

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN

DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECONOMÍA Y DOCUMENTACIÓN

**ESTUDIO DEL SECTOR EDITORIAL DE LOS JUEGOS DE ROL
EN ESPAÑA: HISTORIA, TIPOLOGÍA, PERFIL DEL LECTOR,
DEL AUTOR, DEL TRADUCTOR Y DEL EDITOR**

-TESIS DOCTORAL-

HÉCTOR SEVILLANO PAREJA

Salamanca, 2008

Héctor Sevillano Pareja

-Tesis Doctoral-

**ESTUDIO DEL SECTOR EDITORIAL DE LOS JUEGOS
DE ROL EN ESPAÑA: HISTORIA, TIPOLOGÍA, PERFIL
DEL LECTOR, DEL AUTOR, DEL TRADUCTOR Y DEL
EDITOR**

Vº Bº

Director: José Antonio Cordón García

UNIVERSIDAD DE SALAMANCA

FACULTAD DE TRADUCCIÓN Y DOCUMENTACIÓN

DEPARTAMENTO DE BIBLIOTECONOMÍA Y DOCUMENTACIÓN

Salamanca, 2008

"No es posible vivir sin libros."

Thomas Jefferson.

ÍNDICE

Cita.....	7
Índice.....	9
Índice de gráficos.....	21
Índice de tablas.....	27
Resumen.....	29
Introducción.....	31

Primera parte: aspectos teóricos y metodológicos del trabajo de investigación.

Capítulo 1º: Metodología de la investigación.....	37
1.1 La hipótesis de partida y los objetivos del trabajo.....	42
1.2 Recopilación de la información a partir de diferentes fuentes.....	43
1.2.1 Las fuentes primarias.....	44
1.2.1.1 Los juegos de rol.....	44
1.2.1.2 Bases de datos consultadas del sector editorial del libro.....	45
1.2.1.2.1 Base de datos del ISBN.....	45
1.2.1.2.2 Catálogo bibliográfico ARIADNA.....	47
1.2.1.3 El perfil del lector de juegos de rol.....	49
1.2.1.4 El perfil del autor de juegos de rol.....	53
1.2.1.5 El perfil del traductor de juegos de rol.....	54
1.2.1.6 El perfil del editor de juegos de rol.....	55
1.2.2 Las fuentes secundarias.....	57
1.2.2.1 Bibliografías sobre el objeto de estudio.....	57
1.2.2.2 Publicaciones periódicas sobre el objeto de estudio.....	62

Parte segunda: El contexto del trabajo de investigación.

Capítulo 2º: El contexto editorial.....	65
2.1 La producción mundial de libros.....	65
2.2 La producción europea de libros.....	76
2.2.1 El empleo en el sector editorial europeo.....	83
2.3 La producción española de libros.....	85
2.3.1 La producción española de literatura infantil y juvenil.....	121
2.3.2 La edición de libros de tiempo libre y juegos y deportes en España.....	140
2.3.3 El empleo en el sector editorial español.....	147

Parte tercera: análisis y descripción de los juegos de rol.

Capítulo 3º: Los juegos de rol.....	153
3.1 Definición.....	153
3.2 ¿Cual es su origen?.....	158
3.2.1 Los pioneros de los juegos de rol: de las miniaturas al lápiz.....	158
3.2.1.1 D&D o algo más que Gary Gygax.....	162
3.2.1.2 Las primeras ediciones de juegos de rol.....	162
3.2.1.3 Túneles y Trolls (Tunnels & Trolls, Ken St. Andre, 1975).....	164
3.2.1.4 Caballería y Hechicería (Fantasy Games Unlimited, 1976).....	165
3.2.2 La Edad de Oro.....	168
3.2.2.1 El salto de la mazmorra a la nave espacial.....	170
3.2.2.2 Infierno y finanzas.....	174
3.2.2.3 El inicio de la leyenda negra.....	174
3.2.2.4 La mala prensa.....	175

