

Guía del Autoescritor galáctico V: Rol

Magnus Dagon



Hace dos meses, como recordará quien lo leyó, el tema era cómo inspirarse para escribir relatos muy cortos de fantasía y ciencia ficción (y si no lo leíste, ¿a qué esperas?), y en esta ocasión me voy a centrar en una afición tan

amada como odiada, los juegos de rol y cómo obtener inspiración de ellos.

Para aquellos que no lo sepan, un juego de rol consiste en una simulación básica de una realidad imaginaria. La variedad de géneros, que van desde ciencia ficción a fantasía pasando por terror o humor (con todas las posibles mezclas), es notable. En esta simulación existen dos tipos de jugadores, por llamarlos de alguna manera. Uno de ellos es el máster, y los otros son los personajes jugadores, o pjs en abreviado.

El máster es el director de orquesta. Él es quien imagina un mundo o se basa en uno ya creado con anterioridad y diseña una aventura en la que englobar a los pjs. Él expone situaciones, describe escenarios e involucra a los pjs a la hora de tomar decisiones. Aunque todos los juegos de rol tienen reglas, está a su alcance manejarlas o incluso saltárselas si lo cree conveniente. Todo esto hace del máster alguien, en cierto modo, omnipotente a efectos del juego, de ahí que serlo implica cierta responsabilidad, grado de compromiso y sobre todo neutralidad, no se puede favorecer ni perjudicar a nadie más de la cuenta. El máster, también, tiene un papel de actor en cuanto que él conoce e interpreta a todos los personajes que no son manejados por jugadores, pnjs en abreviado. Sólo puede haber un máster por partida de rol, aunque existen ciertos juegos de rol extraños donde no aparece y su descripción de la aventura es sustituida por acontecimientos aleatorios de unas cartas (pero

esto, insisto, es muy extraño). También puede darse la situación de que dos personas actúen como un solo máster, o que incluso se repartan lugares y personajes, pero no deja de ser un solapamiento de cargos.

Los pjs son todos los demás jugadores. Su papel es mucho más limitado, pero también mucho más concreto y en bastantes ocasiones más ameno y relajado. Cada uno de ellos posee lo que se llama una ficha. En esa ficha se controla, en términos estadísticos bastante sencillos, lo que su personaje puede y no puede hacer, aunque siempre existe un factor de suerte determinado por tiradas de dados.

Un pj está atrapado en la aventura y el mundo que el máster ha creado. Puede tomar decisiones, pero en muchas ocasiones será el máster quien le de alternativas a elegir. Asimismo, un pj puede morir si la suerte o las circunstancias no le acompañan, de modo que debería crearse un personaje nuevo si es que desea continuar la partida. Un pj sólo debe interpretar a su personaje, pero puede interactuar tanto con otros pjs (con los que suele hacer equipo, aunque no siempre es así) como con otros pnjs.

Ahora, antes de nada, voy a hablar de ciertos aspectos de un juego de rol que me parece muy interesante reseñar. En primer lugar para dinamitar tópicos, y en segundo lugar para mostrar cómo un juego de rol puede resultar inspirador (y mucho) para un escritor de fantasía o ciencia ficción.

1. Siempre ocurre lo que el máster quiere. No debería ser así, si estamos hablando de un buen máster. Lo que diferencia a un juego de rol de otros juegos, lo que lo hace mucho más apasionante, es la sensación de libertad de movimientos que los personajes jugadores tienen. Si el máster es rígido e inflexible y empieza a llevar a los jugadores por donde él quiere que vayan, entonces no es muy distinto de un videojuego. Por el contrario debería estar siempre abierto a la improvisación, a torcer sus ideas. Esto no implica tirar por la borda lo que tiene en la cabeza. Puede emplearlo en un contexto distinto, retrasarlo, o dotarlo de un nuevo significado.

Existen másters que preparan todas sus aventuras a rajatabla. En general, por experiencia propia, sé que resultan aburridas por la sensación de encarcelamiento que uno tiene. Otros másters no piensan más que líneas muy vagas y generales de la aventura y se lanzan a la improvisación pura. Esto,

aparte de difícil, tiene el inconveniente de que no lleva, por ejemplo, a finales redondos, pero da a los jugadores una enorme sensación de libertad. Un término medio suele ser pensar en una aventura como un árbol de decisiones, donde el máster crea varias bifurcaciones que llevan a distintos caminos.

