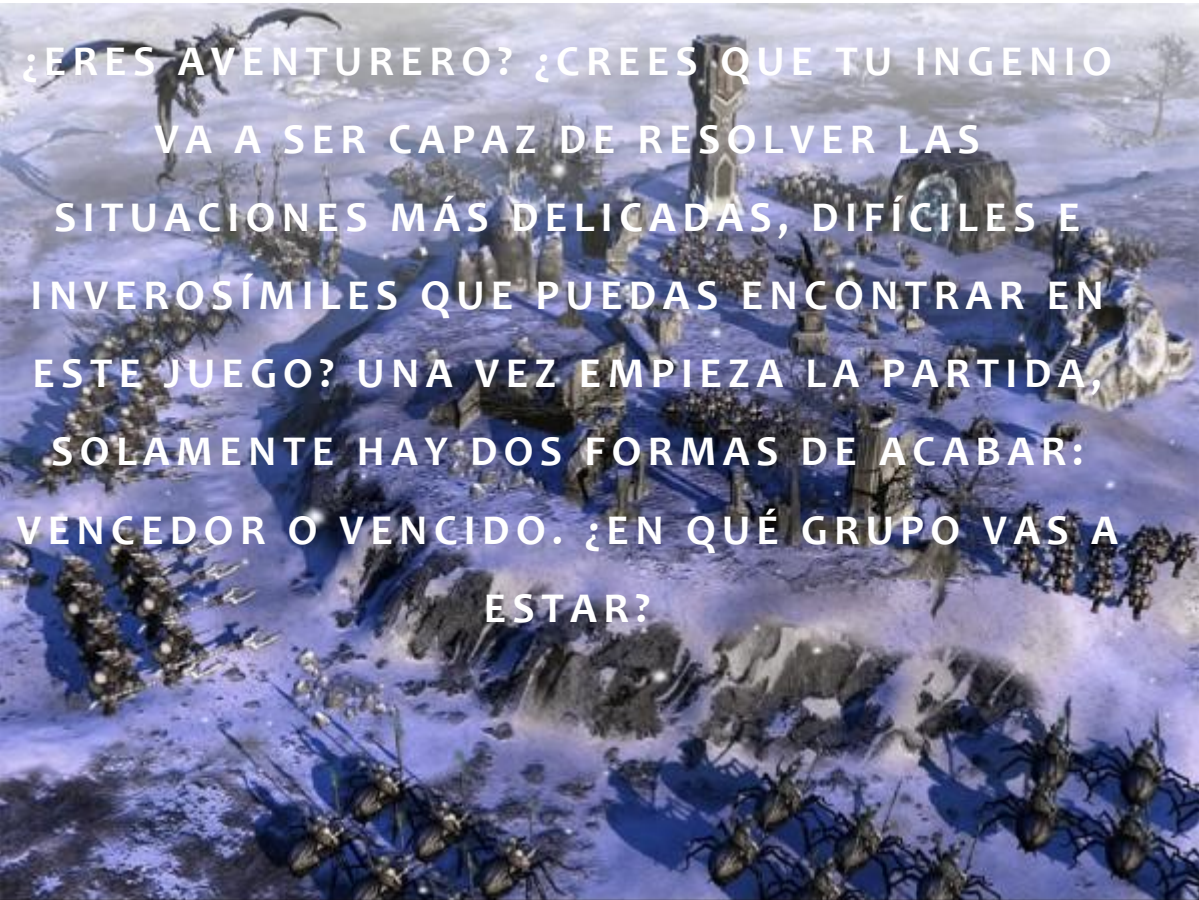


EL JUEGO DE ROL



AUTOR: Pitu Chamorro (<http://elroldecaste.blogspot.com/>)

¿Qué es un juego de rol?