3.2.2.5 La época de TSR.....	178
3.2.3 El éxito de los juegos.....	186
3.2.3.1 Universal Studios.....	187
3.2.3.2 Venderse al mercado.....	189
3.2.3.3 Los cuatro grandes juegos.....	191
3.2.3.4 Un nuevo salto adelante.....	194
3.2.4 Nuevas formas de jugar.....	202
3.2.5 La etapa tenebrosa.....	209
3.2.6 El final y el comienzo.....	223
3.2.7 Galería de cubiertas de juegos históricos de rol.....	237
3.2.8 Aproximación histórica al primer juego de rol. Más de 30 años de Dungeons & Dragons.....	243
3.2.8.1- 1974-1979.....	243
3.2.8.1.1- La GEN CON (1976).....	244
3.2.8.2- 1980-1985.....	245
3.2.8.3- 1986-1990.....	247
3.2.8.4- 1991-1995.....	249
3.2.8.5- 1996-2000.....	250
3.2.8.6- El desarrollo de la tercera edición (1997-2003).....	252
3.2.8.7- 2001-2005.....	254
3.2.8.8- 2006-2008.....	258
3.2.8.9- Modernizando la “caja roja”.....	259
3.2.9 D&D y sus diferentes ambientaciones.....	262
3.2.9.1 Cubiertas de los libros básicos de D&D y AD&D.....	287
3.2.9.2 Evolución de los logotipos de D&D y AD&D.....	291

3.2.9.3 Otras cubiertas interesantes de D&D y AD&D.....	291
3.3 ¿Cuándo llegan a España?.....	297
3.4 Elementos de los juegos: los libros, los dados y los útiles complementarios.....	300
3.5 Antecedentes: los librojuegos.....	303
3.5.1 Los inicios en España.....	303
3.5.2 Colecciones: pasado, presente y futuro.....	305
3.5.2.1 El pasado.....	305
3.5.2.2 El presente.....	307
3.5.2.3 El futuro.....	308
3.5.3 Autores de prestigio.....	310
3.5.3.1 Steve Jackson.....	310
3.5.3.2 Ian Livingstone.....	311
3.5.3.3 Joe Dever.....	311
3.5.3.4 J.H. Brennan.....	311
3.6 Tipología de los juegos de rol.....	312
3.6.1 Los juegos de rol de “tablero”.....	312
3.6.1.1 Battletech.....	314
3.6.1.1.1 Datos técnicos.....	314
3.6.1.1.2 Ambientación.....	318
3.6.1.1.3 Sistema de juego.....	319
3.6.1.1.4 Libros publicados en España.....	320
3.6.1.1.5 Cubiertas de las diferentes ediciones de Mechwarrior.....	323
3.6.1.1.6 Cubiertas de las diferentes ediciones de Battletech.....	324
3.6.1.1.7 Algunas cubiertas interesantes del juego Battletech.....	324
3.6.2 Los juegos de rol en vivo.....	330

3.6.3 Los juegos de rol estándar.....	333
3.6.3.1 Influencia internacional y producción nacional.....	335
3.6.3.2 Tipologías temáticas y de origen.....	337
3.6.3.2.1 Tipología cronológica.....	337
3.6.3.2.1.1 Juegos de espada y magia.....	337
3.6.3.2.1.2 Juegos de época actual.....	337
3.6.3.2.1.3 Juegos futuristas.....	338
3.6.3.2.2 Tipología según su origen.....	338
3.6.3.2.2.1 Juegos nacidos sin influencia externa directa.....	339
3.6.3.2.2.1.1 RuneQuest.....	340
3.6.3.2.2.1.1.1 Datos técnicos.....	340
3.6.3.2.2.1.1.2 Antes del RuneQuest: Glorantha y otros juegos.....	341
3.6.3.2.2.1.1.3 La historia de RuneQuest.....	342
3.6.3.2.2.1.1.4 Ambientación.....	346
3.6.3.2.2.1.1.5 Sistema de juego.....	347
3.6.3.2.2.1.1.6 Glorantha.....	351
3.6.3.2.2.1.1.7 HeroQuest.....	353
3.6.3.2.2.1.1.8 Libros publicados en España de RuneQuest.....	356
3.6.3.2.2.1.1.9 Galería de las cubiertas de RuneQuest.....	359
3.6.3.2.2.2 Juegos nacidos por influencias de una novela.....	360
3.6.3.2.2.2.1 Rol y literatura fantástica.....	361
3.6.3.2.2.2.1.1 El Señor de los Anillos.....	362
3.6.3.2.2.2.1.1.1 Galería de las cubiertas de las ediciones de I.C.E (Iron Crown Enterprises).....	374
3.6.3.2.2.2.1.1.2 Cubierta de la edición de Decipher.....	377