2. El máster no tiene que inventar nada, todo está en un libro que cuesta unos treinta euros. Esto último es sólo en parte falso. En parte porque el máster puede inventar de dos maneras distintas. Una de ellas es inventar lo que se llama el sistema de juego, es decir, las normas (que suelen ser muchas aunque sencillas), las tiradas de dados, cómo elaborar fichas, etcétera. Este proceso puede ser muy tedioso y sobre todo muy difícil, porque incluso ciertos conocimientos de estadística elemental pueden resultar necesarios, así como conocimientos de los sistemas de juegos de rol ya creados y distribuidos, ya sea de forma gratuita por internet (que los hay y en gran cantidad) o comercial en tiendas especializadas. Esto, cuanto más quieto se deje, mejor.

Es la otra manera de inventar a la que me refiero. Al mundo en sí. Es verdad que muchos juegos de rol tienen un somero prólogo donde se explica la historia del mundo, universo o lo que sea que juguemos, con sus bichos, buenos, malos, armas, naves o lo que corresponda. Pero el problema es que son, en un noventa y nueve por ciento de los casos, topicazos. Y está bien así. Porque no pueden ser demasiado concretos a esas alturas, el juego de rol sería menos imaginativo, menos potente. Corresponde al máster añadir los huecos faltantes y dotar a su trasfondo de una personalidad única.

3. Los personajes jugadores son como fichas del parchís, si se muere el tuyo coges uno nuevo. Ni mucho menos. No sólo se trata de la creación de una nueva ficha (el papelito con estadísticas, recuerden) también se trata de que el jugador creó para ese personaje un pasado, una historia, un trasfondo, una personalidad bien definida. Que muera el personaje de un jugador, en general, es una pena, porque si era un buen personaje estaba bien dimensionado, resultaba creíble. Es parecido a la muerte de un buen personaje de un libro, en cuanto a que sentimos que en un aspecto de la historia debemos empezar de cero.

Muy bien, éstas son mis bases. En torno a ellas vamos a ver qué pueden aportar a un escritor en su proceso de creación.

1. Siempre ocurre lo que el máster quiere. Nos ponemos en la piel del escritor/jugador de rol. Para este primer punto somos el máster de la aventura. Ya hemos dicho que no somos todopoderosos, no decidimos todo lo que ocurre en cada momento. Vaya, vaya. Un escritor no está acostumbrado a eso. Un escritor controla todos los aspectos de su obra, la domina en todos sus aspectos. Pues eso no es posible ahora. Tenemos una serie de cosas a respetar, a saber: una suerte de reglas acerca del mundo en el que jugamos, para empezar. Supongamos que estamos jugando a ***Dungeons & Dragons***, uno de los más famosos juegos de rol de todos los tiempos, con ambientación tolkiniana. Entonces la magia tiene una serie de reglas bien estipuladas, una serie de reglas que no nos es permitido pervertir. El motivo de ello es que los demás jugadores deben tener también acceso a ellas, por ejemplo si quieren ser magos. De ese modo no nos es permitido hacer trampas, por decirlo de alguna manera. Muy bien, alguno puede pensar con toda la razón, vale, cambiemos antes de jugar las reglas de la magia, se las damos a los jugadores, asunto solucionado. Bueno, sí, pero el problema sigue siendo el mismo, que tenemos que respetar lo preexistente. Mala cosa, entonces. ¿Mala cosa? Yo diría que acabamos de dar, así de repente, con un pilar básico de la creación de la fantasía.

