya sea que primero hayas pensado en un rostro, o en una frase, o en un acontecimiento en el que ese personaje que apenas es un borrón haya participado, no lo dejes ir. Mezcla ese detalle con otros, y éstos con otros, y así se irá formando una idea. Una vez que tengas un esbozo, aunque sea confuso, lo que sigue será más fácil, aunque más elaborado.

No te quedes en la superficie, ni defines sólo lo más indispensable, por el contrario, haz de tu creación un todo complejo y fascinante, profundo. Crear un personaje es parecido a construir un edificio. Cava profundo y coloca enormes cimientos; sitúa una estructura coherente, recúbrela de materiales finos, amalgama con cuidado, y recreáte en la fachada. Ahonda profundo en la mente de tu personaje, construye su historia, su pensamiento, sus relaciones, sus conocimientos, sus temores, sus manías; intégralo todo en un conjunto único y coherente, toma en cuenta las contradicciones (un personaje com-

pleto siempre es contradictorio), y dale una apariencia interesante, diferente a lo que tú y tus amigos están acostumbrados. Una creación original no quiere decir que tienes que inventar de la nada, o engendrar un individuo completamente diferente a lo que ya se ha visto. Retoma elementos de libros, películas, novelas, tu vida cotidiana, tus sueños, y lo que resulte será mejor que todo lo anterior porque será tuyo. Deja libre tu imaginación y no pongas límites a tu mente. Cuando surja tu criatura, entonces pisa con cuidado, ve definiendo poco a poco sus detalles, y vigila que lo que se pueda contabilizar quede plasmado en la Hoja de Personaje, y lo que no, aquello que sólo se puede mostrar actuándolo o narrándolo, que quede bien grabado en la mente de tus amigos al hacer de él toda una experiencia visual.

Piénsalo como una liberación. Durante todo el día estás expuesto a las creaciones de los otros (el personaje del comic, la serie, la película, el anuncio comercial, la novela), ahora es tu turno de comunicar a otros lo que tienes que ofrecer, de poder encarnar al héroe del relato. Adopta el reto, y diviértete ¡como nunca!

Idea central: La creación de un personaje y el desempeño del rol son acciones liberadoras y placenteras, en especial si se realizan a conciencia.

Las reglas que describen las habilidades físicas siempre son mayoría en los juegos de rol, porque no pueden actuarse: se simulan.



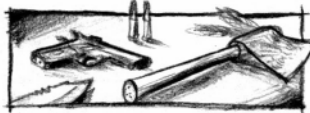
mejante hazaña, merece bonos extra por su suerte y nuestra admiración por su terquedad.

Dificultad rutinaria

Te decíamos que si tienes la habilidad Nadar, no necesitas tirar dados en condiciones normales para ver si lo consigues, aunque el asunto varía si tienes dificultades: vas cargando un lastre, estás en medio del océano, vas remontando los rápidos de un río, etcétera. La dificultad 0, aquella en la que no tienes que hacer ninguna tirada, se llama dificultad rutinaria. Todas las habilidades tienen su dificultad rutinaria en mayor o menor medida, cuando no requieres de ningún esfuerzo, o nadie se opone a lo que vas a hacer. Por ejemplo, la habilidad de Pistola, tomas una pistola y tiras al aire: Dificultad Rutinaria, sólo necesitas jalar del gatillo y el aire no se opone, no necesitas tirar. Otro ejemplo, Conducir. Si ya posees la habilidad, no necesitas tirar. Todo cambia si vas herido, o si el auto está en malas condiciones, si vas en dirección contraria en una calle atestada, etcétera. Queda a criterio del Guía del Laberinto cuándo se aplica la Dificultad Rutinaria, o sea, que determine que no necesitas tirar, y cuándo no.

A continuación, una lista de las habilidades, divididas en grupos. Aunque cada nivel te propone variantes o nuevas capacidades es posible jugar de manera "simplificada": ignora los detalles y maneja cada habilidad como una unidad con 5 grados de aptitud.

Combate Armado



Estas habilidades te permiten utilizar el grupo de armas del mismo nombre. Consulta el Arsenal (en la página 71) para saber cuánto daño hacen éstas.

HACHAS

ATRIBUTO: FUERZA. DD: 2

Puedes manejar todo tipo de hachas: desde las hachas de guerra de mango largo y doble filo, hasta las más pequeñas de una mano.

Si eres Experto: Añade +1 en el dado de daño.

Si eres virtuoso: +2 en el daño.

Si eres insuperable: +3 en el daño.

LANZAS

ATRIBUTO: FUERZA. DD: 3

Las lanzas son objetos largos y puntiagudos, compuestos de un palo largo y una punta de metal. Diseñados para, como su nombre indica, ser lanzados, como las jabalinas. Con esta habilidad puedes arrojar cualquier objeto parecido a una lanza.

Aprendiz: La puedes arrojar a una distancia de tantos metros como el doble de puntos de fuerza que tengas.

Si eres capaz: Máxima distancia: tu fuerza por 5.

Si eres experto: +1 en el daño. Máxima distancia: tu fuerza por 10.

Si eres virtuoso: +2 en el daño. Máxima distancia: tu fuerza por 20.

Si eres insuperable: +3 en el daño. Máxima distancia: tu fuerza por 40.

CUCHILLOS

ATRIBUTO: AGILIDAD. DD: 2

Maniobras con toda clase de objetos cortantes pequeños con mango (navajas, cuchillos, dagas, estiletes). Esta habilidad no incluye arrojar los cuchillos.

Si eres experto: +1 en el daño.

Si eres virtuoso: +2 en el daño.

Si eres insuperable: +3 en el daño.

ESPADAS

ATRIBUTO: AGILIDAD. DD: 3

Puedes usar todo tipo de espadas, largas y cortas: espada corta, sable, mandoble, katana, etcétera.

Si eres experto: +1 en el daño.

Si eres virtuoso: +2 en el daño.

Si eres insuperable: +3 en el daño.



Los prototipos son sugerencias de personajes que utilizan los estereotipos más comunes del soporte mítico para activar la imaginación de los jugadores. Cada prototipo es un héroe en estado virtual, incumbe al jugador convertirlo en uno instaurado.

Cada prototipo tiene los siguientes deseos o metas:

- El autoperfeccionamiento (encuentran placer en ser cada vez mejores).
- Hacer del mundo un mejor lugar.
- La aceptación del otro (por parte de quien no pertenece a este mundo, sino a otro planeta o dimensión).
- La aventura (la sed del peligro y la acción).

Hacemos notar que los héroes no buscan volver al antiguo estado de las cosas: no existe ese sentido conservador.

Al contrario, los protagonistas buscan una constante evolución, interna y externa.

Asimismo, los personajes extraños y ajenos (el ser del bajo astral y el extraterrestre), a través del deseo de aceptación y de amistad, suavizan, uno su agresividad y el otro su frialdad, formas de autodefensa muy comunes en la adolescencia.

Prototipos



Quieres empezar a jugar ya. Aún no sabes cómo construir un personaje, o no quieres perder tiempo. Pues bien, escoge uno de los 16 Prototipos que vienen a continuación. Lee su descripción y observa su retrato. Si te agradó la descripción de un Prototipo pero no su retrato o su sexo, no importa, el Retrato es sólo una sugerencia de cómo lucen los personajes. Es tuya la decisión cambiarle su apariencia y su carácter. Desde el momento que lo escoges, el Prototipo dejará de ser una máscara vacía para convertirse en Tu personaje; un ser único y sin parecido a ningún otro. En el caso de que dos jugadores seleccionen el mismo Prototipo, no se preocupen, no habrán escogido al mismo individuo, sólo a la misma clase de Protagonista. Es trabajo del jugador hacer que su personaje sea un sujeto memorable, distinto a los demás.

Válete de la oportunidad de encarnar al personaje que siempre has querido ser. Hay para todos los gustos, desde los más honorables y valientes hasta los más extravagantes. Sin embargo, esta selección no es exhaustiva, al contrario, explota los estereotipos más entrañables para sugerirte luego algo parecido, una mezcla o lo opuesto; incluso puedes olvidarte de los Prototipos y crear a alguien que tenga poco o nada que ver con ellos, si encaja con tus sueños.

Los Prototipos son los protagonistas de la historia, los héroes de la aventura.

Cada uno tiene habilidades extraordinarias que los distingue del resto de las criaturas que pueblan la Tierra.

Cada uno es joven, sin experiencia, pero está hecho con el material necesario para triunfar. Cada uno está pensado para entrenarse con la primera aventura que lleven a cabo tú y tus amigos.

Haz del tuyo un personaje histórico, inmortal.



Peleador Aventurero

"El camino del verdadero artista marcial está lleno de peligros"

El Peleador Aventurero ha consagrado su vida a las Artes Marciales. Está convencido de que la disciplina y el entrenamiento de las Artes son el camino a la perfección. Este guerrero no desperdicia nunca la oportunidad de mejorar sus habilidades para el combate y no sabe declinar el reto de un oponente digno de él. Sin embargo, toma cada pelea como un nuevo aprendizaje; nunca lucha hasta matar, sólo busca vencer al otro y superarse a sí mismo. Es un solitario, aunque acepta la compañía de amigos ocasionales que comparten sus andanzas. No le gusta quedarse en un solo lugar por mucho tiempo; sólo los viajes y los diferentes horizontes pueden ofrecerle nuevos retos. Podrían escribirse varios libros con las experiencias que el Peleador Aventurero ha tenido en su camino; pero aún es joven, le falta visitar las grandes ciudades y los parajes más inhóspitos y extraños, donde se concentran el peligro y la acción. Así, para este Peleador, la Aventura apenas comienza.

Agilidad: 30
Fuerza: 40
Percepción: 20
Vigor: 30
Coordinación: 20
Ingenia: 20
Relación: 10
Memoria: 30

Movimiento: 8
Poder: 4
Suerte: 4
Reacción: 2
Voluntad: 24
Mascotas: 1

Puntos de vida/Puntos de Ki: 19
Protección: 0
Punto débil: Ninguno
Dinero: m75

HABILIDADES

Golpes ●●●
Patadas ●●●
Proyecciones ●
Minimizar Impacto ●
Manejo del Ki ●
Vida Salvaje ● (bosque)
Trepas ●
Espadas ●
Nadar ●

EQUIPO

Katana, Mochila, Gancho para trepar y cuerda, 3 Raciones de comida,
Caso de campaña, Encendedor.



Todos los prototipos miran al espectador, lo implican y buscan lograr una identificación, por obvias razones. Una vez que se publicó el producto, observamos que los personajes más populares eran aquellos que tienen una actitud positiva o sonríen abiertamente. Por ejemplo, el detective (que se ve triste y apocado, p. 99), se elige poco.



Ilustración del capítulo “Reglas avanzadas”. A través de la lucha, los personajes llegan a la parte culminante de la aventura y se convierten en héroes.

En una versión temprana habíamos incluido numerosas reglas que contemplaban ciertas situaciones, pero decidimos eliminarlas para la versión final porque abultaban y hacían que el sistema aparentara mayor dificultad. Sólo se dejaron las situaciones más comunes y desaparecieron otras reglas como: aguantando la respiración, ánimo de grupo, daños totales, balanceando el personaje, climas, excavando, la última voluntad, lastre, localización de las heridas, personajes de improviso, peso y medida, resolviendo trucos imprevistos, tabla de encuentros, terreno difícil, vuelo, etcétera.

Reglas Avanzadas

*Ánimate y recuerda
que incluso los ángeles son sólo personas
que lucharon por conseguir sus alas...
Mete las manos a tus bolsillos,
y un día, puede que encuentres adentro tus sueños.*

METAL FIGHTER MIKU

Dificultades

MANUEL: ¿En qué nos quedamos?

IRMA: En que Reiko, por una asombrosa demostración de temple y coraje, salía de la terrible piscina que amenazaba con ahogarla...

MARCO: Gracias a un asombroso golpe de suerte, más bien.

LALO: Dos guardias la miran desde la ventana rota y el tercero mira mis objetos mágicos como hipnotizado, mientras el científico Hanso está horrorizado por tanta violencia.

MANUEL: Y Max, el personaje de Lalo, está que no sabe ni qué hacer, ¿no?

IRMA: Bueno, bueno, ya me cansé de tantos recordatorios. Hay que jugar.

Intentar saltar una cerca y hacer un acto de contorsionismo tienen algo en común: ambos dependen del Atributo Agilidad de quien intenta esos ejercicios. Sin embargo, se diferencian por la dificultad que entraña realizar cada uno. Saltar una cerca que llega a la cintura es bastante fácil; realizar actos de contorsionismo es difícilísimo, sólo alguien con una Agilidad extraordinaria podría ejecutarlos. Cierto, en ambos interviene la suerte. Para ello se tiran los dados. Pero el

personaje tiene un reto mayor con el contorsionismo que con la cerca. ¿Cómo determina el Guía del Laberinto la dificultad de cada una de las acciones? Para eso existen los Siete Niveles de Dificultad:

DIFICULTAD CERO, O DIFICULTAD RUTINARIA
(NO NECITAS HACER NINGUNA TIRADA. EL ÉXITO ES AUTOMÁTICO)

Se aplica cuando el personaje ya ha aprendido a hacer algo difícil de olvidar, como andar en bicicleta, nadar, conducir un automóvil, hablar un idioma; o cuando realizar la acción no entraña ninguna dificultad, como caminar, hablar, mirar, escribir, etcétera. La Dificultad Rutinaria se aplica con bastante frecuencia, pues como Guía del Laberinto no pondrás a tus jugadores a realizar tiradas por cada pequeña acción que realicen sus personajes. Además de absurdo, se perdería toda la diversión. Sin embargo, si existe una dificultad inusual para realizar aquello que haces de manera automática, sí será necesario hacer tiradas, digamos que quieres hablar, pero ups,



HAMBRE / SED

El personaje se hará 2 puntos de daño por cada día que pase sin comer, y 4 puntos por cada día que pase sin tomar líquidos.

ENFERMEDADES

A algunos Guías del Laberinto no les gusta articular a sus personajes con enfermedades, pero en alguna aventura podrían llegar a infectarse con un extraño padecimiento, ¿cuántos puntos de daño se infligen? ¿qué otros efectos provoca? Como las perturbaciones de este tipo son tan variadas, será tarea del Guía definir cómo actúa y se propaga la enfermedad.

Mejorando al Personaje

Los personajes avanzan en conocimientos, habilidades y poderes. Conforme juegas, tu personaje aprende más y más cosas y así puede mejorarse continuamente, hasta llegar a ser un héroe legendario.

Bonos

Al final de cada sesión de juego, los jugadores obtienen Bonos por haberse desempeñado bien. Si juegas con entusiasmo, inteligencia, valor y contribuyes a la diversión de los demás, entonces obtendrás Bonos que servirán para mejorar a tu personaje. El Guía del Laberinto no recibe Bonos, él es quien los reparte entre los jugadores según su criterio. Sin embargo, cada jugador también premia al Guía con puntos llamados Puntos para el Guía, que se otorgan con base en algunas pautas, como la buena narración, la capacidad para emocionar a los jugadores, la actuación memorable de los Personajes Secundarios, etcétera.

¿Cómo reparte los Bonos el Guía del Laberinto?

Al final de cada sesión:

GRATUITO

1 bono a cada jugador por el solo hecho de haber jugado.

JUGAR EL ROL

1 bono a quien haya jugado bien su rol; es decir, que haya permanecido dentro de su personaje,

comunicando su psicología y personalidad de manera coherente y convincente.

ACTUACIÓN

1 bono a quien haya actuado mejor a su personaje; no basta que haya mantenido su personalidad, sino que la haya expresado espléndidamente mediante gestos y palabras. Una actuación extraordinaria puede llevar a una carajada general en una situación cómica, a padecer miedo de verdad en situaciones límite, o a derramar una lágrima, si la historia se torna trágica. El Guía sólo debería dar este punto a quienes actúen de veras bien.

INTELIGENCIA

1 bono a quien realice acciones inteligentes, que salven al personaje o a todo el equipo de un apuro, o los acerque a conseguir sus objetivos.

ORIGINALIDAD

1 bono a quien haya logrado sorprender al Guía en el transcurso de la aventura. Sabemos que el Guía del Laberinto planea cuidadosamente sus aventuras, pero si un jugador logró darle la vuelta a los enredos antes de tiempo, o tuvo una buena idea que trastocó toda la historia y los proyectos del Guía, obligándolo a improvisar o a planearlo todo otra vez desde esta nueva circunstancia, entonces se merece este punto.

APRENDIZAJE

1 bono al jugador que logre expresar qué fue lo que su personaje aprendió esta vez. Desde algo muy puntual como: "No debo patear las puertas



Al final de la sesión, los jugadores se retroalimentan y evalúan mutuamente, a través de una dinámica que utiliza la construcción de apoyo (sistemas o pruebas que sostienen una afirmación) y el discurso oral, que intenta llegar a nuevas conclusiones, aspectos y significados y, por lo tanto, se ayuda de otras habilidades, como



desconocidas, me acarrea problemas”, hasta “Cultivar amigos es útil cuando de sobrevivir se trata”. No sólo conocimientos sobre cómo sobrevivir, sino también sobre cómo comportarse, cómo resolver los problemas que se presenten, cómo tratar a los demás; en una palabra, cómo vivir de la mejor manera. En otro nivel, también se puede obtener el punto expresando lo que se aprendió en calidad de jugador.

Los Bonos se van anotando en el espacio destinado a ello en la Hoja de Personaje, hasta que se acumulan los suficientes para canjearlos por Unidades de Habilidad. Una Unidad de Habilidad cuesta 15 Bonos.

MANUEL: Voy a repartirles los bonos. Primero, anótense todos uno. Ahora... Marco anótate otro por jugar bien tu personaje, te viste medido y cerebral, como es Hanso; tú también Lalo, tus escrúpulos a la hora de atacar nos dieron buena idea de cómo es Max; y tú Irma... La primera mitad te viste dura y egoísta, como tu personaje, pero la otra mitad...

IRMA: ¿No recuerdas que estaba bajo el efecto de la inyección? Eliminó todo ánimo por sobrevivir y le quitó las inhibiciones. Reiko es dura porque no tiene remedio: es huérfana y se ha criado en las calles, pero en el fondo no es mala, es egoísta por necesidad. Max es el primer ser humano que se ha mostrado compasivo con ella sin esperar nada a cambio.

MANUEL: Tienes razón. Anótate tú también un punto por jugar bien tu rol. Max, anótate un punto por Inteligencia. Tu idea de disfrazarte mágicamente de guardia estuvo muy acertada; tú otro, Marco, la treta usada con el guardia estuvo magnífica. Irma no tiene puntos, porque Reiko no estuvo muy inteligente que digamos...

IRMA: Sólo me mantuve dentro de mi personaje.

MANUEL: De acuerdo, pero no tienes punto. En cuanto a la originalidad... Marco, yo esperaba que mataras, hirieras o huyeras del guardia, no que lo organaras así. Me obligó a precipitar los acontecimientos de manera que la mitad de la aventura ya está dicha, qué bárbaro. Anótate ese punto. En cuanto a la actuación, todos estuvieron bien, pero creo que las lágrimas de Irma se merecen este punto. ¡Estabas llorando de verdad!

IRMA: Me conmovió el gesto de Max; a Reiko, digo.

LALO: Si salen vivos, tal vez Max se atreva a invitarla a salir, o sea...

MANUEL: Si salen vivos... En fin, ¿alguien aprendió algo?

IRMA: ¡Claro! Reiko ya no será la misma. Algo ha atravesado la coraza con la que cubría sus emociones. Aprendió que existen personas buenas en este

mundo. Este aprendizaje no es consciente, pero ya verán que influirá mucho en su comportamiento.

MANUEL: Tienes el punto.

MARCO: Engañar al guardia es la primer acción osada y emocionante que realiza Hanso en su vida. Simbólicamente, ha atravesado las estrechas paredes del laboratorio.

MANUEL: Tienes el punto.

LALO: De alguna manera, Max ya no es el chico enfermizamente tímido de antes. Ha visto que vale la pena, que su vida tiene un propósito noble y que alguien lo necesita.

MANUEL: Tienes el punto.

Puntos para el Guía

Cada jugador otorga Puntos al Guía:

GRATUITO

1 punto por haber dirigido, que ya es una tarea portentosa y digna de mérito.

CONVERSIÓN

1 punto si el Guía, a través de la historia o de la actuación de los Personajes Secundarios, consiguió divertir al jugador.

NARRACIÓN

1 punto si el Guía narró con maestría: logró crear una atmósfera con sus palabras, mantuvo el suspenso cuando fue necesario, supo darle la atención y el tiempo debidos a cada episodio y a cada personaje, creó antagonistas interesantes, inventó una historia fascinante...

ACTUACIÓN

1 punto si el Guía actuó convincentemente a sus Personajes Secundarios.

Es conveniente que los Puntos al Guía se repartan primero que los Bonos.

El Guía no posee algo así como la Hoja del Guía del Laberinto, así que es completamente opcional guardar los puntos que te adjudican tus jugadores. En realidad, los Puntos al Guía sirven sobre todo para constatar si la aventura está gustando o no y por qué. En caso de que los jugadores estén inconformes por algo, será bueno que hables con ellos para que expongan sus puntos de vista y juntos decidan cómo resolver el problema.

