

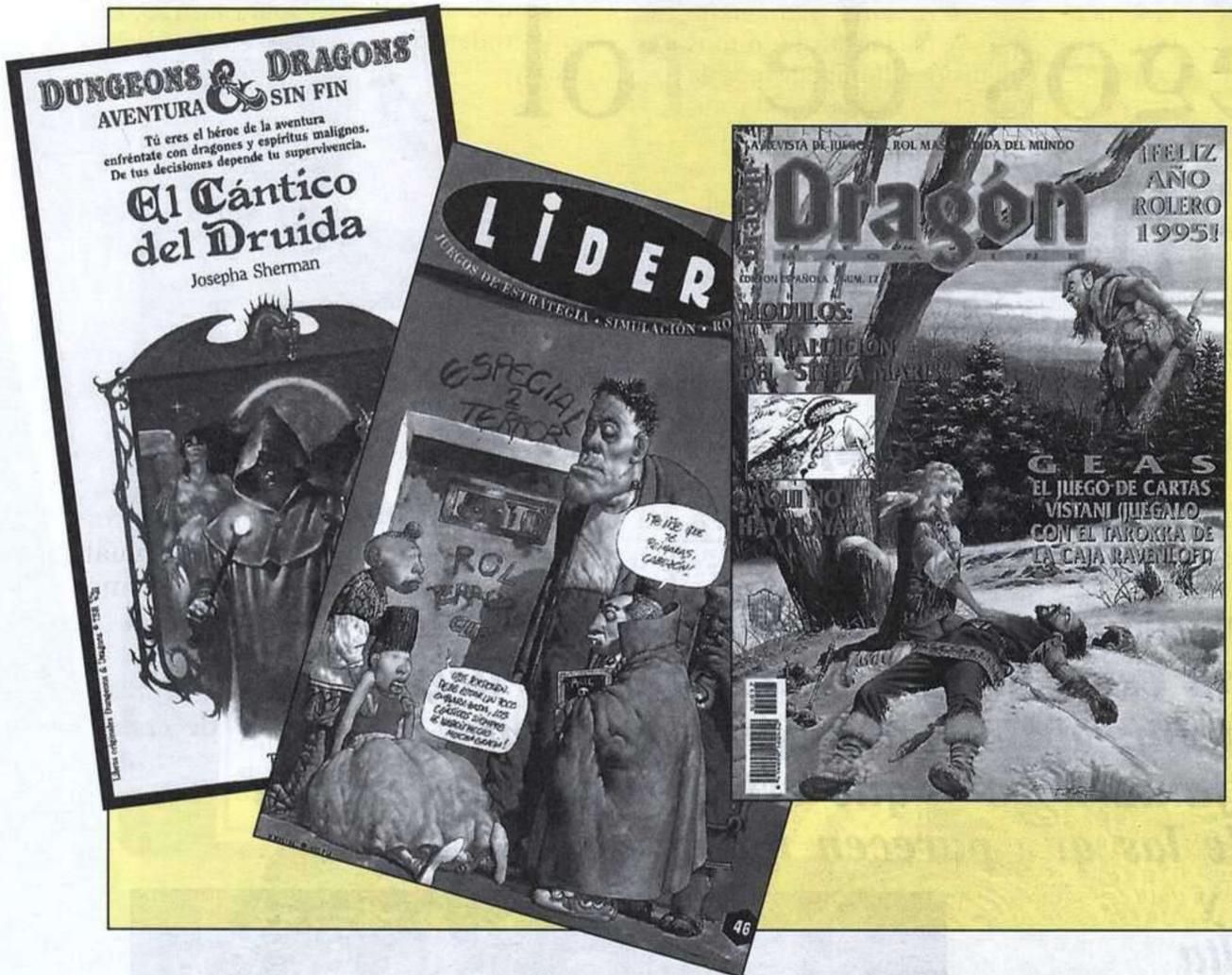
Juegos de rol y literatura

por Seve Calleja*

En cuanto nos acercamos a los juegos de rol, advertimos lo emparentados que resultan estar con la Literatura. Tal llega a ser el parecido físico —en cuanto a ambientación y referentes históricos, mitológicos o fantásticos— que estos juegos poseen con ciertas obras literarias, de las que parecen haber calcado el aspecto de sus héroes y antihéroes, que nos resulta tentador imaginar que esos protagonistas, con sus inconfundibles rasgos épicos de valor, ingenio u osadía, hubieran escapado de sus habituales y primigenias tramas encuadernadas y, desparramados ahora sobre un tablero y al albur de unos dados y de imaginaciones diestras y desbocadas, se dispusieran a proseguir nuevas e improvisadas andanzas. Porque eso es el rol: un juego de simulación teatral y colectivo, aunque sin guión previo ni estricto, en el que los actores —imbuidos, eso sí, de multitud de recursos ambientales que han libado del cine y de la lectura— juegan a representar solidariamente cada cual a su personaje. Por eso los juegos de rol tienen tanto que ver con la Literatura y con el Cine.



ALAN LEE. EL SEÑOR DE LOS ANILLOS. BARCELONA: MINOTAURO, 1995.



A uno se le antoja creer —y acaso sólo sea un antojo infundado— que cada vez que los viejos románticos como Lord Byron y sus amigos los Shelley se reunían a contarse cuentos y leyendas de miedo, como aquella vez, por ejemplo, en que se convocaron en el lago Lema y se retaron a escribir cada cual una historia de terror (desafío de donde iba a salir, dicen, aquel *Vampiro* de Polidori de 1919, antecedente del posterior y más popular *Drácula* de Bram Stoker, o el *Frankenstein* de la propia Mary Shelley), además de contribuir poderosamente al género de novelas de miedo que se han dado en llamar *novelas góticas*, estaban iniciándose, en cierto modo, en los juegos de rol. O en todo caso —y para no escandalizar a los más ortodoxos de la literatura ni del juego—, lo que sí parece evidente es que estaban recordando, cada cual a su manera, el oficio de aquellos otros ancestrales

contadores de cuentos, ese arte que el tunecino Nacer Kemin, del que he querido tomar prestado para epígrafe el título de su libro, definía como un «nacer a los otros» mediante el juego de equilibrios entre el individuo y el grupo, entre lo real y lo imaginativo, entre el poder y el lenguaje. Como es evidente también que, cada vez que alguien participa de una historia, ya sea como narrador, como oyente-lector cómplice o como personaje figurado (que es una de las formas más frecuentes de participar de los relatos), está jugando en cierto modo a un juego de rol, que está reviviendo aquel viejo ritual del arte de contar cuentos y, por eso mismo, creo que está siendo un empedernido romántico.

