

Los Juegos de Rol

Por [Morpheus](#)



Este artículo se encuentra bajo una [licencia Creative Commons](#) del tipo By-Nc-Sa. Eres libre de copiar, distribuir y modificar los contenidos de éste siempre y cuando no sea para un uso comercial, se mantenga bajo una licencia Sa y se cite al autor.

Contenido

- [¿Qué es un juego de rol?](#)
- [¿Cómo se juega?](#)
- [¿Qué se necesita para jugar?](#)
- [Juegos de rol? Esos que hacen que te vuelvas loco y asesines a tus familiares \(con una katana\)?!](#)
- [¿Qué aporta el rol?](#)
- [Los Siete Mitos](#)
- [Mi opinión](#)
- [Conclusión](#)
- [Glosario](#)
- [Bibliografía](#)

[¿Qué es un juego de rol?](#)

Un juego de rol es un tipo de juego en el cual los participantes o jugadores deben interpretar a un personaje (PJ) que ellos (sin contar las escasas excepciones) han creado. Este personaje tendrá un carácter y una personalidad propia, que quizá no coincida con la personalidad del jugador: he ahí el reto, superar una misión, o una búsqueda, que nuestro director de juego (máster) nos plantee a la par que interpretamos a nuestro personaje.

Pablo Giménez, maestro de primaria, lo explica en su [artículo](#) así:

"Los Juegos de Rol son una actividad lúdica en la que los jugadores interpretan un papel en una historia cuyo final desconocen. En un Juego de Rol, los jugadores asumen el papel (de ahí la palabra rol) de unos personajes que se ven enfrentados a una serie de aventuras, ideadas por otro jugador (a quien se denomina comúnmente Director de Juego). El Director de Juego crea la base de una historia y los jugadores la van moldeando y retocando a partir de las acciones que realizan sus personajes a lo largo de la trama. El objetivo del

juego es llegar hasta el final del relato, desentrañando el misterio, liberando a la doncella cautiva, desenmascarando al traidor...

Resumiendo, los Juegos de Rol nos permiten cumplir ese sueño que todos hemos tenido alguna vez al asistir a alguna proyección de cine y hemos pensado: "Si yo fuera el protagonista no haría eso. Lo que yo haría es...". Pues bien, de eso se trata un Juego de Rol, que asumas un papel (como el actor en la película). Pero al contrario que su guión, el tuyo no es rígido. Tus acciones, tus palabras, tu actuación, pueden cambiar el devenir del relato. En el juego se introduce un sistema basado en tiradas de dados para dar un cierto grado de aleatoriedad a las posibilidades de éxito en las acciones."

Este [artículo](#), en cambio, los define así:

"El juego de rol o Role Playing Game consiste, tal como dice su nombre, en desempeñar un determinado rol o personalidad concreta. Cuando una persona "hace el rol de X" significa que está realizando un papel que normalmente no lo hace.

Los juegos de rol son como los juegos de indios y vaqueros o de policías y ladrones, sólo que un poco más sofisticados y gobernados por ciertas reglas sencillas. Son muy parecidos al teatro improvisado y se pueden asemejar a una "narración colectiva"."

Sin embargo, para mí, una de las mejores definiciones de rol que he leído hasta ahora, es ésta, escrita por [Ricard Ibáñez](#) para el juego de rol [Aquelarre](#):

"¿Ninguna vez, amigo lector, viendo una película, leyendo una novela, o escuchando un relato contado por otro, has pensado que lo que el protagonista hacía era estúpido, y que en su lugar harías algo muy diferente?"

Vamos a imaginar por un momento una escena: Un narrador está contando un relato (quizá explicando una película) a un grupo de niños. Estos siguen la narración con interés, participando en ella, haciendo preguntas, protestando a ratos por el desarrollo de la acción y diciendo lo que ellos harían si fueran los protagonistas de la historia, y tuvieran que enfrentarse a esas situaciones. Los niños están imaginando que viven ese relato, y dicen lo que harían si interpretaran el rol (papel del actor) del protagonista. Estos tres puntos (diálogo, imaginación e INTERPRETACIÓN) son la base del juego de rol.

