

UNIVERSIDAD NACIONAL AUTÓNOMA  
DE MÉXICO

FACULTAD DE CIENCIAS POLÍTICAS Y  
SOCIALES

LOS VAMPIROS EN EL JUEGO DE ROL.  
REPORTAJE

MARÍA ELENA MARTÍNEZ CANO

PRESENTA TESIS PARA OBTENER EL TÍTULO DE:  
LICENCIADA EN CIENCIAS DE LA  
COMUNICACIÓN



2007



Universidad Nacional  
Autónoma de México



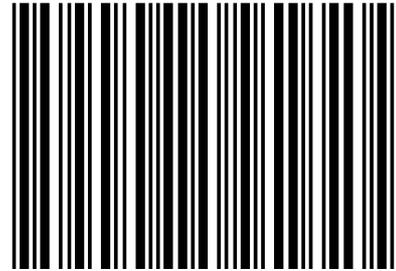
**UNAM – Dirección General de Bibliotecas**  
**Tesis Digitales**  
**Restricciones de uso**

**DERECHOS RESERVADOS ©**  
**PROHIBIDA SU REPRODUCCIÓN TOTAL O PARCIAL**

Todo el material contenido en esta tesis esta protegido por la Ley Federal del Derecho de Autor (LFDA) de los Estados Unidos Mexicanos (México).

El uso de imágenes, fragmentos de videos, y demás material que sea objeto de protección de los derechos de autor, será exclusivamente para fines educativos e informativos y deberá citar la fuente donde la obtuvo mencionando el autor o autores. Cualquier uso distinto como el lucro, reproducción, edición o modificación, será perseguido y sancionado por el respectivo titular de los Derechos de Autor.

*La luz irradia de mis palabras,  
ellas me hacen morir sin perecer,  
me hacen eterna.*



## INDICE

	PÁG.
A MANERA DE INTRODUCCIÓN	1
PONER ENTRE PARÉNTESIS	7
TODOS TENEMOS DENTRO UN CRIMINAL OCULTO	11
QUIEN CON MUERTOS SE JUNTA, A VIVIR APRENDE	15
APRENDE A ENSEÑAR Y ENSEÑANDO APRENDERÁS	20
“COMO LOS ÁNGELES, IGNORO A VECES SI CAMINO ENTRE LOS VIVOS O LOS MUERTOS”	25
CADA CUAL TIENE PROBLEMAS	30
CRÓNICA DE LA NO ENTREVISTA	35
HAY QUE APRENDER A MORIR EN ESTOS JUEGOS	39
ELLA PIENSA QUE ES UNA SECTA VAMPÍRICA	44
MAÑANA, AL ANOCHECER, TENEMOS UNA CITA	50
LA CUADRATURA DEL CÍRCULO	53
UNA RAZA APARTE	58
NO HAY FORMA DE QUE SALGAS DE ESTO ILESO	62
Y... ¿CÓMO SE JUEGA?	66
EN EL PRINCIPIO CREÓ DIOS LOS CIELOS Y LA TIERRA	70
BENDITOS MIS LABIOS QUE PRUEBAN TUS DELICIAS	76
HOJAS, DADOS Y LIBROS	83
SACAR FOTOCOPIAS... NO TIENE PRECIO	87
ES UN MUNDO OSCURO HECHO DE PEDAZOS	91
NO HAY NINGÚN MISTERIO EN ESTO	95
GLOSARIO	99
BIBLIOGRAFÍA	101

# **A MANERA DE INTRODUCCIÓN**

*Esta tesis, que está presentada bajo la forma de reportaje muestra el tema de los juegos de rol. En los años 80 nació en Estados Unidos un nuevo concepto de juego, en él no había ni fichas, ni tablero; tan sólo se basaba en la interpretación, el diálogo, la imaginación y la aventura. A esta nueva modalidad de jugar se le llamó de Rol. Este tipo de esparcimiento ha tenido mucho éxito entre el público juvenil.*

*Los juegos de rol son una actividad lúdica en la que 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 guía de historia) los participantes, con sus acciones, sus palabras, su actuación, pueden cambiar el devenir del relato.*

*Los integrantes que participan son conocidos como "roleros". La mayoría son estudiantes, adolescentes y jóvenes adultos de clase media. Ellos tienen la característica de que suplen su identidad y juegan a representar un personaje mítico, la razón del porqué lo hacen es por diversión y porque al asumir otra personalidad sienten la libertad de acción que no tienen en su vida cotidiana.*

*Ellos consideran estos juegos entretenidos y divertidos. Además, son utilizados para olvidar su problemática diaria. Poder hacer, sin recibir las consecuencias, genera en ellos una sensación de libertad que no podrán sentir en su vida real, además de que descubren que el rol les ayuda a expresar todas sus emociones y explotar sus habilidades.*

*En éstos se pueden combatir cualquier tipo de enemigos, tener cualquier tipo de oficio o habilidad, salvar o destruir civilizaciones enteras, explorar la*

desconocido y miles de cosas más... Para esto, sólo es necesario tener un grupo de compañeros y una historia.

En la dinámica que se da en este pasatiempo, de presentar una vida entretenida y cómoda, existe el riesgo de que algunos participantes pierdan la diferencia, definida por la sociedad, entre lo que es la fantasía y la realidad; y comiencen a llevar al personaje ficticio a su vida diaria, así transforman su forma de pensar, de vestir y de comportarse.

En México no se encuentran archivos oficiales con denuncias sobre esto último, sin embargo es un problema que existe y tiene como testigo a los jugadores que conviven con los chicos que se han dejado llevar por su falsa personalidad, a los cuales tratan de ignorar, apartarlos o, en mínimas proporciones, ayudarlos.

Los juegos de rol son muy amplios y variados, cada uno de sus universos y formas de penetrar en él, vienen descritos en diversos libros, algunos se hallan basados en escenarios fantásticos, en historias de terror, los ambientados en la Edad Media, los de ciencia ficción y una gran cantidad de distinta temática que son capaces de satisfacer todos los gustos.

Los jugadores pueden tomar a vampiros hermosos, poderosos e inmortales; enanos, elfos, fantasmas alimentándose de la energía de los vivos, hombres lobo cuya misión en su vida es defender al planeta Tierra de la contaminación, hadas traviesas o magos que planean y manipulan el destino de toda la humanidad, como algunos de los personajes disponibles para ser actuados.

Este trabajo abordará el rol desde el juego titulado *Vampire: The Masquerade*. En él se describe a los vampiros como seres reales, que poseen una identidad propia y existen en un universo similar al "real". Ellos tienen conflictos que resolver, deben caminar seguros de sus decisiones, ser inteligentes para que la muerte no los visite antes de terminar la jornada.

De todas las definiciones que la humanidad le ha dado al vampiro, se tomará el significado de un ser que ha muerto, cuyo cuerpo se reanima y, para seguir existiendo, necesita beber la sangre de los vivos.

*Vampire: The Masquerade* tiene como finalidad que los participantes se diviertan con las historias en las que se van involucrando. Las reglas del juego señalan la importancia de la madurez mental que deberían poseer los integrantes, porque no se trata de cometer todo tipo de excesos –que no los prohíbe- sino de rescatar las virtudes humanas que su vampiro ha perdido.

De igual forma, se irán develando las costumbres de los asistentes, dónde y cuándo son sus reuniones, la duración de ellas, los cambios de hábitos en que influye este pasatiempo, los recursos económicos que son necesarios, las reglas del juego y las opiniones de los que no son partícipes en él pero que lo conocen.

Para abundar en el tema de esta tesis se utiliza el formato de reportaje, porque permite evidenciar una situación social y actual, donde se da la oportunidad de que exista un vínculo entre la realidad de un sector de la comunidad con el público.

Así lo explica Raymundo Riva Palacio en su libro *Manual para un nuevo periodismo*: "Los reportajes aportan contexto, origen y efectos de los mismos eventos, al entregar una visión más de conjunto, a distancia, sobre un tema en particular, resaltando así su propia importancia".

Del mismo modo, aquí se intentará mostrar la evasión y la adicción que los jóvenes pueden desarrollar al tener contacto con el juego de *Vampire: The Masquerade*.

De esta forma se responde al propósito de este género como lo menciona Susana González Reyna en *Periodismo de opinión y discurso*: "Es relatar los aspectos desconocidos de un suceso conocido. En el reportaje se comunica algo

que despierta al lector la necesidad de actuar, de manera que no sólo se trata de información, sino también de denuncia."

Igualmente, se tratará de acercar a la sociedad a este pasatiempo mostrándolo a través de los que se hayan involucrado con él. El método será la entrevista, pues ella, como redacta Lucía Rivadeneyra en *Hacia la pasión periodística. Taller de prácticas periodísticas 1*: "Es una herramienta para comunicarse. De hecho, es un diálogo, una conversación, una plática o una charla formal, la cual tiene como objetivo informar".

El tipo de entrevista, utilizada en esta investigación, de acuerdo a las características que señalan Vicente Leñero y Carlos Marín en *Manual de Periodismo*, es de opinión porque: "No necesariamente es noticiosa, a menos que el juicio que se obtenga resulte de gran interés y de que el declarante sea un personaje prominente".

En el caso de esta tesis-reportaje, la mayoría de los entrevistados tienen más de siete años de jugar rol y son especialistas en interpretar vampiros, aparte de obtener las opiniones de profesionistas que tuvieran conocimiento del tema.

Otras fuentes para este trabajo son la búsqueda de información documental y los propios libros de rol, Internet y otros tipos de textos. Como dice Federico Campbell, en su libro *Periodismo Escrito*: "El reportaje es una investigación sustentada en datos provenientes de la realidad, de uno o varios declarantes que se identifican civilmente, de documentos, libros o archivos".

Finalmente, se ha tomado de Miguel Ángel Bastenier de su libro *El blanco móvil*, el aspecto fundamental de la honestidad periodística: "La objetividad no existe, lo que sí existe es la honradez del punto de partida", es decir, que a través de las palabras se represente eso que ha ocurrido, "cuando nos aproximamos a lo que hay por ahí... e interactuamos con ese mundo

*exterior, hemos de obrar con la más estricta neutralidad, o combatir con nosotros para que así sea".*

*La estructura de este reportaje se organizó, en esencia, con base en entrevistas manejadas como una serie de bloques unidos entre sí por subtemas; cada uno de ellos tiene una entrada y un cierre. De igual manera, tiene un pequeño glosario con el caló del juego.*

## **Poner entre paréntesis**

*Nunca se imaginó que esa primera sesión le cambiaría las actividades de su tiempo de ocio, su forma de hablar, sus gustos y hasta su forma de pensar.*

*"Jugar rol es una parte muy importante de mi vida, me involucré mucho con el juego porque es una forma de escape, de paréntesis... me siento libre, me desahogo de todo... tienes que regresar a casa tarde o temprano, pero eso no evita que lo disfrutes", declara quien pidió ser identificada con el nombre de su personaje favorito, Luna.*

*Los juegos de rol tienen que ver con la interpretación de una situación ficticia. Los participantes sentirán las emociones apropiadas del papel que quieran representar, lo cual los lleva (por un momento) a modificar su comportamiento habitual.*

*"Un juego de rol es un juego de participación, -escribe Ludo en su página de Internet dedicada al rol- una serie de personas interpretan a unos personajes en un mundo ficticio".*

*"Los juegos de rol tienen origen a principios de los años 80 -explica el escritor y poeta Bernardo Ruiz, miembro de la Asociación Mexicana de Ciencia-Ficción y Fantasía - los juegos de rol se inventaron a raíz de Calabozos y Dragones, es un juego textual, a partir de una historia en que tú manejabas una cantidad de posibilidades respecto a un personaje y le dabas ciertas atribuciones o enriquecimiento".*

*"El juego de rol es desempeñar un determinado papel o personalidad concreta. Cuando una persona 'hace el rol de equis' significa que realiza una actuación que normalmente no hace- expone Tiburk, en la página Web de rol Secretos Oscuros ([www.oscurassecretos.com.ar](http://www.oscurassecretos.com.ar))- 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".

Los interesados en este tipo de juego son en su mayoría estudiantes, adolescentes y jóvenes adultos de clase media. "El más joven que conozco tiene catorce años y el más anciano... creo que soy yo (26 años)" expresa Alfonso Medina, jugador veterano con más de 10 años de experiencia en el rol.

Son hijos de familia que deben seguir paso a paso las reglas de la sociedad para convertirse en seres humanos productivos. No obstante, mientras llegan a la meta, dedican su tiempo libre a separarse de ese papel consignado por la civilización y simulan personalidades que no han podido vivir hasta entonces.

Suplen su identidad al representar a un personaje mítico. Participan en una reunión (con más interesados en el juego) narran de manera oral lo que diría y haría su personaje. Todo, dentro de una historia inventada (en ese momento) por ellos mismos.

Libertad, es la palabra que más usan los jugadores. Es el concepto que les llega a la mente cuando participan, cuando borran de su pensamiento lo que son en la realidad. Al suprimir su vivir cotidiano, se olvidan de la responsabilidad, necesidad y presiones que llevan con ellos.

"Me pareció que había mucha libertad. Demasiadas posibilidades de hacer que no existen en los juegos habituales, ni de mesa, ni de video y eso fue lo que me llamó la atención. La capacidad de libre albedrío total y absoluto, hacer lo que quieras" opina Jorge Marañón, habitual jugador de rol con más de 10 años de práctica.

El psicoanalista Alejandro Moreno, terapeuta de psicodramas en adolescentes, considera que el juego consiste en esencia de tomar conciencia y

liberarse de los papeles de los que ha sido prisionero. Uno de sus primeros objetivos es la catarsis.

"A través de la actuación, que la hacen junto con otros miembros del grupo, expresan sus deseos. Se transfieren con la imaginación a un mundo irreal, donde sus decisiones lo son un todo", manifiesta el terapeuta Moreno.

"Los juegos de rol son juegos muy libres para sacar las tensiones, para permitirnos escapar un rato de la realidad cotidiana, obvio, y dar rienda suelta a la imaginación" dice Alfonso Medina, actor de teatro graduado del Instituto Nacional de las Bellas Artes.

Hayden, un chico de 15 años comenta que juega rol porque "me hace volar, sentir algo inexplicable, adentrarme en otra realidad y escapar de la mía, que por cierto está de güeva, y miles de factores que nunca razoné, pero por una explicable razón, supongo, asisto sin falta cada semana a la mesa, para no sentir que mi vida es tan patética, creo que para factorizarme de uno a miles de yo mismo".

Esta actividad tiene el principio de un juego de mesa, se utilizan libros donde vienen detalladas las características y reglas; hojas que describen las peculiaridades de la personalidad asumida, dados de 10 lados que otorgan el azar, lápices y goma.

Es un juego para el tiempo libre, es de conocimiento general que ocupe mínimo una hora y su extensión depende de los inmiscuidos. "Una sesión de rol puede durar hasta cinco horas, quizá más. Hay gente que se queda toda la noche jugando. Depende de las personas, de su propio tiempo o de las ganas que tengan de salir adelante", afirma Jorge Marañón, estudiante de informática del Instituto Politécnico Nacional.

Los lugares donde se practican los juegos de rol son variados. Su designación depende de la disponibilidad del sitio y del ánimo de los

integrantes: "He jugado en parques públicos, plazas, kioscos, jardines de casas privadas, lo más lujoso ha sido una casa... también sé que algunos lo hacen en cementerios", indica Luna, jugadora asidua de rol desde hace ocho años.

## **Todos tenemos dentro un criminal oculto**

Fantasmas, hadas, vampiros, hombres lobo, caza vampiros, ángeles o demonios, son algunos de los personajes nacidos de la imaginación del hombre para explicarse los fenómenos que teme y no entiende.

Tomados del folclore, los escritores les dan mayor vitalidad en hojas de papel. Los lectores disfrutan de los personajes ya establecidos e inamovibles de la literatura. El rol trasciende eso y le da al jugador la oportunidad de interpretar un ser mítico. La misión de éstos últimos es ser creado, para conducirse por el mundo imaginario, como lo haría un individuo real.

Flores, jugador de rol y que tiene su propia página de Internet dedicada a lo mismo, menciona que el rol es como la literatura: "Es un libro que puedes llenarlo de frases geniales, elevadas, divertidas, enriquecedoras y describir ambientes sórdidos, delictivos, satánicos... o lo que se te dé la gana".

Los juegos de rol se dividen en muchas clasificaciones *Dungeons and Dragons*, *Vampire: The Masquerade*, *Mage: The Ascension*, *Werewolf: The Apocalypse*, *Wraith: The Oblivion* y *Changelins: The Dreaming*, entre otros. En cada uno de ellos los participantes retoman a un personaje y tratan de conducirse según la personalidad elegida.

*Vampire: The Masquerade* es el juego más popular editado por la compañía White Wolf, fue lanzado al mercado en 1991 por su autor de nombre Mark Rein Hagen.

Los aquí entrevistados tienen una experiencia, más de siete años y comparten un gusto común por el mito del vampiro.

Josué Cruz, master de rol con 15 años de práctica, relata que lo atractivo del juego de *Vampire* es representar algo que hubiera querido ser, "quizá en algún momento de mi infancia o adolescencia hubiera pedido Dios hazme vampiro y en el juego sería sentir lo que un vampiro". Agrega que siempre le han gustado los vampiros por el concepto de seducción y el misticismo que conllevan.

"Estoy absolutamente convencida que todos lo que juegan rol de Vampiro sienten una pasión por esos personajes", puntualiza Luna, quien también es estudiante de la Facultad de Filosofía y Letras de la Universidad Nacional Autónoma de México (UNAM).