Muchos de vosotros os preguntaréis qué es esto del juego de rol. No es más que un juego de mesa donde unos jugadores ganan o pierden y, sobre todo, se lo pasan bien, pero... ¿cuál es la diferencia con un monopoly, un parchís, unas cartas o un ajedrez? Todos necesitan de una buena estrategia para ganar, aunque en el juego de rol deberá ser una **estrategia de grupo**, ya que un jugador solo difícilmente podrá cumplir los objetivos marcados.

Quien crea el juego de rol es el jugador Máster, y jugará contra todos los otros jugadores, que deben ser como mínimo dos (el máximo dependerá del número de personajes posibles que el Máster haya creado). Cada grupo de alumnos será en su juego de rol el jugador Máster.

El Máster debe crear un mundo imaginario (a veces utiliza el real), cosa nada fácil, ya que dicho mundo ficticio debe ser muy detallado. Deberá elaborar un mapa muy concreto con toda la geografía física, con sus montañas, ríos, puentes, caminos, ciudades, castillos, cuevas, y todo lo

que se le pueda ocurrir. Después de crear este mundo, debe inventarse una historia y unos objetivos a cumplir.

Pongamos un ejemplo: *El Señor de los anillos*, posiblemente el mundo y la historia fantástica más conocidos de los juegos de rol, tiene claramente su mundo particular, y su objetivo final es conseguir llevar un anillo maléfico hasta un río de lava, el único lugar donde puede ser destruido. El objetivo de nuestro juego de rol será otro, pero los jugadores tendrán que vivir muchas aventuras para conseguirlo.

Aquí viene nuestra mayor faena del trimestre. Evidentemente, durante una partida (que puede durar de una hora a varias semanas) el Máster no puede improvisar nada, todo debe estar preparado. En cada punto del mapa tiene que haber una aventura, una lucha, una pista, o alguna cosa que nos acerque o nos aleje más al objetivo. A veces puede ser una taberna donde comer, una iglesia donde encontrar una llave que abrirá una cueva de tesoros, o un bosque donde luchar contra un trol para defender la vida de los personajes. Eso sí, siempre hay que dejar pistas para continuar. Todo esto que explico, el jugador Máster lo debe tener detallado en su dossier, bien redactado, con la descripción de todo personaje ajeno a los que juegan, o de cualquier sitio donde los jugadores normales decidan ir. También debe tener detallados los personajes que elijan los jugadores, todas sus características físicas, valentía, vidas, fuerza, velocidad, armas o poderes, inteligencia, etc., en grados dentro de una escala que decidiremos.

Creador del juego: Máster	
¿Qué debe hacer el Máster?	RELACIONADO CON...
✓ Crear un mundo imaginario	DESCRIPCIÓN
✓ Elaborar un mapa de ese mundo ficticio	CREATIVIDAD ARTÍSTICA Y COMPETENCIA DIGITAL Y MATEMÁTICA
✓ Inventarse una historia	NARRACIÓN
✓ Elaborar unas normas de juego: puntuación, cómo moverse por el mapa, penalizaciones, pruebas...	INSTRUCCIONES
✓ Determinar los objetivos que deben cumplirse	TAREA COMO RETO. PROCESO DE PLANIFICACIÓN
¿Qué necesita para ello?	PLANIFICARSE
<ul style="list-style-type: none"> ✓ Pensar y decidir qué habrá en cada punto del mapa: <i>una aventura, una lucha, una taberna, una llave, un bosque...</i> ✓ Dejar pistas para continuar ✓ Anotarlo todo en su dossier: espacio, personajes... 	

Si los jugadores se organizan bien, piensan y tienen suerte con los dados, pueden cumplir los objetivos y ganar el juego. Puede ser que los dados no acompañen, o que el camino seguido no

nos haya llevado a ninguna parte y los personajes acaben fatal: perderemos el juego (habrá ganado el jugador Máster, que es quien lleva todos los villanos y ha organizado el juego).

Jugar es muy fácil y divertido, lo difícil es **montar un juego con su dossier y fichas de personajes correspondientes (PRODUCTO FINAL)**, aunque si se hace con ganas, muchos disfrutaban más inventándolo que jugando con él. Espero que os lo trabajéis y que lo paséis bien haciéndolo. Os iré colgando los pasos uno a uno y pondré ejemplos que creo que os servirán muy bien de guía. ;;;Suerte!!!!

