

AMR#01 Nuevos comienzos

Cuando el grupo *MercenariosRol* decidió hacer frente a una entrega semanal de artículos de opinión comencé a pensar cuál podría ser el primero de ellos, concluyendo que me parecía más que acertado comenzar hablando de los nuevos jugadores de rol, tratando de abordar el tema desde una nueva perspectiva. En estas escasas líneas trataré de explicar cuál es, en mi opinión, el “a b c” de la formación de nuevos jugadores de rol y de cómo esto beneficia a nuestro hobby. Espero que lo disfrutéis.

Génesis de los nuevos jugadores

Todos hemos tenido una primera partida, todos nos hemos iniciado en los juegos de rol e interpretación de una forma u otra, y esto ha sido precisamente un tema de conversación habitual entre clubes, asistentes a convenciones o charlas por internet. Lo cierto es que cada uno tiene su propia historia, y contarla nos suele traer recuerdos agradables. Muchos comenzamos a jugar antes de que comenzara esa oleada de crímenes del ¿rol? (no entraré en disquisiciones sobre ese tema ahora) y por ello no sentimos ninguna sensación especial al acercarnos a estos juegos. Los “juegos de rol” eran eso, un tipo de juego al igual que los “vídeo juegos” o los “juegos deportivos”. Sin embargo, los jugadores que se han formado desde entonces hasta ahora vienen marcados por el estigma de creer que se adentran en un mundo siniestro y peligroso. Para empezar, nuestra labor debe ser la de demostrar a esa persona que se acerca al mundillo rolero que estos juegos no son lo que mucha gente cree y enseñarle lo que es el rol y también lo que no es. Hace un tiempo una persona de una cadena de televisión local se puso en contacto con mi antiguo club de rol para rodar un reportaje sobre los juegos de rol, cosa que nos pareció excelente hasta ver que su idea incluía cosas como cementerios, ouija y otros elementos que, según él, eran típicos del jugador de rol.

Con todo esto quiero concluir que aquéllas personas que sienten alguna inclinación a probar los juegos narrativos deben ser liberadas primero de las supersticiones y las falsedades que ha tenido el rol en los últimos años. Puede ser que incluso fuera ese matiz “peligroso” o “siniestro” el que atrajese a la persona. Si es así, es mejor que se desencante cuanto antes.

¿Cómo hacer una partida de iniciación?

Bueno, ya tenemos a una persona interesada en aprender a jugar. Ahora sólo tenemos que hacerle una partida y, si le gusta, puede que tengamos un nuevo jugador y un aspirante a *freak* por el mundo. Sin embargo, las partidas de iniciación suelen intimidar a muchos Directores de Juego experimentados y entre aquéllos que no se amedrantan puede ser que se cometan errores que repercutirán severamente en la impresión que esa persona que se acerca al rol por primera vez. Aunque se han escrito innumerables artículos a este respecto (se me vienen a la memoria reportajes de las revistas como *Dragón* o *Líder*), seguimos cometiendo ciertos errores que, en conversaciones con otros Directores de Juego y con mi propia experiencia, he podido llegar a catalogar. Estos errores o sesgos son:

- Elección del juego. A veces escogemos un juego que nos gusta para hacer la partida de iniciación, sin embargo, tenemos que tener en cuenta que la partida no tiene que maravillarnos a nosotros, sino a ese jugador nuevo, así que si a él le gusta la ciencia ficción es mucho más recomendable que su primera partida sea a *Exo*, *Star Wars*, *Fading Suns* o algún juego similar antes que, por ejemplo, *Vampiro* o *DnD*. El que su primera partida sea a un género que le guste amplía las posibilidades de que le guste el rol, incluso si es un juego inspirado en algo

que a él ya le guste (como puede ser *Dragonlance* o *Star Wars*) puede ser más fácil la iniciación.