Ella describe que ha participado en otros juegos, pero ninguna la conquista más que *Vampire: The Masquerade*, "mis temas favoritos son las brujas, los demonios y los vampiros... son mi fascinación", dice.

"Los vampiros - redacta el poeta y escritor Bernardo Ruiz en su artículo *La pasión del Vampiro* - llegan a formar parte de una tradición en la cultura del horror. Principalmente porque provocan sentimientos de miedo y curiosidad, son signos de seducción, aventura y misterio... ellos registran la dualidad entre el amor y el odio".

Mark Rein Hagen, en el libro de *Vampire: The Masquerade* presenta al vampiro como un "cadáver chupa sangre vuelto de la tumba para alimentarse con la sangre de los vivos... monstruo condenado al infierno que evitan su

castigo mediante una vida robada. Erótico depredador que toma su sustento de hombres y mujeres”.

En el juego, se muestran como en los mitos: “tienen el cuerpo muerto junto con todos sus órganos internos, en consecuencia, no necesita comer, ni respirar, no envejecen y no mueren por causas naturales; no conforme con eso, poseen la característica sobrenatural de que piensan, caminan, planean, hablan, cazan y matan... no son inmortales, pero si saben cuidarse de sus enemigos, pueden ser extremadamente longevos”.

“Es un devorador de cadáveres, un ser perverso, alguien que se levanta a devorar niños, a beber la sangre de las personas, un ser destinado a utilizar como alimento a su propia especie a la que ha renunciado a través de la muerte por un anhelo de inmortalidad”, señala el escritor Bernardo Ruiz, profesor de la Sociedad General de Escritores de México (Sogem).

“Los vampiros en el juego no dejan de ser terribles monstruos, están apegados a la mitología conocida por todos, sólo que tienen más problemas, su existencia es más tormentosa... su psique está muy dañada... así como tienen lo malo, tienen las cualidades por las que yo juego... fuertes, poderosos, hábiles, inteligentes, hermosos...” se justifica Luna, coleccionista de los diferentes libros complementarios de *Vampire: The Masquerade*.

“Todos en alguna etapa de nuestra vida nos hemos interesado o puesto la atención en los vampiros, son seres oscuros, reductores, entonces, ¿por qué no poder, aunque sea por un juego, ser yo como un vampiro de esos?” pregunta Alfonso Medina, quien se desenvuelve con gran facilidad de palabra.

## **Quien con muertos se junta, a vivir aprende**

*"Representar a un vampiro es un significado muy profundo", dice Carlos Camaleón director de la Sociedad Artística La sangre de las musas, explica que al crear "bien" al personaje que van a interpretar, la gente descubre muchas cosas interiores y puede asumir lo que quiera. "Tú eres de una forma realmente y otra cosa la que proyectas a la gente".*

*"Ser un vampiro es ponerte, por completo, a pensar de modo distinto, es verte a ti mismo como un ser sobrenatural. Puedes representar a la persona más santa que pueda existir o lo más malvado y monstruoso que se te pueda ocurrir, con todas sus puntas intermedias... todos los personajes que uno ocupa son una fracción de sí mismo, quizá no la muestras nunca o quizá constantemente, pero todos y cada uno, desde el más santo hasta el más perverso, son una parte de ti", declara Jorge Marañón.*

*El terapeuta Alejandro Moreno, licenciado de la Universidad Autónoma Metropolitana de Xochimilco expone que "el método del psicodrama (juego de rol) hace que el individuo, al jugar, se manifieste de manera espontánea y es cuando se revela más en profundidad... considero que representar un vampiro, un demonio o un ángel es por la etapa que los individuos están viviendo, así como de pequeños eran servidores públicos".*

*En el libro Vampire: The Masquerade se aclara que "el juego no consiste en verdaderas actividades eróticas, atracones de sangre, caza o peleas, el jugador no es un vampiro, sólo interpreta a uno en el juego. El rol es para divertirse. Si un rival gana, si un personaje muere o si un plan sale mal el mundo no se termina".*

"Los juegos de rol nos permiten cumplir ese sueño que todos hemos tenido alguna vez al asistir a alguna proyección de cine y hemos sentido el deseo de ser los protagonistas y retomar sus acciones. Pues bien, eso es un juego de rol, interpretar un papel, pero la ventaja sobre el actor de cine, es que se tiene un guión menos rígido que el del actor, y que las acciones, palabras,... pueden cambiar el devenir del relato", redacta Tiburk, en la página Web de rol *Secretos Oscuros*.

"En general, los juegos de rol me gustan por hacer algo o tratar de sacar muchas veces tu yo interno, o lo que no puedes hacer en realidad", indica Josué Cruz, joven de 29 años, quien tiene un carácter serio, pero en la entrevista se comporta relajado y en confianza.

"Yo asisto para divertirme, es relajante dejar de ser tú misma un rato, también porque me gusta la supremacía que representa ser un vampiro", confiesa Diana, jugadora novata, estudiante de nivel bachillerato.

Cada uno de los jugadores de rol tiene su propia experiencia al conocer la existencia del juego de *Vampire: The Masquerade*; por ejemplo, Alfonso Medina se enteró de la existencia de ellos por un programa de radio: "Se llamaba *Comic Quest* transmitido por el 98.5 de F.M. alias *Radio Activo*, su transmisión en vivo, entre comillas, era los lunes de 21 a 22 horas."

"En esta transmisión, que se repetía los domingos de 23 a 24 horas, pasaban entrevistas, avances de series de cómics o de películas, todo lo que es anime (animación japonesa), algunas películas con actores sobre cómics gringos como *El hombre araña* y los tópicos de moda para esta subcultura del comic y los juegos de rol, abarcando también el manga y el video juego", pone de manifiesto Medina mientras actúa como si estuviera de maestro en una clase.

"Hace como tres meses me inicié en esta afición -dice Jesús Gómez, poeta y estudiante de maestría en la Facultad de Filosofía y Letras de la UNAM- me redujo una chicuela que me hizo una invitación que yo no podía rehusar y, como tengo el corazón débil, fue inevitable aceptar. En gran medida fue una gran noción de curiosidad, no sabía muy bien de qué se trataba, pues dejaban todavía muchos puntos así, sin esgrimir que, bueno, despertaron esta inquietud".

Por su parte, Jorge Marañón, inicia el conocimiento del juego de diferente manera: "Estaba jugando maquinitas y conocí a un tipo que también asistía al mismo local, era tanta la frecuencia con la que nos veíamos que comenzamos a hablarnos y un día lo escuché platicando con otros de sus amigos, describían varias acciones, y me llamó la atención.

"Les pregunté que de qué se trataba, me dijeron que era un juego, pensé que era un juego de video, me respondieron que no, era de mesa. Yo no podía imaginarme cómo era, hasta que un día él, que ya era amigo, me invitó a jugar" refiere Marañón, al mismo tiempo que, acostado en el pasto de Los Viveros de Coyoacán, mira el cielo nublado.

"La primera mesa en la que estuve éramos cinco jugadores y el master, llegué ahí porque quien formó la mesa me hablaba constantemente de las aventuras que él vivía dentro del juego, hasta que un día me preguntó si yo quería jugar, se me ocurrió decirle que sí y, tiempo después, él contactó a otros de sus amigos que tampoco sabían jugar y nos reunimos un jueves y comenzamos", recuerda Luna, de personalidad franca y apasionada por vivir la vida.

"Entonces me invitaron a jugar - revela Mauricio Rangel, representante del grupo de rol El Umbral de las Quimeras-, suena interesante, vamos a ver qué onda, [se dice a sí mismo, pensando en voz alta] de ahí me enseñaron,

seguí yendo a jugar cada semana, me gustaba la idea de convivir con otras personas, aparte de mis amigos de secundaria, que también jugaban rol, lo jugaban conmigo...”.

Jorge Marañón, quien gusta de pasar largas horas recreándose en los videojuegos, opina sobre los motivos posibles que animan a las personas a jugar rol: “Hay gente que nada más le llamó la atención por el hecho de que el juego trataba de vampiros, hay quienes a lo mejor ya habían oído hablar del rol y por eso les interesó, no sé... hay mucha diversidad, quizá algunos que quieran jugarlo para no estar en constante contacto con la realidad”.

Una vez que los jugadores han conocido el sistema de *Vampire: The Masquerade* y se han involucrado con sus personajes, es probable que cada uno de los integrantes continúe asistiendo según sea el interés que le haya tomado al juego. Es entonces que se convierten en ‘roleros’, es decir gente que toma un rol.

## **Aprendo a enseñar y enseñando aprenderás.**

*El que salgan adelante en la vida es una frase que los padres piensan y desean para sus hijos. El rol, desde la experiencia de los jugadores, es una manera de desarrollar habilidades que les ayudarán a salir adelante, aun cuando no sea en la vida real, si lo será dentro del juego.*

*Participantes entrevistados, testifican, que cuando se han involucrado en el rol, se dan cuenta de que poseen aptitudes muy útiles para aplicar en su vida cotidiana, adquieren conocimientos que no tenían o actitudes que no se atrevían a expresar.*

*"Jugar rol me ha enseñado a ser feliz, a que existe un espacio para mí, me ayudó a descubrir actitudes que no sabía que tenía y a desarrollar habilidades ocultas... desafortunadamente también aprendes cosas oscuras de ti, me sorprendí mucho cuando caí en cuenta de eso... estaba a la vista de todos...",* razona Luna, con una sonrisa astuta que delata su carácter desenfadado y aventurero.

*"Primero fue por diversión - expresa Mauricio Rangel, estudiante de comunicación de la Universidad Autónoma Metropolitana- que me involucré en el rol, más adelante fue cambiando mi percepción y ya no lo hacía por diversión, sino porque estos juegos me ayudaban a comprender mejor algunas cosas que veía en la escuela, como la materia de historia o en redacción, a mí me ayudó muchísimo a ser creativo y a aprender a redactar...*

*"En otros aspectos, como lo es mi vida personal, cotidiana, me ayuda muchísimo a liberarme; de niño era muy callado -comenta Rangel, quien ya tiene siete años como jugador de rol, a la vez que festicula con sus manos y*

con su boca un mensaje, dando ha entender que era ingenuo- entonces, más adelante, en el juego de rol ya le puedo mentar la madre incluso a Fox y me vale (no? Porque te das la idea de cómo podrías controlarlo con un personaje y ya después en tu vida”.

Josué Cruz, *master* de rol desde hace casi seis años alecciona: “Como cualquier juego, así sea tipo de azar, de carta, te ayuda siempre a agilizar la mente. Dentro de *Vampire* como *storyteller* (guía de historia), he tenido la preocupación de tratar de crear un ambiente adecuado y sé que la mayor parte de los jugadores [de su mesa] tenemos más o menos cierto tipo de nivel cultural, por tal motivo es difícil sacarte algo de la manga.

“Lo que me ha dejado el rol -continúa Cruz- es comenzar a estudiar las épocas, los comportamientos humanos, me he puesto a leer desde Freud, hasta libros de época medieval, sobre tradiciones de 1800, costumbres, formas de vida. De hecho, hay escuelas europeas que utilizan el juego de rol para enseñar historia. Lo principal es que te ayuda a mantener la mente ágil, y ya seas tú como jugador o *storyteller* tienes que reaccionar de una forma rápida a las acciones que se van presentando en el juego”.

*Vampire: The Masquerade* es un juego narrativo, por su naturaleza de rol, los participantes adquieren otras enseñanzas a las habituales. En el libro de reglas: “La meta de los jugadores es divertirse contando una buena historia y hacer que sus personajes consigan lo que quieran. Ciertamente habrá oposición en el camino, de rivales y otras amenazas, pero los personajes a menudo cooperan para superar esos desafíos”.

Existe otro objetivo de aprendizaje dentro del juego, pero no es para los jugadores, sino para los vampiros, y eso ayuda a que los participantes no pierdan los límites de sus personajes. El libro *Vampire: The Masquerade* enfatiza: “Los personajes tienen el conflicto interior de la humanidad y la

monstruosidad frente al poder desencadenado y a la vida eterna. Ninguna ley mortal, ningún código moral los constriñe; es deber del vampiro conservar su alma y evitar convertirse en un monstruo fámélico e irreflexivo".

Ese monstruo fámélico e irreflexivo es nombrado, dentro del juego, como *La Bestia*. Esta *Bestia* es un comportamiento que el vampiro debe evitar porque pierde total cordura y realiza actos violentos sobre otros vampiros y sobre los seres humanos que los rodean.

Los jugadores representan la inteligencia y la conciencia de sus vampiros, cuando *La Bestia* se apodera de éstos últimos, automáticamente los roleros pierden a su personaje, porque ya no pueden actuarlo con esas características.

"Dese a que muchos comienzan a involucrarse en el juego por querer ser un vampiro, cuando están inmersos se dan cuenta de que hay muchas cosas que explorar, no es tener poder, seducción, al contrario, -aclara Alfonso Medina, quien con sus ojos pequeños y sumidos observa meticulosamente los gestos de sus interlocutores - más bien ser como un pobre diablo, darme cuenta de todas mis limitantes y de que estoy fregado porque estoy muerto, pero sigo vivo".

*Vampire: The Masquerade* puntualiza que el juego: "Habla sobre los personajes y su desarrollo (o degeneración) enfrentados a la tragedia y a la tentación". "Es cierto que *Vampiro* es una tragedia, - afirma Luna con su omnipotente sonrisa irónica - ese es el reto, hacer de su existencia miserable un éxito. Si haces bien tu personaje y le das motivos para seguir cada noche, y logra no ser una *Bestia*, estás es un excelente camino".

"La gente cree que el vampiro es súper feliz, súper bonito, pero no, si te fijas bien, toda historia de vampiro es trágica, ¡imagínate!, estar condenado a vivir por una eternidad y ver morir a la gente que amas, o si te decides a convertirla, condenarla a vivir sólo de noche, perderte caminar bajo el sol, ver

los atardeceres de un otoño o sentir la calidez de una mano que quieras, yo creo que es muy triste ser un vampiro", evoca el actor Alfonso Medina con un tono melancólico.

"Los vampiros en el juego tienen broncas más pesadas, - valora el rolero Jorge Marañón cuando habla sobre estos seres míticos- quizá se puede sentir el poder... la ventaja que tienes como ser sobrenatural por las mismas habilidades del vampiro, pero al mismo tiempo también llegas a sentir la impotencia hacia otros vampiros que son mucho más poderosos que tú".

Alfonso Medina admite: "Es darte cuenta de que un vampiro no cambia, él tiene que estar reinventando cada noche eternamente, bebiendo sangre, convirtiéndose un poco en bestia, matando a sus semejantes para poder seguir existiendo. Por un lado, si es muy padre estar en la cúspide de la cadena alimenticia, pero por el otro, es terrible estar solo y, peor, en un mundo lleno de traiciones, de conspiraciones y de hipocresía como es el mundo de Vampiro".

"Yo creo que el vampiro es básicamente sufrimiento, -considera Josué Cruz- sufres pero a la vez disfrutas. El sufrimiento lo llegas a tener porque estás condenado a cierto estereotipo de vida, por mucho que te guste no te puedes zafar y no puedes ser más allá. A lo mejor te enamoras, porque al fin y al cabo tienes una parte humana, pero esa persona se va a morir y la vas a ver envejecer. Tienes la inmortalidad, ¿pero a cambio de qué?".

## **“Como los ángeles, ignoro a veces si camino entre los vivos o los muertos”**

*“Los juegos de rol son una actividad lúdica en la que 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 guía de historia) tus acciones, tus palabras, tu actuación, pueden cambiar el devenir del relato”, escribe Marco Pastor Calvet en su página Web Para la defensa del rol. ([www.dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm](http://www.dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm))*

*Sin embargo, existen jugadores que parecen llevar el rol más allá del juego, llegan a crearse la idea de que ellos son verdaderos vampiros y comunicarlo en su forma de hablar o actuar. El poeta Bernardo Ruiz advierte que: “Eso puede darse cuando no diferencias la realidad de la ficción. Depende del carácter de la persona, no es algo que le vaya a ocurrir a todo mundo”.*

*En el libro *Vampirismo*, de Norbert Boormann se habla de que las personas más propensas a confundir la realidad con el juego son aquellas que encuentran insatisfactoria su vida cotidiana y, en consecuencia, desarrollan el deseo de tener lo que les proporciona la imagen del vampiro.*

*El informático, Jorge Marañón asevera que: “Si hay gente que se clava demasiado en sus personajes, crea uno, le da ciertas características que van muy acordes a lo que él es y tienden a quedarse en ese pequeño viajecito de*

creerse vampiros, anhelar tener lo mismo que tiene su vampiro, identificarse con su personaje y, por eso, es que se convierten en él, por así decirlo".

"Personalmente conocí a un tipo que jugaba rol y se creía vampiro-testifica Luna, morena, de grandes ojos negros y figura esbelta- jugaba de noche con su grupito en un cementerio (nunca asistí)... era un vampiro diurno porque salía a la calle, vestido como un personaje de la película *Entrevista con el vampiro*, todo maquillado y ridículo, para mí y muchos de mis conocidos, eso no es rol".

*Clavados o dañados* son las palabras más cotidianas para designar a los participantes que vinculan sus personajes a su conducta cotidiana. "Es difícil dar un significado a esas palabras, pero entre nosotros se entiende que es gente enferma... que ya perdió el control... que se ha involucrado tanto con el rol que el juego ya es su vida, no tiene vida (social) actúa como su personaje favorito..., es decir, ya rompió el límite entre la realidad y la ficción", dogmatiza Luna luego de terminar un boceto de su vampiro con el que jugará al día siguiente.