MANUEL: Ahora sí. Destrócceme.

la comparación, la clasificación, inducción, análisis de errores y la misma construcción de apoyo. Además, en la evaluación del aprendizaje, los jugadores se esfuerzan por encontrar los aspectos valiosos de la experiencia: un análisis de sus valores.

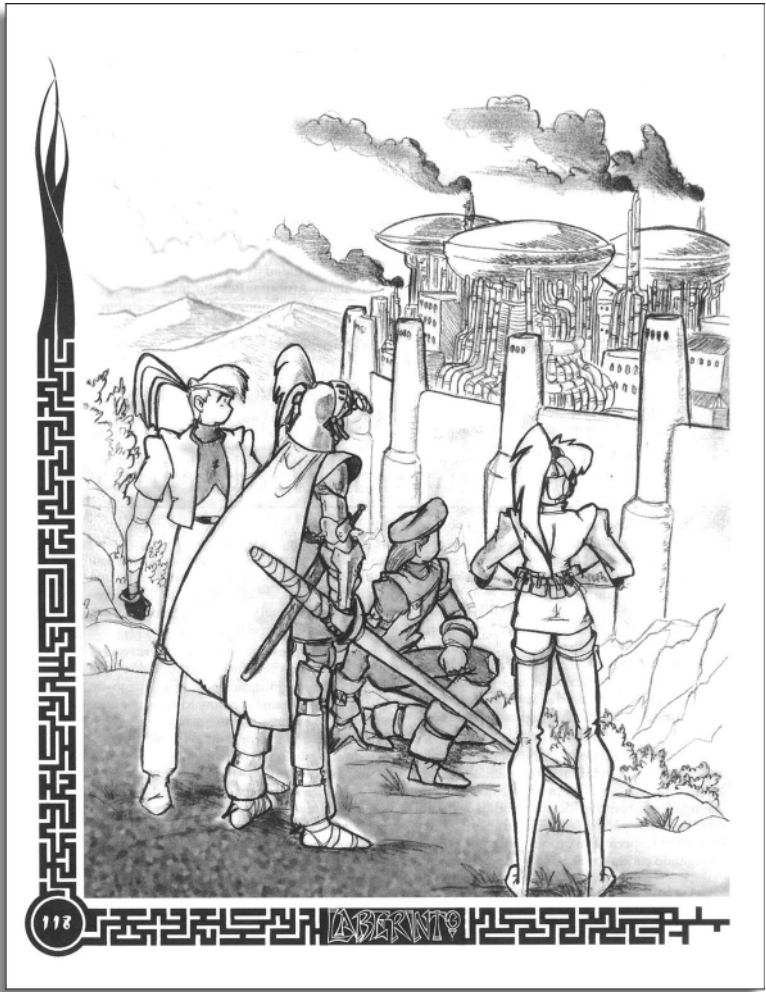


Ilustración del capítulo “El mundo”. Los personajes, victoriosos, contemplan el mundo, la ciudad a la que llegan tras sus exitosos esfuerzos.

El Mundo

*... existe un mundo olvidado y misterioso largo tiempo oculto por la antigua leyenda.
Ninguno de nosotros ha entrado jamás.*

EL HAZARD El Mundo Magnífico

Fantasia y aventura, magia y tecnología, emoción y misterio envuelven el mundo de acción de LABERINTO.

¿Dónde estamos, cuando jugamos LABERINTO? Un mundo muy parecido al nuestro, inexplorado y joven, exuberante y lleno de vitalidad; y sin embargo, también rodeado de misterios arcanos que mantienen con un hilo invisible y vulnerable el equilibrio del universo.

Es un lugar lleno de sorpresas, salpicado de ciudades muy avanzadas y tecnologizadas, alternadas con parajes extraños y primitivos, desconocidos bosques vírgenes y antiguas villas atrapadas en el tiempo, con poco o ningún contacto con la modernidad.

Un sitio que reúne los polos opuestos del ser humano, en sus periodos más brillantes o pintorescos: el entusiasta explorador hace equipo con el científico genético para descubrir las verdades ocultas del planeta; los laboratorios aprovechan los conocimientos inmemoriales de los viejos

monasterios; los caballeros andantes se codean con los cibernoides.

En una época crucial de exploración y descubrimientos, de viaje a las estrellas y manipulación genética, de magia e intensos sentimientos humanos, el mundo gira palpitante y ansioso, porque intuye que la era de aventura está por comenzar. Es el tiempo de las proezas, de los nombres famosos y el poder.

La Historia espera agazapada a los Elegidos, aquéllos con el coraje y la suficiente fuerza de corazón para triunfar.

Cualquiera puede realizar hazañas: el poderoso guerrero, el hábil científico, el escurridizo tímido, el tímido chico de secundaria a quien nadie encuentra potencial porque nadie tiene ojos para ver. La emoción, la aventura y la diversión serán la recompensa; y acaso también, el excitante descubrimiento de uno mismo.

Bienvenido a LABERINTO. Descubre por ti mismo sus tesoros.



El mundo de juego es vasto, listo para la exploración heroica. En este universo fantástico conviven lo antiguo y lo moderno, con lo que se multiplican los escenarios y las posibilidades de juego. La descripción del mundo no es exhaustiva. Así, los jugadores tienen la necesidad de inventarlo.

Las Misiones Peligrosas

Las naciones del mundo son muy pequeñas. Casi siempre incluyen sólo una o dos ciudades y las regiones circundantes que abastecen de alimento a las ciudades. Los gobiernos tienen varias funciones, aunque últimamente éstas han sido delegadas a las Megacorps (abreviación que designa a las mega corporaciones, o empresas gigantes):

- Escribir y reformar las leyes. Muchas leyes son modificadas por presión de las Megacorps.
- Proporcionar servicios públicos.
- Mantener el orden público con una ineficiente fuerza policíaca.
- Dirimir las disputas entre los ciudadanos.

Pese a que la mayoría de los gobiernos son muy débiles, todavía existen algunos gobiernos suficientemente fuertes y honestos que intentan hacer valer las leyes, aunque esto implique enfrentarse a las Megacorps. La mayor parte de estos gobiernos justos están agrupados en una Liga de Naciones, encargada de resolver los conflictos internacionales.

Pero a veces los conflictos entre gobiernos, entre éstos con las Megacorps o entre las Mega-

corps mismas, necesitan servicios profesionales y especializados:

- Policía especial. Para misiones de alto riesgo que requieren habilidades especiales y que se pueden llevar a cabo al descubierto. Su especialidad son los rescates de rehenes, la desactivación de bombas y la recuperación de objetos.
- Mercenarios. Son útiles en misiones precisas y oscuras en las que la organización o gobierno no se quiere ensuciar las manos. Los mercenarios suelen trabajar solos, pero no menosprecian la ayuda de un equipo.
- Investigadores. Aunque son discretos, no es frecuente que se les contrate para misiones secretas. Más bien se requieren sus servicios cuando lo importante es encontrar la verdad: descubrir a un asesino, averiguar cómo se efectuó un robo, encontrar un objeto perdido, seguir y vigilar a una persona... Trabajan solos, pero, como los mercenarios, se adaptan a trabajar en equipo.
- Soldados. Utilizados para guerras y confrontaciones abiertas. Trabajan en masa.
- Espías. Su actividad favorita es el robo de información secreta. Se les ve trabajar solos, pero en realidad pertenecen a enormes redes de espionaje que pertenecen al gobierno o a una Megacorp.

Tecnología

La tecnología avanzada se concentra en las grandes ciudades. Las regiones agrestes carecen de ella. Al parecer, también es desconocida en la Terra Incognita, pero no puede saberse hasta qué grado, o qué rumbo haya tomado la tecnología en esas regiones ignotas.

Tecnología Agreste

Su nivel se asemeja al de nuestra era medieval y renacentista, con algunos toques más modernos,

debido a la filtración de algunos aparatos de las grandes ciudades:

- Son comunes: las carretas de tracción animal; las armas cortantes de acero; los molinos de viento y agua; la ropa de cuero, algodón y lana; instrumentos musicales de madera y piedra; las casas de piedra y de adobe con techos de paja o teja; antorchas, velas y lámparas de aceite; arcos y ballestas; canoas.



La redacción en las descripciones es ambigua y señala diversas opciones para darle a los jugadores la libertad de escoger la opción que más les agrade o inventar sus propias respuestas.

Adversarios y otras Rarezas

Los personajes se toparán a menudo con criaturas y seres excéntricos, raros o malvados. El conflicto que nazca a partir de estos encuentros enriquecerá la historia de las aventuras y pondrá a prueba el temple y las habilidades de los personajes. No todos los sujetos reseñados aquí son antagonistas; algunos podrán incluso aliarse con los personajes para llevar a cabo una misión. Sin embargo, no es conveniente que un jugador escoja uno de estos personajes para jugarlo, porque la mayoría son malignos, lunáticos o carecen de interés (como el Hijo de Vecino). Como Guía del Laberinto, tendrás decenas de posibilidades diferentes para armar aventuras: una por cada Adversario distinto, o una aventura que mezcle varios Adversarios, con el más terrible o maligno al final. Tienes la libertad de cambiar los números de cualquier Adversario, para que encaje con tus gustos o tu aventura; incluso de tomar las características de varios Adversarios y crear un Súper-Antagonista, ideal para los personajes experimentados. Naturalmente, puedes crear nuevos Adversarios, y no sólo puedes sino que te animamos a hacerlo. Echa a volar tu imaginación y elabora oponentes dignos de tus jugadores.

Nota: los Adversarios no están elaborados con las mismas reglas que los Prototipos; algunos son más poderosos que ellos, otros menos. Como Guía del Laberinto debes prohibir a los jugadores utilizar uno de los siguientes Adversarios como personaje. Si uno de tus jugadores insiste, propón que anote como tipo el del Adversario, pero que construya el personaje de la manera regular, cuidando de elegir habilidades coherentes con su ocupación. Ante todo, utiliza tu criterio y buen juicio.

Hijo de vecino

Un ser humano normal, una persona cualquiera. No se destaca en ninguna habilidad, aunque posee varios atributos son ordinarios, sin



defectos notorios o cualidades marcadas. Hombre o mujer, anciano, de mediana edad o adolescente, el Hijo de Vecino tiene las costumbres de la mayoría: se rige con un horario de rutina, practica un deporte, vive con su familia, se asusta cuando sucede algo fuera de lo normal y no sabe qué hacer en una emergencia. Puede representar al compañero de escuela o de trabajo de los personajes, el transeúnte de las calles de la ciudad o el habitante del pequeño pueblo. (Para reproducir en decenas cuando tu aventura está plagada de personajes secundarios sin mayor interés).

Frase: 'Viste al partido de anoche?'

Agilidad: 20

Fuerza: 20

Percepción: 20

Vigor: 20

Coordinación: 20

Ingenio: 20

Relación: 20

Memoria: 20

Los adversarios encarnan antivaleores: egoísmo, destrucción, abuso de poder, cobardía, fanatismo, locura, odio, conformismo... La mayoría comparten una misma característica: concepciones anquilosadas a las que se aferran y en cuyo nombre cometen atrocidades: el exceso de la ilusión de la certidumbre.

Ilustración del capítulo “Sólo para el Guía”. Los aventureros consultan y escuchan al sabio Guía del Laberinto (muy parecido a la convencional representación del Amo del Calabozo). Como el Guía es el vínculo de comunicación indispensable entre autor y jugadores, es importante realzar su figura y enaltecer su labor.



Es importante que el Guía conozca:

- Que es pieza clave para la diversión.
- Que, por lo tanto, necesita ser justo y flexible, es decir, que permita el libre albedrío; de otro modo el juego de rol pierde su elemento catártico.
- Cómo crear una historia. Las reglas de construcción de relatos en juegos de rol son algo diferentes a las de creación de argumentos novelísticos o cinematográficos, pues el Guía debe estructurar una historia con elementos detallados (personajes secundarios, escenarios y algunos acontecimientos), pero no como algo dado, sino susceptible al cambio. Un escenario coherente que reaccione y se construya según las decisiones de los jugadores.

Sólo para el Guía

- ¡Nadie puede desobedecer al destino!
- ¡Te equivocas! ¡El destino es algo que escoges por ti mismo!

Fama y Kamui, X-1999.

Consejos Prácticos

Muy bien, ya tienes tu grupo de jugadores. Tú serás el Guía del Laberinto. Ya conoces el sistema de azar, ya te sabes algunas reglas y has leído la mayoría, todos los demás han escogido a su personaje, le han construido una historia y una personalidad; están listos para jugar... ¿Sí? Si estás apurado y sientes que algo falta tienes razón. Como Guía del Laberinto necesitas una buena historia para tu aventura y algunas nociones sobre cómo correr una. Hemos preparado una aventura que te guiará paso a paso (Ver pág. 176). Querrás que esta aventura pre-hecha sea la primera para ti y tu grupo de jugadores, pues les permitirá familiarizarse con el sistema de LABERINTO y el juego de rol en general. Está diseñada pensando en que sea la primera aventura en las vidas de los Protagonistas, extraídos de los Prototipos que te presentamos en las páginas 83-99, aunque puedes jugar con cualquier personaje que se te ocurra.

Antes de presentarte la aventura, te exponemos algunos conceptos que te ayudarán al momento de correr. ¿Cómo es un buen Guía del Laberinto? ¿Qué hace y qué no hace un buen Guía del Laberinto? ¿Qué le conviene saber al buen Guía? ¿Qué puede hacer y qué no?

Si eres un Guía experimentado y ya tienes práctica en los juegos de rol, entonces no necesitarás los siguientes consejos; sin embargo, será bueno que les eches un vistazo. Son sabiduría condensada de numerosos libros y sesiones de juego. Recuerda que una de las razones que hacen al juego de rol tan especial y divertido es que nunca dejas de aprender cosas nuevas.

¿Cómo ES un buen Guía del Laberinto?

ES JUSTO

No tienes favoritismos ni te ensañas con nadie, a pesar de tus preferencias personales. Le dedicas la misma atención y tiempo a cada personaje y no haces distinciones entre el jugador más tímido y el más extrovertido e imaginativo. Así, en el grupo de jugadores que ponemos como ejemplo, Manuel, el Guía, no descuida a Lalo, el jugador novato, sino que trata de involucrarlo en la trama igual que a Marco y a Irma, jugadores experimentados con más iniciativa.

Si alguna vez la aventura tiene que centrarse en determinado personaje por razones de la historia, no permites que los otros jugadores se que-



Esta aventura introductoria proporciona a los personajes la oportunidad de apropiarse de los objetos modales que los instaurarán como héroes: valor, ingenio, compasión, voluntad e inteligencia.

Escape de Delta 1

0

¡NO QUJERO SER UN CONEJILLO DE JNDJAS!

Aventura corta para 2 a 5 Protagonistas de avance 0 a 20

La siguiente información sólo debe ser leída por el Guía del Laberinto.

Esta aventura está pensada para ser la primera que juegue tu equipo. Antes de comenzarla, los jugadores tienen que crear sus personajes. Aunque deber tener la libertad de construirlos a su gusto, promueve que haya variedad. Guía del Laberinto, te sugerimos que leas la aventura completa antes de jugar para que te familiarices con los escenarios, acertijos, situaciones y los personajes secundarios.

Los mapas de las páginas 186 y 187 están elaborados a escala, cada hexágono representa un metro. Para visualizar a sus personajes, los jugadores podrán fotocopiar los monitos de la página 205. Tienes dos opciones: 1) que tus jugadores muevan sus monitos encima del mapa, aunque de este modo podrán ver todo el lugar, o 2) tus jugadores moverán sus monitos sobre una hoja que se irá dibujando conforme avancen y exploren, así todos sabrán en qué lugar está cada uno. No olvidés describirles verbalmente su entorno y las opciones de movimiento que tienen.

A. Introducción

Antes de la acción, tómate unos minutos para hablar a solas con cada uno de tus jugadores sobre sus personajes. Revisa su hoja de personaje para conocer sus nombres, habilidades, puntos débiles y su equipo. Acostúmbrate a hablarles como si ellos fueran el personaje. Hazles las siguientes preguntas:

¿Qué apariencia tienes?

¿Qué te gusta y qué te disgusta?

¿Qué te gustaría conseguir de la vida en este momento?

¿Cuáles son tus metas, qué quieres llegar a ser?

¿Por qué eres aventurero, cuál es tu historia?

La información te servirá tanto para involucrar a los jugadores en la aventura, como para narrar la historia de un modo más vívido y efectivo. Al jugador le servirá para redondear más a su personaje. Los demás jugadores no tienen por qué enterarse de estos datos, especialmente de los puntos débiles de sus compañeros.

Para esta aventura en particular, sería conveniente que los Protagonistas no se conozcan previamente: este episodio servirá para que se reúnan y a partir de aquí formen un equipo.

Ya conocidos los Protagonistas, reúne a tus jugadores y narra a cada uno cómo es que estaban en sus actividades acostumbradas cuando, repentinamente, perdieron el conocimiento. Al despertar, se encuentran en una estrecha celda. Por ejemplo, a un Paladín podrías narrarle lo siguiente:

Un día soleado, mientras caminas por el bosque para llegar a una aldea cercana en busca de techo y comida, escuchas un ruido entre los árboles. Voltas, pero no distingues nada. De repente, sientes un golpe en la nuca, tu visión se oscurece y pierdes el conocimiento. Cuando abres los ojos te encuentras tendido en el frío y duro suelo de una estrecha celda.

Cada personaje sufrirá algo parecido: adapta la historia según los hábitos, ocupación y circunstancias de cada personaje.

El lugar en que se encuentran las celdas es un laboratorio experimental, aunque los protagonistas no lo sabrán al principio. El laboratorio tiene dos pisos subterráneos: la planta alta y el sótano, donde los protagonistas despertarán en sus celdas.

B. Sótano

Cada personaje se encuentra en una celda distinta (las habitaciones marcadas del 1 al 5). Si tienes más de cinco jugadores, puedes colocar a dos juntos. Diles lo siguiente:

Están cada uno en una celda. Las paredes son de roca blanca. Les quitaron todo su equipo, dinero y armaduras. No cuentan más que con su ropa y su inteligencia para salvarse. Cada celda está protegida con barras de acero de unos cinco centímetros de diámetro con un espacio de 15 centímetros entre ellas.

Aquí empieza la acción. Describele a cada jugador lo que su personaje esté viendo, oyendo o sintiendo según la acción que realice. No les digas gratuitamente información que sólo podrían conocer si llevan a cabo alguna acción (por ejemplo, no le digas a nadie que las barras tienen 10 puntos de resistencia cada una si a nadie se le ocurre doblarlas). Te damos información sobre muchas cosas que podrían suceder, algunas de ellas son necesarias para sobrevivir, otras son opcionales e incluso hay otras que esperamos no ocurran jamás: sólo las escribimos por si algún personaje hace una tontería. Si un personaje hace algo imprevisto, utiliza tu criterio e imaginación para resolver la situación.

Promueve la actuación directa. Nada de "Les digo a mis compañeros que...". Que tus jugadores se comporten como sus personajes y sólo narren lo que no pueden reproducir, como las acciones físicas.

SOBRE EL

LABORATORIO EN GENERAL:

- El techo se encuentra a unos tres metros de alto.
- Hay iluminación eléctrica en todo el laboratorio excepto donde se indique.
- Las paredes que dan hacia el exterior son de roca sólida. Tienen 30 puntos de resistencia por cada metro cúbico. Destruirlas equivaldría a horadar

un túnel muy largo hacia ningún lado. Si, en el sótano, alguien pega la oreja a la pared, oírán un río subterráneo. Si alguien intenta destruir la roca y lo logra, tira un dado. Si cae 6, el desafortunado personaje dará con un manantial y el laboratorio comenzará a inundarse, con sólo 5 turnos para nadar si quieren sobrevivir y 10 turnos para salir antes de que el sótano se llene completamente.

- Las paredes que conectan a las habitaciones tienen 15 puntos de resistencia. Como en su interior hay instalaciones eléctricas, quien las destruya tendrá que superar una tirada contra Vigor si no quiere recibir 1d+2 de daño por electrocución. Si supera la tirada de Vigor, recibirá de todas maneras 1 punto de daño.
- Si se utilizan explosivos o granadas dentro del laboratorio, comenzará a caer cascajo del techo en toda el área. Cada jugador dentro del radio de acción deberá superar una tirada de Agilidad para evitar que le caiga una losa y reciba 1d de daño.
- La voz de Salinak en determinados momentos de la aventura es inalterable. En realidad, se trata de una grabación que prevé lo que puedan hacer los protagonistas, así que Salinak no responderá a preguntas, insultos, conspiraciones, etcétera. El Salinak de carne y hueso monitorea sus movimientos, pero no puede (ni quiere) intervenir en su experimento.

SOBRE 1, 2, 3, 4 Y 5

EN GENERAL:

- Las celdas están cerradas con rejas de acero formadas por 5 barras. Cada barra tiene 10 puntos de resistencia. Cada reja tiene una cerradura para llave.

1

La celda está vacía a excepción de una llave de agua. El chorro es muy débil y no puede llegar hasta afuera.

2

En esta celda no hay más que una cubeta vacía.

3

En la esquina de esta celda hay un montón de carne molida un poco descompuesta. Huele horrible.