La imagen de una partida de rol no es muy diferente a la escena del narrador y los niños: en el juego de rol un Director de Juego imagina una situación, una aventura, elaborando un guión. Un grupo de jugadores le escuchan mientras narra el planteamiento inicial. Dichos jugadores, sin embargo, toman parte activa en la narración: cada uno de ellos interpreta el rol, el papel de uno de los protagonistas de esa historia. Una narración que es de algún modo como la vida: el Director de Juego expone la situación, los jugadores la imaginan y reflexionan sobre el mejor modo de resolverla. Del mismo modo que, para atravesar la calle, podemos decidir entre las opciones de sortear los coches o esperar a que el semáforo cambie a verde. La decisión final depende siempre del jugador."

¿Cómo se juega?

Uno de los "jugadores" (DJ o máster) idea una historia o trama y la expone a los demás jugadores, que la imaginan. Los jugadores, mediante las habilidades de sus personajes (PJ), decidirán si quieren investigar y/o resolver esa trama, y si es que sí, hacerlo, obteniendo experiencia y recompensas que les servirán para poder mejorar su equipo y sus habilidades.

¿Qué se necesita para jugar?

- Papel
- Goma
- Lápiz
- Manual de reglas del juego
- Director de Juego o "Máster"
- Jugadores, preferiblemente entre 2 y 10
- Lugar donde jugar (Mesa)
- Dados ~~...muchos dados~~
- **Imaginación**

Los dados son dados diferentes al clásico dado de 6 caras. Algunos creerán que no había más dados que éste, pero no es así, y para jugar a rol son necesarios esos dados "diferentes", que son de [4, 6, 8, 10, 12 y 20 caras](#). Todo y que hay más tipos diferentes, éstos son los más utilizados. Es recomendable tener 2 o 3 de cada. [Haz clic aquí para ver más dados](#) (la "bola" es un dado de 100 caras).

Juegos de rol? Esos que hacen que te vuelvas loco y asesines a tus familiares (con una katana)?!

Seguro que más de alguna vez habremos escuchado esta frase. Esta frase es la que es dicha por aquella persona que (con todos los respetos) se encuentra en la ignorancia. La culpa no es suya, ya que esta persona no ha oído hablar nunca sobre ellos, y lo poco que ha escuchado ha sido por parte de la televisión, siendo nombrada ocasionalmente como una *causa* de un asesinato cuando en realidad esto no tiene nada que ver con ello. Es como si por el hecho de que a los *hooligans* les gustara el fútbol, ello significara la causa de su vandalismo, cuando cualquier persona podrá darse cuenta de que este tipo de personas tienen un carácter muy violento, algo que no tiene nada que ver con el fútbol.

Os citaré un [artículo del Ministerio de Ciencia y Educación](#):

"Pero a pesar de las "luces", existen algunas "sombras", ya que algunas fuentes de información afirman que practicar esta clase de juegos conduce a la locura, y que a la larga inducen a practicar la violencia y el asesinato. En cierto modo, no es fácil obtener información sobre el tema, y los medios de comunicación han relacionado los Juegos de Rol con temas de lo más escabroso. Esto ha hecho que las personas que no han tenido nunca ningún contacto con un juego de rol se formen ideas del todo distorsionadas. Ante este hecho debemos preguntarnos: ¿Cómo es posible que los actores, que también interpretan, no se vuelvan locos y agresivos? o ¿acaso todos los aficionados a este tipo de aventuras (cine, televisión, literatura...) se volverán asesinos?..."

Estas preguntas nos pueden hacer reflexionar sobre las ventajas e inconvenientes de estos juegos.

Lo cierto es que jugar a estos juegos no tiene por qué ser más peligroso que jugar al parchís o al Monopoly. Ahora bien, si quienes juegan son asesinos, racistas, psicópatas... entonces da igual el juego al que jueguen, porque encontrarán una excusa perfecta para salir y matar. Esto es lo que ocurrió en el caso del crimen de Madrid de 1994, en el que dos jóvenes asesinos mataron a un empleado de la limpieza. En este caso, jugaban a un juego inventado por ellos llamado "Razas", un juego dado a la luz por una mente enferma; algo muy distinto de los juegos de rol que podemos encontrar en las librerías, juegos basados en obras literarias en su mayoría, que gozan del reconocimiento de todos y que salieron de escritores geniales y no de una mente enferma."

Tan sólo huelga añadir que no sólo no es peligroso, sino que además tiene muy buenas aportaciones en el campo psicológico y/o social.

¿Qué aporta el rol?

Antes de exponer nada, decir que me voy a guiar por estas [aportaciones](#).

Una de las cosas que ensalza los juegos de rol es el hecho de leer: el jugador, en su afán *rolero* por mejorar su personaje y hacerlo más fuerte, hábil e ingenioso, es capaz de devorar libros, o en su defecto, extensos capítulos del manual de juego que estén relacionados con esos aspectos.