Se ha encontrado que cada participante del juego tiene su definición de clavado o dañado; para unos es una enfermedad mental donde el jugador no tiene definida la diferencia entre lo real e imaginario y actúa el rol de su personaje dentro y fuera del tiempo de juego.

Otros piensan que su aplicación es para los jugadores que, aunque tengan definida la realidad dentro de la normalidad aceptada por la sociedad, dedican su tiempo a hablar, pensar y basar su conocimiento general en el juego. Josué Cruz, juega todos los jueves a las nueve de la noche con sus amigos en un restaurante Sanborn, esclarecer que para él clavarle: "Es empezar a hablar nada más de rol, me voy y hablo de rol, nos vemos otra vez y hablo de rol."

"Hay diferentes tipos de dañados: están los que viven para el rol, comen, hablan sueñan *Vampiro*, y están los maniáticos que matan gente, eso sucedió en España, en México no ha ocurrido nada de eso, lo más grave que he visto de un rolero, es el tipo del que se disfraza y actúa como vampiro", explica Luna, apasionada de las películas de suspenso y series anime.

El libro de rol *Vampire: The Masquerade* especifica con claridad su postura hacia estas actitudes: "Si decides hacer cualquiera de estas cosas en la realidad, (atracones de sangre, caza o peleas) pasa por un hospital para que te miren la cabeza. Necesitas ayuda. No eres un vampiro, y los demás no necesitamos imbéciles como tú que manchen nuestro buen nombre".

Norbert Boormann, en su libro *Vampirismo*, señala que la dependencia a quedarse en la personalidad de vampiro es mayor cuanto menor es la armonía entre la realidad cotidiana y el mundo de los sueños: "Cuanto mayor es el conflicto entre la conciencia cotidiana y los impulsos inconscientes, más difícil le resulta al alma liberar su hambre de vivencia de una forma normal".

"He sabido de casos en Estados Unidos, donde están los que afirman que son vampiros, beben sangre, portan armas punzo cortantes, visten como en la época victoriana, usan lentes oscuras para protegerse del sol, y siempre se presentan bajo el nombre de su personaje - asegura Jorge Marañón, en tono de sentencia-, aquí en México, si hay gente que se la cree mucho, pero hasta la fecha no me he topado con nadie que realmente crea que es un vampiro o que quiera serlo".

"De hecho -rememora el escritor Bernardo Ruiz-, hasta hubo una cierta leyenda negra en las universidades norteamericanas donde jugaban actuándolos y, en algunos espacios, o se perdían o se lastimaban entre ellos y creo que hasta se hicieron diversas películas respecto al tema".

Alfonso Medina, moreno claro, robusto y quejoso por su incipiente calvicie, afirma: "Si he visto jugadores muy dañados y no solamente de Vampiro, sino de otros juegos, hay masters (guías de historia) que creen vivir en la Edad Media, no se bañan, se visten como monjes, y tienen un sistema de pensamiento bastante arcaico, muy dañado, entonces llega un punto en el que dices ¡hijole!, ¿de cuál te metiste? o ¿cuál tomaste? O... ¿de qué se trata no?".

"Hasta cierto punto sí es peligroso jugar rol, -asiente Josué Cruz, quien será padre de familia, por primera vez, en menos de dos meses- porque te llega a pasar que empiezas a jugar y te clavas tanto que piensas nada más en el rol. Entonces no distingues la realidad de lo que es el juego... sucede eso porque el rol es como el refugio para la gente que fue rechazada por la sociedad, porque hasta en los Simpson los ves, -mira esos ñoños que están jugando Dungeon and Dragons-".

Dinorah Zepeda, autora de la tesis *Drácula: El mito del erotismo*, opina que cuando los jóvenes toman el rol de un vampiro para usarlo en su vida cotidiana puede ser porque existe una falta de integración social: "Cuando él no se puede integrar socialmente a todos porque se siente un sujeto extraordinario, extraño, incomprendido, entonces busca un lugar donde sí pueda ser acogido, y en este caso puede ser la parte sobrenatural".

## **Cada cual tiene problemas**

*"El mito del vampiro ejerce una fascinación tan fuerte en algunas personas, que se sienten invadidas por el deseo de ser vampiros, y esta inclinación puede abarcar desde el capricho hasta el estado patológico", apunta Norbert Norman en su libro *Vampirismo*.*

*A lo cual el hematólogo Emmanuel Miranda añade: "Físicamente, no hay una enfermedad cuyo tratamiento requiera de la ingesta de sangre... la sangre tienen ácido clorhídrico y, al ingerirla, en el estómago se produce amoniaco lo que intoxica y envenena el cuerpo".*

*Luna, con su inteligente mirada, justifica: "Jugar Vampiro no significa que te vuelvas uno y uses capa, dientes y todas esas tonterías, es sólo fantasear, aligerarte la vida... para mí un vampiro es un ser que antes era humano y ahora es un muerto que se levanta y se alimenta de los seres vivos... tengo muy claro que yo no soy eso".*

*"Lo cierto es que jugar rol no tiene por qué ser más peligroso que jugar al parchís o al monopolio. Ahora bien, si quienes juegan son asesinos, racistas, psicópatas... entonces da igual el juego al que participen, porque encontrarán una excusa perfecta para salir y matar", escribe Tiburk en la página *Web Secretos Oscuros*.*

*Juan José, quien lleva siete años participando en el rol, platica de una experiencia con un jugador que asumió su papel de manera muy real: "Un tipo me invitó a jugar en vivo por el Ajusco, nos citamos a la una de la mañana. Nos fuimos en auto hasta allá, en esa ocasión me tocó un tarado que según era *Primo Géniro Gangrel*. Yo era un *Nosferatu Antitribu*, con características de ser bufón sarcástico.*

"La cosa es que este tipo llevaba un sable auténtico, no sé qué tanto se haya adentrado, que ya nos quería rebanar a todos, y más que nada conmigo, que yo fui quien lo hizo entrar en frenesi, (cuando un vampiro pierde total control sobre su conducta) estábamos hablando y sacaba su sable. El guía de historia cuando vio eso dijo -¡párate!, ¡cálmate!-, cuenta Juan José

"Él seguía en su rollo de Primogénito Gangrel -y tú, Nosferatu, haces todo esto, esto y esto y yo soy éste y hago esto, esto y esto-. Y no era el único, porque había como tres que estaban muy metidos, incluso llevaban pistolas de diabólos. Nos costó como media hora calmarlo, porque ahí mismo en el juego se había drogado.

"Pienso que es gente artista, - argumenta Juan José- que no tiene interacción con el mundo, nada más hallan un medio para desfogar todo lo que tienen acumulado y se explayan, cada cual tiene problemas y no puedes juzgar si realmente no lo conoces".

"Según Jennifer Wilkes de la organización The Committee for the Advancement of Role-Playing Games (CAR-PGa), tras unas investigaciones, para encontrar si existe alguna relación entre estos juegos y determinadas patologías, o efectos en la personalidad de los jugadores, en ninguno se encontró correlación alguna y llegaron a la conclusión de que los jugadores son un grupo de población completamente normal", informa Tiburk en la página *Web Secretos Oscuros*.

Al platicar con miembros de un grupo llamado *El Concilio*, sobre ejemplos de roleros que lleven a su personaje fuera de juego, Jazmín Quintero, coordinadora de esa asociación confiesa: "Nosotros somos una prueba de ello, la mayoría de nuestros miembros son pruebas fehacientes de que sí se puede hacer, pero hay que tener cuidado, hay que acercarse (a los juegos de rol), pero hay que tener cuidado, y hay que dejar en claro que son sólo juegos".

"Naturalmente, no todos los juegos de rol son iguales, - escribe Arturo Pérez-Reverte en el artículo *Homo Ludens*, del periódico español *El Semanal* un juego de rol planeado por mentes enfermas o por varios hijos de la gran puta, puede terminar como el rosario de la aurora. Pero ni por eso la ciencia es mala, ni todos los científicos están locos, o son unos malvados, ni todo juego de rol es pernicioso, ni todos sus jugadores son psicópatas en potencia.

"Cada uno proyecta lo que es en lo que hace, y aunque un asesino idee un juego perverso, el mal no es imputable al hecho de jugar, sino a la mente que deforma ese hecho, lo corrompe y lo pervierte" agrega Pérez-Reverte en el artículo *Homo Ludens* aparecido en el 26 de junio de 1994.

Jazmín Quintero, con actitud reservada y mirada distraída, revela que existe un grupo de gente que se hacen llamar *La Camarilla*, desde su opinión, sus miembros ya son un caso muy grave de jugadores de rol: "Están muy enfermos, ya ni siquiera juegan rol y se dedican a hacer cosas muy extrañas, es un grupo difícil, ya se creen netamente vampiros y están haciendo cosas raras, más vale alejarse de ellos y hacerlos como a un lado".

Ximeni Quintero, hermana menor de Jazmín y miembro de *El Concilio* y *La Camarilla* menciona que dentro de este último grupo: "También hay gente muy chida, pero no me junto con ellos por lo mismo que hacen cosas muy raras, en noches se van a los bosques, llevan gallinas y según hacen sus sacrificios locos, ellos me han contado lo que hacen.

"Ellos ya se creen vampiros se mandan hacer sus colmillos de cerámica y andan así por toda la calle y con sus sables acá, sus espadas medievales y dan miedo, realmente, si te acercas. No te dan miedo si no los conoces muy bien, ya después, cuando te empiezas a meter en los rollos de ellos, no... ya... gracias", declara Ximeni al mismo tiempo que hace con las manos ademanes de rechazo.

*"La gente tiende a volverse sociópata (enfermedad mental en la cual el individuo, a pesar de la plenitud de sus funciones mentales, tienen alterada su conducta social), si no comprende el juego de rol como eso, como un juego, un entretenimiento o como una forma de obtener más cultura", advierte Mauricio Rangel, en tono de ser experto en usar el juego con fines didácticos.*

*Dinorah Zepeda, cuya línea de investigación es la Literatura y cine de horror, comenta que no cree que el juego de rol Vampire: The Masquerade genere disfunciones sociales: "Considero que ya se tienen desde antes de empezar a jugar, a menos que realmente exista una relación y la Mascarada te pueda generar algo, pero aquí tiene que ver mucho con el control que tú tengas de ti mismo.*

*"Pienso que los individuos nos construimos y nos apejamos a ciertas cosas a partir de nuestra formación, de lo que realmente somos, y allí vamos cayendo; si tú tienes un miedo espantoso por la muerte, pues Frankenstein o el vampiro, te pueden solucionar tu terror, pero no que el vampiro tenga la culpa. No es un culpable, es un receptor", finaliza Dinorah Zepeda.*

*Son variadas las actitudes que se toman hacia los jugadores que se asumen como vampiros reales, la mayoría de los entrevistados coinciden en que es mejor ignorarlos y no tener tratos con ellos, son muy contados quienes están dispuestos a ofrecerles su ayuda, aún cuando no les sea solicitada.*

## **Crónica de la no entrevista**

*En el cementerio, con el amargo sabor de su derrota, quien esto escribe se resistía a pensar que un verdadero vampiro le negara la entrevista. Pero no había nada más por hacer. Él le había dado un receloso No, acompañado de una frase inapelable: "Me confundes con otro".*

*Tiempo atrás, en la búsqueda de información para este reportaje, ella había entrevistado a jóvenes roleros. Algunos habían mencionado la existencia de un grupo de jugadores de Vampire que se creían y actuaban como vampiros en su vida cotidiana. Saber de ese tipo de personajes era todo un acontecimiento. Era preciso conocerlos.*

*Logró obtener contacto con uno de ellos por medio de una página de Internet dedicada al juego de rol de Vampire The Masquerade. El nombre del grupo que buscaba era La Camarilla y quien respondía a su llamado se hacía llamar Lord Saigremor, Príncipe de la Ciudad de México.*

*Los e-mail emitidos entre ambos tuvieron las características de ser respetuosos, por parte de ella, y muy solemnes por parte del "vampiro". Allí, él se expresó como si fuera un rey que concede parte de su tiempo, a la vez que un general de la Edad Media que tratará estrategias de la próxima guerra para conquistar un país.*

*Lord Saigremor, Príncipe de la Ciudad de México, aceptó efectuar la entrevista, aunque, para desilusión de la reportera, advirtió que habría cosas que le diría y debían quedar en secreto, no podían ser divulgadas en su trabajo, mucho menos ser grabadas, y la comprometió a presentarse sin ninguna compañía al lugar de la cita.*

*"Están muy enfermos, ya ni siquiera juegan rol y se dedican a hacer cosas muy extrañas... ya se creen vampiros...",* eran frases que resonaban en la cabeza de la reportera al preparar la guía del cuestionario, las recordaba de una entrevista anterior: *"Ellos ya se creen vampiros, se mandan hacer sus colmillos de cerámica y andan así por toda la calle... con sus sables, sus espadas medievales... en las noches se van a los bosques, llevan gallinas y dicen hacer sacrificios..."*

Por eso, era necesario conocerlos para juzgar por sí misma; sin embargo, el lugar de la cita, desde su perspectiva, no era inspirador de confianza: la entrada del Panteón Francés de la Piedad, ubicado a un costado del Centro Médico Siglo XXI. Su único consuelo: las tres de la tarde, por lo menos habría luz de día.

El momento había llegado, ella esperaba, con las señas establecidas en su vestuario para poder reconocerse, frente a la entrada principal del panteón, mientras observaba los cercanos puestos de flores, para no pensar en la tardanza del vampiro, rogaba porque él acudiera, se negaba a creer que una persona cuyo comportamiento oscilara en imitar a los caballeros ingleses de la época victoriana no respondiera a su palabra.

Su ansia le hizo clavar la mirada en la lejanía de la acera, así fue como vio a un joven veinteañero, era un día muy caluroso y él vestía de negro, gabardina larga, camisa blanca de mangas largas con escarolas cubierta por un chaleco oscuro y una corbata roja anudada en forma de moño.

Cuando el muchacho estuvo cerca de la entrada del panteón, miró a su alrededor si prestar atención a nada, se dirigió al puesto más cercano de flores y compró una rosa roja, "Es él" pensó, esa era la señal, recordó haber leído en el e-mail "Llevaré una rosa en las manos". Sin esperar más se le acercó y pudo verlo mejor, los ojos oscuros delineados en negro, piel morena, cabello negro

amarrado en una coleta con un listón negro, y un par de lentes oscuros en la cabeza.

Él ya había acabado de pagar la rosa y la reportera le abordó:

-¿Eres Lord Saigremos?

El joven, con la flor entre sus dedos, la miró de arriba abajo, como si deseara desnudar sus pensamientos y sin alterarse, dejó ver sus lustrados colmillos de cerámica, al responder:

-No, me confundes con otro, vengo a ver a un pariente... Y se metió al cementerio.

Tiempo después, cuando ella había logrado superar los diversos sentimientos que surgieron de no poder hacer la entrevista, contó la anécdota a unos jugadores de rol que conocían en persona a Lord Saigremos, todos llenos de curiosidad le preguntaban (cómo iba vestido? cómo era físicamente? Y cuando estuvieron seguros de que era él, estallaron en carcajadas al oír la conducta del vampiro que le tuvo miedo a una mujer con una grabadora...

## **Hay que aprender a morir en estos juegos.**

*Los roleros, es decir, gente que toma un rol, son jugadores que asumen una personalidad inventada y se involucran en una historia. En el juego se da por hecho que los participantes tienen la madurez para comprender que todo es ficción, que no se trata de competir o ganar.*

*"Pienso que existen grados en los que un rolero se mete a su personaje, son comunes los jugadores inmaduros (desde mi perspectiva) que se enojan y buscan venganza. Hay un rolero al que le caí muy mal porque mi personaje mató a le hizo algo al suyo... y casi siempre quiere hacer que mis personajes tropiecen y les suceda algo fatal", relata Luna, quien es hiperactiva y no cesa de garabatear en su cuaderno, mientras sucede la entrevista.*

*Es más generalizado que se den estos enojos en y entre los jugadores. Los roleros son personas que se involucran emocionalmente con su personaje, ya que es de conocimiento popular, entre ellos, que sus personajes sean una imagen idealizada de lo que quisieran ser.*

*El psicoanalista Alejandro Moreno, indica que el juego de rol motiva a los involucrados a manifestarse espontáneamente: "Como instrumento para favorecer el contacto, especialmente con las emociones, los sentimientos y las fantasías del sujeto".*

*"Conozco a un tipo, que tiene como 10 personajes, pero todos son iguales, lo único que cambia es el nombre y el clan pero todos los hace y los actúa igual y todos tienen la característica de ser amnésicos... cuando juega puedes ver que es él, no esconde nada de sí mismo y lo más estúpido es que no*

se da cuenta, él piensa que ha creado algo diferente", refiere Diana, quien viste de jeans y playera negras predilectos.

Luna, estudiante del tarot y la quiromancia, recuerda: "En una de mis primeras historias... había un rolero que llevaba un año o más jugando con el mismo personaje; sucedió que ese día le corté la cabeza (al personaje) y él (jugador) se puso serio, no habló, rompió su personaje en dos... se esperó a que termináramos de jugar y se fue... yo recojí su personaje...

"Muchos meses después me pidió su personaje, nunca se lo di... me sigue hablando sin problema, pero nunca se toca el tema, sé que él piensa que soy una cabrona por haberle matado su personaje favorito y que lo hice por vengarme de él... me conozco lo suficiente para saber que no es cierto, pero a veces pienso que la psique es bien cabrona y haces muchas cosas sin darte cuenta", reflexiona Luna.