Desde los primeros momentos de la aventura, los jugadores se enfrentan a problemas que tendrán que resolver con los recursos que poseen. El trabajo en equipo hará posible salir del cautiverio inicial: cada personaje se halla aislado y necesita los elemen-

4
Aquí se encuentra una bolsa de plástico.

5
Más carne molida.

Desde el interior de todas las celdas puede verse el área 6, por donde deambula un robot (ver área 6).

6
En esta área patrulla constantemente Golek, un robot muy viejo y algo oxidado. Tiene órdenes de no dejar escapar a los protagonistas de sus celdas, aunque no desea hacerles daño; sin embargo, sus órdenes tienen prioridad. Las habilidades psíquicas funcionan sobre su primitivo cerebro, pero a doble dificultad. Tiene algunos cables sueltos y al descubierto, el agua sobre sus cables pelados le provocaría un corto circuito que lo dejará inutilizado. Su frente muestra una pantalla de texto donde se imprimen sus pensamientos en letras rojas. "No dejar salir a los prisioneros... No dejar salir..." "No deben salir. Es una orden..." "No, no me tuerza el brazo, podría descomponerse..." (Etcétera). Su punto débil es la ingenuidad. Se cree todo lo que le dicen (esto no deben saberlo los protagonistas, tendrán que descubrirlo ellos mismos). En el pecho tiene un compartimento donde se encuentran las llaves que abren las puertas de las celdas 1 a 5 y el cuarto 11.

Golek:

A: 20

F: 30

P: 40

V: 50

C: 20

I: 10

R: 10

M: 20

VIDA: 28

DAÑO: 1 punto (sus poderosos brazos de metal aferran al huésped para devolverlo a su lugar, estrujan la piel).

Si el robot es destruido, inutilizado o engañado se escuchará por primera vez al doctor Salinak, cuya voz se escucha en todo el laboratorio:

Muy bien. Veo que han pasado la primera prueba de Delta 1, mi laboratorio particular. Si logran salir de

aquí obtendrán una jugosa recompensa. Pero si no, sólo recibirán la muerte. ¡Ja, ja, ja, ja!

(El doctor Salinak se muestra aquí como un ser detestable y odioso. Procura transmitir toda su ironía y sarcasmo).

7
Esta puerta está cerrada con llave. Tiene 5 puntos de resistencia y media dificultad si se abre con la habilidad Cerrojos.

8
Este cuarto contiene varios botes llenos de piedras. Si cualquier personaje supera una tirada contra Percepción, encontrará en una esquina una roca del piso más elevada que las demás. Si alguien presiona esta piedra o se coloca encima, se abre la puerta 8 (los protagonistas escucharán un ruido rechinante que viene en esa dirección; recuerda que debes narrarles de acuerdo a lo que perciben, no a lo que sabes). Si dejan de presionar, la puerta 8 se vuelve a cerrar. Es posible dejar presionado el botón colocando algo muy pesado. Al hacer este descubrimiento, se oye la voz de Salinak:

Bueno, han demostrado ser tan listos como mis simios de laboratorio. ¡Un aplauso para los macacos!

(Se escuchan aplausos grabados)

9
Puerta de metal electrificada (1d+1 de daño si alguien la toca). No tiene cerradura. Sólo se puede abrir si se presiona el botón en el cuarto 7. Tiene 30 puntos de resistencia.

10
El cuarto está custodiado por Vernel, el guardia, un hombre a sueldo, hombre tonto y de escaso vocabulario, repite mucho la palabra "este...". Muy agresivo, está dispuesto a seguir sus órdenes hasta el final y éstas comprenden no dejar salir vivo a cualquiera que se introduzca en la habitación. Si los protagonistas quieren razonar con él, sobornarlo o persuadirlo, mostrarán un miedo esquizofrénico hacia "mi jefe" y atacará con más bríos. Si alguien usa la habilidad psíquica Percepción, estará claro que ha sido sometido a un lavado de cerebro, con imágenes confusas de

tos que otros tienen para conseguir su libertad. El juego propicia habilidades naturales desde el inicio: resolución de problemas, inducción, deducción, abstracción, toma de decisiones y análisis de errores.

científicos y aparatos de pesadilla. La habilidad psíquica Influencia se ejercerá a doble dificultad.

Vernel:

A: 20

F: 20

P: 20

V: 30

I: 10

R: 10

M: 10

VIDA: 10

Espada corta (1d daño).

La habitación es una bodega llena de cajas de madera. En las cajas hay tantas raciones de comida como protagonistas. Cada una sube 2 puntos de vida al ingerirla. También hay un botón oculto, que los protagonistas encontrarán si se ponen a buscar y superan una tirada contra Percepción. Si se presiona el botón, se oye un ruido lejano de metal rechinando (la puerta 13 que se abre). Si se deja de presionar se oye que la puerta se cierra.

La voz de Salinak:

Se están aficionando a apretar botones, mis chimpancés. Pero les tengo una triste noticia, las pruebas han dejado de ser tan sencillas. (Se escucha un 'ohhh' a coro).

11

La puerta de este cuarto sólo se puede abrir con la llave que posee Golek. Es de madera (8 puntos de resistencia). En el interior se encuentra todo el equipo de los protagonistas (armas, protecciones, comida, dinero y demás objetos que eligieron cuando crearon el personaje).

12

A mitad del pasillo, se encuentra un plato en el suelo. Contiene hojas de lechuga frescas y un jitomate en el centro. Lo peculiar es que el jitomate, normal en los demás aspectos, tiene cara, piernas y brazos, está atado con una cuerda tan delgada como un hilo, en cuanto ve a los protagonistas grita pidiendo socorro. Se trata de Grugdish, el Jitomate Malsano (dirá su nombre completo con orgullo, si le preguntan). Si los protagonistas lo interrogan, él les dirá lo que sabe, pidiendo 10 monedas o una ración de comida por cada dato:

• Se encuentran dentro de un laboratorio equivalente a un laberinto para ratas, donde se estudia la conducta humana.

• Las puertas 17 y 18 sólo se abren si se resuelven los acertijos de los cuartos 14 y 16.

• Dicen que en el cuarto 19 hay pirañas.

• El científico que controla todo se llama Salinak.

• Salinak se encuentra en algún lugar del piso superior.

Si le preguntan algo que no sepa, se inventará una mentira (antes de mentir, siempre dice "em, claro..."). Si lo liberan los seguirá dentro del laboratorio (siempre atrás porque es muy cobarde), pero no los ayudará en caso de peligro. Su conversación está llena de comentarios sarcásticos y burlas. "Ustedes son algo idiotas, de otro modo no estarían aquí", "¿No sabes nadar? Lo bueno es que yo sí". "¿Ayudarte? ¿Alguna vez has visto un jitomate salvavidas? No, ¿verdad?". Sin embargo, si se encuentra en peligro, será muy adúlador: "¡Oigan, amigos, no pueden dejarme aquí, sería inhumano!", pero no devolverá el favor. Se comerá todo lo que le den. A preguntas personales o acerca de su pasado, sólo contestará que fue un tonto al permitir que lo apresaran y que sus parientes... em, lo están esperando.

Grugdish:

A: 10

F: 10

P: 30

V: 10

C: 20

I: 30

R: 30

M: 30

VIDA: 8

Habilidad: Nadar ●●●

13

Puerta metálica sin cerradura. Sólo se abre con el botón oculto del cuarto 10. 15 puntos de resistencia.

14

El cuarto está lleno de muñecos de diferentes tamaños y colores. En la esquina hay tres cestos de metal con los números 1, 2 y 3.

Se oye a Salinak:



Un ejercicio básico que adiestra en las habilidades de clasificación y comparación.



Lo siento, niños... no los dejaré salir a jugar si no arreglan su cuarto. Pongan las pelotas en donde corresponde...

Si un jugador te pide que describas los muñecos, dale los siguientes datos, según lo que pregunten:

- Hay muñecos rojos, amarillos, azules y verdes.
- Los hay de dos tamaños: chicos y grandes.
- Los muñecos pueden tener uno, dos o tres ojos.
- Algunos muñecos son bonitos y otros feos.
- Algunos monos no tienen patas, otros tienen desde dos hasta ocho.

Si los protagonistas colocan los muñecos de un ojo en el cesto 1, los de dos ojos en el cesto 2 y los de tres ojos en el cesto 3, se cierran las cestas automáticamente y se oye un ruido que indica que se abre la puerta 17.

15

Puerta normal, de lámina de metal. Se abre con la habilidad Cerrojos a dificultad 1. Tiene 7 puntos de resistencia.

16

Cuando entra el primer personaje se escucha una música como de feria o circo. Cuando todos los protagonistas están dentro, Salinak dice:

Bienvenidos a la feria de la condenación, donde un paso en falso los puede llevar a la muerte.

Al callar, del techo baja una nueva puerta 15 con 30 puntos de resistencia y sin cerradura. En el techo aparecen picos de metal. En el suelo se abren cuatro losas que descubren cuatro monitores incrustados al piso. Junto a cada monitor hay un botón y en cada uno aparecerá una imagen; una de las cuatro no corresponde con el resto. Si un personaje presiona el botón de la imagen que no corresponde, se oye una música de fanfarria y el ruido de la puerta 18 que se abre, y aparecen otras cuatro imágenes. Si se presiona un botón incorrecto, el techo de picos baja un metro. Si fallan tres veces los ensartan los picos (tirada contra Agilidad para no ensartarse) con un daño de 2d+2, además de 1 punto por cada turno mientras permanezcan atrapados. Si los protagonistas acumulan 5 respuestas correctas, el techo vuelve a subir si había bajado y se abren las puertas 15 y 18. Procura que cada turno le toque a un

personaje (si un mismo personaje quiere resolver dos acertijos, los botones no funcionan). Si hay un error, repite una vez más los acertijos que hayan fallado. Los jugadores deben resolver el acertijo con su propio ingenio, no el de los protagonistas. Si te lo piden, permíteles hacer una tirada contra Ingenio. Si la superan, otórgales una pista.

Acertijo 1:

- a) dirigible b) águila c) avestruz d) mosca
(el único que no vuela)

Acertijo 2:

- a) árbol b) cascada c) roca d) arena
(el único ser vivo)

Acertijo 3:

- a) robot b) pollo frito c) espada d) visca
(el único no hecho por el hombre)

Acertijo 4:

- a) libro b) láser c) diskette d) cuaderno
(el único que no guarda información)

Acertijo 5:

- a) murciélago b) león c) buitres d) persona
(el único animal nocturno)

Acertijo 6:

- a) silla b) elefante c) garza d) mesa
(el único con dos patas)

17

Puerta de piedra. Imposible destruirla. Sólo se puede abrir resolviendo el acertijo del cuarto 14.

18

Puerta de piedra. Imposible destruirla. Sólo se puede abrir resolviendo el acertijo del cuarto 16.

19

Estanque de 2 metros de profundidad infestado de pirañas (25 de ellas). 1d+1 atacarán a quien se meta al agua. Si les dan la carne molida o raciones de comida se mantendrán ocupadas por 1d+1 turnos.

Piraña:
F: 10
A: 20
VIDA: 3
MORDIDA: 2 puntos.



Un ejercicio de abstracción e inducción, donde los jugadores necesitarán extraer el patrón tras los elementos en apariencia inconexos e inferir generalizaciones a partir de la observación.

Recoger el oso de peluche fue un error que costará caro a quien lo haya intentado. Las paletas de dulce servirán a los jugadores para ensayar de manera explícita la habilidad análisis de errores.

Voz de Salinak, al entrar al cuarto:

„Cansados de caminar? ¡Bienvenidos al chapoteadero! Hay unos cuantos pececitos para hacerles compañía.

20

Escaleras de caracol que llevan a la planta alta. Los escalones de metal están enmohecidos y son resbaladizos. Tira un dado para ver quién sufre un resbalón. El desafortunado tendrá que hacer una tirada contra Coordinación para no caer al agua.

Salinak:

“A la víbora víbora de la mar, de la mar, por aquí pueden pasar, los de adelante corren mucho, y los de atrás se quedarán...” Se escucha la música folclórica.

C. Planta alta

1

Punto de inicio. Escalera de caracol que viene del sótano. Al frente hay un espejo. A izquierda y derecha se ven dos puertas abiertas (cuartos 2 y 3). Cuando todos los protagonistas han llegado aquí, se escucha una fanfarria y la voz de Salinak:

¡Felicidades! Han logrado resolver el Laberinto de Delta 1. Tras las puertas que hay a sus costados encontrarán su magnífico premio. Gracias por su participación voluntaria.

El espejo del frente es grueso pero se puede romper superando una tirada contra Fuerza.

2

En el centro del cuarto hay un oso de peluche. Si un personaje lo recoge caerá al estanque con pirañas en el sótano, a menos que supere una tirada contra Agilidad. (La trampa está diseñada para abrirse con más de cinco kilos de peso sobre ella).

Una vez que se ha abierto la trampa, se escucha a Salinak:

Mal hecho. No deben tomar los juguetes sin antes pedir permiso.

3

En cuanto entran a la habitación, se escucha a Salinak:

¿Ya aprendieron la lección? Estrictamente prohibido comer dulces entre comidas.

En el centro del cuarto hay una paleta de dulce, de esas enormes paletas rojas, redondas y con un dibujo de espiral. Si un personaje la recoge caerá al estanque con pirañas en el sótano, a menos que supere una tirada contra Agilidad. (La trampa está diseñada para abrirse con más de cinco kilos de peso sobre ella).

Si la trampa se abre, se oye a Salinak:

Eso pasa por desobedecer a papá.

4

Aquí hay varias cámaras de video apuntando hacia el espejo. Si a un personaje se le ocurre seguir el cable de éstas, lo llevará a través de las habitaciones 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12 y 18 en ese orden.

5

Un siniestro guerrero esqueleto impedirá el paso de los protagonistas a toda costa. Es sordo a las negociaciones y no habla, sólo emite el sonido de una respiración entrecortada, el interior de sus cuencas vacías está animado por una luz roja. Le cuelgan algunos jirones de lo que en épocas pasadas fue ropa. Verdaderamente espeluznante. Sin embargo, las habilidades psíquicas funcionan contra él a media dificultad. Si se utiliza Empatía, se sabrá que en vida fue un hermoso guerrero hace más de cien años. Ahora no queda de aquel héroe más que un débil soplo de vida y un rencor demencial contra todo ser viviente.

Guerrero Esqueleto

A: 10

F: 40

P: 30

V: 50

C: 20

I: 0

R: 10

M: 10

VIDA: 25

Hacha de mano (1d de daño)

(Obviamente, el esqueleto es inmune a los proyectiles y las armas blancas).

Si los Protagonistas logran acabar con él, el hechizo bajo el que estaba habrá terminado. El esqueleto animado quedará inerte (si estaba de pie



caerá en cientos de pedazos) y, de forma casi inmediata, se reducirá a un montoncito de polvo.

6
La pared de este rincón muestra una ventana abierta que da a un bosque frondoso. El primero (o los primeros, si van hombre con hombre) en llegar a este punto quedará atrapado por unos barrotes que bajarán bruscamente del techo, sólo para descubrir que la ventana no es más que un truco holográfico proyectado en la pared. El personaje sólo tendrá 2 turnos para rearse en su jaula improvisada (la reja tiene 6 puntos de resistencia), porque la pared comenzará a acercarse peligrosamente a los barrotes. Pasados los dos turnos, se comenzarán a infligir 2 puntos de daño x turno.

Se oye a Salinak:

¿Queriendo escapar? Hasta mis hámsters saben identificar un holograma. ¡Ja, ja!

7
Puerta de madera. Se abre sin dificultad.

8
Una habitación limpia y ordenada. Encadenado de pies y manos se encuentra Lothnar el Anciano.

Lothnar

A: 10

F: 10

P: 20

V: 10

C: 20

I: 40

R: 20

M: 30

VIDA: 12

Se está comiendo un pollo que luce delicioso y bebe vino de una copa elegante. Está bien vestido. Su vocabulario y maneras dejan ver que es un hombre culto y educado; sus cadenas son lo suficientemente largas para dejarlo mover por la habitación, pero no tanto como para permitirle alcanzar las puertas.

*(Damas y) caballeros, bienvenidos. ¿También son ustedes prisioneros voluntarios? Me alegro por su inteligencia. He pasado años solo y, aunque tengo libros y películas, extraño la compañía de los seres

humanos. Es un placer compartir mi pobre cena con ustedes, pero no dudo que no tardarán en traerles una buena cena también. Aquí siempre son puntuales cuando se trata de comida..." (Bla, bla, bla).

Lothnar no ha hablado con otro ser viviente desde que fue hecho prisionero, hace diez años, y ahora parece desquitarse. Si le hacen preguntas las contestará encantado, a menos que lo interrumpan con brusquedad. En ese caso, se enfadará un poco, pero responderá de todos modos. Antiguo profesor de una importante universidad, se destacaba por ser casi un genio. Al salir de la universidad, donde en ese tiempo daba una cátedra de literatura comparada, sintió un golpe en la nuca y despertó en una celda. Logró sortear los obstáculos hasta que llegó a esa habitación, donde "un hombre exquisito, muy amable" le dio a escoger: intentar, inútilmente, salir de ese laberinto, o hacer un homenaje a su inteligencia y escoger la única opción sensata: quedarse como esclavo voluntario, de por vida. Lothnar eligió la alternativa que le pareció obvia, y desde entonces no le ha faltado la comida, ni los libros o películas que pide. Si los protagonistas le ofrecen liberarlo o intentan convencerlo de que continúe el camino con ellos, se negará.

"Afuera hay muchos peligros. ¿De qué sirve luchar si a uno le espera el fracaso al final? No, prefiero quedarme en esta existencia algo oscura, pero muy cómoda. Así sabré cómo y dónde he de morir. Ustedes no tienen nada seguro".

9
La puerta que da a esta habitación está abierta. Aparece un holograma de un hombre de bata blanca, medio calvo, aunque disimula su cráneo con un gorrito que le tapa las orejas. Sus ojos son penetrantes, y su sonrisa, aunque intenta ser amable, no puede abandonar una mueca de burla. Su voz estridente delata su identidad: es Salinak. "Ya oyeron ustedes la voz de la experiencia. Admiro la inteligencia del profesor Lothnar. Hagan como él y acepten lo que les ofrezco: la esclavitud de por vida. No se les exige nada, y se les pueden conceder pequeños lujos, como los libros del anciano. He experimentado con ustedes, como se hace con los ratones y ya no me sirven. Las pruebas hasta ahora están diseñadas para que los listos puedan sobrevivir, pero

había una posibilidad de triunfar. Todo cambiará de ahora en adelante. Mi laboratorio Delta -1 es invencible, no podrán salir de aquí jamás. Supongo que se preguntarán: ¿qué gano yo con el trato, además de mantener a cinco inútiles de por vida? Pues bien, se los diré: la confirmación de mi teoría, de que el instinto de supervivencia en seres inteligentes es tan fuerte que vence al orgullo, incluso el orgullo de seres jóvenes e impetuosos como ustedes. Los he observado durante algún tiempo y sé que de algún modo son excepcionales, pero yo soy superior; es hora de reconocerlo y agachar la cabeza. Y ahora escojan: la vida en cautiverio o la muerte violenta. De cualquier modo los he vencido". El holograma desaparece.

10

Detrás de la puerta se esconde un guardia. Una especie de mercenario menor, sólo le interesa cumplir con sus órdenes para recibir la paga que le han prometido, así que permanecerá oculto a menos que los protagonistas decidan abandonar la lujosa habitación, es decir, si se niegan a vivir en una esclavitud voluntaria. En este caso, gana la primera iniciativa automáticamente (los ha emboscado). Cosiak, el guardia, es un hombre duro y de recursos, pero no se lanzará en un ataque suicida. Si los jugadores le perdonan la vida (lo hacen prisionero o lo dejan fuera de combate), Cosiak se mostrará confundido y algo agradecido, pero no colaborará con ellos.

"Gracias... por perdonarme la vida... sólo espero que esta no sea una trampa para matarme más tarde... ¿Rebelarme a mi jefe?... No se hagan ilusiones, si siguen vivos es por algo, pero no durarán mucho tiempo..."

11

El cuarto está alfombrado y tapizado con elegancia. Hay una mesa cubierta de manjares, candelabros y obras de arte fuertemente clavadas, además de aparatos electrónicos de entretenimiento (televisión, video, consola de videojuegos, etc.). Hay una mesita con tantos collares esclavos como jugadores. Se escucha una voz que los invita a quedarse y a ponerse los collares. El jítomate quiere quedarse; si nadie se lo

impide, se pone un collar. Los collares sólo pueden desactivarse desde el cuarto 18.

11a

La puerta tiene un cerrojo doble. (Doble dificultad para la habilidad Cerrojos). 10 puntos de resistencia.

12

Patio. Se puede ver el cielo a través de una reja. A través de una jaula electrificada (daño: 1d+2) y un cristal blindado (10 puntos de resistencia), se puede ver a Salinak en el cuarto 18 detrás de una consola de controles, algo sorprendido. Al verlos, presiona unos controles y un techo sólido se desliza por encima del patio y de la reja.

13

Otro Guerrero Esqueleto, con la misma oscura y triste historia que el anterior, y el mismo comportamiento bestial.