3.6.3.2.2.2.1.1.3 Cubiertas de las ediciones españolas.....	378
3.6.3.2.2.2.1.2 Elric de Melniboné.....	381
3.6.3.2.2.2.1.2.1 Galería de las cubiertas de las ediciones de Chaosium.....	387
3.6.3.2.2.2.1.2.2 Galería de las cubiertas de las ediciones españolas.....	388
3.6.3.2.2.2.1.3 Fafhrd y el Ratonero Gris.....	389
3.6.3.2.2.2.1.3.1 Galería de las cubiertas de los módulos de Lankhmar publicados por TSR.....	391
3.6.3.2.2.2.1.4 Conan.....	393
3.6.3.2.2.2.1.4.1 Cubiertas de los diferentes juegos de Conan.....	395
3.6.3.2.2.2.1.4.2 La cubierta española de Edge Entertainment.....	397
3.6.3.2.2.2.1.5 Pendragón.....	400
3.6.3.2.2.2.1.5.1 Cubiertas de las diferentes ediciones de Pendragón.....	402
3.6.3.2.2.2.1.5.2 Cubiertas de la edición española de Joc Internacional.....	405
3.6.3.2.2.2.1.6 La Llamada de Cthulhu.....	407
3.6.3.2.2.2.1.6.1 Datos técnicos.....	407
3.6.3.2.2.2.1.6.2 Ambientación.....	407
3.6.3.2.2.2.1.6.3 Sistema de juego.....	411
3.6.3.2.2.2.1.6.4 Notas a la primera edición en inglés.....	416
3.6.3.2.2.2.1.6.5 El sistema D20.....	419
3.6.3.2.2.2.1.6.6 Libros publicados en España.....	423
3.6.3.2.2.2.1.6.7 Galería de cubiertas de las diferentes ediciones de La Llamada de Cthulhu.....	430
3.6.3.2.2.2.1.6.7.1 Algunas páginas de ejemplo de la 1ª edición.....	430
3.6.3.2.2.2.1.6.7.2 Galería de la evolución de las cubiertas de La Llamada de Cthulhu según sus diferentes ediciones.....	432

3.6.3.2.2.2.1.6.7.3 Cubiertas de las ambientaciones de La Llamada de Cthulhu.....	434
3.6.3.2.2.2.1.6.7.4 Galería de cubiertas interesantes.....	435
3.6.3.2.2.2.1.6.7.5 Galería de la evolución de las cubiertas de La Llamada de Cthulhu publicadas en España.....	437
3.6.3.2.2.2.1.7 Juegos relacionados con la literatura fantástica.....	438
3.6.3.2.2.2.1.7.1 Dungeons & Dragons.....	438
3.6.3.2.2.2.1.7.2 Ars Magica.....	439
3.6.3.2.2.2.1.7.2.1 Galería de las cubiertas de las diferentes ediciones de Ars Magica.....	440
3.6.3.2.2.2.1.7.2.2 Evolución de los logotipos de las ediciones de Ars Magica.....	444
3.6.3.2.2.2.1.7.2.3 Galería de las cubiertas de las ediciones españolas.....	445
3.6.3.2.2.2.1.7.3 El resto de juegos.....	448
3.6.3.2.2.3 Juegos nacidos por influencia de una película o serie.....	449
3.6.3.2.2.3.1 Star Wars.....	450
3.6.3.2.2.3.1.1 Datos técnicos.....	450
3.6.3.2.2.3.1.2 Ambientación.....	451
3.6.3.2.2.3.1.3 Sistema de juego.....	452
3.6.3.2.2.3.1.4 El sistema D20.....	454
3.6.3.2.2.3.1.5 Libros publicados en España.....	456
3.6.3.2.2.3.1.6 Galería de cubiertas de las diferentes ediciones de Star Wars.....	459
3.6.3.2.2.3.1.7 Galería de cubiertas interesantes.....	461
3.6.3.2.2.3.1.8 Galería de las cubiertas de las ediciones españolas.....	462
3.6.4 Los juegos de rol cuyo desarrollo no exige la presencia física de los participantes.....	463
3.6.4.1 Los juegos de rol por correo.....	463