Existen otros tipos de conducta comunes en los participantes: conversar del juego tanto dentro del círculo del rol como fuera de él y adoptar las palabras especializadas que se usan en el juego, para hablar con ellas en su vida cotidiana.

"Había una chava que jugaba con nosotros y nada más hablaba de eso, luego me tocaba platicar sólo con ella y nada más hablaba eso y tú dices ¡Oye, tu vida es algo más!. Digo, el rol sí es importante, si no, no lo haríamos, pero no es así la parte esencial de mi vida", asevera Josué Cruz, al mismo tiempo que hojea el libro de rol *Vampire The Masquerade*.

Jorge Marañón dice: "Es usual que los jugadores cometan un error y se molesten por la consecuencia del mismo, por ejemplo, cuando tratan de cruzar el desierto antes del amanecer y no lo logran, es error de ellos y no tienen por qué enojarse si se achicharran con el sol.

*"Pero hay gente que lo hace, mueve a sus personajes de manera poco racional o muy arriesgada y cuando les sucede algo se llegan a molestar. Yo digo que si te vas a arriesgar atente a las consecuencias, además es un juego, si muere tu personaje no tienes por qué molestarte, no te están matando a ti... creo que hay que aprender a morir en estos juegos", señala Marañón.*

*En casos muy particulares, enfrentar a la muerte de un personaje se manifiesta con actos de furia o depresiones graves que causan intentos de suicidio. Mauricio Rangel, testifica de ello: "En mi caso llegó a haber un intento de suicidio porque le mataron a su personaje en el juego de rol".*

*Se le preguntó a Rangel sobre la manera cómo responde él ante este tipo de situaciones: "No es que estén enfermos, tienen ciertos problemas, ya sea en su casa, en la escuela, problemas sociales muy graves en algunos casos, que el juego de rol los agrava un poco, (hay que) mandarlos al psicólogo, con un grupo de ayuda, es directamente hablar con ellos".*

*En México no se conocen estudios sobre el tema, sin embargo en España, ha tenido más relevancia el rol debido a que en Madrid, en el año de 1994, se cometió el asesinato de Carlos Moreno, un empleado de limpieza de 52 años, por parte de Javier Rosado (21 años) y Félix Martínez (17 años). Los medios de comunicación de ese país relacionaron ese evento con el que los jóvenes participaban en un juego de rol de nombre Razas.*

*A partir de ese año, se han vinculado (de manera justificada o no) por lo menos 30 casos, contados hasta febrero del 2006, de diversas violaciones a las leyes españolas además de suicidios. En base a esos acontecimientos, personas de ese mismo país formaron un grupo nombrado En defensa del rol y sus diversos artículos y opiniones tienen lugar en la página: Web para la defensa de los juegos de rol. ([www.dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm](http://www.dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm))*

*"Los juegos de rol han sido acusados de ser una posible causa de suicidio... Sin embargo, el Centro para el Control de Enfermedades, que tienen su sede en Atlanta, Georgia (Estados Unidos); el Departamento de Suicidología y la Universidad Alberto Einstein han realizado una investigación exhaustiva sobre los juegos de rol y no han encontrado ninguna conexión entre los juegos y el suicidio" redacta William J. Walton en la página Web para la defensa del rol.*

*También en Estados Unidos de América existe la organización The Committee for the Advancement of Role-Playing Games (CAR-PGa) ubicada en Texas y se dedica, entre otras cosas, al estudio psicológico y sociológico de los juegos de rol, a la vez, publica una revista a su nombre, donde emite artículos referentes a sus descubrimientos.*

*William J. Walton en la página Web para la defensa del rol documenta: "El CAR-PGa ha investigado todos los suicidios relacionados con el juego de los que se tiene constancia, y ha encontrado circunstancias atenuantes en todos y cada uno de ellos.*

*"Los casos aislados en los que jugadores de rol han cometido suicidio son normalmente malinterpretados para que parezca como si el juego fuera la causa del suicidio. De acuerdo con sus propias cifras, la tasa de suicidio entre las personas que juegan rol es mucho menor que la media de otros grupos sociales", anota William J. Walton.*

## **Ella piensa que es una secta vampírica**

El rol, asienta José Luis Villariq García para la página de Internet *Homo Ludens*: "Es un juego social y cooperativo en el que, al seguir unas reglas, los participantes crean y comparten una historia en un mundo imaginario. En él, como en una obra de teatro improvisada, los jugadores describen e interpretan a unos personajes".

*Vampire: The Masquerade* es un juego narrativo con el cual los participantes pueden asumir los papeles de vampiros. El objetivo del juego es divertirse, el objetivo de los personajes es conservar la existencia y no dejarse llevar por sus instintos e impulsos hasta convertirse en monstruos incontrolables.

Jugar rol es un pasatiempo, varía la extensión del tiempo que se ocupa para el mismo, invariablemente, sean un par de horas o toda la noche, los familiares y/o amigos que conviven con los jugadores, fuera del rol, conocen el entretenimiento de los participantes y forman su opinión de él.

Jorge Marañón, comenta su experiencia con su familia: "Al inicio, cuando comencé a platicarles sobre esto, pues el clásico: no, ha de ser un juego satánico y ten cuidado con esas personas, quién sabe, a lo mejor te matan, ya sabes, desde las exageraciones hasta las simples prevenciones y nada más.

"Pero ya, conforme lo jugué, les iba más o menos platicando cómo era, aunque a mi mamá no le gusta mucho que lo haga, los demás ya no lo ven con tanta desconfianza, porque al final sólo es un juego y si siempre se tiene presente esto, no existe peligro alguno".

Alicia Orozco, profesionista y madre de familia expresa: "Cuando (mi hijo) comenzó a jugar me alarmé porque empezó a llegar tarde, vestir de negro, hablar de vampiros y sangre por teléfono, gastar su dinero en libros con imágenes de monstruos, brujas... se comportaba aislado y raro.

"Le prohibí salir y ver a esos chicos, pero eran compañeros de la escuela, luego mi esposo me dijo que los trajera a la casa, para ver qué era eso, y bueno, sigue sin gustarme, pero por lo menos sé qué hace y está aquí y lo puedo vigilar".

La mayoría de los jugadores de rol manifiestan una tendencia a tener roces con sus padres o tutores por su pasatiempo, de igual manera, declaran que les explican sobre lo que se trata y la respuesta que reciben varía, puede ser desde que ellos comprendan que es un juego, hasta la prohibición de practicarlo.

Alejandro Galindo, jugador de rol desde sus 19 años de edad explica que a su mamá no le simpatiza que los practique: "Cree que es algo satánico, no ha tenido la paciencia ni la preocupación de ver de qué realmente se trata, le he informado pero le entra por uno (señala los oídos) y le sale por el otro, creo que se le olvida pronto.

Dice que es malo, que es la causa de todos mis problemas... no tener dinero, no estar bien en la escuela... para mí, el causante de mis problemas soy yo, y le puedo echar la culpa más a las maquinillas que al rol".

Josué Cruz sentencia: "Siempre hay problemas con los padres, pero eso es hasta porque fumes, y nosotros, que vivimos en una sociedad católica, inmediatamente se asocia con el demonio. Pero te asocian con el demonio por escuchar cierto tipo de música o vestir cierto tipo de cosas, por usar dijes, por lo que sea, siempre habrá una cierta fricción".

El padre católico Miguel Ávila repara en que los participantes están desorientados: "Cuando ellos participan en una reunión donde asimilan a un ser caótico es porque no tienen definido el malestar que esto los puede provocar... incluso cuando no crean en Dios, su alma se acostumbra a estas actitudes y, después, es más fácil comportarse de esa manera".

Diana, con actitud insolente reprocha: "En mi casa mi madre piensa que el juego es una secta vampírica donde nos sacamos la sangre unos a otros, todo esto porque a veces realizamos partidas de rol nocturnas; a veces no sé si lo dice en serio o sólo es para molestarme.

"Ella es católica, y siempre hemos tenido cierto choque en cuanto a la religión, porque yo me convertí en atea por convicción. Pienso que cuando se dio cuenta de que jugaba con vampiros lo que pasó es que lo relaciona con una vertiente de mi interés por lo esotérico, por supuesto sé que ella vincula al vampirismo con los demonios y eso me lo hace notar a cada rato", termina Diana, con un gesto en la cara de hastío.

El cura Miguel Ávila que conoce el juego de rol, piensa que *Vampire: The Masquerade*: "Es algo que no debe ser, mi sobrina lo jugaba y me lo mostró, me explicó por qué lo jugaba, pero la esencia es que tratan con un guía equivocado, es una vida negativa, tomar la vitalidad de un ser humano es un crimen, ¿por qué jugar algo así? Hay que alimentar el espíritu, no llevarlo a la decadencia".

Juan José, con su complexión gruesa, vestido de jeans y camisa negra, declara: "En casa dijeron lo clásico son cosas de demonios y no vuelvas a jugar eso. La gente que está afuera piensa que estás loco o eres infantil". Diego Aguilar, estudiante de licenciatura, acepta que su hermano es: "Fanático jugador, pasa todo el fin de semana con ellos... me ha invitado y lo vi, pero se me hizo aburridísimo, no me gustó y ya".

Edith Martínez, tutora de un jugador de rol, revela: "Le pregunté por qué lo jugaba y me dio sus razones, yo no pienso que sea bueno ni malo, pero creo que pierde mucho tiempo que puede aprovechar en realizar otras cosas como ejercicio o estudiar, superarse para encontrar un buen empleo".

"Cuando comencé, mi familia dio el grito al cielo - señala Luna mientras el aire despeina sus largos cabellos- debido a que cambiaron mis hábitos de tiempo y de personas, con los años mi mamá ya se acostumbró, ha visto que no me pasó nada, mi novio también juega, ve mis libros, los dados, sé que no está de acuerdo, creo que nunca lo estará, pero agradezco que respete mi decisión de jugar".

"Si jugaran con ángeles, habría que tomar en cuenta cómo lo juegan, porque sería agradable, que mantuvieran cierta credibilidad - recomienda el religioso Miguel Ávila-, que se hiciera un estudio de fondo para realizar el juego con actos y actitudes positivas, que enseñara valores, acrecentara la paz en el espíritu, porque es sencillo dejarse llevar por los actos negativos, pero es más loable, luchar en contra de la corriente.

"Por lo que me ha mencionado (su sobrino) juegan para ser libres de las reglas sociales, pero una sociedad no puede funcionar sin ellas, estoy segura que existen dentro del juego. Dios ha dado a sus hijos libre albedrío, ésa es su regla, y los hombres hemos comprendido que para una mejor coexistencia, debemos seguir ciertos preceptos", aconseja el sacerdote Miguel Ávila

Luna testimonia: "Me contaron de un caso donde la mamá se dio cuenta que su hijo jugaba Vampiro y se lo prohibió rotundamente, llegó al extremo de quemarle los libros, que no son nada baratos, los dados, las hojas, y el chavo explicaba que su mamá era testigo de Jehová y no admitía eso su religión, él siguió con su participación dentro del juego, por lógica, a escondidas y dejaba su material en casa de un amigo".

*Alejandro Galindo confirma lo anterior mientras se pone su inseparable chamarra negra de cuero: "La mamá de mi amigo (Eduardo Granados) le quemó todo lo que él tenía para jugar, él me lo contó cuando llegó a mi casa a jugar y me pidió prestado material... ya ha pasado tiempo de eso y todavía sigue con nosotros en el rol".*

*Ricardo Ibáñez escribe en el segmento Introducción para los que nunca jugarán al rol publicado en el juego de rol Aquelarre: "Los jugadores de rol entendemos... lo que uno teme, lo ataca, lo desautoriza, procura apartarlo de sí y de sus seres queridos. 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 lo juegan.*

*"(No les gustaría criticarnos con conocimiento de causa? Entonces, ¿por qué no leen el manual, juegan alguna partida y luego opinan? Y no les preocupe si no les gusta. A diferencia de ustedes, nosotros entendemos que no a todo el mundo le tiene que gustar las mismas cosas".*

## **Mañana, al anochecer, tenemos una cita...**

*El juego de rol es un pasatiempo que no tiene un límite de tiempo establecido para practicarlo, éste depende de la disponibilidad e interés de los participantes. En promedio son un par de horas (cuatro a cinco), pero a veces esas horas, se vuelven toda la noche o varios días. Cada vez que los jugadores se reúnen para interactuar, se le conoce como sesión de juego.*

*Ximeni Quintero, jovencita entusiasta y dinámica, da a conocer sus tiempos de juego entre ella y sus amigos: "Hemos llegado a jugar hasta una semana completa con todos los cuates en la casa de uno y sin parar; es más, comemos jugando y nada más te vas al baño y regresas, o te vas a bañar mientras alguien maneja tu personaje, es muy chido, pero no es que estemos dañados ni nada, sino que te metes tanto en el juego y te agrada demasiado, que lo juegas mucho.*

*"Hemos hecho campañas, para reunirnos sólo amigos y decimos (cuánta comida traen?, cuántas raciones?, ya decimos, nos vamos a quedar en casa de Jazmín y de Isaac y jugamos ahí que, también es mi casa, (ella es hermana de los mencionados) hemos llegado a estar una semana, todos juntos, pero siempre es en vacaciones, porque la mayoría de nosotros estudiamos", especifica Ximeni Quintero.*

*Existen dos tipos de tiempos en los juegos de rol. El primero es el que pertenece a los personajes, ellos pueden vivir miles de años o un solo día, depende de la historia, a éste se le conoce como tiempo de juego. El segundo tiempo es el que invierten los jugadores en resolver el problema al que se enfrentan sus personajes.*

La duración en tiempo de juego depende del avance de los jugadores en sus acciones, pueden terminar una historia en una sola sesión (tres o más horas) o jugar por semanas quizá meses, todo depende de cada cuándo se reúnan.

En el libro de *Vampire: The Masquerade* se encuentra: "En una sesión, puede haber pasado una semana, un mes o incluso un año para los personajes. Por el contrario, los jugadores podrían estar toda la tarde describiendo los acontecimientos de una media hora de tiempo de juego llena de acción".

Jorge Marañón, fanático de los videojuegos, platica su experiencia: "Había veces en que era casi diario, otras que nada más una, dos, tres veces por semana... tiene que ver con las cosas que tenga que hacer o que los demás jugadores tengan que hacer, de hecho ha habido temporadas en que sólo me ha tocado masterear (guiar la historia)".

William J. Walton enuncia en su artículo *Los 7 Mitos sobre los juegos de rol*: "Una persona que juega mucho tiempo rol, es simplemente alguien que pasaría mucho tiempo haciendo algo distinto si los juegos no fueran una parte de la ecuación. La responsabilidad personal y la madurez son lo que importa aquí. Jugar al rol no es una afición más obsesiva que cualquier otra, tan solo involucra más a la inteligencia, que la mayoría de hobbies".

Jazmín Quintero, quien dedica su tiempo a propagar los juegos de rol, explica: "Regularmente las mesas son así, algún día de la semana cualquiera, porque hay gente que también juega en sus escuelas cuatro, cinco horas. Una mesa muy pequeña sería de tres horas, o de hasta una hora, pero con gente que ya sepa, con principiantes se requiere de más tiempo porque hay que aclararle lo que tiene que hacer".

Laura Hurtado, en el artículo *Locos por el rol*, aparecido en la revista española *El Semanal*, número 723, puntualiza que: "Jugar tanto (diario) es

*inadecuado, pero no por exceso de rol, sino porque el joven no tiene la oportunidad de hacer otras actividades que también son estupendas y necesarias, como ver a la familia, quedar con otros amigos, salir de paseo, hacer deporte, etcétera”.*

*Dinorah Zepeda, profesora de la Facultad de Políticas y Sociales de la UNAM, precisa que nunca ha jugado Vampire: The Masquerade: “Solamente lo he visto jugar, yo nunca he participado, me da mucha flojera...hay gente que tiene gran afición por La Mascarada, y se están toda la madrugada en eso, pero es gente muy seria que entiende que es un juego.*

*“Sin embargo, hay gente que se fanatiza, como aquel que se obsesiona por hacerse cirugías, pintarse pelo, teñirse la piel, ponerse uñas postizas, hacerse injertos en el pecho, yo creo, que el juego te puede generar una adicción como te puede generar cualquier otras cosa, en este caso son los vampiros”, esclarece la profesora Zepeda.*

## **La cuadratura del círculo.**

Los juegos de rol son accesibles a todo tipo de personas, van dirigidos a los adolescentes y jóvenes adultos, con el objetivo de entretener. En el libro de *Vampire: The Masquerade* se escribe: "Es un juego narrativo donde (los participantes) pueden asumir el papel de vampiros y narrar historias acerca de los triunfos de los personajes, sus fracasos, sus siniestras fechorías y destellos de bondad".

Es de saber común, entre los jugadores, que el tipo de personas que más se ha acercado al rol son aquellos que tenían la costumbre de estar solos, en el sentido de no tener un grupo al cual pertenecer. Jazmín Quintero, con una actitud de conocedora, dice: "A mí me pasó eso, yo no tenía amigos y cuando entré al juego de rol comencé a conocer mucha gente, pero todo mundo tiene su historia".

Otra característica es el interés por la cultura de los cómics, el videojuego, las historietas, figuras de acción, modelos para armar, libros de arte, animación japonesa, son aficionados al cine y literatura fantástica, tarjetas, pósters, playeras, (todas éstas con imágenes que no se hayan en cualquier centro comercial), etc.