Contadores de cuentos

Éste es el motivo de que a uno le dé por suponer que los poetas román-

ticos y los *roleros* tienen tantas cosas en común a simple vista, y que gustan y recrean tan parecidos motivos argumentales: la aventura, el misterio, el viaje fantástico a lo desconocido, el miedo y sus rituales, motivos a los que no escapan —a este lado del símil— los actuales conflictos internacionales y sus intrincadas ramificaciones financieras. Y el de que, en cada joven adepto —ignorantemente prosritos a veces—, uno vea a un contumaz lector, tan documentado en la ficción como en hechos de historia y actualidad, tan habituado, desde la práctica de sus juegos, a conversar y escuchar como creíamos que sólo se llevaba en las tertulias literarias de antaño.

Pero dejemos, por un momento, las referencias literarias y acerquémonos mejor, con la actitud observante del jugador de rol, al borde de los ritos cotidianos de un día laboral cualquiera a las 8.30 de la mañana, pongamos por caso. En la sucursal de cualquier banco o casa aseguradora, el director o apoderado ha convocado durante unos instantes a sus subalternos para marcar conjuntamente las *líneas de actuación* del día en los diferentes departamentos de caja, cartera, gestión de recursos o morosos. ¿No es así como comienzan a diario su partida de rol?

Y si no, si el ejemplo no resulta, ¿por qué no esperamos a que llegue la hora de salir al recreo, en algún patio escolar de un centro de Secundaria —o sobre la hierba del campus universitario—. Allí, en un rincón discreto, un pequeño grupo de estudiantes se disponen a iniciar el juego..., o a continuar el que habían dejado interrumpido:

«La tarde era calurosa porque el sol aún permanecía en lo alto cuando comenzaba el recreo. Ya estábamos preparados el grupo, yo, mi primera hoja de personaje y esa mezcla de nerviosismo y ansias porque comenzase la partida. Nos hallábamos en un pueblecito y, mientras caía la noche, se iba levantando una extraña y pesada bruma que provenía del sur, de la parte del cementerio (un escalofrío me recorrió el cuerpo). Teníamos que buscar refu-

gio, pero nadie nos abría una puerta (yo desesperaba). Así hasta que dimos con aquella mansión iluminada por la luz de la luna (creí haber oído un aullido) y decidimos entrar a pasar allí la noche (comprendí nuestro error en cuanto vi los ojos del Director de Juego y adiviné en ellos una sonrisa de satisfacción). Ya en la puerta, surgió

algo que se avalanzó sobre mí (los dados rodaron, la suerte estaba echada)...»

Es ésta la reproducción de un texto de Joseba, un joven bilbaíno de 19 años que practica juegos de rol y hasta compone módulos para ellos, especialmente para el de *La llamada de Cthulhu*, que es con el que más juega. Y lo hace en el patio del Instituto unas veces, o en casa de algún amigo, otras.

Quien tenga ocasión de acercarse a una sesión de juegos de rol advertirá que, al igual que en el periodismo teórico, suelen darse las *tres Ces*, sólo que aquí son las iniciales de *comu-*



IAN MILLER, BESTIARIO DE TOLKIEN, BARCELONA: TIMUN MAS, 1989.

nicación, mediante el cruce de diálogos entre los llamados PJ, o personajes jugadores; de *colaboración*, puesto que se trata de un juego no competitivo, en el que ni se gana, ni se pierde; y de *creatividad*, que es la que se requiere para resolver situaciones inesperadas a lo largo de la partida. Una partida sin tiempo prefijado

tenga ocasión de aproximarse a lugares y momentos como éstos verá disiparse la mínima reticencia posible acerca de apriorismos implícitos como los que se achacan a los jugadores de rol. Entenderá enseguida cuánta literatura y cuánto cine hay alrededor de cada mesa, con su fantástica hecha de diálogos, gestos reflexivos y repentinas explosiones de teatralidad y de risas. Y ad-

variedad de modalidades lúdicas: los juegos con figuras en miniatura, los de guerra o *wargames*, los juegos de simulación por ordenador, por correo... Parece ser que uno de sus orí-



que, interrumpida y vuelta a continuar, podría llegar a durar días y que admitiría infinitos finales diferentes.

Con ocasión de las IV Jornadas de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol, hemos estado en el centro cívico de Otxarkoaga (Bilbao), donde, detrás de la puerta de cada habitación, había un pequeño grupo de jóvenes alrededor de su juego. Salvo en aquellas salas más amplias especialmente destinadas a los *wargames*, con sus múltiples figuras en miniaturas (en el sentido literal del término, puesto que se trata de pequeñas figuras de plomo que los propios jugadores han debido pintar previamente) sobre amplios tableros meticulosamente decorados, capaces de trasladarnos al mundo en miniatura de las grandes superproducciones cinematográficas. Todo el que

vertirá por qué el propio juego es generador de una literatura

de la que él mismo necesita realimentarse.

Un poco de historia

Actualmente, los juegos de rol se engloban en la denominación genérica de *juegos de simulación* bajo la que caben, como en un cajón de sastre,

genes habría que ir a encontrarlo a las academias prusianas del pasado siglo, donde se utilizaban determinados *juegos de guerra* como método didáctico y/o de entrenamiento militar. Y parece ser también que fueron dos novelistas británicos, George Orwell y Gerome K. Gerome, quienes se encargarían de elaborar el primer reglamen-

CIRUELO. EL GRAN LIBRO DEL DRAGÓN, BARCELONA: TIMUN MAS, 1991.

to, con el que poder jugar a la *little war*, utilizando miniaturas de plomo, un poco a la manera de la popular —y clandestina a veces en el aula— *guerra de barcos*, que todavía hoy los escolares colocan estratégicamente entre coordenadas cartesianas, procurando hundir la flota enemiga.