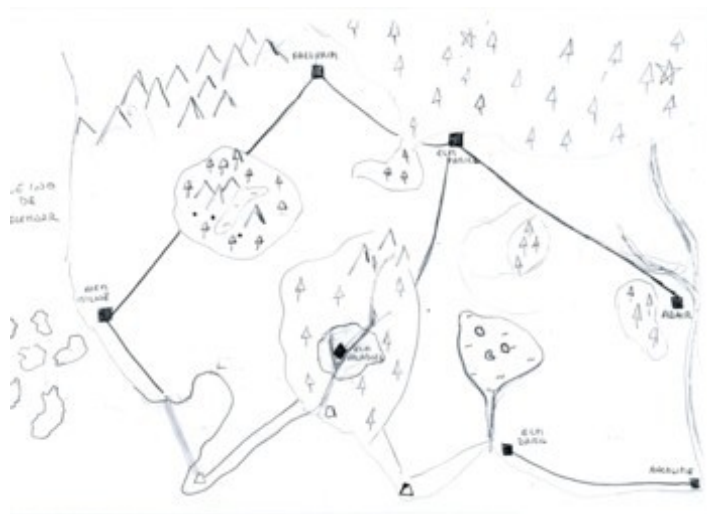
En su maravilloso ensayo ***How to Write Science Fiction and Fantasy***, galardonado con el premio Hugo, **Orson Scott Card** dice, refiriéndose a la fantasía:

«Lo cierto es que la buena fantasía limita la magia todo lo que es posible. De hecho la magia debe estar definida, al menos en la mente del autor, como un conjunto de leyes naturales que no pueden ser violadas durante el transcurso de la historia. Es decir, si al comienzo de la historia has estipulado que tu héroe sólo puede pedir tres deseos, será mejor que no salgas de repente con un cuarto para salvar su cuello justo al final. Eso es trampa, y tu lector hará bien lanzando tu libro contra la pared y evitando cualquier otra cosa que escribas en el futuro.»

En un juego de rol, cuando el escritor es el máster, los personajes jugadores se comportan de manera muy parecida a los lectores. Si les hacemos tocomocho de la manera que **Scott Card** menciona arriba, no tengáis

duda de que se van a enfadar del mismo modo. Peor aún, porque cuando el escritor decepciona al lector no está ahí para verlo, el máster sí. Soportar las críticas como máster es como si estuvieras sentado junto a todo lector que estuviera leyendo tu libro en ese momento y al acabar pudiera decirte todo lo que piensa de él. Eso es muy duro, para empezar porque es muy fácil que se incurra en una crítica apresurada (es una paranoia, me ha encantado) que además puede no reflejar el resultado real.

De modo que respetar las normas es un gran ejercicio para el escritor. Y por si alguien pensara que esto no tiene utilidad para la ciencia ficción, ya lo puede ir olvidando. Es aún más útil para la ciencia ficción. Porque la ciencia ficción no es que deba desarrollarse en torno a reglas básicas, es que, al menos la buena, lo hace siempre. Emplea el método científico a la perfección, que es lo mismo que se hace en un juego de rol cuando partimos de algo preexistente. Voy a poner un ejemplo de un amigo mío que fue máster hace ya varios años de un juego de rol. En concreto jugamos a **Matrix**, un mundo con un gran potencial (a pesar de los lamentables bodrios de secuelas que siguieron a la original). Para empezar, mi amigo siguió un precepto inicial: nos situamos antes de los acontecimientos de las películas. De ese modo se quitó de un plumazo todo el soberano lío ese de programas, creadores de llaves, arquitectos y demás paja sobrante. Luego se centró en un aspecto concreto de **Matrix**, en concreto la charla que el agente Smith da a Morfeo cuando le tiene secuestrado. En ella menciona que antes del Matrix definitivo se crearon otros que fracasaron.



En su aventura de rol, que se bautizó como **Código 4**, los jugadores (entre los que yo me encontraba) eran una tripulación de liberados, de manera parecida a los protagonistas de la primera película. Un buen día, en mitad de una incursión en masa a Matrix, descubren que una parte del código no es roja sino verde, una parte del código manifestada en Matrix con simbolismos antiguos: una casa en ruinas con ordenadores obsoletos, un parque de atracciones abandonado... no tardan en descubrir que esos lugares son la entrada a Código 4, una especie de cajón desastre donde se aisló y recluyó todo proyecto fallido de crear un mundo virtual, un mundo donde conviven las armas láser y los castillos encantados, un mundo que amenaza con expandirse y devorar Matrix. Aliados con un agente (un enemigo personal de mi personaje, de hecho), es su misión contener ese mundo y aislarlo otra vez del exterior. Una vez conseguido, las alianzas se deshacen y el agente trata de detenerlos, pero, no sin muchos problemas, consiguen regresar al mundo real, listos para contar en Sión lo sucedido.