Guerrero esqueleto 2

A: 10

F: 20

P: 20

V: 20

C: 30

I: 10

R: 0

M: 10

VIDA: 28

Mazo (1d+1)

Si logran aniquilarlo, su espíritu atrapado por el hechizo se libera y vuelve a ser humano por un instante, antes de abandonar su pobre despojo. Su voz se dulcifica, el horrible fulgor de sus ojos desaparece y su calavera, asombrosamente, adopta un fondo de ternura: "Gracias... por haberme salvado...". Se abre un vórtice por donde se desliza como un vapor el alma del infeliz; al otro lado, toma la forma que había tenido antes de caer bajo el hechizo (un poderoso y guapo joven), y toma la mano de una joven vestida a la moda de unos cientos de años atrás, que le sonríe. El vórtice se cierra.

14

Trampa en el suelo. Tirada contra Agilidad para que el primero que pase no se caiga. La trampa



inducen a los jugadores a ver la segunda opción como algo humillante. El replanteamiento de los valores que el jugador no había confrontado los hace visibles.



conduce al piso del Sótano, tres metros más abajo, al área 10. (1 punto de daño si el personaje no sabe caer). Si supera la prueba quedará colgado y deberá tirar contra Fuerza para subir. Si Golek, el robot, todavía funciona, intentará meterlo a una celda. Sus amigos pueden rescatarlo desde arriba, o tendrá que recorrer el camino de vuelta para reunirse con los demás.

14_a

La puerta tiene perilla, sólo basta girarla. Al abrir esta puerta sale disparada una flecha envenenada (daño: 1 punto de daño x turno) del 15 y la puerta se vuelve a cerrar. Es necesaria una tirada contra Percepción y otra contra Agilidad del personaje que ha abierto la puerta para esquivar la flecha.

15

Del techo, y unida con un resorte a la puerta, hay una ballesta con 10 flechas provistas de veneno común (menos las que se se hayan disparado). La habitación parece un pequeño laboratorio de química, con lavaderos, probetas, matraces, frascos, microscopios y otros objetos reunidos en un orden más o menos caótico. En baño maría, hierve una sustancia de olor repugnante. El conjunto revela que alguien estuvo trabajando allí hace poco. Si algún personaje sabe Química (habilidad Ciencia), o tiene paciencia para buscar, hallará: ácido (2 porciones), aceite deslizante (2 porciones) y 4 celdas de energía. La sustancia que se está cocinando es un Elixir Curativo (ver pág. 157), lo cual se sabrá si alguien la prueba (si alguien analiza sus componentes identificará acetona, langostino y otras que no podrá descubrir). Elixir Curativo: regenera milagrosamente las heridas (3d de puntos de Vida), revive a muertos de no más de dos días.

15_a

Barrotes extraordinariamente gruesos y resistentes, hechos de una aleación de metales modernísima, imposible doblarlos o destruirlos. El detalle es que el espacio entre un barrote y otro permite el paso a un humano normal y hasta voluminoso. En realidad, los barrotes están hechos para la criatura que habita el cuarto 16.

16

La habitación alberga varios aparatos y máquinas de alta tecnología; la mayoría pueden encontrarse en hospitales de las grandes ciudades, otros (si alguien se interesa y es científico o proviene de alguna gran ciudad) son tan avanzados que no se puede discernir para qué sirven. En el centro de la habitación se halla un monstruo de más de tres metros de alto; parece hecho solamente de músculos y escamas. Se trata de Grog, el ser del Bajo Astral, dueño de una apariencia feroz. En el cuarto hay una rueda sin fin, como las utilizadas con los ratones, pero de enorme tamaño. El pobre Grog está cubierto de numerosos tubos y cables. Si lo atacan, no podrá devolver los golpes a menos que se libere de los cables (tirada contra Fuerza, dificultad 3), pero si lo logra, atacará con todas sus fuerzas.

Si los protagonistas pasan la habitación de largo, sin ayudarlo ni atacarlo, Grog dirá con su voz de miedo: "Ayudar... ayudarme..."

Si lo liberan, ayudará a los protagonistas. Es importante hacer notar que Grog no atacará ni hará acciones amenazantes, aunque parezca un demonio salido del infierno (de hecho, eso es). Grog habla defectuosamente y de forma entrecortada, con una voz de ultratumba, es de modales bruscos y mirada desconfiada, pero su abnegación y agradecimiento, una vez que lo han ayudado, no tiene límites. En caso de que se haga aliado de los protagonistas, realizará acciones heroicas por salvarlos, aún a riesgo de su propia vida. Si hacen amistad con él, Grog les dirá que Salinak experimenta con él de un modo espantoso: lo somete a torturas que aumentan en intensidad, mientras con algunos aparatos mide el sufrimiento de su cuerpo poderoso. Tarda varios días vencer a semejante acorazado, pero una vez que el dolor llega a hacerse insoportable, y Grog está a punto de desmayarse, unos electroshocks lo reaniman, para que los aparatos puedan seguir midiendo su padecimiento. Esto se prolonga hasta que Grog muere; entonces, Salinak se apresura a administrarle una dosis de Elixir Curativo para seguir haciendo nuevos experimentos. Grog mostrará rechazo ante la vista del Elixir, si se devuelven al cuarto 15 o se lo enseñan,

184

LABERINTO

y les informará de qué se trata: una bendición para quien quiera seguir viviendo, o en su caso, una odiosa cadena que puede atar a este mundo cruel.

Grog
A: 20
F: 50
P: 40
V: 40
C: 20
I: 10
R: 0
M: 2
VIDA: 22
Kusari-gama (1d+2)

16c
Barrotes con las mismas características que en 15a. Si Grog supera una tirada contra Fuerza a dificultad 3 (3 tiradas), podrá doblar los barrotes; lo mismo ocurrirá con los del 15a.

17
Centro de energía custodiado por Keni, otro guardia, muchacho algo tonto y muy infantil, pero que se toma su deber muy en serio, atacará primero con piedras arrojadas con su resortera. Si se portan agresivos, estará dispuesto a lanzarse en ataque suicida con su espada; si tratan de razonar con él, deberá ser obvio que actúa como un niño grande. Podrá ser convencido con argumentos ("Somos víctimas de una injusticia", "hemos sido secuestrados y hechos prisioneros aquí", "han intentado matarnos y no hemos hecho nada", etc.) o con habilidades sociales, como Diplomacia o Actuación, pero nunca se pondrá del lado de los protagonistas, tiene demasiado miedo.

Keni
A: 40
F: 50
P: 40
V: 20
C: 40
I: 20
R: 10
M: 10
VIDA: 22

Espada 1d+2, Resortera (1 punto).

Un switch del complejo de energía desactiva toda la electricidad del Delta 1 (incluida la reja del cuarto 18, donde se encuentra Salinak). En un rincón se encontrarán 400 monedas y una kataná, si los protagonistas inspeccionan el lugar.

18
La mismísima guardia de Salinak. Los enfrentará usando su armadura cyborg.

Armadura Cyborg
A: 20
F: 50
P: 20
V: 50
C: 30
I: 10
R: 0
M: 40

VIDA: 25-defensa 10

Pistola láser (2d), Ametralladora AX-7 (2d+2)

NOTA: Usando la armadura, Salinak tiene 2 acciones por turno. Si la armadura llega a 1 punto de vida o menos, se activará una bomba de tiempo que explotará en 4 turnos destruyendo a quienes estén dentro del cuarto 18.

Cuando la armadura baje demasiado sus puntos de vida, Salinak intentará salir de ella y escapar. Si los personajes lo atacan se defenderá y por ningún motivo se querrá quedar ni dialogará con los protagonistas.

Salinak
A: 10
F: 10
P: 50
V: 20
C: 20
I: 40
R: 10
M: 50
VIDA: 12

Pasados tres turnos de la destrucción de la armadura, se escuchará una voz programada:

"Un minuto para ejecutar la orden. Auto-destrucción confirmada... 56 segundos para ejecutar la orden..."

Los protagonistas tendrán 3 turnos para salir corriendo por la escotilla 19 antes que el laboratorio Delta-1 estalle en pedruzcos.



Los antagonistas encarnan los valores negativos, opuestos a los valores modales de los héroes: Grugdish, cobardía; Keni, estupidez; Salinak, crueldad; Golek, obediencia; Vernel y esqueletos, sumisión y falta de voluntad; Lothnar, esclavitud. Todos son sancionados en forma negativa. Pero obsérvese que ninguno de ellos, a excepción de Salinak, responde al calificativo “malo”; sino que simplemente carecen de atributos para triunfar. Su ejemplo moverá a los personajes a realizar sus acciones bajo los principios de los valores programados.

Si tienen tiempo de reactivar la energía y superan un tirada contra la habilidad Informática o Electrónica, los protagonistas podrán desactivar los collares esclavos con el aparato que los controla, éste se encuentra encima de la consola de operaciones de Salinak. En el cuarto hay una computadora de bolsillo, una pistola con 5 municiones y 500 monedas.

19

Escotilla de salida, colocada en el techo del laboratorio, se encuentra a nivel del suelo en la superficie. Unas cinco anillas de hierro pegadas a la pared permiten escalar hasta ella. Si alguien sale de aquí con el collar puesto y activado, éste entrará en acción. A las afueras del laboratorio se extiende un bosque.

Si Grogdish el Jitome Malsano se había quedado en el cuarto elegante (11), correrá dando gritos de auxilio. Si logra salir antes que todo explote, su collar lo hará catsup en un turno. Si algún protagonista le impidió ponerse el collar, huirá con un último comentario sarcástico:

"¡Adiós, tontos! Qué molestos son los humanos".

Si los siguientes personajes secundarios siguen vivos:

Vernel, el guardia con el lavado de cerebro, luchará contra su condicionamiento (tirada contra Ingenio dificultad 2), pero si vence, será demasiado tarde para salvarse, porque se encuentra en el sótano.

Golek, el robot, tiene órdenes precisas. Su propia supervivencia es de menor prioridad. Se quedará firme en su puesto hasta el fin.

Lothnar, el anciano, descubrirá demasiado tarde que la esclavitud a la que se sometió hace años voluntariamente no lo ha salvado de los "peligros de allá afuera". Desengañado y desesperado, intentará librarse de sus grilletas, pero está demasiado viejo y débil.

Keni, el pobre retrasado, entenderá el significado de la voz si supera una tirada contra Ingenio. Aún así, no podrá hallar la salida porque estará sumido en el pánico.

Cosiak, el mercenario, captará a la primera que esté sucediendo y correrá con todas sus fuerzas. Si los protagonistas tienen problemas, los ayudará (siempre y cuando no comprometa su propia vida), pero, temeroso de la cárcel o de posibles represalias, huirá hacia el bosque y no lo volverán a encontrar.

Si Grog sigue preso, tratará de romper su prisión de cables (tirada contra Fuerza, dificultad 3), de doblar las barras (tirada contra Fuerza, dificultad 3) y, si aún tiene tiempo, de sacar por la escotilla 19 su inmenso corpachón (Agilidad, dificultad 2). Si logra realizar todo esto en 3 turnos, huirá y no lo volverán a encontrar. Pero si los protagonistas lo habían atacado, una vez libre, se volverá furioso contra ellos y se trabará una lucha de vida o muerte.

En cuanto al mismo Salinak, los protagonistas decidirán qué hacer con él. Si deciden entregarlo a la justicia, él los acompañará sin hacer ni decir nada, pero cuando se encuentre a solas con un miembro del equipo tratará de ponerlo en contra de los demás, y si llega a estar solo escapará. Una vez en manos de la autoridad de la ciudad será condenado a cadena perpetua en una prisión para sicóticos peligrosos. Si lo dejan en un pueblo lo encerrarán para siempre en el calabozo.

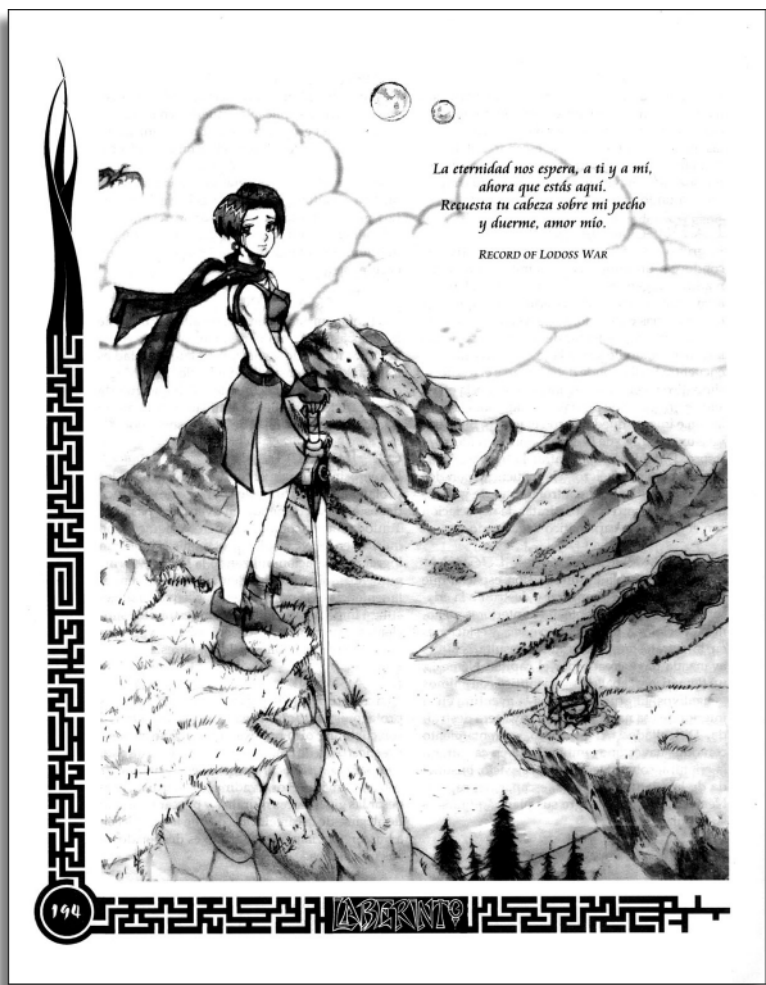
D. El Bosque

Para llegar al poblado más cercano, es necesario atravesar el bosque. Para hacer las cosas interesantes puedes hacer aparecer lobos o salteadores, y quizá también algún ser inofensivo (como un conegatito) que pueda ser adoptado por un protagonista.

E. El Pueblo

Una vez que sobrevivan a los peligros del bosque, una aldea los espera al otro lado del bosque. Allí, Grog los abandonará, quedándoles agradecido de por vida. En el pueblo, los jugadores podrán curar sus heridas, reposar, comprar equipo y recuperarse de la aventura. Aunque no por mucho tiempo...

Esta imagen cierra el discurso: el personaje nos hace partícipes de su ánimo. Lloro por algo que tuvo y se ha terminado, pero la sonrisa, su arma firme y la vastedad del paisaje expresan esperanza y el mensaje de que continuará con la aventura, el juego, la vida. Al final los héroes encuentran al ser anhelado, recuestan su cabeza y duermen, pero después del descanso siguen avanzando en un ciclo que se repite.



*La eternidad nos espera, a ti y a mí,
ahora que estás aquí.
Requiesta tu cabeza sobre mi pecho
y duerme, amor mio.*

RECORD OF LODOSS WAR

194

ABENTO

Notas Finales



La apuesta está hecha. Queríamos un libro que condensara en la diversión de un juego la magia del mundo anime y la práctica de habilidades de pensamiento, como la curiosidad creadora, la participación activa y el discurso oral. LABERINTO está dirigido sobre todo a jóvenes, pero se puede manipular su estética para ser disfrutado tanto por niños como por adultos; familias reunidas jugándolo sería una buena idea. El motivo lúdico está ahí y puede saborearse de varias maneras. Utilizamos el análisis de contenido para entender cómo se hace un buen juego de rol y la semiótica para construir uno nuevo, con sentido e intención. El reto era armar un discurso inteligente y coherente, pero sin enredarnos en tecnicismos, párrafos farragosos y aburridos, porque si el juego no divierte, ¡adiós libro!, no merece que ni se abra siquiera. Más vale parecer algo ingenuos a ojos poco ejercitados que tediosos y enfadosos al público. Por lo general, los

jugadores de rol se acostumbra a ser críticos y a juzgar con parámetros altos los productos que consumen, pero oír esas voces y lo que tienen que decirnos. Este es el primer intento de juego de rol mexicano y si es digno, va a quedarse. Si se queda, debe mejorar. Está dirigido principalmente a jóvenes que nunca han jugado rol, y necesitamos oír también sus voces. Podemos proveer de más material si lo necesitan; por nuestro lado, pedimos mentes creativas para próximos juegos. Si te ha entusiasmado este libro, difunde tu interés. Estamos convencidos de que el país necesita gente activa y aguda, y a ésta le agrada ejercitar el cerebro, expandir la mente. Inteligente y creativo como es, el juego de rol en México tiene futuro.

Irma Amézquita

Este libro se inspira en varias clases de productos de comunicación. La más obvia es la animación japonesa, de donde extrajimos ideas de personajes, la ambientación general y otros detalles. Otros productos, quizá los más sustanciosos, son los de la literatura, especialmente los que pertenecen a los géneros de Aventura, Fantasía, Ciencia Ficción y Terror. Me sentiría muy feliz que esta obra les abriera el apetito a nuestros lectores por conocer más acerca



de estos géneros. A los que tengan curiosidad los invito a conocer a Alejandro Dumas, Julio Verne, H.G. Wells, R.L. Stevenson, J.R.R. Tolkien, Dickens, Theodore Sturgeon, Ray Bradbury, Ursula K. LeGuin, Emilio Salgari, H.P. Lovecraft, Bram Stoker, Herman Melville, Arthur Conan Doyle, Eiji Fujikawa e Isaac

Asimov. Si vas a una librería o biblioteca y pides un libro de cualquiera de estos autores, te aseguro que te divertirás, te emocionará y quizá hasta te inspires para crear el argumento de la próxima aventura que dirijas.

Un comentario obvio pero necesario: recuerda siempre que esto es, después de todo, un juego. Los saltos increíbles déjalos para la imaginación. Y si te interesan las artes marciales busca una institución sería donde puedas ejercitarte.

Y espero que, al final, se haya cumplido lo que intentábamos lograr cuando comenzamos a construir esta obra: crear en la mente de los jugadores un mundo ancho y maravilloso, lleno de paisajes impresionantes, desafíos, peligros, acción, amistad y aventura; un lugar en donde quienes tienen imaginación se sientan como en un inmenso campo de juegos.

Tomatihuá Moreno



Estas notas finales dirigidas al lector-jugador son un esfuerzo por hacer más explícitas y transparentes nuestras intenciones, también pretenden un acercamiento más personal con el lector.

Conclusiones

En verdad os digo que si no os convertís y hacéis como niños, no entraréis en el reino de los cielos.

Jesucristo

La palabra de Cristo dice que el convertirse y el hacerse niño y, por tanto, el jugar a juegos de niños es lo mismo. Entonces, el reino de los cielos no sería otra cosa que el reino de los juegos. En él ya no existen fines, la felicidad eterna no está ligada a ninguna otra utilidad. ¿Qué es, pues, la felicidad eterna sino un juego?

Jünger

A lo largo de la elaboración de este trabajo, hemos tenido que cambiar dos o tres veces nuestros objetivos. Al principio, buscábamos difundir al juego de rol entre los profesionales de la comunicación y la educación como un instrumento de comunicación educativa que podían utilizar con sus estudiantes. Los defectos de las instituciones escolares y el largo tiempo que les llevaría crear sus propios juegos a los interesados nos hizo desistir. Luego, intentamos articular cuatro materias del plan de estudios en vigencia de las preparatorias de la Universidad de Guadalajara, como los contenidos de base de un ambiente para nuestro juego de rol, para ofrecerlo como una alternativa curricular, pero una indagación más profunda en las ideas de los defensores del juego y los detrac-

tores de la escuela y, sobre todo, la constatación del hecho de que un esfuerzo tan grande como elaborar un juego de rol basándonos en materias no sería secundado por nadie (a nosotros, jugadores desde hace más de seis años, nos tomó dos años elaborar este producto) nos hizo cambiar de idea. Así que decidimos enfocarnos a las habilidades, hábitos y operaciones cognoscitivas a los que se adapta tan bien el juego de rol y elegimos un ambiente mítico de moda en este momento para demostrar que cualquier cuerpo mítico sirve si los autores saben utilizarlo para dar forma a sus estructuras de significación. Además, pensábamos lanzarlo al mercado y debíamos enfocarnos en su atractivo para asegurarnos su difusión.

¿Qué aprendimos en la construcción de *Laberinto*?

Primero, que el juego de rol es fuerte en los aprendizajes orientados hacia habilidades y actitudes, pero débil en aprendizajes sobre contenidos. Imagínese todo un tinglado con reglas, soporte mítico y aventuras alrededor de un conocimiento específico como: “El hombre llegó a la luna en 1969”. Incluso para conocimientos estructurados histórica, social o políticamente, como: “Las causas de la revolución mexicana” que establecen ya el escenario, el tipo de personajes y sus características, el esfuerzo de crear un juego de rol, aunque sólo sea un módulo, para cubrir una o dos sesiones de aprendizaje sería excesivo para la mayoría de los educadores. Además, ya se ha visto que para construir conocimiento con efectividad, es necesario un proceso de largo plazo. Si la educación estuviese estructurada de otra manera, con cientos de materiales al alcance del aprendiz para que éste tuviese un material de apoyo en su propio proceso de aprendizaje, habría incluso una industria de materiales de este tipo, y ya habríamos acudido a ellos comunicándoles nuestro descubrimiento. Como no es el caso, dirigimos nuestro juego hacia habilidades más universales que sirven de soporte cognitivo a cualquier actividad intelectual orientada hacia el aprendizaje: habilidades compartidas por matemáticos y artistas, científicos y poetas, competencias que ayudan a vivir más plenamente a cualquier individuo no importa cuál es su estudio o profesión.