Iba a ser en el período de entre guerras cuando se comenzara a jugar sobre un tablero y tras la II de las Guerras Mundiales nació la moda de los *juegos de guerra comerciales*. Un buen ejemplo es el de *Diplomacia*, un juego de simulación que se conoce y practica socialmente desde hace más de 40 años con similar esquema que el *Monopoly*, ése con el que cualquier jugador se vuelve especulador inmobiliario o ingeniero de las altas finanzas. ¿Será por eso por lo que, hoy en algunas Facultades de Ciencias Económicas y Empresariales, parece ser que se usan ciertos juegos de rol como técnica de simulación en dirección de empresas? Claro que en ese tipo de juegos, y a decir de un experto, sería un rol mediatizado de los que enseñan a generar líderes. Y ése es precisamente uno de los reparos que más les achacan sus detractores.

Lejos de las anécdotas, y donde actualmente mejor puede uno rastrear la historia de esta actividad de ocio, hoy tan en boga, es precisamente a través de la propia literatura que ella misma genera. Y no podía ser de otro modo: el rol, como cualquier *hobby* inicialmente al margen de los grandes circuitos comerciales, reúne a su alrededor asociaciones y medios de difusión, casi siempre restringidos y *minoritarios*, lo que enseguida los vuelve un producto para iniciados y adeptos, a la par que no tarda en suscitar las consiguientes reticencias exteriores. Algunas veces debidas al desconocimiento y a la manipulación; otras, a incidentes intencionadamente sacados de contexto. Así por ejemplo —y por no abundar en referencias de otrora a los videojuegos o los cómics—, hace unos veinte años y en el mismo país en el que comenzaba a comercializarse el más popular de los juegos de rol, *Dungeons & Dragons* (*Dragones y Mazmorras*), hubo un



ALAN LEE, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, BARCELONA: MINOTAURO, 1995.

Estado que los prohibió, lo que hizo disparar las ventas en los Estados colindantes. Sin irse tan allá en el tiempo y el espacio, existen algunos colegios, públicos y privados donde están prohibidos. Y probablemente sea por esa tendencia a considerar nocivo lo que se desconoce.

El caso es que en apenas una década, toda una serie de publicaciones —*Alea*, *Dosdediez*, *Líder*, *White Dwarf*, *Dragon Magazin*, *Asuntos In-*

ternos...—, generalmente por iniciativa de las mismas empresas que diseñan y comercializan los juegos, se encargan de difundir periódicamente las novedades, técnicas y tendencias que asoman al mercado, y de las que se nos ofrece aquí un detallado panorama, lo que nos permite constatar el hecho de que, si hace tan sólo seis años, existía un único juego de rol en castellano —*La llamada de Cthulhu*, de Joc Internacional—, en la actuali-

dad hay 15 empresas con una oferta en el mercado editorial que supera los 35 juegos, cada cual con sus múltiples módulos y complementos.

Por volver a la historia más próxima, se cuenta que a comienzos de los años 80 hubo en Barcelona una tienda que comenzaba a importar juegos de guerra, *wargames*, entre los que debía llamar la atención uno de magos y guerreros que, según decían, estaba haciendo furor en las universidades norteamericanas. En torno a aquella tienda nació una asociación dedicada al maquetismo y los juegos de simulación bélicos que editaba su propio boletín, *MS* revista *Líder*, la cual se dedicaba a los juegos de estrategia, simulación y rol.

Pronto fueron naciendo otras, como *Troll* o *Alea*, que eran iniciativa de los propios creadores y editores de juegos. El progresivo auge comercial supondrá la aparición de nuevas publicaciones especializadas. Unas, versiones castellanas de reconocidas publicaciones extranjeras, como la inglesa *White Dwarf*, dedicada al maquetismo y los juegos con miniaturas; o la norteamericana *Dragon Magazin*, que había nacido hacía 16 años por iniciativa de los mismos creadores del juego *Dragones y Mazmorras*. Otras, de cuño propio, como la barcelonesa *Homo Ludens*, la madrileña *Dosdediez*, nacida hace dos años, o bien la recién aparecida, en Bilbao, *Asuntos Internos*.

Unas y otras se convierten en vademécum y obligada referencia de cuanto se crea y se recrea alrededor de los juegos de rol, con un marcado carácter publicitario de los productos de su propio sello editor, es decir, de las pequeñas editoriales especializadas como Joc Internacional, Ediciones Zinco, Factoría, Cronópolis, Ludotecnia..., a las que ocasionalmente se han sumado otras más convencionales, como Martínez Roca, Miraguano o, muy recientemente, Ediciones B, esta última con la publicación del primer juego de rol para niños. De modo que van apareciendo en el mercado juegos inspirados en las más variopintas referencias temáticas y que, comenzando por los fantásticos parajes medie-

Rol y violencia

Vivimos inmersos en un mundo violento. La prensa, escrita y televisada, nos hace desayunar, comer, cenar y descansar entre imágenes e imágenes de violencia, unas veces soterrada, otras más explícita.

La publicidad, máxima expresión de nuestras carencias y de nuestros anhelos, nos plantea situaciones en las que nuestro Ego se sublima en vorágines violentas de dudoso contenido real. Coches más rápidos, hombres y mujeres más apetecibles, consumo sin ton ni son. En un mundo en el que la riqueza se concentra alrededor de 25 macro-empresas, y en el que un puñado de locos claman por la repartición equitativa de la misma, o por la preservación racional del planeta frente a la explotación irreflexiva de un capitalismo desaforado que ha olvidado al hombre, cuesta entender la razón de que se polarice sobre los juegos de rol la patente de la violencia, cuando en cada uno de los rincones de nuestra vida nos topamos de lleno con ella (cine, telefilmes, calle, etc.).