Pegas a esta aventura: era muy lineal, muy rectilínea. No había muchas opciones a la elección. Y no pasa nada porque ocurra lo contrario, no se va a fastidiar una gran historia. Recuerden que el juego de rol es el germen de la historia, no la historia en sí. Si **Margaret Weis** y **Tracy Hickman** hubieran extrapolado su mundo de la **Dragonlance** tal y como lo desarrollaron en las partidas de rol que les inspiraron, entonces muchos de sus personajes hubieran tomado decisiones ridículas o hubieran muerto en situaciones absurdas, como caerse sobre un dragón en el momento en que se debía emplear el máximo sigilo.

2. El máster no tiene que inventar nada, todo está en un libro que cuesta unos treinta euros. Muy bien, entonces nos olvidamos de los aspectos técnicos de un juego de rol, que para eso se venden y hay gente muy voluntariosa que los comparte en la red, y nos centramos en lo creativo. Habíamos quedado en que la cosa va de añadir los huecos faltantes. Bueno, esta puede ser una de las partes más divertidas de ser máster de un juego de rol, y muchas veces es la que con más ilusión uno crea. Porque la aventura puede gustar o no, puede ser o no como uno espera, pero seguro que el mundo y el trasfondo va a quedar claro y se va a ver.

Voy a poner un ejemplo del que me siento particularmente muy orgulloso. Hace no mucho un grupo de cuatro amigos decidimos que, hartos de hacer siempre aventuras cortas e inconexas para ***Dungeons & Dragons***, nos reuniríamos durante un tiempo para sentar las bases de un enorme mundo común. No teníamos días ni fechas para hacerlo, simplemente cuando nos apetecía y estábamos de ganas nos poníamos a ello. Uno de nosotros tomaba nota de todas las ideas que se decían en un cuadernillo que siempre llevaba. Todos los temas a tratar, sin darnos cuenta, se acabaron llevando a cabo como un *brainstorming*. Todos proponían ideas, por raras que fuesen, y los demás trataban de continuarlas, de modificarlas (bueno, había alguien en el grupo que era menos proclive a aceptar ideas inicialmente tontas de otros como buenas, pero eso es otra historia). Este procedimiento no es que fuera bueno, es que daba, con mucha diferencia, las mejores ideas. Muchas veces por su simpleza, por su sencillez, por su carácter mitológico, el caso es que poco a poco la suma de ideas fue dando lugar a todo un mundo que se acabó llamando **La Grieta**. El resultado final ha sido tan rico en detalles que existen no una, toneladas de aventuras posibles en dicho mundo.

Mientras íbamos creando el mundo, y con vistas a este artículo, fui tomando nota de qué pasos dábamos. Aquí los transcribo:

a) primero decidimos la forma del mundo, que sería redonda, así como ciertos aspectos cosmológicos básicos: dos lunas, cielo estrellado, calendario similar al terrestre. Después de ello hicimos varios dibujos aleatorios de un posible planisferio hasta que uno nos hizo sentirnos satisfechos. Se me encargó dibujarlo con más detalle. Hablamos en términos vagos y generales de qué cosas nos gustaría que hubiera y no hubiera en nuestro mundo. Se decidió que existiría, o más bien existió, un mundo celestial que orbitaba sobre el nuestro, y también un mundo acuático. También, en el centro del mundo, existiría una enorme grieta, centro y origen de los demonios del mundo, motivadora de su nombre.

b) una vez el dibujo estuvo listo y todos le dimos el visto bueno hicimos múltiples fotocopias de él. Sobre una de ellas hicimos una división física consensuada, y otro compañero se encargó de detallar la climatología. La

geografía física empezó a motivar la política, y la climatología las rutas comerciales. La división física incluía detalles como pantanos, montañas, ríos, mares, océanos, golfos, acantilados, playas, estrechos, volcanes, bosques, desiertos y llanuras. La división política incluía clases de razas, ideologías de reinos y trasfondo bélico e histórico.

c) se empezaron a detallar los «reinos».