Josué Cruz, moreno y curtido en su rostro por la experiencia de la vida, recalca: "Hay mucha gente que no tiene amigos, que le es muy difícil hacer amistades y el tipo de amigos que encuentras es jugando rol, en tiendas de cómics, en lugares donde la gente está realmente sola".

Los motivos para que se involucren con los juegos de rol son tan diversos, como participantes existan. Jazmín Quintero, quien ha involucrado a toda su familia en el rol, considera: "Los motivos pueden ser muy variados,

desde que no te entienda nadie y allí encuentres algo que te entienda, encuentres algo perfecto, algo que se adapta a tus necesidades”.

Existe la particularidad de que son personas con tiempo libre suficiente para dedicarse a jugar; así mismo, la edad en la que comienzan este pasatiempo es de adolescentes y, conforme crecen, su afición no cambia, es posible que no dediquen tanto tiempo a jugar por las responsabilidades que adquieren, pero no lo abandonan por completo.

Laura Hurtado, en su artículo *Locos por el rol* publica: “El rol tiene fecha de caducidad. Hasta el rolero más fanático reduce la intensidad de su diversión cuando alcanza los 25 años”, pone como ejemplo a un jugador adulto, el cual dice haber abandonado su gran pasión, porque ya es más difícil quedar con los amigos. “Sin embargo, siempre que puede juega una partida con sus amigos que ya rozan la treintena”, escribe.

Una idea generalizada entre los que conocen el juego, pero no participan en él, es todos los roleros son nerds, cerebritos o matados, lo que quieren dar a entender es que son gente muy estudiosa, que se involucra mucho en la acumulación de conocimientos.

Luna, respecto a este punto de vista, comenta: “Lo que pasa es que se dejan apantallar, porque como el juego te motiva a estudiar historia, geografía, estrategia, lo que sea necesario para poner una buena historia, pues cuando la gente platica contigo, se da cuenta que tienes cierto grado de cultura.

“Lo que ellos piensan no es una verdad absoluta, conocí en especial a un jugador que es un idiota, sus acciones en el juego son tan estúpidas que no sabes si reír o mentarle la madre” se exclamó Diana, a la vez que extiende su cuerpo sobre la banca de piedra volcánica.

Mauricio Rangel, creador del proyecto promotor de la cultura que se apoya en el rol, opina: “En realidad todos los que estamos aquí tenemos algo

de nerd, los objetivos de mi grupo es tomar al juego como un medio para lograr un movimiento cultural, fomentar en la gente la lectura, el dibujo, la crítica del cine... gente que se preocupe por adquirir cultura en general".

Ximeni Quintero, estudiante del Colegio de Ciencias y Humanidades (CCH) plantel Sur, asegura que tiene facilidad de palabra: "En la escuela me consideraban como la reina de la filosofía, entonces me tachaban de niña nerd, pero en realidad ellos no sabían cuál era el término, nerd es aquel que sabe y se especializa en algo".

Ximeni maneja el término *freakies* como propio de los roleros, (los *freakies*, son una ecléctica tribu urbana que, se caracteriza por su "gusto por lo estrafalario" cita Laura Hurtado en su artículo *Locos por el rol*) "ser *freakies* es bueno, ser el marginado social también es bueno en ciertos momentos, porque tú no tienes la capacidad mental tan baja como todos tus demás compañeros y, por eso, es que nos marginan socialmente".

Sobre la marginación que se menciona hacia los roleros, se encuentran datos en Internet de páginas españolas, en México no existe evidencia de que eso se dé hacia los que juegan rol. Los testimonios recogidos hablan, en su mayoría, de que las personas que pasan y los ven jugar los miran como bichos raros, pero no han sufrido agresiones.

John H. Kim en su artículo *Efectos psicológicos de los juegos de rol* cita el libro de Lisa DeRenard, *Alienation and the Game Dungeons & Dragons* para afirmar que los jugadores de rol muestran un distanciamiento cultural: "Que es en general conocimiento e interés en las formas de ocio populares", los jugadores tienen menos intereses en los medios de comunicación de masas; además, los investigadores demostraron también un componente en los jugadores, en el sentido de: "Pertenencia a un grupo".

Jorge Marañón, al limpiar sus lentes con su playera negra, expresa su sentir sobre la marginación: "Tal vez sea al revés, tal vez sean los roleros los que se apartan de la sociedad. La sociedad no sabe mucho de los que juegan y no todos los marginados socialmente juegan rol. Un marginado social puede ser porque es un ojete, un imbécil o porque apesta, lo que sea, pero no necesariamente es un jugador de rol".

Luna, con su personalidad analítica, sentencia: "Cuando empiezas a jugar no tienes ningún letrero que le diga a la gente lo que haces, yo he visto que la gente nos ve feo, pero sólo es cuando jugamos... el rol no es un tatuaje que advierta a la gente oye, soy rolero, lánzame una crítica, nadie sabe lo que haces... cosa que no ocurre con otros grupos como los darketos, punketos, cholos, gente que llama la atención por su forma de vestir".

## **Una raza aparte**

*Los vampiros tienen su propio universo en donde se desenvuelven y son víctimas de las pasiones. Los jugadores también poseen su universo, éste comienza al reunirse en un lugar improvisado, puede ser una casa, dentro de una tienda de comics, en un parque o cualquier tipo de lugar.*

*"Físicamente, para jugar rol -escribe Ludo, en su página de Internet dragonmania.com- necesitas un papel, un lápiz y unos dados. El lugar del juego puede ser de lo más variado, desde una casa de un pobre narrador, hasta el sueño dorado de todo jugador: El local, pasando por bancos en plazas, portales e, incluso, bares".*

*Luna, después de guardar silencio por un par de minutos, con una mirada apesadumbrada, responde: "El primer lugar donde inicié a jugar vampiros fue en El Parque los Venados de la delegación Benito Juárez, casi siempre duraban tres o cuatro horas la partida, era un kiosco o teatro al aire libre que ahí se encuentra.*

*"Hubo una ocasión donde por un lapso de dos meses lo jugamos en una casa, pero después tuvimos que salirnos de ahí porque la mamá de la anfitriona no le parecía lo que jugábamos así que buscamos otro lugar donde jugar. He estado en lugares como Comic Castle, en bibliotecas, en Sanborn, hasta en el atrio de una iglesia de protestantes", se ríe Luna.*

*Los individuos que participan en el juego narrativo de horror personal, son conocidas como roleras. Para jugar se reúnen en grupos pequeños y guiados por el narrador dan comienzo a la historia. Toda esta actividad fomenta que los participantes adquieran costumbres reconocibles en las personas que juegan rol.*

La principal que los define es el manejo de su propio lenguaje, la terminología que entre ellos entienden; los conceptos de *cainita* significa vampiro, *neonato* es un vampiro recién convertido, *vitae* significa sangre; *sebaño* se refiere a los mortales; así como los nombres de los poderes de los vampiros: *thaumaturgia*, *dominate*, *chimerstry*, *fortitude*, *celerity*, etc.

Es algo común que los participantes se acostumbren al argot del lenguaje y cuando están fuera del círculo del juego las usan. Asimismo surgen muchos chistes llamados *locales*, porque se dieron dentro de la sesión; puede dar risa una palabra mal empleada, un poder vampírico que en lugar de hacer lo que se deseaba, salió algo chusco; frases o acciones que se convierten en memorables por su gracia.

Como parte de este círculo cultural, se encuentra la vestimenta de los jugadores de rol, predominantemente negra. Es común que haya confusión con los grupos nombrados *góticos* o *darketos*, debido a que usan el mismo color en su atuendo. La gente que no está involucrada con ninguno de los dos grupos culturales, tiende a pensar que son lo mismo. Esto provoca indignaciones, tanto en los roleros como en los *darketos*.

Los roleros, en general, visten sin una regla definida, puede ser de negro, de colores oscuros, o simplemente de vaqueros y camisa, es frecuente que usen playeras con dibujos de anime o comics, pueden o no usar el pin de su clan (familia vampírica) lo que sí es más habitual es el uso de mochilas para cargar libros de rol, hojas, lápices y dados.

Su forma de vestir es común a pesar de usar el negro. En la calle, no son vistosos como lo son los *darketos*, pertenecen a un grupo social, en el cual no es importante que se den a notar, sus actividades son internas, no reconocibles al público hasta que están reunidos en una mesa de rol, porque allí, todos los que participan tienen semejanzas.

Este grupo tiene en común el gusto por jugar rol, por interpretar el papel de un vampiro en su imaginación, se divierte y es libre, por el momento, de sus problemas cotidianos. Es regular su gusto por el cómic o el manga, películas de horror, terror, o culturales.

"Antes de que conociera Vampiro, no tenía idea de qué era un manga - declara Luna cuando me involucré, conocí casas de cómics, la mole, anime, manga, series, películas, libros... de todo, niponas, gringas, hasta europeas, mi mundo creció de golpe, me metí de lleno y adquirí el gusto, ahora ya no me quiero salir y me siento feliz de estar aquí".

Los góticos o darketos, como también se les llama, a diferencia de los jugadores de rol; visten de negro de una manera formal, pantalones, faldas lisas y pegadas, chalecos, abrigos largos, a veces usan corbatas y utilizan camisas o blusas blancas con grandes encajes y escarolas, aunque también usan el rojo en su vestimenta. Visualmente algunos tienden a pintarse la cara de blanco, que significa la palidez de la muerte, sus peinados son con los cabellos completamente lacios y pegados o levantados en punta.

La ideología de los jóvenes góticos está ligada a un estilo de música, representa la no-conformidad, la oposición a las relaciones sexuales tradicionales y a las religiones establecidas. Ellos celebran la oscuridad, el lado oscuro de la vida y del ser mismo, junto con ello se desarrolla una fascinación hacia el sueño eterno, con una tendencia cada vez más frecuente a describir la melancolía, lo mórbido, los temas de la muerte, destrucción y exploraciones de oscuridad.

## **No hay forma de que salgas de esto ileso**

Reglas de conducta social, reglas de comportamiento, reglas de responsabilidades y derechos, los jugadores de rol juegan para olvidarse de éstas. En el libro *Vampire: The Masquerade*, se encuentran las reglas de juego, derechos y obligaciones de los vampiros, además existen reglas no escritas: las que conforman la mesa de rol.

La honestidad es una de las principales reglas silenciosas, se confía en que los jugadores no alteren la hoja de su personaje, se añaden puntos que lo beneficien en el desempeño de la historia; que no se aumenten los puntos que da el narrador a los jugadores en caso de que él considere que han mejorado en la interpretación del personaje, así como también informen los resultados de sus dados.

En caso de que algo de esto se descubra, el guía de historia puede tomar las medidas que desee, como llevarse la hoja del personaje del jugador infractor y que él o todos los participantes sean testigos de los resultados de sus dados.

Luna, quien con el paso de los años y la experiencia se formó como guía de historia, testifica: "Fui a jugar a una mesa por primera vez y me sorprendí que el narrador, al final de la partida (sesión), le pidiera a uno de los jugadores su hoja... cuando le pregunté, me dijo que lo había cachado cuando se modificaba los puntos de su personaje, para que tuviera más ventaja que los demás, por eso se la pedía, así se aseguraba que no hiciera trampa".

La regla del compromiso tiene que ver con la asistencia y se aplica a la puntualidad. No se obliga a nadie a acudir, pero resulta incómodo que cuando la historia ha comenzado, algún participante no llegue a la cita y su

personaje, quien quizá tenía algo importante en su poder, para el beneficio de todos, no lo comunique y se complique más la situación. Además, el ausente pierde avances en la trama.

Adam Velásquez, jugador de *Vampire: The Masquerade*, protesta: "Estuve en una mesa de rol, sólo faltaba un jugador, pasaba el tiempo y le preguntamos al master por qué no comenzaban, él respondió que estaban esperando al personaje principal, el cual nunca llegó y nadie jugó. En el rol no existen personajes principales, todos son importantes, cuando pasa eso la única que haces es dejar en pausa su personaje y jugar con los que sí están interesados en el juego".

Hay reglas que se hacen por costumbres, por ejemplo: el lugar designado para jugar; el tiempo que dura una sesión; las cooperaciones que se realizan para comer y beber; la música que se escucha; que cada quien lleve lápiz, goma y sacapuntas, aunque estas últimas cosas se pueden pedir prestadas; y los dados, los cuales a veces llegan a tener el mote de "personales e intransferibles".

Cada mesa de rol va creando normas para una mejor convivencia y son tan variadas como participantes en las mismas. Mikel Rodríguez, rolero y master con 11 años de experiencia cuenta: "Conozco a grupos de jugadores que no entienden las partidas (juego) con música (les desconcentra, no les gusta, etc.). También conozco a grupos de jugadores que se disfrazan como sus personajes para darle más ambiente a la partida".

Hay múltiples tipos de reglas, todas dependen del grupo de jugadores, hay quienes crean un tipo de sociedad y no admiten a nadie, otras escogen la edad de los jugadores, porque consideran que deben ser maduros para que estén al nivel de su juego y no les rompan la historia.

Finalizada la sesión de juego, se puede dar la oportunidad de realizar interacciones más allá del rol, Jorge Marañón, quien gusta de promover el juego

de *Vampiro* en cualquier círculo social que se desenvuelva, plática: "Depende de los jugadores, hay a quienes sólo les interesa jugar y hay otros que les gustaría saber más de las otras personas, porque el juego de todas maneras provocará que te comuniquen."

"Puedes llegar a un lugar donde a los jugadores no les interesa otra cosa, jamás habrá relación entre ellos y, a lo mejor seguirán así por años y años, porque a lo único que van es a jugar y sólo eso les divierte. E igual te puedes encontrar con jugadores que quizá quieren conocer otras personas y van a tratar de interactuar en otras cosas con los demás jugadores, el único factor efectivo son los jugadores, el juego es un vehículo para que se den o no se den las cosas" señala Marañón.

Alfonso Medina, exponiendo su personalidad mordaz, menciona: "El rol te permite estar un rato con cuates o esa es la idea, con gente que te llevas bien, con la que sientes cierta camaradería para combatir, de una manera fantástica contra, no sé, dragones, bestias, contra ti mismo incluso".

Un fenómeno que aparece en el juego de rol es que la mayoría de sus participantes son varones, sí hay jugadoras pero su número no supera al de las chicas. Alfonso Medina piensa que hay más hombres que mujeres: "A ellas casi no les interesa, no tienen tiempo, sus padres lo ven como algo satánico, algo maligno, cosa del chamuco, te vas a quemar en el infierno, etc."

José Cruz, guía de historia, calificado por sus jugadores como maduro y disciplinado, enjuicia: "He tenido muy pocas jugadoras mujeres... cuando se trata de interpretar papeles y donde realmente quieres jugar las mujeres son muy buenas, son mejores que los hombres, ellas son más constantes... *Vampiro* le atrae más a la mujeres que a cualquier otro tipo juego, por lo que involucra el vampirismo: la seducción, la belleza, la élite, todo en la literatura"

*Juan José, quien también es guía de historia, explica que es verdad que en general hay más jugadores masculinos, pero él tiene mesas de rol donde la mayoría de participantes son mujeres y expresa que le agrada más jugar con ellas porque tienen más facilidad de interpretar a su personaje y de ser más maduras que los hombres.*

## **Y... ¿Cómo se juega?**

"Despiertas... ¿Qué haces?". Esta frase es el slogan con el cual comienzan las historias de horror personal que maneja *Vampire: The Masquerade*. Puede variar el enunciado inicial, pero nunca faltará la pregunta crucial lanzada al jugador en turno "¿Qué haces?".

El juego inicia cuando el participante ha comprendido que interpretará a un vampiro y que debe tomar muchas decisiones, éstas serán desde qué estereotipo quiere interpretar, con qué conducta, cualidades o defectos, hasta involucrarse por completo en la historia que juega y tratar de salvarle la existencia a su personaje.

El jugador debe describir las reacciones de su personaje a las situaciones que surgen en la historia, esta toma de decisión se conoce como acciones: "Me levanto y veo si tengo mensajes", "Voy a ver a mi sire (maestro)", "Tengo hambre... salgo a cazar", etc.

"Jugar a rol es bien sencillo. Sólo hay que reunirse con unos amigos, uno hace de narrador, que es el encargado de imaginar un argumento. Los demás crean unos personajes y apuntan sus datos en la hoja de personaje. Con eso ya se está listo para empezar", escribe José Luis Villariq García en la página Web *Preguntas frecuentes sobre los juegos de rol*.

Cuando un jugador es novato, es frecuente que los jugadores no hayan leído los libros de reglas que explican la forma del juego, eso se resuelve con gente que explica el juego con base en su experiencia, la cual no garantiza que se haya leído el libro básico titulado *Vampire: The Masquerade*.

Luna, quien aleja la mirada, de manera constante de la grabadora, recuerda: "Cuando comencé a jugar el narrador (guía de historia) nos decía

que para poder jugar *Vampire* debíamos, antes, conocer qué eran los juegos de rol, aprender a movernos, hablar y pensar dentro de ellos para, al final, poder controlar un personaje como lo era un vampiro, pero más en especial por el tipo de mundo en el que ellos existían”.

Para crear a su protagonista, Alfonso Medina describe: “Se debe llenar una hojita... donde vienen separados, tanto tus datos personales (como vampiro), nombre, apariencia, edad, señas particulares, clan (estereotipo), profesión, naturaleza y comportamiento, que es algo importante para poder jugar tu personaje”.

“Para crear un vampiro, es necesario tener en la mente su historia – advierte Jorge Marañón- uno se debe basar en el clan (estereotipo) que vas a elegir, cómo pudo haber llegado a dar a ese clan, el cómo fue su desarrollo durante su no vida vampírica y ¿qué lo llevó a ser como es ahora?”.