Bien es verdad que muy pocos jugadores de parchís han muerto víctimas de la violencia de un contrincante embrutecido por la pérdida de una ficha, pero también es cierto que ya son muchos los que han muerto, o han sufrido lesiones por ser aficionados a deportes (fútbol, baloncesto, tenis...), por no volver a traer hasta aquí al bueno

de Salman Rushdie, quien sobrevive, a duras penas, por pensar diferente. Nadie se sorprenderá si digo que el rol es una actividad lúdica de alto contenido intelectual y cultural, que favorece la imaginación y que ayuda a fomentar los hábitos de relación social. Incomprensión es igual a rechazo.

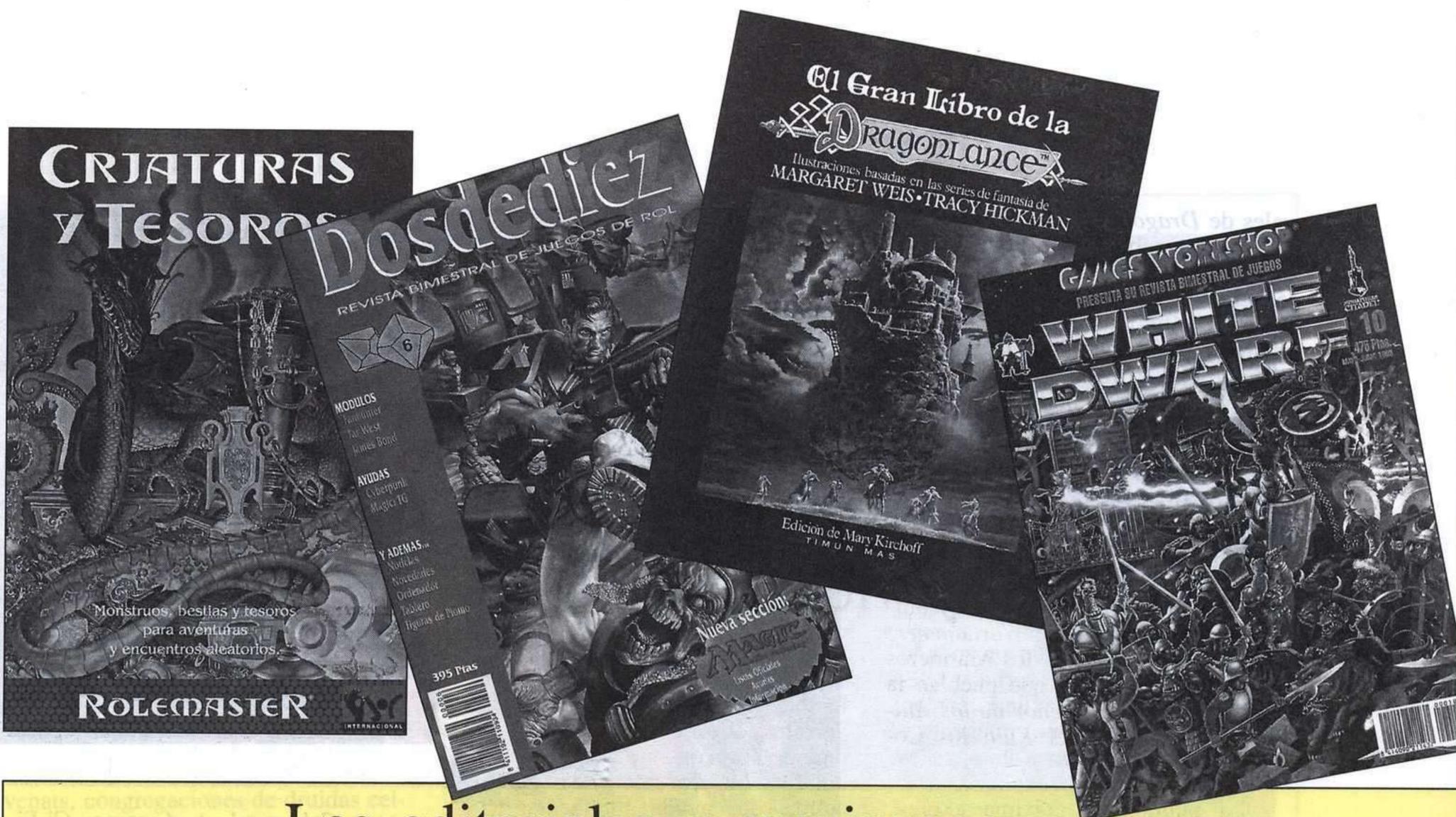
Por tanto debo decir que de nosotros depende, en buena medida, el demostrar que somos adultos y que sabemos comportarnos como tales.

Enriqueciendo nuestra actividad, controlando el tono de la aventura, no adquiriendo riesgos innecesarios, dejando volar la imaginación y disfrutando con ello, alejamos el rol de la marginalidad y lo elevamos hasta situarlo en el lugar que debe ocupar.

El rol como actividad lúdica y cultural tiene mucho que aportarnos, a nosotros y a los que no nos ven con buenos ojos, pero me temo que más que esperar un cambio de actitud en la pasiva sociedad, debemos tomarnos en serio el difícil camino de ser mayorcitos y no comportarnos como burros.

Entre una cosa y otra nada nos impide que nos lo pasemos como enanos, porque aquí reside el truco: *Donde hay humor*, del auténtico, *No hay violencia*.

José A. Tellaetxe.
Diseñador y editor de juegos.



Las editoriales y sus juegos

Borras (Barcelona)

—*Dungeons & Dragons, básico* + 5 complementos. Fantástico-Medieval (1993). Traducción inglesa.

Cronópolis (Madrid)

—*Universo* + 4 comp. Atemporal-Fantástico (1993). Nacional.
—*Superhéroes INC.* + 1 comp. Cómic-Fantástico (1995). Nacional.

Diseños orbitales (Barcelona)

Traveller + 4 comp.* Ci-Fi (1990). Traducción inglesa.