Los reinos más detallados serían los del continente central, por ser los más conocidos para los jugadores, además del origen de las aventuras. Los demás reinos serían esbozados para dar mayor libertad al máster que quisiera introducirlos. Esos reinos incluían, además de los medievales, ilustrados y otros estándares de la fantasía heroica, aéreos, inferno en la tierra, subterráneos, regiones misteriosas y desconocidas, ruinas y territorios piratas. La idea del mundo acuático quedó en

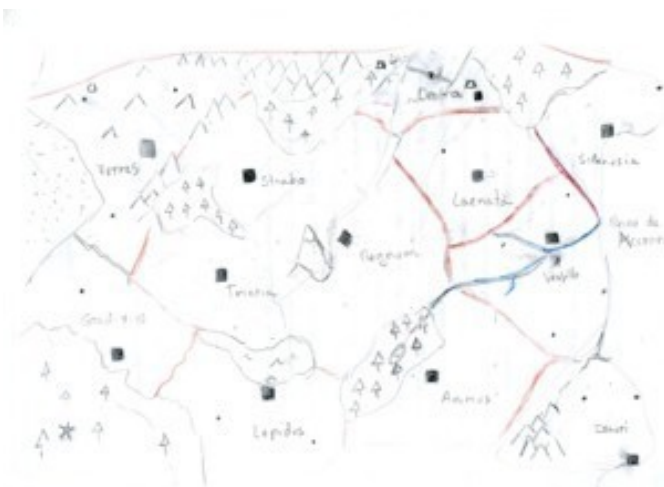


desuso y en lo que iba a ser su entrada, al noreste del mapa, se colocó una maraña de islas. Ciertas zonas del mapa que no aparecían completas quedaron sin mostrar, es decir, se las dio el estatus de «tierra inexplorada». Se acordó no detallar nada en torno a ellas, para dejar volar la imaginación llegado el caso.

d) lo siguiente fue establecer las bases en torno a la magia. Se acordó usar las reglas de magia ya existentes en el libro de **Dungeons & Dragons**, pero se inventó un origen de la magia, proveniente de la grieta central. Como resultado se empezaron a sugerir distintos tipos de leyendas, una era donde no existía aún la magia y una raza casi extinta dominaba nuestro mundo, eliminada por el mismo cataclismo que trajo la magia a él. Se acordó que en nuestro mundo existirían dos grandes focos del mal. El primero provenía de la propia grieta central. Ése sería el mal puro, irracional, monstruoso, que no atiende a razones. El segundo vendría del sur del mapa, y estaría representado por el último superviviente de la raza extinta, lleno de desprecio hacia las razas

inferiores y con ansias de conquista. La idea era crear un Sauron, con todas las limitaciones e imitaciones que eso conllevará.

e) se detallan las ciudades importantes de cada reino del continente principal, con mapas individuales y una descripción de cada ciudad de no menos de un párrafo, mucho más en bastantes casos. Al mismo tiempo se perfila la personalidad de cada reino y sus interacciones. Los otros reinos son sólo esbozados, como ya se mencionaba en c). Se detallan también ruinas arqueológicas, lugares abandonados y misteriosos. La idea era hacer una especie de «siete maravillas de nuestro mundo antiguo». Aquí entraron entre otras cosas, una torre que lleva a las ruinas del reino celestial, un coliseo donde se escondía el hijo de un rey, una gran biblioteca del saber mágico, una fuente llena de la sangre de un dios que fue corrompida al beber un vampiro de ella, un coloso de metal que separa un río clavando una enorme espada en mitad de su cauce y un enorme reloj de arena roto que, según los magos del desierto, medía el tiempo que le quedaba al mundo antes de la batalla final.



f) se habla de los avances tecnológicos, más importantes según la zona y región del mundo. Algunos de ellos son zeppelines, ciudades rotatorias construidas por los gnomos para dejar atrás a los kender (especie infantil y ladrona por instinto) y trenes. Se crea un

material escaso y proveniente del reino celestial, similar en importancia al oricalco de la Atlántida, con el que se forjaron unas pocas armas.

g) se ultiman los detalles finales. Entre ellos está añadir el tópico clásico de la creación de un monstruo casi imposible de matar y que no responde ante nadie, la creación del gran malvado, sus lugartenientes y su ejército (el cual, por contar algún detalle concreto, posee un tercer ojo con el que puede ver el alma de todos los seres racionales) y ciertas historias de folklore sobre héroes de la antigüedad. Es muy interesante reseñar que aquí se decidió que varios escribiríamos sobre la misma historia sin comunicarnos entre nosotros: de ese

modo, al crearse varias versiones que no coincidían en todos sus aspectos, se consiguió la impresión de hablar de mitos.