3.6.4.2 Los juegos de rol informáticos.....	465
3.6.4.2.1 Los juegos de rol por e-mail.....	465
3.6.4.2.2 Los juegos electrónicos influenciados o basados en juegos de rol.....	466
3.6.4.2.2.1 Los juegos de rol en ordenadores personales.....	466
3.6.4.2.2.2 Los juegos de rol en consolas.....	473
3.6.4.2.2.3 Los juegos de rol en red.....	474
3.6.4.2.2.3.1 Los juegos de rol por IRC.....	477
3.7 La importancia de las publicaciones periódicas en la difusión de la afición: el caso de la revista Dragón.....	483
3.7.1 Los comienzos.....	484
3.7.2 Los descubrimientos.....	484
3.7.3 La vida de la revista Dragón a partir del número 200.....	487
3.7.4 Principales cubiertas de la edición norteamericana.....	492
3.7.5 El caso español.....	494
3.7.5.1 La revista Dragón en su edición española.....	495
3.7.5.2 Principales cubiertas de la edición española.....	502
Capítulo 4º: Características de los jugadores de rol.....	505
4.1 Introducción.....	505
4.2 ¿Quién juega al rol?.....	506
4.3 ¿Por qué se juega?.....	511
4.4 Elementos fundamentales: Definición de Master, Personajes Jugadores y Personajes No Jugadores.....	512
4.5 Tiempo dedicado al juego: la partida y la aventura.....	517
4.6 ¿Quién gana?.....	519

4.7 Muerte de un PJ ¿y después qué?.....	520
4.8 ¿Por qué se deja de jugar?.....	525
4.9 El perfil del lector de los juegos de rol.....	528
4.9.1 El perfil de la Casa de las Conchas.....	529
4.9.2 El perfil desarrollado a partir de las encuestas.....	539
4.9.2.1 El perfil del lector en el primer estudio.....	539
4.9.2.2 El perfil del lector en el segundo estudio.....	569
4.9.2.3 Comparación de perfiles y obtención de resultados.....	599
4.9.3 Comparación de resultados entre varios estudios.	603
4.9.3.1 Hábitos de lectura y compra de libros.....	611
4.9.3.1.1 Hábitos de lectura.....	611
4.9.3.1.2 Hábitos de compra.....	628
Capítulo 5º: La influencia de los juegos de rol, ventajas y desventajas.....	639
5.1 La obligación de leer y escribir: juegos de rol y narrativa fantástica.....	640
5.2 La necesidad de traducir.....	643
5.3 El desarrollo imaginativo y su caída hacia el desequilibrio: el desarrollo de la personalidad de los jugadores.....	644
5.4 La educación en valores: diferencias entre el bien y el mal.....	646
5.5 Las normas de uso y de comportamiento: interrelación entre jugadores.....	650
5.6 La mitología en los juegos de rol.....	654
5.7 Recapitulación.....	659
Capítulo 6º: La valoración social de los juegos de rol.....	661
6.1 El esoterismo.....	661
6.2 La imagen física: “el gótico”.....	664

<i>6.3 El crimen del rol.....</i>	<i>669</i>
-----------------------------------	------------

Parte cuarta: Resultados de la investigación sobre el sector editorial de los juegos de rol.

Capítulo 7º: Perfiles profesionales del sector editorial de los juegos de rol.....	677
---	------------

<i>7.1 El perfil del autor.....</i>	<i>679</i>
-------------------------------------	------------

<i>7.2 El perfil del traductor.....</i>	<i>691</i>
---	------------

<i>7.3 El perfil del editor.....</i>	<i>701</i>
--------------------------------------	------------

Capítulo 8º: Las editoriales españolas de juegos de rol y sus datos.....	715
---	------------

<i>8.1 Principales editoriales de los juegos de rol.....</i>	<i>716</i>
--	------------

<i>8.2 Juegos sobre los que se edita más material.....</i>	<i>720</i>
--	------------

<i>8.3 Juegos españoles.....</i>	<i>725</i>
----------------------------------	------------

<i>8.4 La traducción en España.....</i>	<i>730</i>
---	------------

<i>8.5 Periodos de auge editorial.....</i>	<i>733</i>
--	------------

<i>8.6 Los precios de los juegos de rol.....</i>	<i>736</i>
--	------------

Capítulo 9º: Conclusiones.....	741
---------------------------------------	------------

<i>9.1 Propuestas para posteriores investigaciones.....</i>	<i>742</i>
---	------------