Ediciones B (Barcelona)

—*Juego de rol básico* + 0 comp. Fantástico-Infantil (1995). Nacional.
—*Mortadelo y Filemón, juego de rol* + 0 comp. Cómic (1995). Nacional.

Ediciones Zinco (Barcelona)

—*Advanced Dungeons & Dragons* + 52 comp. Fantástico-Medieval (1992). Traducción inglesa.
—*Shadowrun* + 6 comp. Ci-Fi (1993). Traducción inglesa.
—*Battletech* + 4 comp. Ci-Fi (1993). Traducción inglesa.
—*Mechwarrior* + 4 comp. Ci-Fi (1994). Traducción inglesa.

Factoría (Madrid)

—*Vampiro* + 5 comp. Literatura-Gótico-punk (1994). Traducción inglesa.

Farsas Wagon Ediciones (Barcelona)

—*Fanhunter* + 3 comp. Cómic (1993). Nacional.

Joc Internacional (Barcelona)

—*La llamada de Cthulhu* + 25

comp. Literatura-Terror (1989). Traducción inglesa.

—*Rune Quest* + 15 comp. Fantástico-Medieval (1989). Traducción inglesa.

—*El Señor de los Anillos* + 30 comp. Literatura-Fantástico (1990). Traducción inglesa.

—*El Señor de los Anillos, básico*, + 2 comp. Literatura-Fantástico (1992). Traducción inglesa.

—*Star Wars, el juego de rol* + 8 comp. Cine-Ci-Fi (1990). Traducción inglesa.

—*Stormbringer, el juego de rol* + 5 comp. Literatura-Fantástico (1991). Traducción inglesa.

—*James Bond 007, el juego de rol* + 2 comp. Cine-Espionaje (1992). Traducción inglesa.

—*Car Wars* + 3 comp.* Ci-Fi (1992). Traducción inglesa.

—*Cazafantasmas, el juego de rol* + 3 comp. Cine-Humorístico (1992). Traducción inglesa.

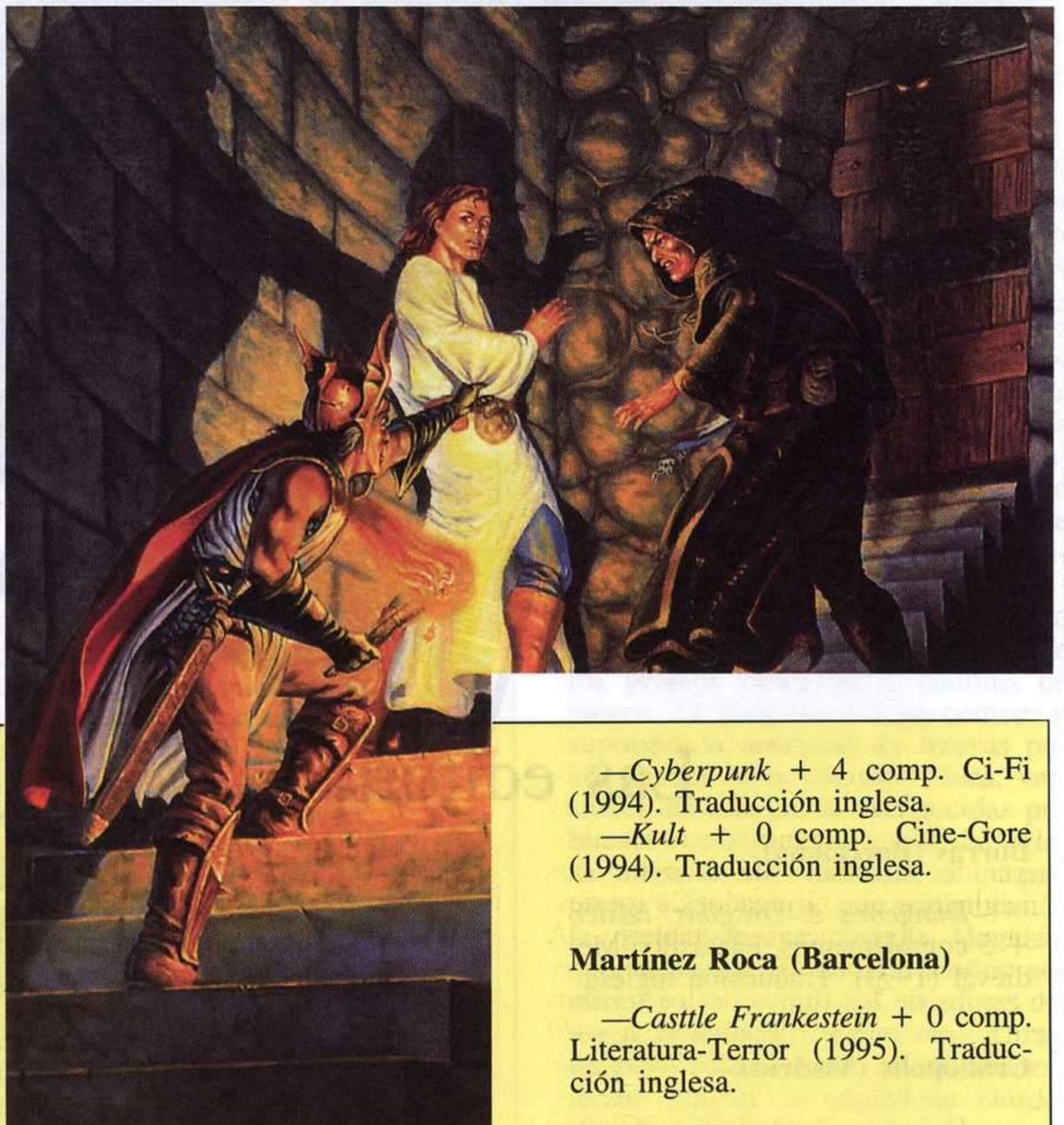
—*Aquelarre* + 5 comp. Histórico-Fantástico (1992). Nacional.