El azar en los juegos de rol



Como la mayoría de juegos de mesa, el factor suerte es imprescindible para poder cumplir nuestro objetivo. Es verdad que nuestra visión de juego nos ayudará a avanzar por el camino correcto, pero en cada aventura dejaremos nuestro destino al azar. Cada vez que nos movemos por el mapa del mundo ficticio que el Máster ha creado, lo haremos tirando los dados. Cada personaje tendrá una velocidad diferente dependiendo de su habilidad, el peso de las armas que lleve, etc. (vendrá indicado en la ficha del personaje), y avanzará más o menos según los dados (las normas que vosotros crearéis dictarán en qué medida puede avanzar).

Aparte de moverse, cada jugador también tendrá que enfrentarse en algunos momentos a las trampas que el Máster habrá preparado, o a villanos (personajes malos) mediante una lucha armada. Los dados son los que dirán si nuestro ataque es bueno o no: si nuestro oponente supera nuestro ataque con los dados, habrá podido defenderse, y será su turno para atacarnos. ¿¿Nos podremos defender??

Todo esto lo explicaré en el apartado de **La creación de fichas de personajes**, ya que cada uno de ellos tendrá una escala diferente de fuerza o energía, y deberá sacar un número más alto o más bajo con los dados.

Por último, como podéis ver en la foto, hay una gran variedad de dados para jugar al rol. Esto nos permite marcar **normas muy variadas en cada personaje**, pero cada explicación en su momento.

Paso 1: Redactar el objetivo final y el título.

El primer paso será pensar el objetivo final, aquello que los jugadores deberán conseguir para ganar el juego. Si pensamos en *El señor de los anillos* (voy a ser recurrente con este libro, ya que todos conocéis la película), el objetivo final que tiene Frodo es conseguir tirar un anillo maléfico al fondo de un río de lava. Si tuviéramos este objetivo, ¿cómo lo redactaríamos? Hay que saber situar a los jugadores y hacerlos entrar en el juego. J.R.R.Tolkien empieza con unos versos intrigantes:

Tres anillos para los Reyes Elfos bajo el cielo.

Siete para los Señores Enanos en casas de piedra.

Nueve para los Hombres Mortales condenados a morir.

Uno para el Señor Oscuro, sobre el trono oscuro

en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.

Un Anillo para gobernarlos a todos.

Un Anillo para encontrarlos,

un Anillo para atraerlos a todos y atarlos en las tinieblas

en la Tierra de Mordor donde se extienden las Sombras.



Si os fijáis, con los versos ya nos introduce el tema del anillo y parte del tipo de personajes que hay en su mundo ficticio (Elfos, Enanos, Hombres Mortales y el Señor Oscuro). Hay otra parte de personajes que introducirá más tarde (Hobbits, Magos, Orcos, ...).

Después de estos versos, deberíamos explicar que en algún momento del pasado se fundieron todos los anillos en uno solo, con un poder maléfico extraordinario. Hay que explicar a los jugadores que el anillo está en su poder, que el Señor Oscuro hará todo lo posible para hacerse con él y gobernar todas las tierras en el Caos, y que la única solución es llegar a Mordor y tirar el anillo en un mar de lava. Éste será el objetivo, aunque redactado de forma más extensa.

En vuestro objetivo, también deberéis nombrar vuestros personajes o héroes (serán los que encarnarán los jugadores), vuestros villanos malvados (los encarnaréis vosotros como Máster), el nombre de las tierras, reinos, castillos o lo que haga falta. De paso, pensad el nombre de vuestro juego, de vuestra historia, un nombre que tenga gancho para atraer a los jugadores.

(Esta redacción debe ocupar como mínimo 200 palabras, a letra de tamaño 12 y 1,5 de interlineado).