Segundo, que escribir un juego de rol es muy distinto a escribir una novela o incluso a crear un mundo, como lo hiciera Tolkien. Para dar una idea más exacta, compararemos la tarea con pintar un lienzo destinado a otros artistas, con pinceladas tan vagas que hagan a uno de ellos decir: “esa casita me da una idea: le agregaré una familia”, a otro: “ese bosque está fuera de lugar, voy a borrarlo y a pintar en su lugar un castillo” y a alguien más: “esa colina me inspiró un paisaje: voy a ampliar el lienzo”, hasta hacer del cuadro una creación colectiva, más propia de sus espectadores que de sus creadores originales. Hemos tenido la oportunidad y el deleite de escuchar a algunos jugadores contarnos sus propias creaciones: dos pueblos en rencilla por causas ya olvidadas, con casas de techos chinos y paredes de cristal que albergan peces de colores; una criatura llamada Blob que parece una gelatina rosa y que guarda todas sus pertenencias en su interior; una niña y un gato atados psíquicamente, con la complicación de que una le tiene fobia a los ratones y el otro compulsión por cazarlos; pasadizos aterradores con torsos y brazos que penden desde el techo y absorben en una respiración unísona y siniestra el aire de los infelices visitantes; un chico que al verse en un espejo se convierte en mujer, pero ésta, a diferencia de Ranma, no es su versión femenina, sino otra persona y ambos desconocen que habitan un mismo espacio vital; un pobre enamorado secuestrado el día de su boda y convertido en gárgola.

Tercero, que nuestro público es restringido por varias razones: sólo adolescentes (¿cuáles serán los resortes que conmueven a los adultos?) de posición más o menos desahogada. El “jugar a ser...” se abandona cuando se deja la niñez y el sujeto adulto se ciñe únicamente al rol social que se le adjudica cuando abandona la adolescencia. Los juegos de rol ofrecen una oportunidad a los adolescentes y jóvenes para la catarsis y, aunque hasta ahora adopte formas un tanto ingenuas, es posible ensayar ejercicios igualmente liberadores para los adultos. Sin embargo, aunque encontráramos la forma de ofrecer el juego de rol completamente gratis (este producto o cualquier otro) descenderíamos en la escala social pero sólo hasta el punto en que la falta de dinero se traduce en falta de tiempo; recordemos que una definición de adolescencia no la dan los conflictos psicológicos sino el ingreso

del individuo a las responsabilidades sociales: manutención y familia. El juego de rol propicia la libertad y la creatividad, pero también las necesita como condiciones; recuérdese que el animal abandona el juego cuando teme por la supervivencia. Así, el goce del juego de rol (y de cualquier juego que implique liberación) está circunscrito a un círculo más bien pequeño. Éste se estrecha aún más cuando constatamos que el juego atrae más a los adolescentes y no a las adolescentes. Por diez jóvenes que juegan rol, hay una mujer. ¿Por qué?

Véase que los ambientes de juego que existen son todos de aventura: espadachines, pistoleros, magos, personajes que se enfrentan a sus enemigos en retos físicos y espectaculares. Ésa es una explicación. La otra es que, para empezar, a las mujeres no se les enseña a jugar. Los juegos de las niñas no son más que adiestramientos para sus quehaceres de adultas (el té, las muñecas, la comadre, los novios); son los varones los acostumbrados desde pequeños a juegos que requieren mayor imaginación y roles variados: vaqueros, policías y ladrones, detectives, superhéroes, *jedis*. Habíamos dicho que el juego de rol era la versión algo más sofisticada de estos juegos infantiles; la versión más adulta de los juegos de las niñas es su vida cotidiana. Una ligera indagación entre las jugadoras de rol nos mostró que todas coinciden en un punto: nunca les gustaron los juegos de niñas.

Esto nos deja un público estrecho: adolescentes varones de nivel socioeconómico medio y alto, con suficiente imaginación y creatividad iniciales para cuestionarse su rol impuesto y su consiguiente asunción (citas en bares, fútbol y cerveza los domingos, estudio somero, excursiones en antros).

Queremos ofrecer a adolescentes poco dispuestos a este régimen una alternativa: experimenta, crea, diviértete, expande tus horizontes con realidades alternativas y luego construye tu vida sin la creencia previa de que el mundo se te impone mediante moldes rígidos e insalvables. Ése es el mensaje profundo de nuestro producto. Ojalá hayamos sido lo suficientemente hábiles para plasmarlo.

Por último, desde un punto de vista más general, alejándonos un tanto del producto y observando el proceso de su creación

con la perspectiva del profesional de la comunicación, hemos realizado las siguientes reflexiones.

La disciplina del análisis semiótico, que forma parte del currículo de la carrera de ciencias de la comunicación en el Instituto Tecnológico y de Estudios Superiores de Occidente (ITESO), ha sido útil hasta ahora como herramienta para comprender mejor los significados profundos de los textos (orales, escritos o visuales) que se encuentran a nuestro alrededor. En el desarrollo de este trabajo hemos utilizado el análisis semiótico a la inversa, convirtiéndolo en una herramienta que podría llamarse “síntesis semiótica”. Así, la semiótica no sólo es apta para la descomposición y conocimiento de relatos previamente contruidos sino también para la construcción, de manera consciente e intencionada, de nuevos productos de comunicación. Por otro lado, sería interesante que alguien más hiciera un análisis semiótico de *Laberinto*, y así comprobar si se encuentran los valores y esquemas que nos propusimos explicitar.

En el mercado existen muchos juegos de rol. Estos productos pueden mostrar en mayor o menor grado cualidades como complejidad, diversión, profundidad, originalidad y otras. Crear un juego de rol con estas características requiere habilidades y cualidades que están al alcance de muchas personas que no estén relacionadas con el oficio del comunicador. Pero estamos convencidos de que el conjunto de pericias y conocimientos del comunicador hacen posible la creación de un juego con un carácter diferente: un juego con un propósito definido en el que sus elementos estén cuidadosamente organizados para lograr ese objetivo. ¿Por qué no hacer de la creación de herramientas lúdicas otro de los oficios del comunicador?

Anexo

Precursores de *Laberinto*

Antes de la publicación del producto final del que ya hemos hablado antes, hicimos otros intentos más modestos por crear un sistema propio de juego de rol. Lo que se presenta a continuación es una versión temprana, más corta y menos refinada de *Laberinto* y uno de los ambientes de juego o soportes míticos que propusimos para los talleres de Papirolas.

Laberinto

Juego de Rol



¿Qué harías si fueras un mosquetero al servicio de la reina de Francia en el siglo XVII y tuvieras a tres guardias armados del cardenal Richelieu frente a ti? ¿O cómo te sentirías si entraras a un mundo mágico a través de un ropero? ¿Qué tretas utilizarías si fueras un asaltante de caminos perseguido por la milicia del virrey? ¿Te gustaría ser paleontólogo y emprender un viaje al centro de la tierra? ¡Conoce la aventura, la intriga, la acción y la magia de los juegos de rol!

¿Qué es?

El Juego de Rol es un juego en que tú y tus amigos crean un personaje para adoptar su papel y actuar como actuaría él en un ambiente determinado.

A las personas que actúan los roles de sus personajes los llamaremos "jugadores", y a quien plantea la situación, narra la acción y resuelve los conflictos lo llamaremos "juez". A otros personajes que no son controlados por los jugadores, sino por el juez los llamaremos "personajes no jugadores". A la secuencia de peripecias que pasan los personajes desde que se conocen hasta que concluyen su misión (con o sin éxito) la llamaremos "aventura". Las aventuras generalmente duran varias sesiones.

Para hacer el juego justo y divertido hay una serie de reglas que tanto los jugadores como el juez deben seguir. Estas reglas incluyen la manera en que se debe construir un personaje y un sistema de azar para determinar si las acciones propuestas por los jugadores tuvieron éxito o no.



¿Cómo se juega?

Se reúne un grupo de personas (recomendamos que sea de tres a cinco). Para jugar sólo se necesitan dos dados de seis caras, hojas de personaje, fichas que representen a los personajes y quizá algún mapa de acuerdo con el ambiente que se esté jugando. Una vez puestos de acuerdo en cuanto a qué ambiente se va a jugar y quién será el juez, y con los personajes ya contruidos, el juez explica a los jugadores en qué consistirá la aventura (ya sea que la haya leído, la haya inventado o se haya inspirado en algún libro). Puede comenzarse por la presentación de cada uno de los personajes por parte de cada jugador. De inmediato se puede empezar la acción.

1.-El juez plantea la situación: describe la escena, qué otros personajes hay, y narra la historia que sea necesaria.

2.-Se determina la iniciativa (quién actúa primero) tirando un dado. El número mayor comienza y el siguiente al turno será el jugador a la derecha. También los personajes no jugadores tiran (controlados por el juez). Otra forma de determinar la iniciativa es por grupos: un jugador tira en nombre de todos los jugadores y el juez tira en nombre de los personajes no jugadores.

3.-El jugador en turno dice qué hace su personaje. Se determina el éxito o el fracaso de la acción mediante una revisión de los dados. Acciones sencillas como caminar o hablar no requieren revisión a menos que por alguna razón se hagan muy difíciles.

4.-Se van repitiendo los pasos según vaya evolucionando la situación y avanzando la historia.

Las aventuras más interesantes suelen ser aquellas en las que cada situación es diferente a la anterior, es decir, donde se combinan de manera equilibrada la acción, la interacción social entre personajes y la reflexión para resolver problemas. Una buena aventura es como una novela emocionante escrita por todos los jugadores.

Creando el personaje

La hoja de personaje (la que está al final de este manual: te sugerimos que la fotocopies) es una página donde se lleva registro de la descripción y las características del personaje que se ha creado. Es importante tenerla siempre a mano durante el juego para consultar constantemente sus características y aptitudes cuando sea necesario. En seguida indicamos cómo se debe llenar.

Nombre: El primer dato que aparece es el nombre del personaje. Tienes completa libertad para elegir el nombre que desees que posea, pero cuida que sea un nombre coherente con la clase de ambiente que estás jugando.

Ambiente: Se refiere a la época y lugar en la que se ubica la acción. Además de este manual hay una extensión que contiene un ambiente para jugar. Tiene una aventura, nombres sugeridos, mapas, habilidades etc.

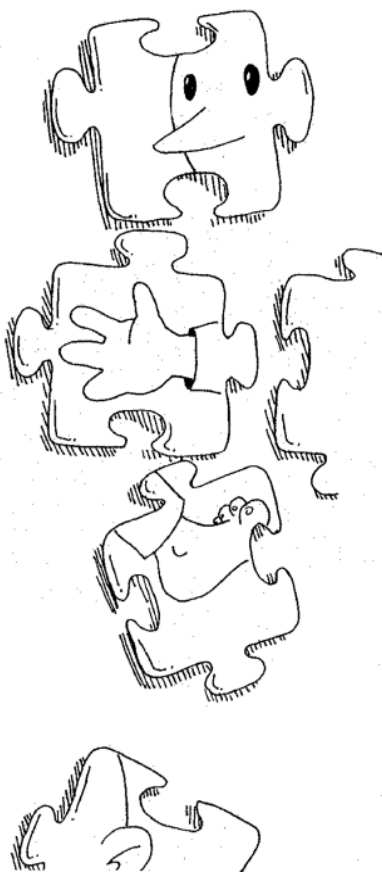
Arquetipo: Dentro del ambiente en el que estés jugando en el momento, existe una gama de clases de personajes entre los que puedes elegir. No es lo mismo ser un científico loco que un aristócrata inglés. Elegir cierto arquetipo te da privilegios para adquirir ciertas aptitudes. A las aptitudes enlistadas de cada arquetipo, se les llama aptitudes propias.

Características básicas: Son seis cualidades. Mientras más puntos tienes en cierta característica, más desarrollada se tiene esa cualidad. Para abreviar nos referiremos a ellas con su letra inicial. Son:

Fuerza (F): La capacidad de realizar una acción que implique potencia muscular. Como levantar objetos o romper cosas.

Destreza (D): Coordinación. La capacidad de moverse con precisión, agilidad, coordinación y rapidez.

Vigor (V): Es la condición física y la resistencia a condiciones extremas, como el clima, los tóxicos, enfermedades o presión.



Mente (M): Es la capacidad intelectual y de memoria. Útil para resolver problemas y para recordar todo tipo de cosas.

Relación (R): Es un conjunto de cualidades sociales. Convencer, engañar, seducir y agradar a la gente son acciones que corresponden a esta característica.

Sentidos (S): O percepción. Es la agudeza que se tiene en los cinco sentidos. Sirve para encontrar objetos, escuchar sonidos ocultos para otros, detectar un sabor u olor extraño, etc.

Para determinar el valor de estas características se reparten a tu gusto 9 puntos entre las seis (además de los seis puntos que ya están llenos), dándole más valor a las que prefieras, cuidando de no pasar de la línea marcada (sólo 4 puntos, no llenes el último círculo). Mientras más puntos le des a una característica, se considera que está más desarrollado en ese aspecto y tiene mayores oportunidades de lograr acciones que pongan a prueba esa característica.

1 punto: Pobre o subnormal. Su desarrollo en esa característica es más malo que en la mayoría de las personas corrientes.

2 puntos: Regular. Su desarrollo en esa característica es el de una persona común que no se ha ocupado en ejercitarla.

3 puntos: Buena o destacada. El personaje no ha descuidado ese aspecto en su vida y se nota cuando se pone a prueba.

4 puntos: Excelente o privilegiada. El personaje nació beneficiado por la naturaleza y/o ha dedicado mucho tiempo a desarrollar esa característica.

5 puntos: Superior o superdotada. El personaje es un campeón y hay pocas personas que puedan competir con él en ese aspecto.

Recuerda ser congruente con el tipo de personaje. Es poco probable que un filósofo alemán tenga más puntos de vigor que de mente.

A los círculos llenos correspondientes a cada característica (incluyendo el que estaba lleno previamente) los llamaremos puntos. Nota que sobre cada columna de círculos hay un número. Al número que hay sobre el último círculo que hayas llenado lo llamaremos "valor". Es decir, si tienes tres puntos de relación, esa característica tiene un valor de 30.

Ahorro: Son puntos que puedes utilizar para comprar aptitudes o aumentar las que ya tienes. También sirven para aumentar tus puntos de vida, daño, movimiento, suerte y seguidores. Al principio no tienes puntos de ahorro. Al terminar cada sesión, el juez otorgará puntos de ahorro a los personajes jugadores según los méritos que cada uno haya tenido (buena actuación, acciones inteligentes, conocimiento del ambiente, divertir, lograr las metas). No podrá dar menos de un punto ni más de cinco por sesión.

Se dan puntos de ahorro por los siguientes méritos:

1 punto- Gratuito, sólo por haber jugado.

1 punto- Por lograr una meta prevista.

1 punto- Buen "roleo": actuación convincente o divertida, de acuerdo con el personaje.

1 punto- Demostrar conocimiento del ambiente que se está jugando.

1 punto- Acciones inteligentes o sorprendentes. Saber utilizar las habilidades del personaje o lograr resultados imprevistos por el juez.

El costo de los diferentes puntos en puntos de ahorro es el siguiente:

Punto de vida extra = 3 puntos de ahorro.

Punto de aptitud propia = 5 puntos de ahorro.

Punto de otra aptitud = 7 puntos de ahorro.

Punto de suerte extra = 25 puntos de ahorro.

Punto de movimiento extra = 25 puntos de ahorro.

Punto de seguidores extra = 25 puntos de ahorro.

Punto de característica básica = 30 puntos de ahorro.

Cuando se gastan, los puntos de ahorro se convierten en puntos de experiencia.



Experiencia: La experiencia es un indicador de qué tanto sabe y qué tan poderoso es un personaje. Le sirve al juez para darse cuenta rápidamente de qué tan difícil debe hacer una aventura y cuántos poderosos deberán ser los adversarios. Tener mucha experiencia y seguir vivo es motivo de orgullo y admiración.

Poder: Cuando se pelea usando la fuerza, estos puntos se suman al daño que hace el arma, y se le restan a los puntos de vida del adversario si el ataque fue efectivo. Los puntos de poder son iguales a los puntos de fuerza.

Movimiento: Todos los personajes pueden moverse diez metros en un turno o cinco si quieren realizar otra acción en el mismo turno. Los puntos de movimiento son los metros extra que un personaje puede moverse en un turno. Son iguales a la destreza.

Suerte: Son puntos que se pueden utilizar para aumentar las posibilidades de éxito al realizar una acción. Cada punto de suerte es una oportunidad más (una tirada de dados). Antes de hacer una tirada, el jugador puede decir que va a usar puntos de suerte y cuántos va a gastar. Aunque la acción sea exitosa desde la primera oportunidad, los puntos de suerte se gastan. Sólo se pueden recuperar al finalizar una aventura y comenzar otra nueva. Al armar un personaje, los puntos de suerte son iguales a los puntos de sentidos.

Seguidores: Un personaje puede tener mascotas, sirvientes o vasallos. Los puntos de seguidores son iguales a los puntos de relación. Al comenzar un personaje, éste podrá tener una mascota o un sirviente si tiene suficientes puntos, y al avanzar una aventura, podrá tener tantos seguidores como puntos tenga si la historia lo justifica. Aunque los seguidores son leales e incondicionales, no son controlados por el jugador sino por el juez. La siguiente es una tabla que define cuantos puntos se necesitan para cada tipo de seguidor.

Mascota: 2 puntos. Puede ser una mascota como un perro, un perico o un caballo. Obedece órdenes básicas. Si es maltratado o está en peligro, no defenderá a su amo.

Familiar: 3 puntos. Es una mascota que el jugador conoce desde que ésta nació. La mascota entiende todo lo que el jugador le dice, y puede llegar a dar la vida por él, pero nunca se dañará a sí misma sin una buena razón.

Admirador: 4 puntos. Es una persona que le debe un favor al jugador o éste le cae bien y lo sigue y obedece sin pedirle nada a cambio, aunque espera obtener algún beneficio. Si las cosas se ponen demasiado difíciles, no se sabe lo que puede suceder.

Incondicional: 5 puntos. Una persona que dedica toda su vida y sus esfuerzos a ayudar y proteger a su señor. Para él su señor lo es todo y haría sin chistar cualquier cosa que éste le pidiera.

Así, por ejemplo, un jugador que tuviera 4 puntos en seguidores podría tener dos mascotas o un admirador, y uno que tuviera 5 podría tener un incondicional o un familiar y una mascota.

Vida: Es la energía vital del personaje. Cada que es golpeado, envenenado, cae enfermo, etc., pierde puntos de vida, y sólo se pueden recuperar si el personaje descansa, come y es curado. Si el número llega a cero, el personaje cae inconsciente. Si el personaje está inconsciente y es golpeado una vez más, muere. Al crear un personaje se tienen cinco puntos de vida por cada punto de vigor.

Retrato: En ese recuadro puedes dibujar a tu personaje. Intenta hacerlo captándolo en una pose típica; que en el dibujo se note su conducta y costumbres.

Cita: Es un extracto de la personalidad del personaje. Es una frase que resume e identifica el modo de pensar del personaje. Puede ser una frase célebre, una cita de un libro, un proverbio o una oración. Al jugador le toca decidir cómo es y cómo se comporta su personaje (de acuerdo con el ambiente en el que esté jugando). ¿Qué es lo más importante para él? ¿Que acostumbra

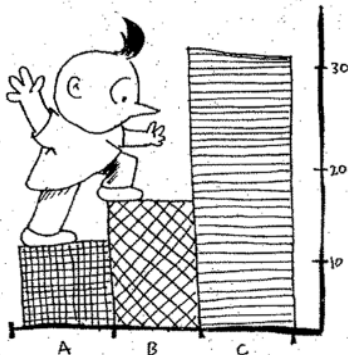
hacer? ¿Qué nunca haría? ¿Que le gusta? ¿Que le disgusta? ¿A qué le tiene miedo? ¿Cómo trata a los demás?

La divisa de San Agustín era "Ama y haz lo que quieras", así como la cita de Tristan Gulch, un duro mercenario, podría ser "El primer muerto es el único que se recuerda".

Aptitudes: En este espacio está la lista de competencias, pericias y saberes de tu personaje. Mientras más recuadros llenos tengas en una aptitud, más conocimiento o pericia se tiene. Al principio tienes gratis un punto en cada una de tus aptitudes propias. Tienes un punto extra por cada punto de mente que tengas.

Más adelante se enlista una serie de aptitudes generales válidas para cualquier ambiente (a menos que la extensión indique una excepción).