—*Paranoia* + 3 comp. Ci-Fi-

vales de *Dragones y Mazmorras* o de los que recreaba en sus novelas Tolkien, recorren los escenarios del Lejano Oeste, las criptas góticas del terror, los gélidos parajes de las sagas nórdicas, los más cálidos de la mitología griega, surcan unos mares del Sur infestados de corsarios, o alcanzan mundos intergalácticos.

La literatura de los juegos de rol

Los Garrapatos saltarines o los Fanáticos Goblins Nocturnos que combaten en las batallas de *Warhammer*; los Jinetes de Rohan o los Marineros de los Puertos Grises que pueblan la Tierra Media de *El Señor de los Anillos*; los Arcontes del *Kult*; los Co-



EL GRAN LIBRO DE LA DRAGONLANCE, BARCELONA: GRUPO CEAC, 1993.

Humorístico (1992). Traducción inglesa.

—*Killer* + 0 comp.* Rol en vivo (1993). Traducción inglesa.

—*Pendragon* + 2 comp. Literatura-Fantástico (1993). Traducción inglesa.

—*Oráculo* + 1 comp. Fantástico-Mitológico (1993). Nacional.

—*In Nomine Satanis, Magna Veritas* + 0 comp. Contemporáneo-Mitológico (1994). Traducción francesa.

—*Nephilin* + 0 comp. Atemporal-Fantástico (1995). Traducción francesa.

Kerykión (Palma de Mallorca)

Ars Magica + 5 comp. Fantástico-Medieval (1994). Traducción inglesa.

Larshiot

—*Analaya* + 0 comp. Fantástico (1993). Nacional.

Ludotecnia (Bilbao)

—*Mutantes en la Sombra* + 15

comp. Contemporáneo-Espionaje (1991). Nacional.

—*Ragnarok* + 4 comp.* Contemporáneo-Terror (1992). Nacional.

—*Piratas!!* + 3 comp. Histórico (1994). Nacional.

—*Ragnarok* (2.^a edición) + 7 comp. Contemporáneo-Terror (1995). Nacional.

—*Sttecento* + 2 comp. Histórico (1995). Nacional.

—*Frontera* + 2 comp. Histórico (1995). Nacional.

M+D Editores (Madrid)

—*Far West* + 2 comp. Cine-Histórico (1993). Nacional.

—*Cyberpunk* + 4 comp. Ci-Fi (1994). Traducción inglesa.

—*Kult* + 0 comp. Cine-Gore (1994). Traducción inglesa.

Martínez Roca (Barcelona)

—*Castle Frankenstein* + 0 comp. Literatura-Terror (1995). Traducción inglesa.

Miraguano ediciones (Madrid)

Fuerza Delta + 1 comp.* Ci-Fi (1991). Nacional.

Notas

*Juegos retirados de catálogo.

1. Diseños Orbitales obtuvo la licencia de traducción para el *Traveller*, *Shadowrun*, *Battletech* y *Vampiro*. Consiguió editar todos los juegos, dándole gran salida al *Traveller* y *Battletech*. Pero para el *Shadowrun* y el *Vampiro* sólo realizó una edición de compromiso y los sacó a la calle poco antes de su desaparición, absorbida por la multinacional británica Games Workshop. Ediciones Zinco consiguió el traspaso de la licencia para la publicación de *Shadowrun* y *Battletech*. Por su parte, La Factoría consiguió la licencia para seguir con *Vampiro*.

Mikel Cabriada.
Diseñador y editor de juegos.



JOSEP UCLÉS, L'ESCARBAT D'OR, BARCELONA: LA MAGRANA, 1984.

venats, congregaciones de druidas celtas, de *Ars Mágica*; o el Asesino psiónico, que asoma en *Mutantes en la Sombra*... son algunos de la rica galería de personajes de esos mundos imaginarios que el jugador de rol despliega, sobre mesas y tableros. A poco que reparemos en esos nombres o en los de los títulos de los mismos juegos en que se desenvuelven —*El Señor de los Anillos*, *La llamada de Cthulhu*, *Vampiro*, *Pacific War*, *Piratas*...— nos resultará fácil adivinar el mundo de referencias al que aluden: el de una literatura fantástica, de aventuras, misterio o terror...

J.R.R. Tolkien, H.P. Lovecraft, E. Allan Poe, R.L. Stevenson y, por extensión, cuantas historias se regodean en los escenarios fantásticos poblados de los más sorprendentes seres venidos del pasado o del futuro, o en mares e islas infestados de corsarios y bucaneros, o hasta en los submundos más lóbregos en los que se cultivan el horror a lo sobrenatural y los ritos demoníacos... son los dominios literarios por los que, con frecuencia, necesita pasearse el jugador de rol. Ése es, habitualmente, su paisaje obligado. Porque resulta que hay un tipo de literatura que crea especial adicción —y el género de la literatura de terror, o el de la literatura fantástica, o