Redactado del OBJETIVO FINAL	
¿Qué deberán conseguir los jugadores para ganar el juego?	
INCLUIR ASPECTOS COMO...	
✓	Personajes o héroes: encarnados por los jugadores
✓	Villanos o malvados: el Máster
✓	Nombre de las tierras, reinos, castillos...
¿Qué nombre le pondréis al juego, a vuestra historia?: TÍTULO	

Paso 2: crear un mapa.

En este juego no habrá ningún tablero, pero sí un mapa para seguir y situar la acción. Hay que tener en cuenta que si el mapa es atractivo, tus amigos tendrán ganas de jugar, pero si está mal hecho o mal pensado, no va a apetecer a nadie, así que el mapa es muy importante!

Todo nuestro mundo ficticio tiene que verse concretado en este mapa: los jugadores se moverán por él a su gusto, según digan los dados e intentando cumplir el objetivo. En él habrá bosques, ríos, lagos, pueblos o ciudades, puentes, montañas o cordilleras, cuevas, castillos, mares (si se quiere), islas, caminos, y todo lo que se os pueda ocurrir. Además, cada accidente geográfico debe tener su nombre escrito al lado, si puede ser con originalidad.

Para crear nuestro mapa nada tiene que ser casual: pensad que debéis preparar toda la historia dentro de él. Será como preparar una gincana, así que lo mejor es hacer el mapa y todos sus puntos concretos pensando ya qué habrá o qué puede suceder en cada lugar. Así la tarea será más fácil.

Hay ya todo un estilo consolidado de mapas de rol, así que os cuelgo unos cuantos para que los miréis a modo de ejemplo, aunque son bastante variados.

Mirad bien el mapa de rol 2, que es el que tenéis a continuación, ya que creo que puede ser el estilo perfecto para vuestro trabajo (en dibujo y colores).



También podéis jugar con la originalidad. Fijaos en estos dos mapas: el primero nombra las tierras, mares y golfos con nomenclaturas informáticas. El segundo es un mapamundi normal, pero los continentes pasan a ser océanos y los mares, nuevas tierras que explorar!



En definitiva, con toda esta información ya podéis crear vuestro mapa, original, coloreado y, sobre todo, en un una hoja DIN A3, ya que éste va a ser vuestro tablero del juego.

Aquí tenéis unos cuantos enlaces sobre mapas que os pueden servir:

- <http://www.jesúsda.com/blog/index.php?id=191>

- http://www.taringa.net/posts/juegos/1593869/Regnum-Online_-_El-mejor-juego-de-rol-y-online-3D_.html
- <http://www.nsrblog.com/2009/07/valsorth.html>
- <http://labibliotecadelbrujo.blogspot.com/2009/10/mapas-para-juegos-de-rol.html>

Paso 3: pensar los personajes.

El siguiente paso es pensar qué tipo de personajes vais a crear más adelante. Es muy importante pensarlos ahora, ya que para montar todos los pasos y objetivos previos al objetivo final necesitáis saber un poco las aptitudes o el tipo de personaje del juego. Por ejemplo: si sabéis que habrá un mago jugando, tendréis que preparar pruebas un poco específicas para él. También tenéis que darle opción a que mejore sus poderes, o a que pierda parte de los que tiene, pero siempre todo bien justificado, en un punto del mapa y con un objetivo o jugada clara. Lo mismo si tenéis un caballero, o una guerrera, etc, debe tener la posibilidad de hacer un cambio de armas durante la partida en algún punto del tablero.



Cuando tengáis que poner luchas contra personajes malvados, o pruebas de inteligencia (o de cualquier otro tipo), o **acertijos**, o cosas así, también deberá ser a la medida de los personajes del juego. Por eso, antes de preparar todas las pruebas, quiero que penséis bien los personajes, que deberán ser un mínimo de cuatro y un máximo de ocho (éstos serán los jugadores de vuestro juego).