Armas: En este espacio se colocan los nombres de las armas que el personaje posee así como el daño que realizan. El daño está anotado de la siguiente manera: el primer número indica el número de dados que se tiran. La "d" significa "dado de", y el último número dice el número de caras que debe tener el dado a lanzarse. Aunque no hay dados de dos caras, se puede obtener

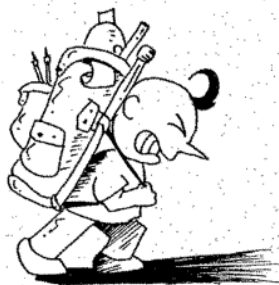


Las reglas del juego

el mismo resultado con un dado de seis. 1d2 significa que el arma puede hacer uno o dos puntos de daño, según caiga el dado, ya sea en 1, 2 ó 3, causando 1 punto de daño o 4, 5 ó 6, causando 2 puntos de daño. 1d3 significa que el arma puede bajar 1, 2 ó 3 puntos de vida al oponente, según caiga el dado en 1-2, 3-4 ó 5-6, respectivamente. 1d6 indica que el arma puede hacer hasta seis puntos de daño, según sea el resultado de tirar un dado de seis. 2d6 indica que se suma el resultado de tirar dos veces el dado para saber a cuánto asciende el daño, y así sucesivamente. Cuando además del número de dados aparezcan los símbolos "+P" (más poder), significa que a la tirada de dados se le sumarán los puntos de poder. Un personaje puede iniciar con un arma regular o dos pequeñas.

Perfeneencias: Es la lista de objetos que posee el personaje. Con ayuda del jugador, el juez determina cuántos y cuáles perfeneencias tiene cada personaje, pero no demasiadas. Generalmente, además de la ropa se tiene una pequeña lista de objetos de uso común.

Dinero: Por regla general, todos los personajes comienzan sin dinero, pero esto depende del ambiente que estás jugando. Puede aumentar o disminuir en el transcurso de la aventura.



No todas las cosas que intentan los personajes resultan exitosas. No tendría chiste. Aunque las acciones sencillas (caminar, rascarse, mirar o levantar un objeto pequeño) resultan exitosas siempre, muchas de las acciones importantes para la historia (cruzar un embravecido río a nado, golpear a un enemigo, recordar una fórmula secreta o engañar a un perseguidor) tienen cierta dificultad. Para eso sirven las características y las aptitudes: hacen más fáciles las cosas para unos personajes y más difíciles para otros. Al final los dados deciden cómo se resolvió la acción.

Los dados: En este sistema de juego utilizamos dos dados; a uno lo llamaremos dado de las decenas (aunque sería más correcto llamarlo de las "hexenas", porque trabajamos en base seis) y al otro dado de las unidades. Para fines del juego el número seis del dado se convertirá en cero. Así, en una tirada en la que aparezca 4 en las decenas y 6 en las unidades, diremos que cayó 40. Si cae 6 en las decenas y 5 en las unidades, entonces el resultado es 05.

El número objetivo: Al resultado de sumar el valor de una característica con el número de recuadros de una aptitud correspondiente a esa característica lo llamaremos número objetivo. Si quiero orientarme en un bosque, y tengo un valor de 30 en sentidos (3 puntos) y 4 recuadros en la aptitud de Rastreo y Orientación, el número objetivo será de 34. Mientras más alto sea el número objetivo, más facilidad se tiene de realizar una acción.

La tirada: Cuando se tiran los dados, se intenta que el resultado sea el más alto posible sin pasar del número objetivo. Si la tirada es igual al número objetivo, el éxito fue total: las cosas ocurrieron exactamente o mejor de como se habían pensado, y si se estaba atacando, el máximo daño fue causado. Si el resultado de la tirada fue mayor al número objetivo, la acción simplemente no tuvo éxito. Si el resultado de la tirada fue menor al número objetivo sin

ser 00, la acción tuvo éxito. En cambio, si el resultado fue de 00 (66), el más bajo posible, la acción resulta un fracaso absoluto, causando incluso un inconveniente al que la intentó. Basándose en los resultados de las tiradas y su relación con el número objetivo, le toca al juez imaginar, narrar y describir la manera en que acontecieron los sucesos.

La dificultad: Casi siempre es necesario tirar los dados una sola vez para saber si una acción tuvo éxito o no. Pero hay ocasiones en que las cosas se ponen más difíciles o más fáciles. Si aumenta la dificultad, aumenta el número de veces que se deben obtener tiradas exitosas para lograr una sola acción con buen resultado. Si la dificultad disminuye, aumenta el número de oportunidades que se tienen para lograr una sola tirada exitosa:

Dificultad 0: No se necesitan los dados para lograr la acción, ésta se realiza automáticamente. Las acciones rutinarias como caminar o levantarse del suelo tienen dificultad cero. También tienen dificultad 0 acciones como nadar en aguas tranquilas, conducir un vehículo en condiciones normales o leer un documento normal si se tienen las aptitudes necesarias.

Dificultad 1/3: Se permite tirar los dados 3 veces. Si en cualquiera de las tres se obtiene una tirada exitosa, la acción fue lograda. Tienen dificultad de 1/3 las acciones para las que se dispone de la aptitud y tiempo con holgura, pero que revisten aún posibilidades de error. Preparar una trampa, hacer un veneno o descifrar un jeroglífico con tiempo a tu disposición tienen dificultad de 1/3.

Dificultad 1/2: Se permite tirar los dados 2 veces. Si en cualquiera de las dos se obtiene una tirada exitosa, la acción fue lograda. Tienen dificultad de 1/2 las acciones que suponen tomar por sorpresa a alguien (como una emboscada, un ataque por la espalda), o las que se tiene oportunidad de practicar un poco antes de hacerlas (como ejecutar un salto mortal o

preparar un discurso).

Dificultad 1: Se permite tirar el dado una sola vez. El resultado de la tirada debe ser exitoso esa vez para que la acción sea exitosa. La mayor parte de las acciones que requieren tirada tienen dificultad 1.

Dificultad 2: Se deben obtener dos resultados exitosos en dos tiradas consecutivas. Si cualquiera de las dos tiradas falla, la acción fracasó. Tienen dificultad 2 acciones hechas en condiciones difíciles o con más factores de peligro. Algunas acciones compuestas (en las que se combinan dos acciones) tienen dificultad dos.

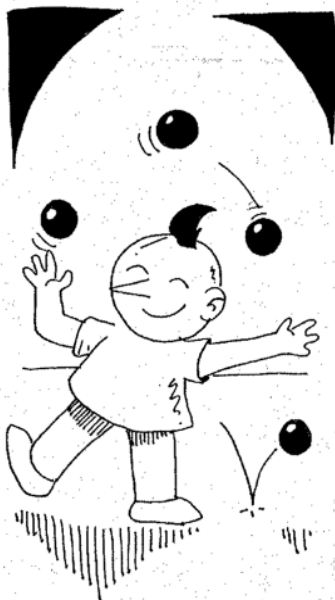
Dificultad 3: Se deben obtener tres resultados exitosos en tres tiradas consecutivas. Si cualquiera de las tres falla, la acción fracasa. Tienen dificultad tres acciones extremadamente difíciles o acciones compuestas que rayan en lo inverosímil. También tiene dificultad tres el intentar realizar una acción para la cual no se tiene la aptitud correspondiente (como intentar dispararle a alguien cuando no se sabe nada de armas de fuego)

Dificultad infinita: No es necesario tirar los dados, la acción es imposible para un ser humano: levantar un edificio con las manos o decir de memoria con lenguaje de señas la secuencia del ADN humano mientras se come pinole envenenado y se chilla caen en esta categoría.

Puede haber otros niveles de dificultad, a criterio del juez.

La Suerte: La suerte se utiliza de dos maneras: como valor (según los números que tienen sobre el círculo) o como puntos. De la primera manera se considera como si fuera una característica básica, para determinar si sucede algo que está controlado completamente por el azar (como ver si el personaje se encuentra algo útil por accidente o le sucede alguna tragedia inesperada).

La segunda manera es "gastando" los puntos para "comprar" oportunidades. Hay ocasiones muy especiales en las que, por la gravedad de la situación o la importancia de la acción que van a intentar, los personajes desean a toda costa lograr algo. Entonces se dice que "sacan fuerzas de flaqueza", "hacen de tripas corazón" y echan mano de toda su fuerza de voluntad para lograr algo. En términos del juego, gastan sus puntos de suerte para tener más oportunidad de lograr una acción exitosa. Antes de tirar los dados, el jugador tiene que decir si va a usar puntos de suerte y cuántos. Cada punto de suerte gastado baja en un nivel la dificultad de la acción. Pero se disminuye la probabilidad de que el personaje salga exitoso en sus chequeos de suerte.



La defensa: En muchas ocasiones los jugadores no estarán conformes con recibir los ataques de sus adversarios sin hacer nada por evitarlo. El agredido puede entonces optar por utilizar su turno en cualquiera de estas tres acciones: esquivar el ataque (con *sentidos*), desviarlo (con *destreza*) o pararlo (con *fuerza*). Entonces deberá realizar una tirada de dados. Si ésta es igual o menor al valor de la característica correspondiente, pero mayor a la tirada del contrincante, el personaje logró evitar el daño. No se puede parar o desviar con las manos un arma cortante, así como no es posible esquivar llaves de lucha cuerpo a cuerpo.

La otra opción de defensa es interponer un escudo. El escudo tiene un número de cobertura que se le agrega al valor de destreza. Si el número obtenido en la tirada es igual o menor a este número y mayor que el número que obtuvo en su tirada el contrincante, el personaje no recibió daño. Si además de esto, el número de la tirada es mayor que el valor de destreza, el daño lo recibió el escudo. El contrincante hace su tirada para ver cuántos puntos se le restan al escudo. Al llegar a 0, un escudo se vuelve inservible. En seguida algunos ejemplos de escudo y sus características:

Brazalete: cobertura 1, puntos de Impacto 3.

Rodela, comallo o tapadera de metal: Cobertura 2, puntos de Impacto 4.

Escudo: Cobertura 3, puntos de Impacto 6.

Amadura: Cobertura 5, puntos de Impacto 10.

La regla del juez

El juez siempre tiene la razón.

Es labor del juez ser justo, legal y tratar de que todos se diviertan, pero si en cualquier momento surgen discrepancias o el juez necesita que sucedan ciertas cosas para que continúe la aventura, se hará lo que diga el juez aunque vaya en contra de las reglas.

Ahora, un ejemplo:

Durante una tormenta, Nicky Tricky, el aprendiz de detective, es descubierto mientras espía una reunión de la mafia. Corre e intenta ocultarse de sus perseguidores en un callejón del puerto. Para esto utiliza su aptitud en *Infiltración*. Suma sus puntos de *Infiltración*, que son 2, al valor de destreza que es 30, y obtiene un número objetivo de 32. Tira los dados y cae 6 en las decenas y 5 en las unidades, es decir que obtuvo 05, número menor que 32, por lo tanto la acción fue un éxito y los perseguidores no lograron ver a Nicky escondido en las sombras.

Como nuestro personaje tiene miedo de salir, pregunta al juez si hay alguna puerta u otra salida. El juez no tiene preparado un mapa del callejón, así que le permite hacer una tirada contra suerte. Nicky tiene 2 puntos de suerte (es decir un valor de 20). Tira los dados y obtiene 2 en decenas y 0 en unidades: la tirada fue perfecta y Nicky encuentra una escalera de mano que sube a las azoteas.



El juez le pide al jugador que haga una tirada contra sentidos. Nicky tiene 40 en sentidos y en su tirada obtiene 00 (66) ¡un fracaso absoluto! Nicky no se da cuenta de que el matón Bull Morigan está muy cerca del callejón y podría verlo.

El personaje intenta subir las escaleras. En condiciones normales sería una acción automática, pero como está lloviendo y la escalera es muy alta, el juez decide que es una acción de dificultad 2 contra destreza. En la primera tirada obtiene un 15: ha logrado llegar a la mitad de la escalera. Nicky decide seguir trepando, pero ¡Oh, calamidad!, en su segunda tirada obtiene un 35, mayor que su destreza de 30 y Nicky cae estrepitosamente sobre botes de basura y chatarra, y se hace 1d3 puntos de daño. El juez tira el dado y sale 6: Nicky ahora tiene 3 puntos de vida menos.

El escándalo fue grande y los perseguidores no estaban lejos. El juez hace una tirada contra los sentidos de Bull Morigan, el maleante que estaba más cerca. Bull tiene 30 en sentidos, y como la tirada fue de 24, sí escuchó el ruido. Ahora que Bull, con mente 10, no es conocido por su gran capacidad de deducción. El juez tira los dados y milagrosamente obtiene 04: Bull sí discierne que el ruido pudo haber sido provocado por el detective y se acerca al callejón.

Bull llega al callejón y Nicky se levanta de entre el desperdicio. Para determinar quién actúa primero, juez y jugador tiran los dados. Bull, controlado por el juez, obtiene un 2, mientras que Nicky, controlado por el jugador, saca 5.

Nicky actúa primero y decide tomar una tapadera de bote de basura para usarla como escudo. El juez decide que una tapadera de bote de basura tiene una cobertura de 2 y 4 puntos de impacto. Bull dispara sin más preámbulo. Bull tiene 5 puntos en la aptitud de *Armas de Fuego* (ha practicado desde niño), que sumados a su 30 de sentidos son 35. En su tirada obtiene

un 25, lo que significa que logró atinarle al personaje del jugador.

Pero Nicky decide tratar de desviar la bala con el escudo. Como tiene 30 en destreza y la cobertura del escudo es dos, tiene que sacar un número igual o menor a 32 y mayor a 25 en el dado (el número que obtuvo Bull) para que la bala no lo toque a él. Nicky ha tenido suerte, pues obtuvo un 31 en los dados. No ha recibido daño. Pero como este número es mayor que su destreza, significa que el escudo absorbió el impacto. La pistola hace 1d6 de daño. El juez tira el dado y obtiene un 5: la tapadera de basura, con sus 4 puntos de impacto, fue insuficiente: quedó destrozada y además permitió que un punto de daño se transfiriera al propio Nicky, así que ahora tiene un punto de vida menos.

Sigue Bull, quien dispara otra vez, pero ahora obtiene 43 en su tirada y falla. En su turno, Nicky se pone a llorar e intenta utilizar su habilidad de Seducción y Empatía de 3 puntos para convencer a Bull de que no lo mate. A esto le agrega el valor de Relación de 20 y tiene un número objetivo de 23. Tira los dados y obtiene un 01 ¡Por poco no lo logra! Así que Bull se compadece de él, pero insinúa que necesita "pasta". Nicky no sabe mucho de caló, pero haciendo una tirada contra mente (30) alcanza a comprender (con un 12 en su tirada) que Bull quiere dinero. Nicky cuenta con 50 dólares y se los da. Bull, satisfecho, se da la vuelta y se aleja.

Pero Nicky no está contento... cuando Bull le da la espalda toma un ladrillo del suelo e intenta rompérselo en la cabeza, aprovechando que atacar a alguien por la espalda tiene una dificultad de 1/2. Lo que no sabe es que Bull tiene 24 puntos de impacto, y que el ladrillo sólo puede hacer 1d3+Poder+1. Como el personaje jugador tiene 1 punto de poder, a lo máximo que puede aspirar es a hacer un daño de 5. Y a Nicky sólo le quedan 4. ¿Qué pasará? ¿Morirá Nicky? ¿Vencerá al goni? ¿Recibirá puntos de ahorro después de tanto fracaso?



¿Cómo utilizar las extensiones?

Las extensiones te proporcionan descripciones de lugares y épocas que te permiten jugar en ambientes específicos. Puedes tener una extensión de Los tres mosqueteros, Viaje al centro de la Tierra, El mundo de Narnia, El Londres de Sherlock Holmes o Leyendas de la colonia. Presta atención a las indicaciones que se te dan en cada extensión.

Las extensiones incluyen una lista de nuevas aptitudes que pueden adquirir los personajes de ese ambiente. Agrega esas nuevas aptitudes a la lista que tiene este manual. También contienen una lista de aptitudes no aplicables o "prohibidas", que los personajes que formes en ese ambiente no podrán adquirir. Elimínalas de la lista que tiene este manual.

En la extensión viene también una serie de arquetipos. Para crear un personaje puedes escoger uno de estos arquetipos o no. Si eliges un arquetipo, notarás que bajo su descripción aparece una breve lista de aptitudes: son sus aptitudes propias, y significa que las tiene gratis. Si no elegiste ningún arquetipo, no tienes más que 2 puntos gratis para repartirlos entre las aptitudes que desees.

Es preferible que las extensiones las lea y las maneje sólo el juez, ya que también contienen la descripción de una aventura con acertijos y misterios, además de personajes no jugadores, y si los jugadores lo leyeran, se perdería la emoción y el suspenso. Por eso el juez deberá describir con emoción y narrar la aventura de modo que todos los jugadores se interesen.

En la sección *Para saber más* de la extensión encontrarás una lista de libros que te servirán para entender mejor el ambiente, los personajes y la aventura. Consúltalos y léelos a profundidad para que tus aventuras sean algo divertido e interesante.





Creando tus propias aventuras.

¿Samurais? ¿Conquista espacial?
¿Dragones y caballeros? ¿Ciberspacio?
¿Espionaje internacional? Probablemente la parte más poderosa de un juego de rol sea la capacidad que tiene de modificarse y rediseñarse al gusto de los jugadores.

Para crear tus propias aventuras, primero es necesario leer bastante sobre el ambiente en el que quieras que se desarrolle tu aventura. Diseña las habilidades, arquetipos, armas, mapas, equipo, personajes no jugadores y todo lo que sea necesario para darle cuerpo al mundo que crearás. Te sugerimos que estudies el diseño y construcción de una extensión e intenta cubrir los mismos puntos. Es importante darles a los jugadores motivaciones, crear cierto misterio, respetar la lógica del ambiente y tratar que todos se diviertan.

Al final de cada sesión recuerda que el juez debe repartir los puntos de ahorro que los jugadores se hayan ganado por hacer algo inteligente, valiente, arriesgado, divertido, o por actuar convincentemente a su personaje.

No olvides que las cualidades más importantes de un buen juez son: Justicia (no mostrando favoritismos y mostrando con equidad las consecuencias de los actos de los personajes), Astucia (para resolver rápidamente situaciones inesperadas e improvisar) e Imaginación (para describir a los personajes la acción y transmitirles las emociones de la narración). Y ten presente que muchas veces es más importante hacer una aventura donde se sienta el ambiente que se está jugando y que los jugadores se emocionen con la aventura, que discutir sobre si se cumplieron o no las reglas del juego en cierta acción. Las reglas están hechas para evitar discusiones. Si sientes que alguna regla te estorba, discútelo fuera del juego con los demás jugadores y si están de acuerdo, modifíquenla o elimínala.

Aptitudes

A continuación enlistamos un conjunto de aptitudes generales, válidas para cualquier ambiente, excepto si el mismo ambiente las prohíbe. También es posible que en la extensión se agreguen otras aptitudes, válidas para los personajes nacidos en ese ambiente, en cuyo caso se agregarán las que tenga el personaje en el espacio de la hoja donde dice "otros". La letra que sigue al nombre de la aptitud es la inicial de la característica básica necesaria.

Un Oficio-D A elegir entre los existentes en el ambiente. Como carpintería, electricidad, dibujo, herrería, corte y confección, armería, etc.

Un Arte-S A elegir entre los existentes en el ambiente. Puede ser pintura, escultura, canto, poesía etc.

Una Ciencia-M A elegir entre los existentes en el ambiente. Como biología, astronomía, física, historia, geología, etc.

Un Idioma extra-M A elegir entre los existentes en el ambiente. El jugador ya sabe un idioma (el materno), pero puede elegir uno más.

Leer y escribir-M En algunos ambientes no es necesario tener esta aptitud para saber leer y escribir, pero en otros sí, sobre todo si se juega en una época en la que la alfabetización sólo era para unos pocos.

Pelea-F Es la capacidad de golpear, patear, arañar, derribar y arrojar gente sin usar armas.

Armas Blancas-D Permite el uso de armas cortantes o punzantes, generalmente metálicas. Incluye toda clase de espadas, sables, floretes, cuchillos y navajas que no requieran arrojarse.

Armas de fuego-D Da la capacidad de manipular, comprender y utilizar las armas de mano que disparan proyectiles. Se incluyen pistolas, rifles, ametralladoras, arcabuces etc.

Armas Contundentes-F La habilidad de utilizar objetos pesados como armas que hagan daño por golpear sin arrojárselos. Mazas, martillos, garrotes, bastones, palos, ladrillos o algo parecido.

Proyectiles-S Esta es la aptitud de utilizar todo tipo de cosas que se puedan arrojarse con las manos o por medios mecánicos manuales; dagas, rocas, flechas, lanzas o cualquier otro objeto.

Allelismo-V La habilidad de correr rápidamente, o correr mucho tiempo, saltar muy alto o distancias largas. Aunque casi cualquiera puede correr o saltar, se considera que quien posee esta aptitud tiene media dificultad en sus tiradas para ver si escapa de una persecución o puede saltar un obstáculo difícil. También permite aguantar más tiempo en una caminata o carrera.

Cabalar-D Permite montar a caballo (o sobre el animal que el ambiente permita). El usuario debe especificar cuál es el animal que es apto de montar.

Bailar-D Permite al personaje bailar bien y con gracia cualquier clase de danza o coreografía que conozca. Da la posibilidad de causar buena impresión.