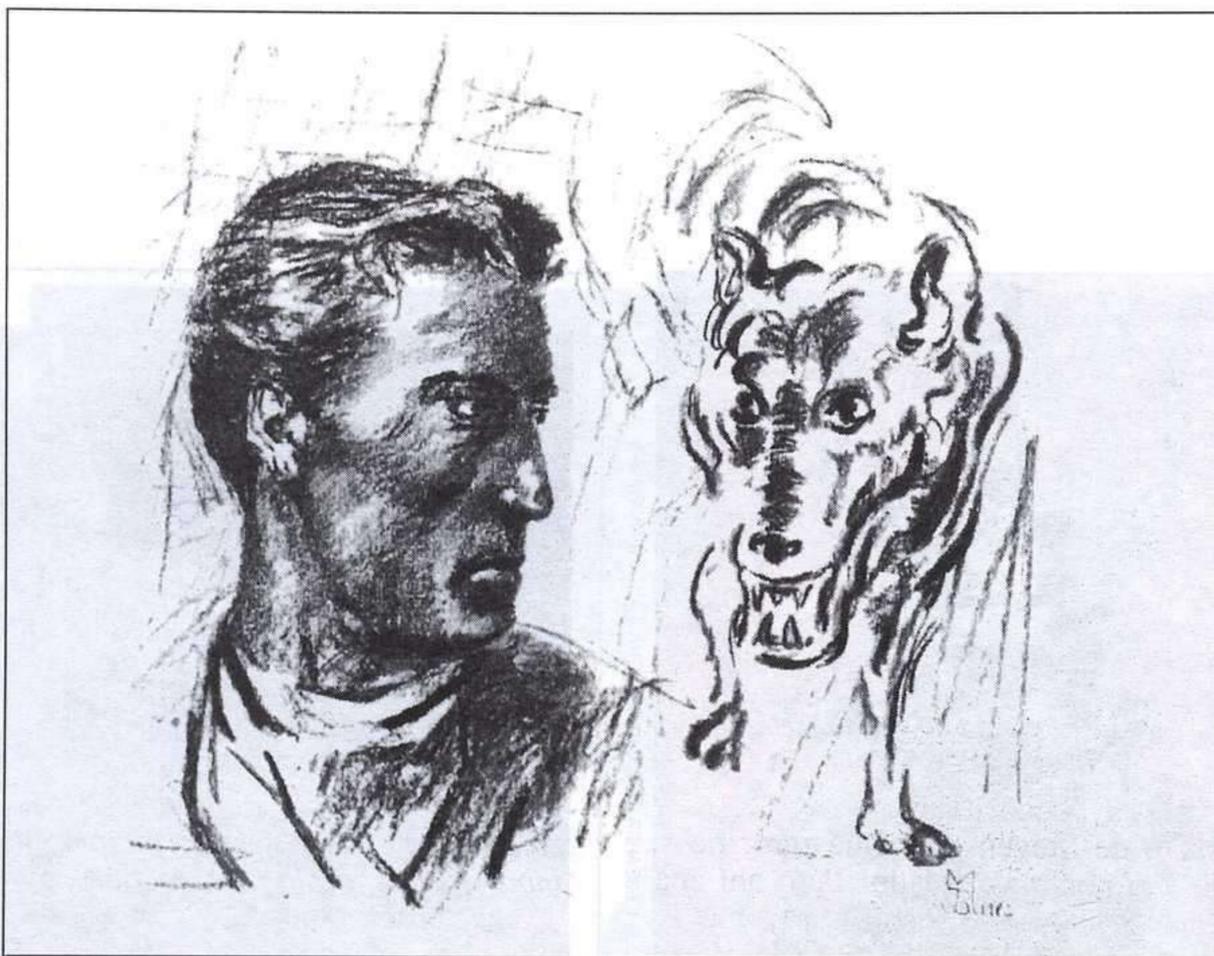


ALAN LEE, EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, BARCELONA: MINOTAURO, 1995.

el de la novela negra, son buenas muestras de ello—. Y no haría falta acudir a los puntos de venta, ni a esas encuestas sobre los libros más vendidos —que a lo mejor ni siquiera son sinceras— para saber qué obras literarias consume el adepto a los juegos de rol. Basta con ojear, disimuladamente, la biblioteca particular de alguno de ellos. Entremos, imaginémosla.

La biblioteca imaginaria de un jugador de rol

Entre las obras del estante más alto y polvoriento, asoma una edición barata de *Las aventuras de Sherlock Holmes*, adquirida probablemente en alguna feria de libros de ocasión —o



JULIO GUTIÉRREZ MAS, LA NARRACIÓN DE A. GORDON PYM, MADRID: ANAYA, 1982.

Asociacionismo en los juegos de rol

«Con todo el trapo enarbolado, los hombres en sus puestos y el pabellón escarlata ondeando furiosamente, os adentráis un estilete en la bocana del puerto. Inmediatamente, el capitán ordena el arrojamiento del velamen y el golpe de timón a estribor que hará ver a esos herejes flamencos el brillo de las treinta piezas, salidas de las reales forjas de su majestad Felipe IV. Pero en el puerto no veis actividad, ni tampoco gente en el pueblo. ¡Es una trampa! ¡Sabían de vuestra llegada! ¡Traición! Dos galeras de guerra, ondeando enseña inglesa, os cierran la salida de la bahía. Os encomian a la rendición. El histerismo se adueña de la cubierta en cuanto se divisan cañones en el puerto. Nadie obedece, algunos se arrojan por la borda, el capitán y su segundo han desenvainado sus sables y tratan de imponerse al caos... Y vosotros, ¿Qué hacéis?»

Todo esto y más, es lo que se gesta a través de un *juego de rol*. Pero, ¿dónde y cómo se juega?

La mayoría de las personas que buscan saber algo más sobre este tipo de juegos se acercan a alguno de los grupos o clubes existentes

en cualquiera de nuestras ciudades, o acuden a alguna de las celebraciones organizadas en torno de los *juegos de simulación*. Siempre se muestran sorprendidas cuando pueden observar *in situ* el desarrollo de este entretenimiento, y la gran cantidad de personas, de todos los ámbitos, reunidas en torno a tableros, mesas, libros o figuritas de plomo.

La participación, sobre todo, en sus mecanismos, hace más fácil de entender la gran extensión y aceptación que tiene entre los jóvenes.

Se requieren unos elementos básicos para su práctica. Ante todo, una habitación con espacio suficiente para: una mesa con sus sillas; unos cuantos refrescos; hojas de papel y gomas para borrar; algún que otro bocadillo; unos lápices; los dados, los libros del juego que van a desarrollar y, por supuesto, un gran sentido de la colaboración y creatividad.

Normalmente, los futuros aventureros se reúnen en casa de alguno de ellos y urden mundos fantásticos e imaginan miles de posibilidades. Pero, a veces, no se puede

disponer de ese recurso. Es entonces cuando estos jóvenes empiezan a buscar los elementos que les permitan disfrutar de este constructivo entretenimiento, de una manera similar a cualquier otro grupo dedicado a una actividad cultural.

Ante la dificultad de entendimiento, por parte de los estamentos administrativos, para la obtención de ayudas a las labores concretas de estos grupos, optan por agruparse en asociaciones y clubes. Creando una estructura de asociacionismo encaminada, principalmente, a la promoción de estas aficiones como opción válida dentro del ocio didáctico.