Te hace pensar, memorizar y relacionar pequeños detalles que quizá tengan que ver con la trama. Además, también te hace reflexionar sobre las consecuencias del plan que has ideado y de las posibilidades de error.

Según leo, mejora el cálculo mental, ya que hay que tener en cuenta las posibilidades de éxito o error en un tirada de dados, algo que te hace calcular muchas opciones, modificadores, etc.

Se emplea mucho la exposición, sobre todo a la hora de interpretar al personaje para que el alcalde del lugar te permita realizar una partida de caza o una visita al último preso que les llegó (el cual probablemente sea uno de tus amigos :D). Esto es algo que sin duda ayuda a la hora de hacer una exposición en público, ya que el tono, la forma y las palabras, todo utilizado correctamente, puede hacer que superes la misión (o búsqueda) o no.

Los Siete Mitos

He encontrado en varias páginas referencias a estos mitos. Yo algunos los conocía, en cambio otros, no los había escuchado nunca, o al menos explícitamente así.

Los siete mitos son:

- **El jugador y el personaje son la misma persona:** No, el personaje es un personaje, como bien lo indica el nombre, el jugador es el "actor" del personaje,

pero no él.

Este mito nunca lo había escuchado de esta manera, sin embargo, sí que había escuchado cosas como que si tu máster o DJ decía que mataras a una vieja, **tú**, y no tu personaje, lo hacías, pero esto me suena más al estilo *rolero asesino con katana*, así que se podría decir que este "estilo" de afirmación no encaja con este mito.

- **Los juegos de rol enseñan a los jugadores cómo lanzar hechizos:** No, si esto fuera posible, el mundo, tal y como lo conocemos hoy en día, no existiría. Yo, rolero de profesión afición, lo puedo asegurar XD

Sinceramente, respecto a este mito, envío a todo aquel que piense que eso es verdad al psicoanalista

- **En el juego de rol hay ganadores y perdedores:** En un juego de rol no se puede decir que haya ganadores o perdedores. En los juegos de rol, los jugadores no compiten: colaboran y se ayudan entre sí. Si esto no fuera así, ninguna partida duraría más de 30 minutos, ya que para resolver las tramas a veces se necesita el ingenio, otras la fuerza, y otras un hechizo. Que eso lo reúna un solo personaje es realmente imposible, además de que no sería divertido.
- **Los juegos de rol ensalzan la violencia:** No más que cualquier deporte. En los juegos de rol, la violencia, como en la vida real, no es más que una vía, como lo es la diplomacia, la seducción, etc. (**Nota:** TODO es imaginado, o mejor dicho, todo lo que quieras imaginar)
- **Los juegos de rol inducen a comportamientos obsesivos:** Como todo, cualquier cosa tiene la importancia que tú le quieras dar. Es un hobby, al igual que los coches, las motocicletas o el deporte. En todos ellos, tú eliges tu grado de implicación.
- **Los juegos de rol convierten a la gente en criminales:** Yo ya lo he explicado antes. Cito el [artículo](#) del ministerio: *“Esta es una idea absurda porque en los crímenes cometidos “por los juegos” existen muchos factores psicológicos de fondo.”*
- **Los juegos de rol inducen al suicidio:** Antes de dar mi explicación me gustaría saber de donde habrán sacado esta idea. Y es más, de qué manera podría inducirte al suicidio el hecho de interpretar un papel? Por qué no se suicidan los actores, pues?

“El Centro para el Control de Enfermedades, el departamento de Suicidología y la Universidad Albert Einstein tienen otra opinión al respecto. Tras una investigación exhaustiva de los juegos de rol estas tres instituciones no han encontrado conexión entre los juegos y el suicidio. De hecho, y de acuerdo con sus propias cifras, la tasa de suicidio entre las personas que juegan a juegos de rol es mucho menor que la media de otros grupos.”

Mi opinión

Para mí, los juegos de rol, son un gran entretenimiento. Reír, hablar, imaginar con los amigos es algo que me encanta. Paso unas muy buenas horas junto a los demás jugadores mientras juego a rol: ya que a veces se dan situaciones absurdas, de las cuales te ríes; otras se plantean situaciones peliagudas, que te hacen estar tenso y sufrir mientras ves que los dados caen en la mesa y van rodando hasta detenerse; te hacen reflexionar, etc.