“Formar un personaje no es como una receta –dice Luna, quien tiene en su colección cerca de 10 personajes vampiros para jugar con ellos - aunque se parezca mucho, hay múltiples formas de crearlo; la primera es llenar la hoja y pensar ¿cómo quisiera que fuera mi vampiro, la segunda es escoger un clan y la tercera, más compleja y completa, es contar su historia, ¿cómo es mi personaje de mortal? y ¿cómo es cuando ya lo han convertido en vampiro?”.

Depende de cada de jugador el cómo se elaborará el vampiro, por ejemplo, Jorge Marañón toma como primer punto: “El clan, que es el estereotipo que se presenta en el libro, que los Gangrel son hurraños, solitarios y les gusta la naturaleza, que el Assamita es el asesino, el Tremere es el mago, con cada uno de los clanes se puede explorar muchísimas facetas”.

Los clanes, se pueden entender como el tipo de familia al que pertenece el vampiro, en el libro *Vampire: The Masquerade*, existen 13, y cada una de las familias tiene una actitud estereotipada y eso es lo que las hace diferentes

entre sí, por ejemplo la familia Nosferatu tienen un físico horrible y son expertos en manejar cualquier tipo de información, los Malkavian están locos, etc.

Alfonso Medina expone: "La diferencia entre los clanes, te da la distinción del personaje que puedes crear, puedes incluirle otras cosas más que creas que puedan redondear la personalidad de tu personaje, no sé, si quieres un vampiro que cante o que seduzca o que baile o que sepa sobre arqueología, cualquier cosa que creas que le pueda servir a tu vampiro.

Puedes dar mucho más sabor o color a un vampiro, matizarlo o como se te dé la gana, además puedes elegir diversas características, como si es susceptible al ajo, a las cruces o a la fe, o simplemente se pueden pasar los ajos y la fe por donde les conté. Con los trastornos mentales que se cargue el vampiro y la más apegada interpretación que le dé el jugador, es suficiente para lograr hacerlo único", termina Medina.

Cuando ya se tiene armado al personaje, como se dice entre los roleros para referirse a un vampiro completamente estructurado, comienza el juego y con ellas las reglas y su sistema.

Las reglas dicen lo que es posible hacer y hasta dónde puede llegar la conducta del vampiro y cómo está estructurado el mundo donde él se desenvuelve. El sistema indica el requisito que el jugador debe cumplir para resolver las complicaciones en una situación determinada.

Las complicaciones o dificultades que un vampiro enfrenta son diseñadas por el jugador que ha asumido el papel de guía de historia, que el personaje triunfe en su cometido depende del narrador y de haber cumplido exitosamente con el requisito necesario para lograrlo.

José Luis Villariz García, en la página Web Preguntas frecuentes sobre los juegos de rol publica sobre el jugador que tiene el trabajo de narrador: "Cuenta

*en qué lugar se desarrolla la historia, y describe los personajes con los que los jugadores se van encontrando. El resto de los jugadores representan lo que harían sus personajes en la situación, dependiendo de las decisiones que tomen los jugadores, los personajes culminarán sus objetivos con éxito o no".*

## **En el principio creó dios los cielos y la tierra**

*En el juego de rol existe un Dios, y todos los jugadores deben creer en él y seguir fielmente su palabra, Dios es el apodo que recibe el jugador que asume el papel de guía de historia, el cual tiene múltiples pseudónimos y funciones. Sus otros apodos son: narrador, master, storyteller, director, moderador, cuentista, árbitro, etc.*

*Este narrador tiene el quehacer de inventar la historia a través de la cual los jugadores mueven a sus personajes, desarrollando tramas y conflictos surgidos de su imaginación, además es el creador de los Nonplayer Characters (NPCs), que son personajes secundarios o antagonistas que dan contexto a la historia y se relacionan con los vampiros de los jugadores.*

*Los NPCs son las siglas más difundidas, con las que los jugadores de rol conocen a los personajes del guía de historia, en español se llaman Personajes No jugadores (PNj), pero no es usual que se utilice éste último nombre.*

*Dios, mote irónico para el guía de historia por parte de los roleros, crea el escenario, el ambiente, y decide si los personajes de los jugadores han tenido éxito en sus propósitos y hasta qué punto, él es la autoridad definitiva en los acontecimientos que tienen lugar en el juego.*

*Alfonso Medina define que el narrador: "Es el que te guía o te dirige la historia, el que te dice las reglas, lo que puedes hacer, lo que no puedes hacer y te va a ir planteando los obstáculos que tienes que enfrentar en cada aventura".*

*"Los jugadores son como los actores de teatro, con plena libertad de acción -escribe Ludo en su página de Internet sobre el rol- el narrador es el que*

te cuenta la historia, el que te da el marco que necesitas para poder desarrollar tu personaje. Él utiliza toda su imaginación al servicio del juego. Se encarga de preparar la trama, las escenas dramáticas, los amigos y enemigos inolvidables. Podríamos decir que si los jugadores son el alma del rol, el narrador es la mente del juego”.

White Wolf Publishing, Inc. quien es la editorial oficial del juego *Vampire: The Masquerade* en su página Web ([www.white-wolf.com/vampire](http://www.white-wolf.com/vampire)), informa: “La narración trata de contar un hilo de la historia a la cual los personajes se sujetan y comienzan a verse involucrados en ella, ésta da muchos giros y posiblemente no llegue al desenlace que había decidido el narrador, pero lo importante no es llegar, sino realizar el camino”.

Para esta industria rolear, dentro de la narración: “No es tomar un personaje y únicamente darle órdenes, como se haría en un videojuego; no se gana al final un tesoro, puntos de récord, espadas o pistolas. En el juego los personajes cambian, evolucionan, crecen o mueren, la historia habilita su desarrollo a través de pasar por el drama, la tragedia, lo patético o el humor. Los narradores y jugadores contribuyen al desarrollo de un cuento, una historia de pena, angustia o revelación”.

Existen tantos tipos de guías de historia como jugadores, cada uno tiene su visión, imaginación y poder de mando. Para que un jugador sea narrador, sólo es necesario que quiera serlo, él adquiere mucha autoridad sobre la historia porque él es su creador, además, que los participantes le han proporcionado la confianza de dejarlo poseer toda la omnipotencia.

Mientras se desarrolla la historia, de su principio a fin, los jugadores respetan las decisiones del narrador, esto no implica que dejen de argumentar cuando una decisión les parece contraria a lo que en realidad debería suceder. Es regular que al final de la sesión de juego (cada vez que los jugadores se

reúnen para interactuar), den a Dios sus opiniones con respecto a su forma de dirigirlos.

Alfonso Medina asegura que él es guía de historia: "Para ganar la satisfacción de ponerle cosas que no conocen mis compañeros de juego, los de esta mesa, creo que les estoy pasando una buena aventura, en la que conocen más sobre el mundo de *Vampire*, que es muy extenso, muy oscuro, y que con los *master* que yo había jugado y que han conocido mis demás compañeros, pues nunca se había manejado... la casa del príncipe, su poder, las diferentes casas de cada clan...

"Tú lees un libro de cualquier clan, *El Masquerade* o *El Elisium*, y te das cuenta de que da un montón de información para crear ideas para una crónica (historia) interesante, atractiva y que motive a los jugadores a seguir, y que por desgracia las gentes que me *masterearon* a mí y que conocí que fueran *master*, en su vida las iban a usar", declara Medina.

Los jugadores, con sus acciones, pueden romper el hilo conductor de la narración y es cuando se pueden presentar diversas situaciones, desde que el guía de historia sea flexible e improvise de manera rápida o hasta que fuerce las situaciones para que todo regrese a cómo lo había planeado.

A su vez, hay narradores muy instruidos en las reglas del juego, como los hay ignorantes de las mismas. Hay quienes tienen una capacidad amplia de la descripción de las escenas que les presentan a los personajes como aquellos que todo lo dan por dicho, también existen quienes preparan sus historias y tienen bien definidos a sus *NPCs*, como los que gustan de la improvisación.

Jorge Marañón, presenta otro tipo de características en los guías de historia: "A veces lo que ocurre es que el *master* se queda mucho tiempo con la atención en una sola persona más de 10 minutos y suele ponerse muy aburrido que te pongas a esperar, debe ser corto el tiempo que debe dedicarle a una

persona, nada más una acción o algo que haga el personaje y su consecuencia; es para que tenga movimiento el juego”.

Luna critica: “Hay veces que el master cree que describió algo, pero no lo hizo y tú marcas una acción como salir por una ventana, pero el master en ningún momento mencionó que la ventana tuviera barrotes y, de repente, te dice -no puedes, hay barrotes responder -¿por qué no me dijiste?- y cosas de ese estilo.

“Una vez me tocó un master medio neurótico, todo debe ser orden y no admite que platiques mientras otro jugador está en su turno o que estés distraído cuando alguien actúa, el master tomaba la actitud de víctima y te cataloga de jugador problemático”, relata Luna.

Así como existen muchos tipos de narradores, existen muchos tipos de jugadores, y ambas partes deben convivir para poder divertirse. “Casi siempre -afirma Alfonso Medina- en una mesa de principiantes se trata de matarse unos contra otros y no pasa de ahí la aventura; sin embargo, el mundo de Vampire es mucho más extenso”.

El tipo de jugador que cada uno sea depende de su actitud y comportamiento dentro de la mesa de rol, en el libro *Vampiro: Manual del Narrador*, viene una sección especial donde se clasifican a los participantes como los jugadores problema, los sabihondos, los bufones, los escatológicos, etc. Este libro añade consejos para los guías de historia sobre la forma en cómo tratar a los jugadores que le dificulten su trabajo, para que no interfieran en la diversión de los demás participantes.

Josué Cruz, quien es muy apreciado, entre sus amistades, por ser una persona ocupada por los desamparados, habla sobre los jugadores que considera problemáticos: “El que va a perder el tiempo, el que discute por discutir, el que

empieza a rebatir las cosas que ni siquiera conoce, el que no va a jugar.... Me gusta el jugador que se mete a su personaje".

Es usual que los narradores también tengan quejas de ciertas actitudes de los integrantes de la mesa de rol, y principalmente radican en que éstos últimos no asumen la responsabilidad de sus actos. Luna, quien se compromete a profundidad en actuar a sus vampiros cuando juega, cuenta: "Una vez un vampiro debía cazar un hombre lobo y se fue en su auto, con el radio a todo volumen dentro del bosque, los hombres lobo le tendieron una trampa y lo mataron, el jugador se enojó, hizo berrinche, no entendía que debió ser muy prudente".

Existen diferentes formas para desarrollar la historia, el narrador y los jugadores, en conjunto, crean el que les resulte más cómodo para divertirse. Puede haber grupos de rol donde lo entretenido sea golpear, explotar, destruir lo que sea o matar a cualquiera. Para otros, lo atractivo será usar la inteligencia e interpretar tramas políticas, trampas astutas, acciones diplomáticas, situaciones de suspenso, etc.

El modo y características del juego serán definidos por los participantes, el libro *Vampire: The Masquerade* hace énfasis en que lo importante es divertirse, y como todo, esto será tan variado como sean los jugadores.

## **Benditos mis labios que prueban tus delicias**

*Como desterrado de la vida, Gabriel el personaje de Óscar, sale a la calle, está en Mérida, Yucatán, y tiene hambre. Óscar ha colocado en Gabriel sus ganas de ser siempre divertido, poderoso, invulnerable, el bromista del cual todos se ríen, aunque no sea gracioso.*

*Gabriel- Salgo del hotel y busco un antro de rock -*

*- Estás en Mérida, Yucatán, lo más que encuentras es un grupo de marimba - marca el narrador, éste tiene poca experiencia en guiar historias, por lo cual los jugadores le tienen un trato considerado.*

*La mesa de juego se lleva a cabo en la casa de Gastón, fiel amigo de Óscar, son cinco participantes reunidos en la mesa del comedor, extendidos por toda la tabla con sus libros, hojas, dados, mochilas, refrescos y botanas.*

*- Bueno - contesta Gabriel- busco uno que tenga un ambiente así como medio fresa, donde vayan turistas que quieran conocer las cualidades de los mexicanos -*

*- Está bien, lo encuentras - dice el narrador, quien ha preparado una pequeña historia sólo para pasar el rato.*

*- Entro, ¿qué veo? - pregunta Gabriel quien es un muchacho de 16 años, blanco, cuerpo atlético, fuerte y delgado, viste pantalón de mezclilla negro con una playera negra y una gabardina que le ayuda a ocultar las pistolas de alto calibre que lleva a todos lados, mientras que Óscar tiene 20 años, es moreno, mide 1.60 y tiene sobrepeso, ¿similitudes? el color de la ropa que usan.*

*- Escuchas la música, similar a la que en este momento se toca en el DF (2005), ves extranjeros con sus respectivas parejas, casi todas las chavas*

están acompañadas - señala el narrador y con esa pequeña frase comienza la rebatínja.

Gastón y Óscar alegan que en la realidad hay mujeres extranjeras que viajan solas para acostarse con los hombres del país que visitan.

- Bueno, está bien- dice desganado el narrador, a su vez, trata de componer las cosas para complacer al personaje del jugador que está buscando alimento - al fondo a tu izquierda, en una mesa alargada ves a cuatro alemanas que están bebiendo sin parar, ¿qué haces? -

- Me acerco a la barra, pido un vaso de tequila - dice Gabriel, cuando ya le han dado el vaso lo levanta y voltea a la mesa donde se encuentran las alemanas, emite un gentil saludo con la cabeza, de manera muy caballerosa. - Bueno - insiste el jugador en turno - busco entre ellas a la que se vea más de mi edad.

- La que se ve más jovencita te hace una mueca de que te acerques, te invita a sentarte en la mesa. ¿Qué idiomas hablas? - marca el narrador, quien se le puede ver en el rostro la satisfacción de haber encontrado una manera de divertirse a costa del jugador.

- No sé, tengo dos puntos en lingüística - dice Óscar, quien lanza una mirada en busca de piedad por parte del guía de historia.

- Lo más lógico es que hable inglés, italiano o francés - comenta Gastón, saliendo al auxilio de su amigo, además, él es quien tiene más experiencia en el juego, de todos los presentes, por lo cual se respetan sus opiniones.

- Sí - dice irremediable el narrador - sabes hablar inglés y francés, para facilitar las cosas, porque se me hace más lógico que las alemanas de este juego sepan hablar más francés que inglés. La más joven comienza a platicar en francés-

- ¡Hola!, me llamo Gabriel, ¿qué tomas?-

- Tequila... y soy Heliand-

- Notas que antes de sentarte a la mesa, ella llevaba un buen rato bebiendo y ya está algo ebria. Continúa platicando contigo... a veces comienza a decirte algunas frases en alemán, finalmente te invita a salir-

- ¿A dónde vamos?- pregunta Gabriel

- A dormir-

- ¡Perfecto!- exclama gustoso Gabriel, él sabe que ha conseguido lo que quiere.

- Salen del bar, el valet parking llama a un taxi para ustedes. Se suben. Llegan a uno de los hoteles cinco estrellas y suben al tercer piso. Ella se ve bastante mareada- dice el narrador, justo en ese momento, los demás participantes han puesto mayor atención, desde su perspectiva ha comenzado lo interesante.

- La ayudo hasta su cuarto- señala Gabriel, Óscar no se ha percatado de la atención especial que los demás han puesto a la historia.

- Entra ella por delante, deja la puerta abierta, avienta sus chanclas de suela gruesa de corcho, dice algo en alemán y luego se mete al baño-

- Cierro la puerta de la habitación, le pongo el seguro ¿qué veo? -

- Ves una cama destendida, encima de un buró que está al lado ves el teléfono, una lámpara y sobre la pantalla hay una media, el cajón del buró está abierto, hay un reloj y como 50 pesos en monedas. En la cama hay una maleta negra, grande, abierta con ropa íntima dentro -

- ¿Qué más? - pregunta Gabriel el narrador ya sabe lo que él busca, pero parece no tener intenciones de dejárselo fácil.

- ¿De valor?, ya nada... si quieres algo de valor en el tocador, encima, hay algunos billetes -

- ¿Qué son? -

- Euros - dice el narrador pensando que Gabriel se conformaría con eso y pasarían a la siguiente, pero no fue así.

- ¿Eso es todo lo que trae? ¿Las cosas de las demás? - pregunta Gabriel un poco irritado por la falta de cooperación del narrador para lograr sus propósitos.

- Nada, parece que ella está sola, las otras tienen otra habitación -

- Sigo buscando - insiste Gabriel, por último se le ocurre ir a la maleta de ropa, la cual registra y el narrador al fin le deja tener su premio.

- Encuentras una bolsa, escondida debajo de una pantaleta negra, con 300 dólares -

Gabriel se ha puesto muy contento - Le quito 100, no hay que mancharnos, no hay que dejar mal visto a los nacionales -

El narrador describe la siguiente escena, la muchacha ha entrado a bañarse, Gabriel marca que se queda a esperarla acostado en la cama, los demás integrantes de la mesa están muy atentos, saben que el vampiro no tiene escape, Evencio, amigo de Óscar y Gastón no deja de sostener una sonrisa maliciosa pero discreta.

El guía de historia continúa - En ese momento oyes un trancazo en el baño, duro, como costal lleno de piedras, ¡Splash! -

- Voy al baño -

- Es la chava, está en el suelo, desnuda y el agua cayéndole encima -

- Cierro la llave del agua, la cargo, la dejo en la cama... mmmmm... tengo hambre pero no quiero hacerlo tradicionalmente, me voy a los pies y le rasgo la piel donde está la vena del tobillo - dice Gabriel con un tono que denota sabiduría por lo que está haciendo, se maneja como un maestro en el arte de ser vampiro.