Nadar-D Esta aptitud es de éxito automático a menos que haya condiciones muy difíciles o especiales.

Acrobacia-D Permite hacer piruetas, contorsiones, saltos espectaculares, trepar, columpiarse y en casos excepcionales, cosas como caminar en las paredes por unos instantes y acciones parecidas.

Herbolario y Ixticología-M Es la capacidad de reconocer y utilizar las hierbas para curar, hacer venenos o aderezar alimentos. Permite reconocer e identificar toda clase de venenos, así como saber la manera de preparar sus antídotos.

Cocina-S Da el conocimiento y la habilidad de hacer comida rica y nutritiva con cualquier alimento.

Medicina-M Permite hacer diagnósticos de enfermedades y determinar que tratamiento debe seguir un enfermo para curarse.

Religión-M Conocimientos profundos de una religión (dogmas, ritos, historia y costumbres) de una religión permitida por el ambiente a elección del jugador.

Ocultismo-M Conocimientos profundos de ciencias ocultas permitidas por el ambiente (vudú, demonología, curanderismo, etc.)

Leyes-M Conocimiento completo de las leyes y los sistemas judiciales del ambiente en cuestión.

Política e Intriga-R Conocimiento del sistema político del ambiente y capacidad de interactuar

con él. Facilidad para enterarse de los movimientos de la gente en los círculos de poder. Posibilidad de crear o alterar esos movimientos.

Empatía y Seducción-R Darse cuenta del estado de ánimo de las personas. Convencer, y persuadir a la gente. Puede usarse también como intimidación para ahuyentar a alguien no deseado. También incluye el lograr que otro se enamore del jugador utilizando sus encantos.

Falsificación-M Tener la habilidad de crear documentos falsos que se vean convincentes. Incluye la imitación de firmas.

Juegos de manos-D Facilidad para esconder objetos pequeños, moverlos de lugar o vaciar bolsillos ajenos.

Actuación-R Hacer creer a los demás que es alguien o que se siente de determinada manera. Permite decir mentiras.

Conducir-S Saber maniobrar una clase de vehículo acorde al ambiente: automóvil, carroza, lanchas, etc.

Navegación-M Facilidad para manejar y administrar un transporte de grandes dimensiones a través de largas distancias. Aquí entrarían los barcos, naves espaciales, aviones, etc.

Rastreo y Orientación-S Distinguir las huellas de los animales y personas y seguir el rastro. Saber en cualquier lugar y en cualquier momento la ubicación propia. Se disminuye la dificultad si se pueden ver el sol o las estrellas y características del paisaje. También da facilidades para sobrevivir en situaciones extremas: incluye reconocer cosas comestibles y hacer fuego.

Trampería-D Poder construir o desarmar cualquier trampa mecánica.

Infiltración-D Entrar o pasar por un lugar sin ser notado. Hace posible caminar escondiéndose en las sombras, y andar o realizar otras acciones sin hacer ruido ni ser visto.

Texto e imagen
Manuel Tonatiuh Moreno Ramos
Grupo Laberinto
ciencia ficción fantasía terror

Armas

Esta es una lista de armas que es común encontrar en los diferentes ambientes de juego. Además, cada extensión tiene su propia lista de armas. Junto al nombre del arma está el daño que hace. Si vas a construir tu propia extensión bázate en esta lista para deducir cuánto daño harán las armas que tú escojas. Estas armas son las básicas, pero los personajes pueden conseguir armas que hagan mayor daño si están hechas de mejor material o manufacturadas de manera especial.

Cachetada: Duele pero no hay daño.

Puñetazo: Poder entre 2

Mordida: 1

Patada: Poder

Estrangulamiento: 1d2+poder por turno

Daga: 1d2

Cuchillo: 1d2+1

Florete: 1d3

Espada: 1d3+poder

Sable: 2d2+poder

Hacha: 2d3

Lanza: 1d6

Alabarda: 2d3+poder.

Pedrada: Poder+1

Garrote de madera: 1d2+poder

Garrote de metal: 1d3+poder

Maza con picos: 2d3

Flecha: 1d3

Pistola: 1d6

Escopeta: 2d3

Veneno: 1d2 por turno.

Fuego: 1d3 por turno

Hoja de Personaje

Nombre _____

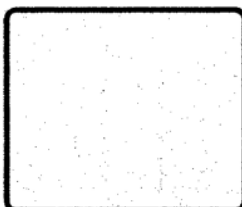
Arquetipo _____

Ambiente _____

	10	20	30	40	50
Fuerza	●	○	○	○	○
Destreza	●	○	○	○	○
Vigor	●	○	○	○	○
Mente	●	○	○	○	○
Relación	●	○	○	○	○
Sentidos	●	○	○	○	○

Poder	○	○	○	○	○
Movimiento	○	○	○	○	○
Suerte	10	20	30	40	50
	○	○	○	○	○
Seguidores	○	○	○	○	○

Vida	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○
	○	○	○



Ahorro _____

Experiencia _____

Cita: _____

- Oficio +D
- Arte +S
- Ciencia +M
- Idioma Extra +M
- Leer y Escribir +M
- Pelea +F
- Armas Blancas +D
- Armas de Fuego +S
- Armas Contundentes +F
- proyectiles +S
- Atletismo +V
- Cabalgar +D
- Bailar +D
- Nadar +V
- Acrobacia +D
- Herbolaria y Tóxicos +M
- Cocina +S

- Medicina +M
- Religión +M
- Ocultismo +M
- Leyes +M
- Política e Intriga +R
- Empatía y Seducción +R
- Falsificación +M
- Juegos de Manos +D
- Actuación +R
- Conducir +S
- Navegación +M
- Rastreo y Orientación +S
- Trampiería +M
- Infiltración +D
- Otro _____
- Otro _____
- Otro _____

Armas	Daño

Pertenencias	Daño

En Garde!

Extensión de Juego de Rol en el Ambiente de Los Tres Mosqueteros



París, 1626. La ciudad no es como el hermoso París de la actualidad. Sucia, maloliente, con sus calles llenas de fango donde las botas de los habitantes se hunden hasta las rodillas, las esquinas albergan a mendigos, ladrones, asesinos y vendedores.

Putulan las hosterías donde los viajeros tienen que cuidarse de ser robados por lacayos, ladrones, otros viajeros y hasta por los mismos posaderos. Además de estos peligros, hay que estar alerta de posibles invasiones de reinos vecinos, siempre en guerra; y las peleas entre católicos y hugonotes. Por si fuera poco, un honrado paisano tiene que soportar con humildad los desplantes de los nobles, quienes son considerados en esta época naturalmente superiores a los otros hombres. Pero incluso los nobles están rodeados de peligros: otros nobles envidiosos de sus favores y posesiones, matones a sueldo que sólo esperan una orden para acabar con algún gran señor, otros caballeros enardecidos que buscan camarra con cualquier pretexto, duelos en cada esquina, muertes misteriosas, acero, veneno, intriga.

Es difícil conservar el pellejo en un ambiente de inestabilidad tan grande donde ni siquiera el rey está a salvo. Este es el mundo de Los Tres Mosqueteros pintado por Dumas. Pero no todo es negro: aventuras y romances tienen lugar bajo los faroles de las calles francesas. En un lugar donde sólo la propia destreza y astucia aseguran la supervivencia, el oro, las mujeres y los favores están reservados para los más valientes y sagaces.

Sociedad.

Es difícil no perderse en el laberinto de intrigas y política, pero aquí tenemos un mapa: Francia es una de las principales potencias del mundo, de ahí sus muchos enemigos: España, Inglaterra, los Países Bajos, Austria. Dentro del reino, los nobles luchan entre sí para arrebatarse tierras, posesiones, títulos y herencias. Existen varios bandos, enemigos a muerte; recurren a la intriga, el veneno, el asesinato. El padre del mismo rey murió asesinado, ¡qué coincidencia. Su Majestad austríaca se vio tan beneficiada por semejante incidental! El rey recurre al ahorcamiento de los secuaces de sus enemigos algunas veces para asegurarse su puesto, y el cardenal hace uso de toda su astucia para seguir controlando al rey de manera solapada y así ser el verdadero gobernante francés. Nobles de menor rango y caballeros ponen sus espadas al servicio de este u otro bando para asegurarse el sustento y algún título noble. Plebeyos se ponen al servicio de tal o cual señor o caballero y así se convierten en lacayos, tanto o más orgullosos que sus amos del apellido de su señor. El cardenal conspira contra el rey, el rey contra la reina, la reina contra el rey y el cardenal, los caballeros conspiran a favor de uno u otro bando, y los bribones conspiran a favor suyo. ¡Viva la Francia!

La manera de pensar

Para poder jugar mejor a un personaje en un tiempo tan diferente del nuestro, se debe conocer cómo se pensaba, y por qué se actuaba de esa manera. De otro modo, nuestros personajes serán incoherentes y poco creíbles, o podemos cometer tonterías. Por ejemplo: Dionisio, mosquetero por la gracia de Dios y del rey, compromete su vida por salvar a un paisano. Hasta ahí, la historia es creíble. Pero si al jugador se le ocurre que el mosquetero lo rescató de la furia del rey porque gritó a pulmón herido alguna copla ofensiva a Su Majestad, entonces la historia se empieza a tambalear. ¿Cómo vamos a creer que un mosquetero va a meter las manos y a arriesgar su honor por la gentuza, cuando ésta se subleva contra la sagrada figura del rey, a quien el mosquetero ha jurado defender? Esto sucedió porque el mosquetero tenía la misma psicología que su creador, el jugador. En el siglo XX, creemos en la democracia, cosa impensable para el siglo XVII, y ahora consideramos que lo que se hacía al pobre paisano era una injusticia, pero en aquel tiempo era cosa de todos los días. Ahora, no se crea que vamos a estar amarrados por todas las creencias de una sociedad donde estamos jugando. Esto resulta a la larga algo aburrido y lejano.



Pero es necesario conocer las reglas para poder manipularlas. Regresemos el tiempo: nuestro jugador conoce someramente la filosofía del mosquetero del siglo XVII, pero se empeña en seguir salvando al paisano insolente, pues - explica el jugador- ha reconocido a su antiguo criado y le tiene cariño. Pero no lo hace enfrente de la guardia real. Espera a que lo encarcelen, se emboza su capa, entra en la prisión, habla con el paisano, lo reprende por su imprudencia, da un soborno a los carceleros, y libera al prisionero. Deja pacientemente que éste le bese las manos y lo despide: "Ya, tunante, bastante has hecho hoy. No me comprometas hablándome aquí en la calle, que si me ven contigo, me pierdes. ¡Y cuidado con cantar coplas otra vez, o yo mismo te corto las lengua!" El mismo resultado, pero más interesante y divertido.

El honor. Un concepto que es igual o más importante que la vida para nobles y plebeyos. Importa mucho conservar el honor, y uno se juega la vida para lograrlo. El honor es el buen nombre, no manchado por calumnias ni por escándalos. ¿Qué puede comprometer el honor? Cualquier defecto que se le impute a uno es causa de pérdida de honor. Pero hay defectos que son más execrables que otros. Rumores de que uno es cobarde, o mal caballero, o engañado por su mujer, o ladrón, o mentiroso, o traidor, son de los que más duelen a hombres de este tiempo. ¿Cómo se salva el honor comprometido? Una de dos: o se hace que el calumniador -o divulgador, pues el defecto puede ser cierto- se retracte públicamente (con lo cual perdería a su vez su honor, por lo tanto es la alternativa más difícil), o ambos se batan en duelo. Se tiene la creencia de que Dios guiará la espada del justo y hará perder a quien

miente o no tiene la razón. Así, si se logra matar o herir de gravedad al otro, nuestro honor estará a salvo.

En realidad, el honor son las apariencias. De nada sirve haber vencido a diez enemigos al mismo tiempo si nadie se entera. Pero en París, hacer algo sin que nadie lo sepa es muy difícil. Siempre hay mirones por todos lados, sobre todo si se es noble y rico, porque se llama más la atención (no hay televisión en el siglo XVII, uno debe entretenerse con algo). ¿Por qué es tan importante el honor? Porque, si pierdes la reputación de valiente, honrado, etcétera, nadie te apoyará. En un lugar donde el apoyo de los demás significa la vida, esto es indispensable. Debes quedar bien con tus aliados, pues éstos no soportarán que uno de los suyos esté deshonrado; los deshonraría también.

Aquí es donde los plebeyos tienen ventajas. Un noble o caballero tiene la obligación de salvaguardar su honor en todo momento, o si no, corre el peligro de ser tratado como un simple hombre, sin ningún privilegio. Así, tiene que gastar dinero a manos llenas para que no digan que es un pobretón; tiene que arriesgar su vida cada vez que sienta una sombra de insulto, para que no digan que es un cobarde; etcétera. Un plebeyo también debe cuidar su reputación, pero se puede dar el lujo de administrar su dinero, de pensársela dos veces antes de mezclarse en un duelo inútil, y así.

¿Se puede aumentar la reputación propia? Por supuesto. El secreto está en hacer las cosas con estilo. En un duelo, por ejemplo, no hay que perder nunca la compostura, se puede ser muy amable con el contrincante para demostrar nuestra superioridad, y hasta decir cosas graciosas. Puedes estar seguro que



alguien lo notará, y en menos de dos horas, por todo París se dirá: "El señor fulano es muy valiente y correcto. Cuando peleó con el señor sutano lo hizo con una cortesía inigualable". Y ahora sí puedes pasearte por todas las calles contoneándote y mirando a los demás de arriba a abajo. Eres un hombre admirado. Así funciona la reputación, y el honor.

El orgullo. La cualidad tal vez más apreciada, sobre todo entre caballeros y nobles. Un hombre bien nacido no debe permitir jamás que ninguno lo insulte -a excepción del rey y de Dios, si se llegara a manifestar-, y no debes soportar nunca la humillación. En este tiempo, esta máxima se lleva al extremo: se sacan las espadas por cualquier cosa y los muertos en duelos abundan. Una mirada, una risita, una palabra dicha en tono burlón, una descortesía bastan para justificar un duelo. Si el jugador quiere acción, seguro la tendrá.

El amor. Los franceses de este tiempo son extraordinariamente galantes y enamoradizos: lo dan todo por el amor de una joven bonita, sobre todo si ésta es rica, porque eso sí: no atenta al honor ser mantenido por la amada de uno. A cambio de su bolsillo y belleza ella obtiene a fuerza y destreza de su armado. ¿Qué más quiere? La vida es injusta para las mujeres en este tiempo. Son consideradas inferiores y volubles, naturalmente ineptas para los ejercicios físicos, debiluchas, y cobardes. Se les reconoce genio para la intriga y astucia, pero no mucho más. Es todo un reto jugar con un personaje femenino, pero se tienen algunas ventajas: la posibilidad de seducir a sus contrincantes -para traicionarlos o hacerlos amigos-, ascender en la corte gracias a los encantos femeninos, e intrigar sin el peligro de un duelo (las

mujeres no pelean). Las mujeres nobles están a salvo de golpes y heridas, no así las plebeyas, pues reciben el trato de criados: son golpeadas por sus impunes maridos/hermanos/padres sin que nadie se meta en sus asuntos. Sin embargo, no es del todo imposible jugar con una mujer espadachín. En el siglo XVII existió una mujer que vestía como hombre, montaba a horcajadas (las mujeres pocas veces montaban y cuando lo hacían, era de lado), blandía la espada y juraba (los juramentos son el equivalente de nuestras 'malas palabras'). Tu personaje puede ser un equivalente de esta señora.

Nobles. Se ordenan por jerarquías. Los más bajos son los caballeros sin título, los siguen los barones, vizcondes, condes, marqueses, duques, príncipes, reyes y emperadores. Sólo el rey puede convertir a alguien en caballero, o en noble con título. Si se le ha servido bien, tanto en la guerra como en la corte, el rey sigue un rito: su servidor se hincó, el rey pone su espada en el hombro del postrado y dice: "Señor Fulano, sois caballero. Sed valiente y leal". Así, el recién nombrado y toda su descendencia accede a un mundo de derechos envidiables. Los nobles son los privilegiados de la época. Sólo ellos tienen acceso a la técnica de la esgrima, y como tales son superiores en fuerza a los plebeyos, quienes sólo cuentan con picas, partesanas y mazos para defenderse; acaso algún mosquete si fueron soldados en su juventud. Un noble, en su territorio, es juez y parte. Tiene derecho a condenar y ejecutar a los habitantes de sus posesiones sin que otra autoridad venga a cuestionar sus decisiones. Los nobles de corte, quienes han dejado sus posesiones en manos de administradores -o simplemente no las tienen- para venirse a París y estar con el rey, se muestran prepotentes con los transeúntes sin que

éstos repliquen. Lo más sensato es no buscar pleito con ninguno de ellos y si alguno se digna hablar con un plebeyo, éste debe ser en todo momento respetuoso y casi servil. Pero los nobles y caballeros no pueden hacer todo lo que les plazca, de otro modo, serían insoportables y la Revolución Francesa hubiera ocurrido mucho antes. Los duelos están prohibidos, existen patrullas de guardias que rondan la ciudad y si descubren a un hombre en algún duelo lo llevan a la cárcel sin consideración de su rango. Es fácil salir de la cárcel si se tiene un nombre importante o se conoce a alguien influyente, pero no conviene a nadie hacer mucho escándalo. Por eso los nobles, si luchan entre sí, deben tener cuidado en hacerlo en algún lugar solitario, y de salir huyendo si ven por ahí a la guardia.

Pero rara vez un gran señor se pelea con otro de rango inferior. Para eso tiene caballeros menores a su servicio, y matones. Cada gran casa de noble que se respete tiene su guardia personal que protege su palacio y sus habitantes. Los mosqueteros, por ejemplo, son la guardia personal del mismo rey, y por ello son los más temidos, seguros de que su jefe, M. de Tréville, se vengará si alguien toca un cabello de alguno de sus hombres.

Lo único que detiene el poder casi omnipotente de los nobles es la concepción del honor; no es propio de un caballero aprovecharse del débil, ni ser mezquino. Aunque hay ciertos caballeros que sólo tienen nobleza en su título, porque son terriblemente mezquinos, y ahí es donde surge el conflicto, y la acción...

Plebeyos. Pese a que tienen tantas desventajas, no están atados como los caballeros a la fuerza de su palabra ni de su nobleza. No tienen tanta urgencia de salvaguardar su honor a toda costa, y pueden dedicarse a hacer dinero tranquilamente. Es cierto que están siempre amenazados por algún hombretón con espada al muslo que se cruce en su camino y grite ser caballero, pero un plebeyo inteligente no se incomoda: con una mano hace una reverencia, y con la otra se apodera del bolsillo del presumido. ¿Cómo? Cobrándole por decirle algún suceso que presencié, por llevarle un recado, por callar algo que el otro no quiere que se sepa... en fin, los nobles no pueden darse el lujo de ser tacaños y es algo que los plebeyos, si son listos, aprovechan hasta la saciedad.

Insultos de la época. (Resérvalos para regañar a tus criados o para enojar a tus enemigos). Cobarde, mal caballero, impertinente, canalla, miserable, necio, bellitre, imbécil, infame, estúpido, tunante, bribón, bergante, sinvergüenza, truhán.

Juramentos. (Aunque no los pronuncian las mujeres, no son de tan mal gusto como las malas palabras hoy en día. Al contrario, los caballeros las utilizan para verse valientes o galantes. Sin embargo, no es bueno abusar. Son sólo exclamaciones de sorpresa o enojo). Vive Dios, pardiez, voto al diablo, por mi honor, ira de Dios, diablo, diantre, canario, cólera de Dios, demonio, cáspita, voto a bríos, voto a cien, trueno de Dios.

Vestimenta.

Uno de los indicadores para diferenciar a los nobles de los plebeyos, y a los hombres de armas (caballeros y soldados) de los paisanos. Estaba de moda entre los hombres el pelo largo, abundante y en rizados; el bigote y la barba, finamente recortados.

Las ropas en aquel tiempo eran caras y difíciles de obtener. Generalmente, los plebeyos y los caballeros pobres tenían un solo traje, si acaso, algún otro más elegante para los días de fiesta. Nada más. Debes tener cuidado de no arruinar tu ropa, y de conseguirte un lacayo que sepa cepillar y remendar la ropa, o que lo sepas hacer tú mismo, si eres caballero o plebeyo, respectivamente. La ropa se arruina más rápido en aquellos días. ¿Por qué? Las personas no acostumbraban bañarse muy seguido; de hecho, tardaban en bañarse meses, o incluso años. Puedes imaginar cómo queda una ropa utilizada diariamente por una persona que no se asea mucho que digamos.



Armas.

Armas de fuego Las armas de fuego no son muy útiles, porque no son automáticas. Después de cada tiro, tienen que ser recargadas de una manera engorrosa: se echa la pólvora, y se cala dentro del cañón del arma. En esta operación pierdes un turno. Lo aconsejable es gastar los tiros primero, arrojar el arma de fuego, y proseguir con un arma blanca o punzante, o bien usar el arma de fuego como garrote.