Más adelante ya haremos las fichas de dichos personajes, el dibujo, las características concretas, armas, ... Ahora sólo pensarlos y, si queréis, darles nombre. *Al menos escribid tres o cuatro líneas para cada uno.*

Paso 4: pensar y redactar todas las pruebas.

Hay que pensar el juego de rol como una novela o una película: el **protagonista** no puede llegar hasta el final sin la ayuda de **personajes secundarios**, o sin pasar por **lugares** concretos que le llevan a otros lugares. En vuestro juego, para conseguir el **objetivo final**, los participantes antes deberán conseguir superar pruebas, batallas o lo que vosotros decidáis ahora. Se puede hacer de muchas maneras, pero una buena manera de inventar las cosas es haciendo marcha atrás, es decir, desde el objetivo final ir pensando hacia atrás por orden hasta llegar al principio del juego. Vamos a poner un ejemplo.

Si el objetivo final es encontrar una flor de color magenta que casi no existe y que servirá para salvar a la princesa de un hechizo mortal, el paso anterior podría ser convencer a un anciano centenario que vive en soledad en una colina para que os diga el paradero de la flor. ¿Cómo convencerlo? Quizá él pueda ofrecer unas adivinanzas originales, o unas pruebas matemáticas (por decir algo) que, una vez superadas, os darán la ubicación de la flor. Pero... otro paso anterior a éste será encontrar al anciano, cosa que os dirán unos soldados borrachos de una taberna cuando demostréis que tenéis más fuerza que ellos. Para llegar a la taberna antes deberéis... (podríamos estar así todo el día, supongo que habéis entendido el modo de hacerlo).

A medida que vais preparando las pruebas una a una, iréis inventando nuevos personajes, los que los jugadores irán encontrando durante el juego. Éstos los usará el jugador Máster, será él quien hable por ellos o luche con los dados por ellos. Tendréis que pensar bien sus características, sus aptitudes, poderes, etc, para que más adelante podamos trabajar sus fichas.

Es muy importante que en cada punto donde paremos a jugar (en cada prueba o objetivo) deis la posibilidad a alguno de los personajes concretos de mejorar su ficha, su energía o vida, cambiar de armas, o cosas así, aunque con previo aviso de poder perder capacidad en vez de ganar (tiene que haber un riesgo para el personaje: si consigue lo que proponéis, gana poder, pero si no lo consigue, pierde capacidades).

Está claro que éste es uno de los huesos duros de roer del trabajo que hacemos para confeccionar un juego de rol. Redactar todos los objetivos por orden, concretando lo que hay que hacer en cada punto, nos va a llevar muchas páginas, pero ésta va a ser la Biblia de vuestro juego, y una vez hecho lo tendréis para siempre. Lo mejor que podéis hacer es decidir las pruebas **entre todos**, y luego **repartiros el trabajo** de redacción, un par o tres pruebas para cada uno.

Juego de rol= estrategia de grupo

Recordad: interlineado de 1,5, letra de 12 o 14, justificado, sin faltas y que se entienda todo lo mejor posible: pensad que serán amigos vuestros los que van a jugar y tendrán que entenderlo bien.

Paso 4: elaborar las fichas de los personajes



Fuerza, destreza, movilidad, astucia, inteligencia, características físicas y morales, poderes sobrenaturales, armas o utensilios que llevan encima...son algunos de los aspectos que pueden diferenciar a los personajes de vuestro juego. Por ejemplo: un *hobbit* tiene una movilidad limitada, dadas sus características físicas, pero puede ganar en astucia a un humano; el mago será el único personaje que tenga poderes sobrenaturales, etc.

En la ficha, a criterio del Máster, deben aparecer las características que él o ella crean necesarias. Para ello, deberá crear tantas tarjetas como jugadores haya: éstas serán las tarjetas de los personajes BUENOS. A éstas deberá añadir las fichas de los VILLANOS: personajes que llevará el propio Máster, que no estarán a la vista del resto de los jugadores hasta que éstos no se encuentren con ellos. Por ejemplo: el Máster debe pensar qué ocurrirá cuando se encuentren con un orco.