- ¿Con qué se la abres? -

- Con mi cuchillo -

- Lo haces, ¿cuánto le quitas? -

- Tres - marca Gabriel esas son los "puntos de sangre" máximos que le puede sustraer a un mortal, de lo contrario la mataría.

- Acuérdate que en cuanto bebes su sangre sientes que el ansia se te apacigua, el contacto con lo dulce y tibio de su líquido te hace sentir mucho placer... - dice el narrador, orgulloso de haber estudiado los libros de rol, dónde enseñan lo que un vampiro debe sentir cuando tiene hambre y la satisface.

- Cuando termino le lamo la herida -

- Se cierra - dice triunfante el narrador, los jugadores presentes, Gastón, Jorge y Evencio se voltean a ver unos a otros, todos tienen una sonrisa en su boca y su mirada, ellos conocen las consecuencias de beber sangre alcoholizada

- La dejas inconsciente, pero antes de que otra cosa suceda, empiezas a sentir los efectos del alcohol, estás borracho - dice el narrador con gran superioridad, en sus palabras se notan el orgullo de su éxito.

Evencio, está muy emocionado - Sí, eso era lo que yo estaba esperando - dice en un tono burlón

- Pero ¿por qué? - reclama Óscar, quien al fin se ha dado cuenta de las sonrisas, además de que el guía de historia tienen dibujado en su cara una satisfacción de haber enseñado una gran lección, a pesar de ser muy novato como narrador y con palabras llenas de sabiduría concluye.

- Yo te marqué que ella ya estaba marcada y si se cayó en el baño fue porque estaba borracha, su sangre tiene alcohol y éste pasa automáticamente a tu cuerpo. Todo lo que la sangre contenga cuando tú la bebes, así sea droga o

*enfermedad, se te pasa a ti y hace los mismos efectos, hasta la enfermedad aunque se pasa en poco tiempo.*

## **Hojas, dados y libros**

Dados de 10 caras, hojas llenas de puntitos, goma, lápiz y unos libros con dibujos poco usuales son los materiales que la gente ve en medio de un grupo de chicas vestidos de negro. Jóvenes que prestan atención a uno de ellos que parece el líder e interrogan y comentan cosas extrañas como "¿Conozco al vampiro que me sigue?"

Físicamente, para jugar rol se necesitan dados, hojas de personaje y un lápiz, el libro de *Vampire: The Masquerade* es útil pero no imprescindible, cualquier participante puede llevarlo, aunque es común que el guía de historia lo tenga para cualquier caso de aclaración de las reglas o dudas.

A lo largo del juego, el personaje se enfrentará a muchas actividades y tomará decisiones. Saber si logra o no su objetivo, depende del guía de historia. En caso de que se enfrente a una acción como dispararle a un enemigo en medio de los ojos, se requiere que el azar de unos dados determine eso.

El guía de historia tiene la autoridad de resolver conflictos, sin embargo, cuando existe una acción que él no puede determinar si es exitosa o no, la solución recae en el azar. El azar es el sistema del juego, es decir, el jugador debe arrojar cierta cantidad de dados de 10 lados y depende del resultado, para saber si el personaje hizo lo que quería o no lo logró.

"Con los dados, lo que determinamos es el éxito o no de una acción en particular, -afirma Ludo en su página de Internet dedicada al rol- un piloto de aviones sabe pilotear, pero si se halla en una situación extrema (aterrizar en una pista con tormenta y sin luces) todo dependerá de su habilidad y en su suerte para atinar con el lugar correcto".

"Los dados son muy importantes - comenta Jazmín Quintero, guía de historia especializada en el juego de rol nombrado *Hombre Lobo*, que también ha jugado *Vampire: The Masquerade* - porque si yo decidiera [como narradora] todas las acciones que harás entonces yo haría trampa porque te manipularía.

"Si dices *Pues veo tal tipo y lo quiero matar y si no quiero que lo mates, pues no voy a poder decirte que no lo hagas. Te voy a decir, ¿estás seguro de que quieres hacerlo?*, OK, agarras tus dados y tiras, por el azar puede que lo mates o puede que no lo mates. Eso depende del sistema de estadística", explica Quintero

Cada puntito que está dibujado en la hoja donde se tiene registrado al personaje, representa un dado de 10 lados, el guía de historia o las reglas en el libro determinan qué habilidades son necesarias para cumplir cierta misión, cuando ya se han establecido, el jugador tira la cantidad de dados que tenga su vampiro y el resultado de ellos dirá si tuvo éxito o no.

"Al realizar una acción, has de superar una dificultad. Los éxitos obtenidos determinan lo bien que realizas la acción. Los fallos (si ningún dado supera la dificultad) determinan que simplemente no consigues realizar dicha acción. Los fracasos (cuando sacas mayor número de 'uno' que de éxitos) determinan que además de no conseguir la acción, ocurre algo en tu contra, es decir, *te sale el tiro por la culata*", se escribe en la página *Web Arte y Sangre Vampiros*. ([www.vampiros.cl/index.html](http://www.vampiros.cl/index.html))

La dificultad siempre será un número entre dos y 10, cada vez que se logre ese número con uno más dados, se considera que se ha logrado un éxito. Cuando en la tirada de dados sale el número uno, se cancelará uno de los éxitos logrados. Si en los dados existen más números uno que éxitos, se da el fenómeno del fracaso.

*"Como que tus dados no me quieren", es la frase que regularmente se escucha en una mesa de rol cuando las tiradas no salen como al jugador le gustaría. Hay veces en que el dueño de los dados también recibe de una tirada (un fracaso), lo que le hace perder alguna oportunidad en sus acciones.*

*Es entonces cuando diferentes tipos de comentarios llegan en apoyo de la primera frase "Cambia de dados", "Escoge otros" o comienza un ritual de gesticulaciones que puede ser desde tomarlos entre las manos y soplarles, a hablarles con palabras positivas de ánimo. Si esto finalmente no sirve, dejan esos dados y agarran otros que sí quisieran al jugador.*

*También existe la creencia de que es el tablero donde se arrojan los dados de donde surge la mala suerte y el jugador busca alguna superficie alejada de la cajita de cartón, tablita de madera, cuaderno o libro que esté desempeñando la función de contenedor de dados.*

*Luna, quien es creyente de la existencia de seres sobrenaturales, menciona: "No soy tan supersticiosa con los dados, pero cuando utilizo los de mi novio para hacer tiradas importantes, siempre tengo éxito, y cuando él los utiliza, bajo las mismas circunstancias, regularmente falla, entonces él toma mis dados y tiene éxito".*

*Los dados de 10 caras se venden sueltos o por paquetes de 10, conocidos como: Dice Set. Son de múltiples colores, hechos de resina y miden dos centímetros de diámetro, aunque también existen otros que son la mitad de su tamaño normal a los que en el argot del rol se les dicen semillas.*

*Las hojas donde los jugadores crean a sus personajes se obtienen de los mismos libros, de Internet o de fotocopias que proporciona el narrador. En esas hojas se cuantifican las capacidades y debilidades del personaje.*

*Este material puede ser una sola hoja o pueden ser cuatro, la diferencia radica en que la primera se conoce como general, en ella únicamente se colocan*

los datos básicos para la mecánica del juego; mientras que la segunda incluye detalles definidos de la personalidad e historia que el rolero quiera añadir a su creación para hacerlo más tangible.

El libro principal para jugar se titula *Vampire: The Masquerade* que es un manual, explica las bases para que los interesados se inicien en el ambiente de las reglas del rol y su temática, otros de los libros necesarios, si el participante quiere especializarse, son *Vampiro: Guía del jugador* y *Vampiro: Manual del Narrador*.

## **Sacar fotocopias... no tiene precio.**

Tres libros básicos para jugar *Vampire: The Masquerade*, más de 50 libros que son extensiones del juego y especializados en temáticas del mismo, 13 libros dedicados cada uno a las distintas familias de vampiros, 20 novelas de vampiros basados en el juego, tres tipos de Dice Set (cajas con 10 dados) personalizados a cada juego de *Vampiro*, 15 pins con el escudo de cada clan de vampiros.

Costos de libros básicos, suplementos y novelas, de 180 a 350 pesos, precios de dados sueltos de 10 a 18, monto de Dice Set 120 a 150, costo de cada pin aproximadamente 30. Sacarles fotocopias a libros básicos y suplementos a 10 centavos por hoja: 10 a 50 pesos.

Alfonso Medina, quien no tiene un trabajo formal, dice sobre la accesibilidad económica que se tiene del material de rol, "este juego ha sido bastante caro, sobretodo por los libros; otro tanto por los dados, porque todo es importado. Hay dados que ya se empiezan a hacer en México, pero tienen una calidad un poquito por debajo de la norma; hay versiones españolas (de los libros) que también son accesibles, están más baratas que las gringas, pero la traducción es abominable".

"El juego de *Vampire* es un negocio- opina Luna, quien está becada por parte de la UNAM- pues los libros en promedio se venden entre 150 y 400 pesos. Uno de los que se catalogan como básicos, el *Vampire: The Masquerade*, de tercera edición, cuesta 370. Sin embargo, esto se extiende más allá de los libros".

Es común que no todos los jugadores puedan comprar los libros, es entonces cuando se da el fenómeno de la fotocopiadora, y suelen copiarse libros enteros, a pesar de que cada uno trae su leyenda: "Queda expresamente prohibida la reproducción sin el permiso escrito de la editorial".

Los lugares donde se pueden conseguir libros y dados, son las tiendas especializadas en venta de comics. Existen aproximadamente siete dentro del Distrito Federal, varían en nombres, la más conocida es Comic Castle que tiene su matriz en la calle Félix Cuevas en la colonia del valle y sucursales en Villa Coapa y Ciudad Satélite.

Se preguntó a algunos empleados, de ambos lugares, por las editoriales de los libros, existen dos; la primera, de Estados Unidos es White Wolf; la segunda viene de España y es La Factoría de Ideas; la diferencia entre ellas es el idioma (La Factoría traduce al español lo que White Wolf imprime en inglés), la calidad de las hojas de La Factoría es papel opaco y la tinta es mate, los libros de White Wolf son hojas brillantes, la tinta reluce y la calidad de dibujo es mejor.

Otro lugar donde se pueden conseguir estos materiales, son las convenciones de comics, tienen nombres muy diversos que van desde La Mole hasta la Conque. Se realizan en lugares como la Alberca Olímpica o cualquier tipo de espacio que se rente para ese propósito. Cada una se realiza dos o tres veces al año, duran tres o cuatro días y es una oportunidad para que concurren todos los vendedores y consumidores de este medio.

Para tener acceso se debe pagar entre 40 u 80 pesos. Una vez dentro, existen docenas de puestos que venden: comics, camisetas, videos, zapatos, muñecas, postres, tarjetas, libros, disfraces, juegos de video, entre otras cosas. Estos lugares tienen la fama de poseer productos más baratos que en las tiendas

convencionales, pero sondeos a los asistentes no mencionan que sea cierto; sin embargo, añaden que se pueden encontrar cosas muy difíciles de conseguir.

"Existen unas convenciones de comics- describe Luna, quien es asidua concurrente a estos eventos- en las que a veces se arman mesas para jugar *Vampiro*, es cierto que no cobran para jugar, pero sí para entrar a la convención y dentro de ellas hay muchos artículos de comics, historietas, juegos de rol, camisetas, llaveros, algunos dibujantes invitados para firmar autógrafos, hasta dientes postizos de vampiro y los pueden hacer según tu clan".

Por regla general, los narradores no cobran por guiar una historia o por enseñar a jugar. En algunas casas de comics se ofrecen gratuitamente espacios para jugar y hasta tienen contratados narradores para sus clientes, los cuales, al gustarles el juego comienzan a comprar los materiales necesarios.

Es sabido que no se cobra para que se pueda aprender a jugar o para unirse a una mesa de juego, sin embargo, Luna da su testimonio de que toda regla tiene su excepción: "Mi primer master cobraba 20 pesos el día de juego, eso fue porque éramos novatos y no teníamos la remota idea de que no se pagaba, que había otras personas que lo hacían gratuitamente. Ella misma confesó que mastereaba mientras conseguía empleo, y que tenía que vivir de algo".

"Uno puede gastarse pequeñas fortunas (en jugar rol), ya que el mercado es muy amplio. Con el manual básico de cualquier juego (que cuesta alrededor de 20-30 euros) y algo de imaginación, la cantidad de horas de juego es prácticamente ilimitada, dado que con uno o dos manuales por grupo de jugadores es suficiente. Además, lo que más se gasta al jugar son lápices, papel y goma, que no son productos caros", redacta José Luis Villariz García, en la página Web Preguntas frecuentes sobre los juegos de rol.

## **Es un mundo oscuro hecho de pedazos**

*La historia que se presenta en Vampire: The Masquerade, y con la cual se juega, es un mundo imaginario donde los vampiros gobiernan sobre la sociedad mortal. Los humanos, en su mayoría, no saben de la existencia de estos seres sobrenaturales, eso ayuda a que los vampiros hagan lo que quieran con ellos.*

*La sociedad de los vampiros tiene reglas de comportamiento, ideología política y religiosa, economía, guerras, secretos, manipulaciones, chantajes, violencia, sexo, y toda la diversidad de pasiones. El ambiente donde se desarrollan los personajes es definido en el libro como "un mundo como el nuestro pero mirado a través de un cristal oscuro. En este universo el mal es palpable. Es un mundo de tinieblas".*

*Jorge Marañón justifica: "Es un mundo terrible, pero yo puedo serlo más o puedo aprovechar los elementos que me ayuden a sobrevivir. Me sirve como escape de la vida cotidiana".*

*Adam Velásquez, jugador de rol con nueve años de experiencia, argumenta: "Es cierto que el panorama que Vampire presenta es desolador, pero allí no eres un humano que sufre infatigable todas las penurias, eres un vampiro, un ser supremo que puede escapar de las leyes mortales y si eres suficientemente inteligente, puedes manipular a otros vampiros y, al final, tú eres el que tiene los hilos invisibles del poder"*

*La arquitectura de las ciudades sigue el patrón del arte gótico, edificios puntiagudos adornados con columnas clásicas y gárgolas de piedra. Las iglesias son grandes catedrales. En el libro Vampire: The Masquerade, se describe con más detalle la sociedad en la que habitan los vampiros: "La música es más*

rápida, violenta y monótona, la moda es más atrevida, el habla más tosca, el arte más chocante y la tecnología lo pone todo a tu alcance con sólo apretar un botón".

El libro describe que el mundo del vampiro es de horros, los temores son más reales, el gobierno es más degenerado, el ecosistema muere un poco más cada noche. En las calles se siente la violencia del crimen organizado y las bandas rebeldes en contra el gobierno. Es un mundo dividido entre ricos y pobres, entre el exceso y la miseria.

El psicólogo Raymundo Santos, egresado de la Facultad de Psicología de la UNAM, advierte: "La agresividad es difícil de definir de forma clara y completa... el hombre es un ser agresivo... habitualmente destruye a los miembros de su misma especie, en realidad somos los hombres la especie más cruel y despiadada que jamás ha existido sobre la faz de la Tierra".

"La agresividad es una variable psíquica que forma profundamente parte de la naturaleza del hombre, que le permite dirigir el curso de su vida e influir sobre el mundo que le rodea... el implacable impulso humano a someter o a destruir todo obstáculo que se le oponga no se detiene ni siquiera frente a sus semejantes", concluye el psicólogo Santos.

Alfonso Medina puntualiza: "La Mascarada viene estructurada como una sociedad mortal, pero con las cualidades de que los habitantes tienen poderes, así como una peculiar forma de alimentación. La primicia es no revelar a los humanos que existen los vampiros y no cometer actos atroces para no llamar la atención y que sean perseguidos, cazados y exterminados.

"Esta sociedad tiene gobiernos, leyes, derechos y castigos por eso es que resulta más fácil comenzar con algo a lo que se está habituado, pero poco a poco los jugadores descubren que el mundo de los vampiros es aún muchísimo

más intolerante, cruel y poco racional de lo que puede ser el mundo mortal", resume Medina.

Este universo fue creado en 1991 por Mark Rein Hagen, él toma nombres, circunstancias de la realidad y las adapta al juego, modifica la historia original de movimientos que transformaron o existieron en el mundo y los adecúa a su manera.

Bernardo Ruiz, estudioso del mito del cadáver bebedor de sangre, declara: "Esos juegos nos someten a una serie de reglas. El juego de rol es un entretenimiento, quizá pueda tener una concepción muy artística, sospecho que artesanal (con referencia a los dibujos que vienen dentro de los libros) pero en su estructura primaria es una especie de receta, entonces le falta originalidad que es lo que siempre diferencia a una obra de arte en sí.

"Más bien hay una fusión de temas, pero dentro de un interés comercial, se podría hablar de una confusión porque de pronto mezclan de una corriente literaria, de una época histórica y se sacan de la manga posibilidades, entonces esas combinaciones, esos sincretismos pueden generar nuevamente otro tipo de mitos", agrega el poeta Bernardo Ruiz.

Josué Cruz, narrador abierto a la crítica y el debate para con sus jugadores, recuerda: "La primera vez que leí *Vampiro*, todo lo que yo creía de vampiros se vino abajo, me decepcioné de leer el libro. Para mí, el vampirismo antes de *Vampiro*, era muy padre porque te deja muchas cosas a la imaginación, cuando llega *Vampiro*, todo lo que creías tienen un nombre y los vampiros viene de aquí y se fundan en tal, bla, bla, bla..."