Tienen una ventaja abrumadora respecto a los videojuegos: y es que los videojuegos jamás podrán tener en cuenta todas las posibilidades que se le pueda ocurrir a un jugador, ya que todas las situaciones y posibles acciones se encuentran guardadas en un paquete de información, inalterable, que no es capaz de pensar por sí mismo ni de improvisar. Sería, para los que han jugado al popular videojuego de *Los Sims*, una simulación de la vida "real", en la cual, la única limitación es una: tu imaginación.

Conclusión

"No se avergüencen. Es humano tener miedo de lo que uno desconoce. Y lo que uno teme, lo ataca, lo desautoriza, procura apartarlo de sí y de sus seres queridos. No se preocupen. Los jugadores de rol lo entendemos.

Entendemos que en una sociedad básicamente audiovisual como la nuestra se mire con extrañeza un entretenimiento basado en la imaginación. En el que el jugador, en lugar de adoptar un papel meramente pasivo, como sucede frente al televisor, adopte un papel totalmente activo, creando la narración a medida que la juega.

Entendemos también que en esta sociedad suya y mía, caro lector que nunca jugará a rol, que tiende hacia el individualismo y la soledad, y cuyo futuro parece ser la relación por internet, haya locos que aún gusten de realizar una actividad colectiva, reuniéndose en grupos de media docena de amigos, tomando un refresco antes de empezar, jugando unas horas alrededor de una mesa y yéndose después al cine o a cenar.

Entendemos que miren con desconfianza, ustedes que han vivido toda la vida arropados por normas y reglas preestablecidas, un juego cuyo único límite es la imaginación de los que juegan.

Entendemos, por último, que en un mundo como es éste de principios de siglo, dominado por las nuevas tecnologías, se mire con extrañeza a unos locos que en lugar de jugar delante de un ordenador prefieren volver a la tradición oral, a la narración y al diálogo, como antes de los tiempos del televisor.

Lo entendemos. No se preocupen. Pero... ¿No les gustaría criticarnos con conocimiento de causa? Entonces ¿Por qué no leen el manual, juegan una partida, y luego opinan? Y no se preocupen si no les gusta. A diferencia de ustedes, nosotros entendemos que no a todo el mundo le tiene que gustar las mismas cosas."

[Ricard Ibáñez](#)

Glosario

- **D4, D6, D8, etc:** Forma abreviada de expresar el tipo de dados. También se puede decir cuantos dados se han de tirar con expresiones de este tipo: 2D10, que se leería "2 dados de 10 (caras)". (**Nota:** Para tirar un D100 no es necesario comprar un dado de cien caras, sino que se tiran 2 dados de 10, uno para las decenas, y

- otro para las unidades.)
- **Director de Juego (DJ):** Jugador que idea y arbitra una partida.
 - **Manual de juego o manual de reglas:** Manual (o manuales) dónde se encuentran las reglas del juego (armas, magia, equipo, etc)
 - **Máster:** Forma más o menos común e informal de llamar al Director de Juego. Proviene del nombre que recibe el Director de Juego en [Dungeons&Dragons](#): DM o *Dungeon's Master*
 - **Personaje Jugador (PJ):** Personaje controlado por un jugador
 - **Personaje No Jugador (PNJ):** Personaje que no es controlado por ningún jugador y que, por lo tanto, es controlado por el DJ
 - **Puntos de Aprendizaje (P.Ap.):** En algunos juegos de rol, no se sube de nivel, sino que se reciben directamente puntos que pueden ser "gastados" en mejorar las habilidades. Estos punto son los Puntos de Aprendizaje
 - **Puntos de Experiencia (Exp o PX):** Puntos que se dan en función de cómo ha ido la partida, si se ha hecho una buena actuación, si se han conseguido los objetivos, etc. Cuando se reúnen cierta cantidad de puntos, el PJ sube de nivel, mejorando las habilidades, adquiriendo otras y haciéndose más fuerte.

Bibliografía

- *Aquelarre*, segunda edición a color. Ediciones Caja de Pandora. ISBN 84-95649-02-0 ([Web de Aquelarre](#))
- [Wikipedia: Juegos de Rol](#)
- [Web par la Defensa de los juegos de Rol](#)
- ["Los juegos de rol: hacia una propuesta pedagógica"](#)
- ["Los 7 Mitos sobre los Juegos de Rol"](#)
- [La Web del Estudiante del Ministerio de Ciencia y Educación](#)
- [Histo-Rol](#)