- Creación de la partida. Otro sesgo bastante habitual y ciertamente grave es el meter al neófito “en el ojo del huracán” y con esto me refiero a invitarle a unirse de repente en una Campaña en curso. Quienes se unen a una partida que ya está en marcha generalmente se encuentran confusos y suelen perder el interés rápidamente. Aunque requiera más trabajo, es ideal que la partida que vaya a jugar sea única, corta y autoconclusiva.
- Reglas y personajes. Un jugador nuevo tiende a quedarse estancado en conceptos de juego si se le explican de repente. Mi consejo es que aprenda jugando, así, si juega una partida al tan popular ahora *d20*, debe saber que consiste en coger uno de esos extraños dados con forma de icosaedro y sumarle uno de los valores que tiene en su Hoja de Personaje, pero no tiene por qué asimilar conceptos como CA, Ataques de Oportunidad o Acciones Parciales y Totales. Con el tiempo, si le gusta, él mismo preguntará por tales aspectos o los comprenderá sobre la marcha, lo cuál, además, resulta especialmente gratificante para él. Por último, debemos hablar de su personaje, ¿Pregenerado o creado por él mismo? La mejor solución es que él mismo lo decida unos días antes de la partida...si es de esas personas inquietas y que ya quieren asimilar conceptos sobre los juegos, es interesante que lo cree; si, por el otro lado, es de esas personas que prefieren tenerlo todo preparado y no gusta de demasiadas complicaciones, mejor pregenerado, eso sí, basándose en sus gustos particulares. Yo como Director de Juego prefiero que sean personajes pregenerados y darles un poco de historia para que den la impresión de ser eso, personajes con su historia y vida. Por último, en casos como jornadas o eventos similares, es preferible que los personajes sean pregenerados para ahorrar tiempo (cosa que suele escasear en estos acontecimientos).
- Después de la partida. Lo mejor después de la partida es hablar con el nuevo jugador. ¿Le ha gustado? ¿Por qué? ¿Qué es lo que más, y lo que menos le gustó? ¿Le pareció interesante la historia? ¿Está interesado en jugar más partidas?. Finalmente, tanto si hemos conseguido tener un aficionado al rol más o no, habremos hecho un buen trabajo, como trato de explicar en el último apartado de este artículo.

Marcar el ritmo

Con “Marcar el ritmo” me refiero no a la partida, sino a la profundización del nuevo jugador en el “mundillo”. Debe ser gradual, no puedes pretender enseñar a jugar a una persona a *7º Mar* y que a las dos partidas te recite todos los personajes que aparecen en la guía de *Avalon*. Una persona nueva en el rol siente como algo “muy grande” eso de meterse en asociaciones, leer tantos libros e ir a convenciones, por eso es preferible ir descubriéndole el mundillo poco a poco. ¿Hay un libro que le llama la atención? Ofréceselo para que le eche o vistazo o lo lea. ¿Oye hablar de unas jornadas? Podéis ir juntos...el exceso de información nunca es bueno, es mejor ofrecerle todo el “mundo *freak*” poco a poco para no asustarle o abrumarle.

¿Por qué iba a querer yo enseñar a jugar a rol a nadie?

Desgraciadamente esa es una pregunta frecuente, y es el objeto principal de este artículo, en mi opinión todos deberíamos estar dispuestos a enseñar a jugar a nuevas personas a rol, da igual que tengamos nuestro grupo de juego habitual y no deseemos ampliarlo, enseñar a gente nueva lo que es el rol siempre reporta beneficios, como por ejemplo el más evidente que es que tendremos una persona más en el mundo que no opina

que los juegos de rol son cosas de asesinos. Esa persona, si sale el tema de los juegos de rol, probablemente reaccione de forma más reposada y sabrá explicar con más o menos acierto a otras personas lo que son en realidad los juegos de rol. Otras ventajas adicionales son el tener nuevos jugadores en tu grupo de juego (si te interesa) o, a la larga, fomentar la formación de un nuevo grupo de juego, pues si haces varias partidas de iniciación o esa persona neófita trae a sus amigos a jugar, podrían constituir un grupo nuevo en tu ciudad con el que quedar para intercambiar impresiones, ir juntos a jornadas o hacer otro tipo de actividades. Por último, y ya pensando en términos generales, el crear nuevos jugadores de rol fomenta el mercado, pues los nuevos jugadores comprarán libros y esos libros permitirán a las empresas prosperar y profesionalizarse (muchas de las empresas roleras de hoy en día son de aficionados que se arriesgaron a dar el gran salto o de personas que tienen un trabajo que les da de comer y luego su editorial para pasar un buen rato). Con el tiempo, y si se hacen suficientes partidas de iniciación, puede que un día deje de mentársenos despectivamente y que podamos hablar de una “profesionalización” del rol, un crecimiento del número de jugadores y por lo tanto del mercado dedicado al hobby, lo cuál beneficia a los jugadores por medio del *feedback*.

Conclusiones

Tras esta larga disertación espero haber colaborado un poco en animar a los jugadores de rol actuales a crear nueva afición, es algo con lo que me siento profundamente comprometido porque llevo unos diez años jugando (desde que era un crío, para que nos vamos a engañar, y tampoco he cambiado mucho desde entonces...) y he de admitir que el rol me ha permitido conocer a excelentes personas, hacer muy buenos amigos y he aprendido muchas cosas mientras jugaba.

En fin, es hora de terminar estas líneas y volver a la vida real, tened cuidado, nunca se sabe dónde pueden haber *jugadores de rol* y ya sabéis, son peligrosos asesinos... ;)

Este artículo está dedicado a todas las personas a las que inicié en el rol.

¡Fue un placer compartir aventuras a vuestro lado!

Artículo escrito por Pedro J. Ramos, MercenariosRol.

Secretario de la Asociación Juvenil Odisea Astur.

pedrojose@iespana.es