Uno de los detalles que más gratamente me sorprendió al crear este mundo fue el extraño proceso de creación de nombres que usamos. En él, uno de los cuatro empezaba con una letra, el de su derecha continuaba con otra, y así hasta que se decidía parar. Se retocaba el resultado entre los cuatro y se llegaba al nombre definitivo. Algunos nombres que se obtuvieron con este proceso fueron Morrken o Aesoran. Antes de usar este método tratamos de hacerlo con sílabas, pero no daba resultado porque una sílaba daba demasiado poder individual, pues por ejemplo introducir una sílaba como ar otorga cierto toque élfico al nombre, pero si se trata de usar la a para hacer lo mismo el siguiente puede acabar con el intento sin más que añadir una k, y a su vez quedar suavizado el intento de acercarlo al idioma orco con una l.

Bueno, esto en cuanto a crear un mundo. Pero esto no es sólo el único potencial explotable cuando un máster inventa. Están también los personajes no jugadores. Siguiendo el paralelismo entre lectores y jugadores de rol, si el máster no trabaja bien los personajes, los jugadores serán implacables. Se reirán de ellos, se burlarán si el nombre da pie a chistes. Los jugadores son unos críticos feroces. Describir bien a un personaje es muy importante, y también sus actos. No tanto sus palabras o su tono de voz, porque esas cosas no están tan al alcance de un máster (no siempre se puede hacer que un gran maestro diga la frase perfecta, por ejemplo).

Crear personajes no jugadores para un juego de rol es una manera buenísima de practicar la creación de personajes de todo tipo, tanto importantes y dimensionados como estereotipados. Para empezar, los jugadores pueden preguntarles cualquier cosa, y eso quiere decir que tenemos que conocerlos muy bien. Además, la improvisación aquí es crucial, porque en el momento en que se desvíen un poquito de la ruta planeada (y eso ocurrirá seguro), va a haber que añadir personajes nuevos, aunque sea un villano súper fuerte y súper ágil que posee una mente animal y se acaba convirtiendo en la mascota de un superhéroe, un piloto loco con una camisa ridícula que cree poseer poderes místicos, un mastodonte que lleva a sus espaldas un viejo cuya mente es más joven a medida que su cuerpo es más viejo o una rata con la

capacidad de hablar a los magos. La improvisación aquí es un arma no sólo útil, sino en muchas ocasiones divertida, y un vistazo a posteriori a lo jugado suele otorgar buenas ideas.

Hace varios años fui máster para un juego de rol inspirado en los superhéroes de **Marvel**. Mi primera decisión fue que me centraría en un trasfondo mutante, como el de los **X-men**, y que todo se desarrollaría en España sin que apareciera ningún personaje famoso. Entre la gigantesca plantilla de personajes que tuve que crear analizando los comics de **Marvel** (que incluían un mutante malvado a lo **Magneto**, varias organizaciones clandestinas, una sección racista del gobierno, cazarrecompensas, grupos de héroes a lo **Vengadores**, movimientos políticos pro y antimutantes, héroes y villanos extradimensionales y una nación enteramente mutante) estaba uno que recuerdo con especial cariño y que se llamaba **Alma Espejo**. **Alma Espejo** era un joven mutante capaz de controlar la luz que sobrevivió al intento por parte del gobierno de convertirlo en un vegetal (la mencionada sección racista) y como consecuencia sus poderes se descontrolaron hasta el punto de no poder dejar de irradiar luz propia en ningún momento. Se convirtió en líder de un grupo que comenzó con ideas terroristas, pero se arrepintió de sus actos y acabó tratando de recurrir al diálogo. Este personaje me inspiró la creación de otro llamado **Goblin Master**, personaje que usaba un aparato capaz de captar y registrar todos sus pensamientos, incluso los inconscientes. Decidí llamar a ese aparato, homenajeando a dicho personaje, el **Espejo de Almas**. Así de hecho se llama el relato, y así de hecho fue publicado aquí mismo, en **NGC 3660**.