Podéis echar un vistazo a estos ejemplos:

<http://www.nosolorol.com/ediciones/descargas/PJsJardines.pdf>

<http://www.nosolorol.com/ediciones/descargas/FabulasHojaPJ.pdf>

<http://www.nosolorol.com/ediciones/descargas/CalizPJs.pdf>

Otra de las cosas que deberá pensar el Máster es qué puede ocurrir cuando todos los jugadores van juntos (son un equipo) o juegan por separado. Esta circunstancia determinará la utilización de sus peculiaridades: en grupo, siempre serán más lentos; pero si la prueba de movimiento o velocidad recae en el personaje más ágil y rápido, la puntuación está asegurada.

Más cosas en las que debe pensar (y crear) el Máster: qué lista de utensilios pondrá a disposición de los jugadores y cuántos les dejará elegir. Para esto, es conveniente que haga un listado con

posibles utensilios o armas, buscando su significado en el **diccionario** y copiando la definición. Por ejemplo:

CUERDA	Conjunto de hilos de lino, cáñamo, cerda u otra materia semejante, que torcidos forman un solo cuerpo más o menos grueso, largo y flexible. Sirve para atar, suspender pesos, etc.
BRÚJULA	Instrumento consistente en una caja en cuyo interior una aguja imantada gira sobre un eje y señala el norte magnético, que sirve para determinar las direcciones de la superficie terrestre.
POCIÓN	Líquido que se bebe.
ARCO	Arma hecha de una varilla de acero, madera u otra materia elástica, sujeta por los extremos con una cuerda o bordón, de modo que forme una curva, y la cual sirve para disparar flechas.
LLAVE	Instrumento, comúnmente metálico, que, introducido en una cerradura, permite activar el mecanismo que la abre y la cierra.
...	...

Finalmente, también se elegirá con qué tipo de dados jugar (especificados en las reglas del juego).

¿Qué debe aparecer en el dossier del alumnado-Máster?

- Explicación del mundo creado y de la historia que tiene lugar en él.
- Personajes con los que jugará: su papel en la historia.
- Fichas de personajes
- Objetivo que deben cumplir.
- Mapa: concretando qué habrá en cada punto.
 - El jugador no debe verlo (sólo el Máster). En cada punto del mundo creado: qué hay, qué pruebas se tendrán que superar y cómo (si los dados te dan..., deberás hacer.... Aquí vemos la importancia del AZAR).

○ POR EJEMPLO: un personaje tiene que darte una información. Si tu personaje es más inteligente que forzado, sacando del 5 al 20 (dados) tienes que recitar un poema a una persona concreta; sacando menos de 5 no tienes opción de hacerlo y deberá pasar a otro jugador. Pero puede ser que le toque a un personaje cuya característica sea la de tener una inteligencia menos. En este caso necesitará una puntuación de 15 a 20.
 - Por eso es muy importante que, según las características de los personajes, el GRUPO de jugadores reparta bien las fichas.
- Normas o reglas del juego: incluye tipos de dados, puntuación, utensilios, penalizaciones..., según los personajes creados para ello.

¿Qué se evaluará?

1. **Juego:** debe ser factible. Los jugadores deberán poder quedar eliminados, pero también conseguir el objetivo.
2. **Dossier:** según las normas de presentación de un trabajo escrito. Cada uno de los apartados tendrá una nota:
 - a. Presentación formal: apartados, índice, limpieza, puntualidad, ortografía.
 - b. Texto explicativo: explicación del mundo creado y desarrollo de la historia.
 - c. Texto narrativo: desarrollo de la historia. Objetivos.
 - d. Texto descriptivo: fichas de personajes. Descripción de los puntos del mapa
 - e. Texto instructivo: reglas del juego y pruebas que deben superarse.
3. **Trabajo en grupo:** participación, respeto, interacción, cooperación, estrategias comunes, acuerdos, interés, esfuerzo, implicación.