Alex Barajas, jugador de rol y estudiante de Filosofía comenta: "*Vampiro* es una mezcla de historias y de cultura, por eso es que te ayuda, entre comillas, a estudiar la historia real, pero si los ves a profundidad, tienen lagunas impresionantes e inventos históricos asombrosos, pero como es

*un juego imaginario, se deja a la idea que es original, yo lo veo como un cristal roto y pegado al azar".*

## **No hay ningún misterio en esto.**

*Interpretar a un vampiro, darle el "hálito de vida" cada sesión de juego, y dejarlo al final de éste, es de lo que se trata el rol, sin embargo, los entrevistados concuerdan en que los vampiros no se quedan en las hojas de personaje, ellos están latentes y acompañan a los jugadores el resto de su vida.*

*Adam Velásquez, con un tono de voz y en actitud engreída, afirma: "Me gusta interpretar a un vampiro... jugar rol, porque tengo entre las manos la posibilidad de hacer, en ese momento, en mi vida, lo que quiera, hay muchas posibilidades de explorar cosas que en la línea de vida conocida como realidad no es posible, porque el cuerpo y la mente no dan para más".*

*La ficción que el juego crea hace que lo real y lo imaginario convivan juntos, haciendo que los vampiros tengan reglas como el jugador en su vida real. La diferencia es que los personajes son más eficaces, éstos pueden conquistar el éxito con facilidad, tener todo lo que se desea. El jugador puede hacer en este universo lo que desee, cosa que no es posible en su cotidianidad.*

*Alfonso Medina cuenta: "El juego de Vampire me empezó a llamar la atención porque hablaba de vampiros locos, de vampiros deformes... vampiros aristócratas y me gustó. Estoy enajenado con los Malkavian, un clan vampírico de locos... ¿qué es lo que siento? Un infinito poder para molestar a los demás, para hacerles bromas para hacer repelar al master, sobre todo, y para ver quién es más fregón, si el master o yo, o mis compañeros en tal caso..."*

*Medina admite que juega por una búsqueda de poder: "Pero no por un poder mezquino de que yo tengo más o soy más rico o tengo más disciplinas*

vampíricas, sino yo tengo más inteligencia y me puedo enfrentar a todo lo que me pongan, ya sean ghouls, hombres lobo, vampiros, magos, hadas... lo que tu pobre mente me pueda ofrecer de contrincante".

Norbert Boormann, escribe en su libro *Vampirismo* que las personas ven en los vampiros: "Una proyección de los impulsos y los anhelos propios, la encarnación de la vida eterna, la idea de poseer facultades extraordinarias, riqueza y elegancia, de manera que puede satisfacer sin contratiempos los instintos elementales".

Juan José defiende: "No es un vicio el rol todo es cuestión de la persona, los juegos de rol son un medio de distracción, fomentan la imaginación; el estar interactuando no es algo rígido, abre la gama infinita de opciones de historias. Se pueden jugar historias cómicas, de humor negro... extrañas".

A lo que Josué Cruz, refuta: "El juego de rol sí es un vicio, a mí me ha tocado, yo decía no quiero ir a jugar, ya me harté de desvelarme los jueves y todos eso, pero pasan tres, cuatro semanas que no voy y digo hoy quiero jugar. Sí es un vicio".

En la página Web *Para la defensa del rol* se publica que los juegos absorben: "Ni más ni menos que una buena película o un buen libro, pues como ocio que se juzgan como los más interesantes y más apetezca jugar a ellos. Es algo normal: los libros que más se venden son los más interesantes, aquellos que mantienen el interés hasta la última página".

Jorge Marañón comenta: "Hay quienes lo juegan porque no tienen nada en qué entretenerse, porque están aburridos, porque les gusta, se meten completamente en él, lo disfrutan, no encuentran otra cosa mejor que hacer y es así de sencillo. No hay ningún misterio en esto".

Para la defensa del rol, página Web manifiesta: "Los juegos de rol son populares porque son muy entretenidos y divertidos. Personas de todo tipo

pueden utilizar los juegos de rol para liberar su problemática diaria. En estos juegos se pueden combatir dragones, pilotear naves espaciales, salvar civilizaciones enteras, explorar lo desconocido y miles de cosas más, y lo mejor, es que no es necesario salir de casa”.

Alejandro Moreno, psicoanalista y terapeuta de adolescentes revela que la utilidad del juego dramático: “Es para que los individuos exterioricen sus complejos y conflictos personales internos. De esta forma, el individuo se comprende, se reconoce y puede transformarse”.

Luna enfatiza: “El rol ha transformado mi vida, fuera de lo que puedo descubrir de mí misma y aprender, jugar a ser un vampiro es emocionante, es un orgasmo mental el librarme de un peligro inminente, es ganar la satisfacción de mostrar que soy hábil, inteligente, es cierto que se utilizan las habilidades físicas del vampiro, pero yo soy su cerebro, soy su alma, ser un vampiro es el pretexto. Al final, yo soy quien en verdad triunfa”.

Los jugadores de rol, con casi una década de experiencia, reflejan en sus opiniones, que el rol puede modificar su vida, para algunos influye de manera tan evidente que transforman su físico y racionalidad para imitar a un vampiro. En otros, aún cuando ellos no se asumen como uno de sus personajes, se infiere que el juego les ha transformado sus hábitos cotidianos.

Los roleros, desde su perspectiva, han creado una cultura donde los participantes quedan inmersos y utilizan lo que aprenden en ella al interactuar con el resto de la sociedad. De igual forma, continúan en el juego porque creen que es una evasión de su estrés cotidiano.

Entre ellos mismos existe un debate si es una adicción o no; no obstante, se les puede ver caminar por la calle vestidos de negro, mochilas al hombro con libros de rol, usar su propio dialecto, reunirse y divertirse por horas, alrededor de unos coloridos dados con formas extrañas.

*Cuando terminan su sesión, comentan la aventura que han vivido, caminan por la calle sin reflexionar que desde sus primeros acercamientos con el juego, han cambiado las actividades de su tiempo de ocio, su forma de hablar, sus gustos y hasta su forma de pensar.*

## **Glosario**

*Acción:* Un acto realizado por un jugador en el momento que participa con su vampiro en una historia.

*Cainita:* Palabra designada por el juego, cuyo significado es vampiro.

*Clavados:* Concepto designado, por los jugadores de rol, para identificar a los participantes que asumen la conducta y comportamiento de sus personajes ficticios dentro y fuera del tiempo de juego.

*Crónica:* Una serie de historias conectadas por los propios personajes y sus peripecias. Algunas pueden estar unidas mediante un tema común o una trama de gran alcance.

*Guía de historia:* Es el jugador que asume el papel de narrador y tiene el quehacer de inventar la historia a través de la cual los jugadores mueven a sus personajes, desarrollando tramas y conflictos surgidos de su imaginación. Además crea personajes secundarios o antagonistas que dan contexto a la historia y se relacionan con los vampiros de los jugadores // Sus otros apodos son: narrador, master, storyteller, director, moderador, cuentista, árbitro, etc.

*Historia:* Un relato completo con introducción, nudo y clímax. Algunas necesitan de varios capítulos para completarse, mientras que otras pueden terminarse en uno solo.

*Mastes:* Ver Guía de Historia.

*Sesión:* Es el tiempo que los participantes se reúnen para jugar rol, puede ser de tres a seis horas en promedio.

*Sise:* Palabra designada por el juego, cuyo significado es el padre de un vampiro.

*Storyteller*: Ver Guía de Historia.

*Turno*: El tiempo que se necesita para realizar una acción sencilla. Puede durar desde tres segundos hasta tres minutos, dependiendo del ritmo que lleven los jugadores.

*Vitae*: Palabra designada por el juego, cuyo significado es sangre.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ⓒ ARIAS GALICIA, Fernando. *Introducción a la metodología en las ciencias sociales de la administración y del comportamiento*. México. Trillas. 1991, 323 págs.
- Ⓒ BASTENIER, Miguel Ángel. *El blanco móvil. Curso de periodismo*. México. Aguilar. 2001, 255 págs.
- Ⓒ BAUGH, Bruce. *Vampiro: Manual del Narrador*. Madrid. La Factoría. 2000, 200 págs.
- Ⓒ BLAVATSKY, H.P. *Glosario teosófico*. Buenos Aires. Kier. s/a, 903 págs.
- Ⓒ BOND, Fraser. *Introducción al periodismo*. México. Editorial Limusa. 1965, 419 págs.
- Ⓒ BORRMANN, Norbert. *Vampirismo. El anhelo de la inmortalidad*. Grupo Editorial Ceac. 1999, 288 págs.
- Ⓒ BROWN, Steven y Justin Achilli. *La guía del Sabbat*. Madrid. La Factoría. 1999, 222 págs.
- Ⓒ BRUCATO, Phil. *Revelations of the Dark Mother*. USA. White Wolf Publishing. 1998, 124 págs.
- Ⓒ BUENDÍA, Manuel. *Ejercicio periodístico*. México. Océano-Fundación Manuel Buendía. 1985, 304 págs.
- Ⓒ CAMARILLO, María Teresa. *El periodismo mexicano hoy*. México. UNAM-IBB. 1990.
- Ⓒ CAMPBELL, Federica. *Periodismo escrito*. México. Aljaguar. 2002. 191 págs.
- Ⓒ CEBALLOS, Edgar. *Vampiros vivos y vampiros muertos*. México. Ed. Posada. s/a. 185 págs.

- Ⓒ CHUPP, Sam y Andrew Greenberg. *The book of Nod*. USA. White Wolf publishing. 1997, 134 págs.
- Ⓒ CREJIDO, Marcelino, Fanny Blanck-Cerejido. *La muerte y sus ventajas*. FCE. 1999.
- Ⓒ CURRAN, Bob. *Vampiros. Seducción, muerte y eternidad*. México. Selector. 2006. 184 págs.
- Ⓒ *Diccionario de ciencias ocultas*. Buenos Aires. Caymi. s/a, 1325 págs.
- Ⓒ DUVIGNAUD, Jean. *El juego del juego*. FCE. 1982, 161 págs.
- Ⓒ ELIADE, Mircea. *Mito y realidad*. Madrid. Editorial Guadarrama. 1973, 315 págs.
- Ⓒ *Enciclopedia práctica planeta*. Barcelona. Planeta. 1993.
- Ⓒ GIESE, Fritz. *Diccionario de psicología*. s/e. 1959,
- Ⓒ GONZALEZ REYNA, Susana. *Géneros periodísticos 1. Periodismo de opinión y discurso*. México. Trillas. 1991, 179 págs.
- Ⓒ GONZALEZ REYNA, Susana. *Manual de redacción e investigación documental*. México. Trillas. 2005, 206 págs.
- Ⓒ HARRE, Rom y Roger Lam. *Diccionario de psicología social y de la personalidad*. Barcelona. Paidós. 1986, 457 págs.
- Ⓒ HOPE ROBBINS, Rosell. *Enciclopedia de la brujería y demonología*. Madrid. Debate. 1988, 614 págs.
- Ⓒ IBARROLA J., Javier. *El reportaje*. Ediciones Gernica. 1988, 135 págs.
- Ⓒ JACKSON, Nigel. *El libro completo de los Vampiros*. México. Grupo Editorial Tamo. 1999, 194 págs.
- Ⓒ KIRK, G. S. *El mito: su significado y funciones en las distintas culturas*. Barral Editores. 1973, 356 págs.
- Ⓒ LEÑERO, Vicente y Carlos Marín. *Manual de periodismo*. México. Grijalbo. 1986, 351 págs.

- Ⓒ MARTÍNEZ ALBERTOS, José Luis. *Curso general de redacción periodística*. Barcelona. Mitre. 1983, 593 págs.
- Ⓒ MENDIETA ALATORRE, Ángeles. *Métodos de investigación y manual académico*. México. Porrúa. 1978, 188 págs.
- Ⓒ MOTA, Ignacio H. de la. *Enciclopedia de la comunicación*. México. Limusa-Noriega Editores. 1994.
- Ⓒ REIN HAGEN, Mark. *Vampire: The Masquerade*. USA. White Wolf. 1998, 312 págs.
- Ⓒ RÍO REYNAGA, Julio del. *Periodismo interpretativo. El reportaje*. México. Trillas. 1994, 187 págs.
- Ⓒ RIVA PALACIO, Raymundo. *Manual para un nuevo periodismo*. México. Plaza y Janés. 2005, 205 págs.
- Ⓒ RIVADENEYRA, Lucía. *Hacia la pasión periodística. Taller de prácticas periodísticas 1*. SUA-FCPyS-UNAM. 1995, 261 págs.
- Ⓒ ROJAS AVEDAÑO, Mario. *El reportaje moderno. Antología*. México. UNAM. 1976, 228 págs.
- Ⓒ SHUBIK, Martín. *Teoría de los juegos en las Ciencias Sociales. Conceptos y soluciones*. México. FCE. 1981, 461 págs.
- Ⓒ STOKER, Bram. *Drácula*. Bruñera. 1981, 512 págs.
- Ⓒ TABORGA, Huascar. *Cómo hacer una tesis*. México. Grijalbo. 1980, 220 págs.
- Ⓒ THINES Georges y Agnes Lempereur. *Diccionario general de las ciencias humanas*. Cátedra. 1978, 958 págs.
- Ⓒ ULIBARRI, Eduardo. *Idea y vida del reportaje*. México. Trillas. 2003, 281 págs.
- Ⓒ ZEPEDA CAMPOS, Dinorah. *Drácula: El mito del erotismo*. FCPyS-UNAM. 1996, 209 págs.

## **Homografía**

- Ⓒ *Fascinante. Return to Krondor, en Computer Gaming World, N° 39, febrero 1999.*
- Ⓒ BELFORD, Bárbara. *Drácula, autor de Bram Stoker, en Drácula Centenario. Casa del Tiempo. UAM, México, dic 1997, núm.70 pp.33-36.*
- Ⓒ McNally, Raymond y Radu Florescu. *Bram Stoker y el vampirismo en la ficción y en los filmes, en La verdadera Historia de Drácula. Editorial Rodolfo Alonso, Buenos Aires, 1978, pp. 211-237.*
- Ⓒ McNally, Raymond y Radu Florescu. *Vampirismo. Folklore del viejo mundo, en Revista Plusal, No. 1, Enero, Febrero 1993.*
- Ⓒ MUÑOZ, Macarena. *Hijas de la oscuridad, en Drácula Centenario. Casa del Tiempo, UAM, México, dic 1997, núm.70 pp.40-41.*
- Ⓒ SÁNCHEZ, Francisco. *La sangre no basta. Vampiros en el celuloide, en Orbis Tertius. Casa del Tiempo, UAM, México, ene 1998, núm.71 pp.72-75.*
- Ⓒ ZEPEDA, Dinorah. *Drácula un mito erótico, en Drácula Centenario. Casa del Tiempo, UAM, México, dic 1997, núm.70 pp.28-32.*

## **Páginas Web**

- Ⓒ <http://benediction.metropolisglobal.com/Benediction/Vampiros/vampiros4.html> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://bicentenario.udea.edu.co/leg13-12.html> (Consulta enero -octubre 2006)
- Ⓒ <http://darkshire.net/~jkkim/rpg/whatis/psychology.html> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://delegacion.fisica.ull.es/dafis/ocio/rol/vampiro/indice.html> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://lectorias.com/periodismoreportaje.html> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://members.aol.com/waltonwj/carpqa.htm> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://perso.wanadoo.es/vampiros/mascarada.htm> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.ciudadfutura.com/clubrol/rolintrovamp.htm> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.darketas.org/indice.html> (Consulta enero- octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.dragonmania.com> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.ociojoven.com/rol/> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.ociojoven.com/article/articleview/580/1/137/> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.dreamers.com/defensadelrol/articulos.htm> (Consulta enero-octubre 2006)

- Ⓒ <http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/9651/jr.html> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.la-lectura.com/ensayo/ens-05.htm> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ [http://www.latecla.cu/bd/reportaje/01documental\\_ordetx.htm](http://www.latecla.cu/bd/reportaje/01documental_ordetx.htm) (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.lijardoblea.com/mcagliani/vampiros.htm> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.mexicanadecomunicacion.com.mx/Tables/RMC/rmc93/reportaje.html> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.oscurassecretos.com.ar/index.php?af=articulos&task=verart&aid=218> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.rpgstudies.net/cardwell/attacks.html> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ [http://www.santillana.es/proyectosEnRed/secunda/html2/len3/01\\_1.htm](http://www.santillana.es/proyectosEnRed/secunda/html2/len3/01_1.htm) (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.universidadabierta.edu.mx/Biblia/G/Gallegos%20Maria-Discursa.htm> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.vampiros.com.mx> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www2.area.66.com/clanes/golconda/menu.htm> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www2.netexplora.com/mascarada/html/queesvamp.htm> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.white-wolf.com/vampire/> (Consulta enero-diciembre 2003)
- Ⓒ <http://www.vampiros.cl/vampirismo.html> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ [http://dreamers.com/elrincondelvampiro/declaracion\\_de\\_intenciones.html](http://dreamers.com/elrincondelvampiro/declaracion_de_intenciones.html) (Consulta enero-octubre 2006)

- Ⓒ <http://www.lavandyss.net/index.php/juegos-narrativos/> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.cdc.gov/spanish/cdc/acerca-cdc.htm> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.theescapist.com/WotSummary1.htm> (Consulta enero-octubre 2006)
- Ⓒ <http://www.nosoloral.com/ediciones/> (Consulta enero-octubre 2006)