A raíz de todo ello, en el Estado español se vienen celebrando convenciones, jornadas, exposiciones, torneos, concursos, charlas y todo tipo de eventos sociales, desde mediados de la pasada década. Concentradas principalmente alrededor de los centros de difusión cultural (centros cívicos, aulas de cultura, casas de jóvenes, etc.), con un marcado carácter de difusión hacia el exterior y, al mismo tiempo, una función focalizadora que crea pun-

heredada tal vez de algún mayor—. Es éste uno de los libros fáciles de encontrar en cualquier colección juvenil actual; Tus Libros, de Anaya; Trébol, de Gaviota; Alianza Bolsillo...

Y, cómo no Allan Poe. Ahí asoma la edición de la *Narración de Arthur Gordon Pim*, que la tiene el jugador junto a las *Narraciones Extraordinarias*, de la vieja colección de RTVE, y otra de *El escarabajo de oro*. Por lo visto, éste tiene los libros ordenados por autores. Muchos otros, en cambio, el *Artur Gordon Pim* lo hubiera colocado junto a *La isla del tesoro*, de Stevenson. ¡Qué raro, no se la veo por ningún lado! Pero ahí aparece *Secuestrado*, eso sí, junto a *En los Mares del Sur*; y el *Benito Cereno*, de Herman Melville, y más allá

tos de encuentro entre los aficionados.

Más del cincuenta por ciento de estos eventos están impulsados, subvencionados y organizados por las empresas del sector, editoriales y comercios. Los restantes se nutren, principalmente, de los escasos medios que poseen las diversas asociaciones y clubes organizadores, y de las pocas ayudas que, con gran esfuerzo, consiguen de entidades privadas.

A pesar de ello, el movimiento de asociacionismo se incrementa a medida que son más las empresas que se introducen en la edición de los juegos y sus elementos accesorios. Existen ya varias federaciones (nivel regional a Córdoba, Valencia, Zaragoza, Vizcaya), y el embrión de una federación estatal. Sin embargo, esa incompreensión anteriormente citada origina la falta de difusión pública necesaria para su desarrollo fuera de la marginalidad.

Mikel Cabriada.
Diseñador y editor de juegos.



JUNCEDA, EL DETECTIU SHERLOCK HOLMES, BARCELONA: L'ATZAR, 1986.

otras dos obras de aventuras marineras: *El Corsario negro*, de Salgari, y *La isla de coral*, de Ballantyne.

Y mira ahí un par de títulos de Roger Zelazny, *Los Nueve Príncipes de Ambar* y *Las armas de Avalón*, publicados en la colección Futurópolis. ¡Cómo se nota que a éste le fascina la literatura fantástica! Lo digo por eso y por la edición del *Bosque del Fin del mundo* de William Morris y por *Fantasías* de George MacDonald, que se han recuperado en *La Cuna de Ulises*. Y por toda la colección de las *Leyendas de DragonLance*, editada por Timun Mas, que tampoco podía faltarle. Al lado, las *Crónicas vampíricas*, de Ann Rice; *American Psico*, y toda la truculencia de Stephen King, como era de suponer.

En el estante contiguo, parece haber colocado los clásicos del género de espionaje, obligada referencia para juegos como el de *Mutantes en la sombra*: Graham Greene, Le Carré, Forsythe, Vázquez Montalbán y un carpetón lleno de recortes de prensa, acerca de escándalos políticos y financieros. Debajo queda la ciencia-ficción: el *Neuromante*, de William Gibson; *La mano izquierda de la oscuridad*, de Ursula Leguin; las *Crónicas marcianas*, de Bradbury; más de medio metro de Asimov... El resto, la balda inferior, ya son diccionarios y manuales de mitología, números sueltos de *Muy Interesante*, *Mundo Científico*, *Scientific American* y cómics, cómics, cómics. ¡Fíjate!, Corben, Moebius, la Cimoc enterita... Algún estrecho parentesco debe de haber entre el cómic y los juegos de rol que se nos escapa. Algún día tendríamos que indagar sobre ese asunto.

Por lo pronto, ahí vemos sobre la mesilla la reciente edición del *Fran-*

kenstein de la colección Trébol, una historia que probablemente tenga más de juego de rol que muchas otras. Seguro que el coprotagonista, el ratón aquel de laboratorio empeñado en dar vida a su monstruito, lo que estaba haciendo en el fondo era jugar a su propio juego de rol en solitario, y por eso creó un PJ sobre el que luego, por su propia obsesión y olvidándose de que era un juego, acabaría perdiendo el control.

Por eso, cuando uno piensa en aquel pobre monstruo de laboratorio, siente cierta compasión por él; tanta que, a cualquiera le darían ganas de sentarse a la mesa con el joven doctor y ponerse a jugar con él un rato para cambiar el curso de su historia. Claro que, si hemos de ser del todo sinceros, con quien nosotros realmente hubiéramos deseado hacer un viaje imaginario es con Jim Hawkins, el héroe de *La isla del tesoro*, que tanto estamos echando de menos en esta biblioteca —resulta extraño que un *rolero* que se precie, y que juega al rol de *Piratas*, no la tenga entre sus preferencias literarias—. Así que, por lo pronto, nosotros imaginémosnos en un atardecer, a la puesta de sol, sentados en el castillo de popa de la «Hispaniola» con Jim y con John Silver, y con un enigmático tablero de rol en el que alguien, haciendo de PJ, hubiera dibujado el plano de un tesoro, y con un loro resabiado, echando aviesas miradas a la tripulación..., como avisado y discreto Personaje No Jugador... Claro que, por mucho que aquí juguemos a emularlos, nuestras cavilaciones poco o nada tienen que ver con las de esos diestros jugadores de rol a los que nos hemos acercado. ■

* Seve Calleja es profesor y escritor.

Bibliografía

Guía básica del juego de rol, Barcelona: Ediciones Zinco, 1993.
Guía del juego de rol, Barcelona: Ediciones Zinco, 1992.