MOSQUETE. (Usado por guardias, mosqueteros y soldados) Daño 1d6+1

CARABINA. (Usada por guardias, mosqueteros y soldados) Daño 2d3

ARCABUZ. (Usado por soldados, guardias y paisanos) Daño 2d3+1

PISTOLA. (Usada por guardias, mosqueteros y soldados) 1d6

Armas blancas

ESPADA. (Sólo nobles y caballeros) 1d3+poder

SABLE. (Sólo en la guerra) Daño

2d2+poder

DAGA. (Cualquiera) Daño 1d2

Armas punzantes (usadas por guardias de ronda y paisanos).

PICA. Daño 2d3

ALABARDA. Daño 2d3+poder

PARTESANA. Daño 2d3+poder+1

Artillería

CAÑÓN. Tarda tres rounds en prepararse Daño: 3d6+3. Si se obtiene un 00 (fracaso absoluto), el cañón explota y el daño se aplica al artillero.

Proyectiles

ARCO Y FLECHA (Sólo por la guardia civil). Daño 1d3

Otras armas

LÁTIIGO. Daño 1d2. Puede usarse para atrapar

ARIETE (No puede ser usado por menos de 4 personas). Daño 2d6+poderes sumados.



Otras Aptitudes

Estas aptitudes las puedes añadir a la lista general que está en el manual. Al final de la descripción está la característica de la que hace uso.

Heráldica. Capacidad para reconocer un escudo noble, a quién pertenece, la genealogía de la familia noble. Útil para determinar la propiedad de un carruaje, de un lacayo, de un caballo, pues todos portan el escudo de su señor. (Relación)

Corte. Conocimiento de las personas que están en la corte, sus relaciones, alianzas, bandos e importancia. (Relación)

Beber. Habilidad para beber grandes cantidades de vino sin embriagarse. (Vigor)

Fisonomía. Aptitud para adivinar rasgos del carácter de una persona gracias a un examen rápido de su cara. Sirve cuando hay que saber cómo es una persona antes de intentar cualquier cosa con ella. (Mente)

Psicología. Capacidad de conocer los motivos, personalidad, estado de ánimo y secretos de una persona mediante preguntas, tretas y observación profunda. (Mente)

Etiqueta: Saber comportarse con fineza y buenos modales. Indispensable si se vive en la corte. (Relación)



Arquetipos.

MOSQUETERO



Los mosqueteros son el cuerpo de guardia más famoso y respetado. Tienen el deber de cuidar de la persona del rey de Francia, y de ir a luchar con él si se desata una guerra. Todos los días cuidan las afueras del Louvre (palacio real), y se distinguen desde lejos por su uniforme de la cruz roja. Es muy difícil llegar a ser mosquetero. Primero, debes ser caballero, un plebeyo no tiene acceso a tanto honor. Segundo, debes ser famoso por tu valentía y haber participado en numerosos hechos que demuestren tu coraje. Tercero, debes haber pertenecido a otro cuerpo de guardia menos famoso para garantizar tu disciplina. Cuarto, el nombramiento lo da el mismo rey, así que debes agradarle. Sin embargo, los privilegios son numerosos: el uniforme te ofrece el temor de los transeúntes, porque ya se sabe que los

mosqueteros son verdaderos matones; puedes escandalizar en posadas y mesones sin que venga la policía a arrestarte -si cometes un exceso, y estás bien con tu jefe, es casi seguro que lograrás verte libre de problemas, aunque no es bueno abusar-; la casaca de mosquetero es la más querida por las damas, y tu solo uniforme te hace ver, digamos, atractivo; finalmente, es un buen modo de hacerte de dinero y reputación, pues si logras derrotar a guardias del cardenal (tus eternos enemigos) una jugosa recompensa te espera de manos del mismo monarca.

Pero no todo es fácil. Un mosquetero da su vida por evitar que un solo cabello del rey, o de la persona que él ordene proteger, sea tocado. Está siempre en constante peligro, porque los guardias del cardenal también son hábiles y están protegidos por el cardenal, el terrible ministro. Además, el hecho de que te mantengas en tu puesto gracias a la simpatía de tu jefe y del rey, significa que, si la pierdes, pierdes el puesto también. Un mosquetero tiene que agradar, y el mejor modo de hacerlo es mostrarse en todo momento fiel, valiente y leal.

"¡Diantre de posadero! Deja de gemir por los daños en tu posada. Ya pagaré cuando reciba el sueldo, y eso, si me place. Y ahora más te vale que me alimentes bien, porque he de cumplir con el real servicio. ¡Qué diablo! Si todo fuera como dejarse matar por el rey".

APTITUDES PROPIAS

Armas blancas
Armas de fuego
Cabalgar
Pelea
Atletismo
Empatía y seducción

GUARDIA DEL CARDENAL



La guardia personal del cardenal es tan temible como los mosqueteros, aunque menos querida. Es bueno para un guardia derrotar a un mosquetero, pues puede esperar una recompensa tanto o más jugosa que la del rey. Los requisitos para ingresar a este cuerpo son los mismos que para los mosqueteros, con la excepción de que a quien hay que agradar es al cardenal. Por definición, los guardias son los malos de la historia.

"¡Hey! ¿Quién asoma por ahí? ¡Un mosquetero! Bien, ya tengo una cabeza que llevarle al cardenal. Es hora de demostrarle a Su Eminencia que valgo algo. Caballerito, disculpad, pero creo que me molestáis... ¿Sí? Qué mejor, no trato con un cobarde. ¿Dónde? Muy bien, ahí nos batiremos".

APTITUDES PROPIAS.

(Mismas que los mosqueteros).

NOBLE



Los nobles pueden ser rurales o de corte. Los últimos tienen más privilegios, aunque también más peligros: no están confinados en algún territorio lejano, pero están expuestos a las intrigas de otros nobles. Ellos más que nadie tienen que dominar el difícil arte de agradar a los poderosos, y de saber hacer alianzas. Todos los nobles saben manejar aunque sea medianamente la espada.

"Pero Majestad, ¿Bailar yo mejor que el rey? Dios me libre de tal cosa. Vos sois la flor de los bailarines... Madame, vuestra hermosura me trastorna... Oye, conde, es necesario discutir cómo hay que deshacemos de... ¡Ah, aquí estás, querido! Precisamente hablábamos de vos. ¡Decíamos que érais el mejor caballero de la corte!"

APTITUDES PROPIAS

Armas blancas
Cabalgar
Bailar
Etiqueta,
Política e Intriga
Heráldica
Leer y escribir

SOLDADO



Los soldados son plebeyos reclutados para ir a la guerra. Algunos pueden hacer de este oficio pasajero un medio de vida, al ofrecer sus servicios a algún noble que tenga soldados además de guardias, o hacerse mercenario. El soldado tiene ventajas: puede venderse al mejor postor porque no está atado por el honor de noble, y se merece el respeto de los otros plebeyos gracias a su conocimiento de las armas. Sin embargo, está expuesto más que nadie a morir violentamente.

"¿A quién hay que matar? ¿Aquél de la pluma roja en el sombrero? Pero ése es duque, me arriesgo demasiado. De acuerdo, pero que sean doscientos doblones de oro".

APTITUDES PROPIAS

Armas blancas (excepto espada)
Armas de fuego
Pelea
Rastreo y orientación
Armas contundentes
Trampas

DAMA DE CORTE



Para poder ejercer toda su influencia en la corte, debe ser hermosa. Sin embargo, si no es inteligente, puede caer en desgracia de los más poderosos (el equivalente de la muerte para un noble de corte). Debe ser maestra en el arte de fingir, y sobre todo, una consumada actriz. No puede batirse, pero sus armas son la seducción y la intriga.

"Es necesario deshacerse de aquel conde, conoce demasiado mis secretos... ¡Caballero! ¿De verdad me amáis? Entonces, demostradme vuestro valor. Hay un infeliz que me ha hecho mucho daño. Sí, ése, el conde... ¿De verdad? ¿Os batiréis por mí? ¿Que si os amo? ¡Por supuesto!"

APTITUDES PROPIAS

Empatía y Seducción
Política e Intriga
Bailar
Buenos modales
Actuación
Heráldica

LACAYO



Especie de criado personal que ayuda a vestir a su amo, mensajero, escudero, confidente, y más, dependiendo qué tanta confianza le tenga su amo. Un lacayo es un plebeyo que ha apostado a hacer su fortuna bajo la sombra de algún caballero o noble. Es difícil dejar el servicio de un caballero, porque si a éste no le parece, puede obligar al lacayo a quedarse por la fuerza. Un lacayo debe dejarse matar por su amo, pero un lacayo listo puede aprovecharse de su posición y robar un poquitín al caballero.

"Sí, mi amo. Debo entregar esta carta al caballero.... ¿Que si tengo dinero para el viaje? Pues... no. Todo el que me habéis dado para las provisiones se ha agotado. Os alimentáis muy bien... ¿Que qué hago con todo este dinero en mis bolsillos? Pues... ¡Ay, mis orejas! ¡No me peguéis, os lo suplico!"

APTITUDES PROPIAS

Cabalgar
Conducir
Rastreo y Orientación
Infiltración
Juegos de manos
Fisonomía
Un oficio
Cocina

POSADERO



Dueño de una posada, generalmente un plebeyo acomodado. Uno de los oficios más inseguros y lucrativos. En sus viajes, los nobles suelen hospedarse en posadas. El posadero inteligente se aprovecha de los nobles que rara vez escatiman los precios y les cobra la comida al doble, la habitación al triple, y la comida de sus caballos al quintuple. Los posaderos son frecuentemente cómplices de alguna intriga, y sus posadas sirven de emboscada para algún noble descuidado, cuya cabeza es después recompensada con creces al posadero.

"Ah, ya llega aquel marqués que siempre ha de reñir en mi posada. Le diré con toda cortesía que mejor se busque otra posada... Ah, caballero, ¡qué espada tan larga traéis hoy! ¿Cómo? ¿Dormir aquí? Me honráis con vuestra preferencia.. Ah, pero ya me vengaré cobrándole todas las botellas que me ha roto... y las que romperá después".

APTITUDES PROPIAS

Un Oficio
Cocina
Armas contundentes
Herbolaria y tóxicos
Beber
Medicina
Idioma

Aventura

Esta parte solo debería leerla el juez que conduzca la aventura. La idea es que le sirva como una idea de base o esqueleto sobre el cual pueda construir una narración junto con los jugadores. El juez debe añadir todos los detalles que sean necesarios, utilizando las indicaciones de esta extensión, pero sobre todo documentándose por su cuenta (al final recomendamos algunos libros).



El rey ha publicado un edicto por todo el reino. Está vacante una plaza de mosquetero, valientes de todos los confines de Francia pueden disputarse el puesto. Para los que lo intenten, no será fácil. Existen muchos peligros: otros caballeros que, temerosos de no poder conseguir el puesto, pongan trampas en el camino, como emboscadas de soldados mercenarios, posaderos traidores, veneno en la bebida, y duelos con ventaja. Asimismo, están los guardias del cardenal, deseosos de hacer la vida imposible para los mosqueteros y aspirantes de mosquetero. Los sinsabores de la gran ciudad, que obliga a ganar dinero como sea, mujeres misteriosas que pueden ser un gran amor o una trampa...

Todos los personajes jugadores pueden ser aspirantes a mosquetero, lo que los hace rivales. Pero pueden surgir alianzas temporales. También está la posibilidad de que no todos los personajes quieran ser mosqueteros, sino que tengan otras metas, o incluso que su meta sea la de impedir que los otros personajes lo consigan. Es tarea del director o juez adecuar la historia según los personajes que construyan sus jugadores. Te anexamos un mapa para que ambientes tu narración, tu puedes añadir una posada, algunas calles de París, y algunas partes del Louvre.

Personajes no jugadores

Dionisio el posadero

Fuerza: 10
Destreza: 10
Vigor: 30
Mente: 10
Relación: 40
Sentidos: 10
Vida: 8
Aptitudes: Armas contundentes(2), Cocina (5), Beber (4),
Fisionomía (3)

Cahusac, guardia del cardenal

Fuerza: 20
Destreza: 30
Vigor: 20
Mente: 10
Relación: 10
Sentidos: 20
Vida: 12
Aptitudes: Armas blancas (4), Heráldica (2), Armas de fuego
(3), Montar (4), Pelea (3)

Beanru, el mosquetero

Fuerza: 20
Destreza: 30
Vigor: 20
Mente: 20
Relación: 10
Sentidos: 20
Vida: 15
Aptitudes: Armas blancas (5), Armas de fuego (2), Heráldica
(2), Corte (4), Montar (4), Pelea (3)

Conde Rochefort, escudero del cardenal

Fuerza: 20
Destreza: 30
Vigor: 10
Mente: 30
Relación: 40
Sentidos: 30
Vida: 13
Aptitudes: Armas blancas (4), Heráldica (5), Psicología (3),
Baile (3), Corte (5), Cabalgar (3), Leyes (4)

El cardenal Richelieu

Fuerza: 10
Destreza: 20
Vigor: 20
Mente: 50
Relación: 50
Sentidos: 40
Vida: 14
Aptitudes: Religión (5), Heráldica (5), Intriga (5), Psicología (4),
Fisionomía(3), Idioma Inglés (3), Cabalgar (3), Herbolario y
Tóxicos (3), Ocultismo (4), Leyes (5), Política (5), Falsificación
(4)

Milady, dama de la corte

Fuerza: 10
Destreza: 20
Vigor: 30
Mente: 40
Relación: 50
Sentidos: 40
Vida: 18
Aptitudes: Empatía y seducción (5), Toxicología (3),
Trampa (2), Proyectiles (2), Rastro y Orientación (2),
Actuación (4), Idioma Inglés (5), Falsificación (5), Heráldica
(5), Cabalgar (3), Infiltración (3).

Madame de Chevreuse, dama de la corte

Fuerza: 10
Destreza: 10
Vigor: 10
Mente: 20
Relación: 40
Sentidos: 30
Vida: 8
Aptitudes: Heráldica (3), Seducción (5), Bañar (5), Corte (5),
Psicología (5)

Patricio, lacayo

Fuerza: 10
Destreza: 20
Vigor: 20
Mente: 10
Relación: 30
Sentidos: 40
Vida: 10
Aptitudes: Nadar (1), Infiltración (2), Cocina (4), Juegos de
manos (5), Conducir carruaje(5), Herbolario (5), Cabalgar
(2).

Brisemont, soldado mercenario

Fuerza: 30
Destreza: 30
Vigor: 30
Mente: 20
Relación: 10
Sentidos: 20
Vida: 19
Aptitudes: Armas blancas (40), Heráldica (14), Armas de
fuego (24), Montar (42), Pelea (32), Artillería (40), Proyectiles
(30)

M. de Trèville, capitán de los mosqueteros

Fuerza: 20
Destreza: 40
Vigor: 10
Mente: 40
Relación: 40
Sentidos: 30
Vida: 20
Aptitudes: Armas blancas (5), Heráldica (5), Psicología
(4), Conducir (4) Corte (5), Cabalgar (4), Leyes (4)

Para saber más:

Los Tres Mosqueteros, *Alejandro Dumas*. Editorial Porrúa, México 1982. Un joven caballero gascón busca fama y fortuna; junto con sus amigos, los tres mosqueteros, salva el honor de una reina, consigue el favor del rey y el amor de su dama. Una de las novelas de folletín más interesantes que se han escrito. ¡Tienes que leerla! Si no quieres empezar con la novela original, existen ediciones condensadas para jóvenes.

Veinte años después, *Alejandro Dumas*. Editorial Porrúa, México, 1982. La continuación de la novela anterior. Los cuatro mosqueteros han envejecido veinte años, pero su amistad y su bravura no ha disminuido. La acción ocurre ahora en Inglaterra, cuando la revolución de Cromwell. ¡Deben impedir que le corten la cabeza a un rey!

El vizconde de Bragelonne, *Alejandro Dumas*. Editorial Porrúa, México, 1982. La tercera y última parte de la historia de Artagnan, Athos, Porthos y Aramis. El escenario es ahora la fastuosa corte del rey sol, Luis XIV. Los cuatro amigos siguen consiguiendo imposibles.

Historia de la vida privada, *Philippe Ariès* y *Georges Duby*, Tomos 5 y 6. Editorial Alfaguara, España, 1992. Si quieres documentar tus historias para que resulten más divertidas y creíbles, estos dos tomos son indispensables. Explican la vida y las costumbres de los franceses del siglo XVII.

El club Dumas, *Arturo Pérez Reverte*. Editorial Alfaguara, España, 1993. Una historia de misterio y suspenso moderna. Toda la trama gira alrededor de Dumas y sus obras, sobre todo una: Los Tres Mosqueteros. La mayoría de los personajes son admiradores de Dumas, y se hacen referencias constantes a la novela y al escritor. Muy recomendable.

Autor: Irma Amézquita **Diseño:** Tonatláh Moreno. **Ilustraciones:** Enrique Cardona

Bibliografía

- Álvarez, Francisco. *Ideas para enseñar, aprender, jugar*, Centro de Investigación y Desarrollo de la Educación, Santiago de Chile, 1988.
- Anzieu, Didier. *El psicodrama analítico en el niño y en el adolescente*, Paidós, Buenos Aires, 1982.
- Armstrong, James W. y Edward P. Sarafino. *Child and adolescent development*, Scott, Foresman and Company, Illinois, 1980.
- Arreguín, J.L.M. *Sistemas de comunicación y enseñanza*, Trillas, México, 1983.
- Bally, Gustav. *El juego como expresión de libertad*, Fondo de Cultura Económica, México, 1958.
- Bassa, Joan y Ramón Freixas. *El cine de ciencia ficción*, Paidós, Barcelona, 1993.
- Berelson, Holsti et al. *Análisis de contenido*, UNAM, México, 1984.
- Blanco, Desiderio y Raúl Bueno. *Metodología del análisis semiótico*, Universidad de Lima, Lima, 1980.
- Blatner, Howard A. *Psicodrama: cómo utilizarlo y dirigirlo*, Pax, México, 1980.
- Coronado, Juan José. *La comunicación interpersonal más allá de la apariencia*, ITESO, Guadalajara, 1992.
- Cummins, Elizabeth. *Understanding Ursula K. Le Guin*, University of South Carolina, Columbia, 1993.
- Davis, Morton D. *Teoría del juego*, Alianza, Madrid, 1971.
- Drago, Tito. *Educación y Comunicación*, III Encuentro Iberoamericano de Comunicación, Turner, Extremadura, 1989.

- Friedman, James. *Teoría de juegos con aplicaciones a la economía*, Alianza, Madrid, 1991.
- Gervilla, Enrique. *Axiología educativa*, TAT, Granada, 1988.
- Gutiérrez, Francisco y Daniel Prieto. *La mediación pedagógica. Apuntes para una educación a distancia alternativa* (RNTC, 1), Radio Nederland Training Centre/Universidad San Carlos/Universidad Rafael Landívar, San José, 1991.
- Illich, Ivan. *En América Latina: ¿para qué sirve la escuela?*, Búsqueda, Buenos Aires, 1973.
- Illich, Ivan et al. *Un mundo sin escuelas*, Nueva Imagen, México, 1979.
- Lehalle, Henri. *Psicología de los adolescentes*, Grijalbo, México, 1990.
- Martín, Elena. "Jugando a hacer historia: los juegos de simulación como recurso didáctico", en *Infancia y aprendizaje*, núm.24, s.l., 1983.
- Marzano, Robert. *Dimensiones del aprendizaje*, ITESO, Guadalajara, 1995.
- Moor, Paul. *El juego en la educación*, Herder, Madrid, 1972.
- Norman, Donald A. *Things that make us smart*, Addison Wesley, Massachusetts, 1994.
- Pinilla, Antonio et al. *Educación como proceso de comunicación: proyecto de educación superior no escolarizada*, Universidad de Lima, Lima, s.f.
- Postman, Neil y Charles Weingartner. *Teaching as a subversive activity*, Penguin Books, Middlesex, 1971.
- Rein-Hagen, Mark. *Vampire*, White Wolf, Stone Mountain, 1992.
- Rocheblave-Spenlé, Anne-Marie. *El adolescente y su mundo*, Herder, Barcelona, 1972.
- Rodríguez Illera, José Luis (comp.) *Educación y comunicación*, Paidós, Barcelona, 1988.
- Saegesser, François. *Los juegos de simulación en la escuela. Manual para la construcción y utilización de juegos y ejercicios de simulación en la escuela*, Visor, Madrid, 1991.
- Sarramona, Jaime (ed.) *Comunicación y educación*, CEAC, Barcelona, 1988.

- Schalk, Ana Elena. "Identidad, pensamiento crítico y adolescencia", tesis de licenciatura, ITESO, Guadalajara, 1994.
- Schick, Lawrence. *Heroic worlds: a history and guide to role-playing games*, Prometheus Books, Búfalo, 1991.
- Varios autores. *Advanced dungeons & dragons The complete starter set*, TSR, Lake Geneva, 1996.
- Varios autores, *Shadowrun*, Juegos de rol Zinco, Barcelona, 1994.
- Winnicott, D.W. *Realidad y juego*, Gedisa, Buenos Aires, 1985.

La odisea liberadora de los juegos de rol

se terminó de imprimir en octubre de 2001
en los talleres de Editorial Pandora, S.A. de C.V.

Caña 3657, Guadalajara, Jalisco, México, C.P. 44470.

La edición, que cosnta de 500 ejemplares, estuvo a cargo de
la Oficina de Difusión de la Producción Académica del ITESO.

ISBN 968-5087-38-5