3. Los personajes jugadores son como fichas del parchís, si se muere el tuyo coges uno nuevo. Y acabo mostrando la inspiración desde el otro lado, el del jugador. Aquí la creación de mundos y trasfondos no tiene ningún sentido, pero sin embargo la creación de un personaje adquiere una importancia crucial. Detallar la personalidad del personaje es tan importante para el jugador como para el máster, tanto como para que el máster sepa cómo son los jugadores (y así pueda diseñar una aventura adecuada para ellos; no sería buena idea en el **Señor de los Anillos** meter a un grupo de guerreros

ruidosos a robar en la casa de un gran señor elfo) como para que el jugador pueda comprender a su personaje y actuar según las consecuencias.

Crear a un personaje para manejarlo tiene sus límites, claro. No es conveniente que sea malo, porque como todo el mundo sabe, un malo entre muchos buenos no tiene un buen porvenir asegurado, y un grupo entero de malos es un completo caos debido a que no harán más que traicionarse entre ellos. Por otro lado, un equilibrio entre buenos y malos provoca una gran brecha en el grupo a la hora de tomar decisiones conjuntas, lo cual acaba generando un dolor de cabeza al pobre máster, que les acaba separando cada dos por tres, lo cual no contribuye demasiado a la diversión general.

Ese es el inconveniente. La ventaja, que cuando se crea un personaje jugador se suele hacer una cosa que no se hace con los no jugadores, lo que se suele llamar crear su pasado. Esto consiste en escribir una suerte de relato corto en el cual, en el tono que a uno más le guste, expone al máster cómo es su personaje, qué cosas le pasaron, qué le trauma, qué marcó su vida, qué otros personajes conoce, quiénes son sus enemigos si tiene, etcétera. Esto facilita la vida al máster y además le ayuda a introducir elementos interesantes en la aventura, como por ejemplo hacer que el personaje se reencuentre con su gran enemigo en mitad del juego, lo que siempre añade un toque curioso al asunto.

¿Qué es lo interesante de esto? Pues que el pasado de un personaje, aunque es un relato corto, no es un relato corto cualquiera. Este relato corto debe tener un visto bueno, y es el del máster. Si el máster dice no, mala suerte, adiós. El tira y afloja entre máster y jugador es muy parecido al de editor y escritor, en tanto que uno puede vetar al otro.

Por otro lado, es muy gratificante al ser máster que los jugadores envíen su pasado y veas que los personajes merecen la pena, pues entonces bulles de ganas de introducirles en tu mundo, de darles situaciones a resolver, y sobre todo deseas que triunfen, que no mueran y sigan jugando. Es una confluencia de ideas muy sana, muy similar a escribir en conjunto. Lo que uno crea en rasgos básicos el otro lo amplía, lo enriquece. Lo macro, que es lo que crea el máster, se completa con lo micro, que es lo que crea el jugador. El mejor y más maravilloso trasfondo del mundo no es nada sin grandes

personajes que lo habiten. Y ese papel corresponde a los jugadores, no a otros personajes creados por el máster. La unión de mentes crea la diversidad, y el libre intercambio de ideas enriquece el conjunto común. Y cuando el conjunto común es rico, las ganas de adaptarlo para escribirlo surgen por sí solas.

Para acabar ya, sólo una curiosa anécdota. Hace un año y pico decidimos que en nuestras partidas, por hacer una gracia, instauraríamos premios destinados a valorar las cosas que más nos gustaran en alguna aventura de rol jugada a lo largo del año. En concreto hicimos categorías para el mejor máster, el mejor personaje jugador, el mejor personaje no jugador y la mejor aventura. Había dotaciones, por supuesto, aunque modestas. Bueno, pues lo curioso es que desde entonces la calidad general de las partidas mejoró mucho, y es que supongo que cuando se valora el esfuerzo que alguien emplea a la hora de hacer algo, también se le está dando alas para que siga creciendo, tanto desde un punto de vista creativo como en lo referente a su propia satisfacción personal.

Espero que haya animado a los escritores que son jugadores de rol a que vean algo nuevo en sus partidas, si no lo habían visto ya, y haya ayudado a mejorar la maltrecha imagen de un pasatiempo que en muchas ocasiones ha sido demonizado desde el desconocimiento cuando en realidad es, no sólo una manera muy económica y entretenida de pasar el tiempo con los amigos, sino también una maravillosa manera de ejercitar y desarrollar la siempre olvidada imaginación. Chao y hasta otra.