<i>9.2 Posibles limitaciones del estudio.....</i>	<i>747</i>
---	------------

<i>9.3 Conclusiones.....</i>	<i>749</i>
------------------------------	------------

Capítulo 10º: Bibliografía.....	767
--	------------

<i>10.1 Bibliografía.....</i>	<i>767</i>
-------------------------------	------------

<i>10.2 Bibliografía obtenida de Internet.....</i>	<i>859</i>
--	------------

<i>10.3 Principales webs consultadas.....</i>	<i>886</i>
---	------------

10.3.1 Asociaciones, clubs de rol y web personales.....	886
10.3.2 Directorio.....	889
10.3.3 Editoriales.....	890
10.3.3.1 Españolas.....	890
10.3.3.2 Extranjeras.....	890
10.3.4 Noticias.....	891
10.3.5 Revistas on-line.....	892
10.3.6 Tiendas.....	892
10.3.7 Webs oficiales de juegos de rol.....	892
10.3.8 Webs relacionadas con los libros o datos de edición.....	893
10.3.9 Otros.....	894
Agradecimientos.....	895
Cita.....	901
Capítulo 11º: Anexos (Incluido en el CD adjunto).....	902
<i>Índice de contenidos del CD.....</i>	<i>904</i>
<i>11.1 Glosario.....</i>	<i>906</i>
<i>11.2 Guía de los juegos de rol actualmente en uso.....</i>	<i>916</i>
11.2.1 Fantasía.....	916
11.2.1.1 Ambientaciones D20 de fantasía.....	921
11.2.2 Históricos.....	922
11.2.3 Acción.....	923
11.2.4 Ciencia ficción.....	925
11.2.5 Terror / horror.....	926
11.2.6 Juegos de rol cortos.....	930
<i>11.3 Hojas de personajes.....</i>	<i>934</i>

<i>11. 4 Páginas de ejemplo de libros de rol.....</i>	<i>1006</i>
<i>11.5 Aventura.....</i>	<i>1026</i>
<i>11.6 Kit de iniciación.....</i>	<i>1040</i>
<i>11.7 Reglas de juego.....</i>	<i>1061</i>
<i>11.8 Mapas.....</i>	<i>1069</i>
<i>11.9 Catálogo.....</i>	<i>1089</i>
<i>11.10 Reglamento del campeonato de D&D para la GenCon de Barcelona de 2004.....</i>	<i>1104</i>
<i>11.11 Open Gaming License.....</i>	<i>1108</i>
<i>11.12 D20 System License 6.0.....</i>	<i>1111</i>
<i>11.13 D20 System Guide 5.0.....</i>	<i>1115</i>
<i>11.14 Wizards of the Coast, Inc. ESD Conversion Agreement v1.0.....</i>	<i>1135</i>
<i>11.15 Cuestionario vacío.....</i>	<i>1139</i>
<i>11.16 Cuestionario de ejemplo relleno.....</i>	<i>1144</i>
<i>11.17 Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores.....</i>	<i>1149</i>
<i>11.18 El informe Pulling.....</i>	<i>1181</i>
<i>11.19 Decreto 2984/1972 de 2 de noviembre por el que se establece la obligación de consignar en toda clase de libros y folletos el número ISBN.....</i>	<i>1245</i>
<i>11.20 Orden de 25 de marzo de 1987 por la que se regula la Agencia Española del ISBN.....</i>	<i>1249</i>

ÍNDICE DE GRÁFICOS

Capítulo 2º: El contexto editorial

1. Producción de títulos nuevos en 1999.....	67
2. Producción de títulos nuevos de Literatura en 1999.....	68
3. Producción de títulos nuevos en 1999 según la IPA.....	70
4. Total de títulos en impresión en el año 2000.....	72
5. Total de títulos en impresión en el año 2001.....	74
6. Producción de títulos nuevos en Europa en 1999.....	78
7. Producción de títulos nuevos de Literatura en Europa en 1999.....	79
8. Producción de títulos de libros en Europa en 1999.....	80
9. Títulos impresos en Europa en 2001.....	82
10. Número de personas empleadas en la industria editorial europea 2001.....	84
11. Evolución del número de libros inscritos en el I.S.B.N.....	89
12. Títulos editados (1992-2001).....	91
13. Evolución de los títulos editados en los últimos diez años.....	91
14. Número de títulos editados y tirada media por título.....	92
15. Número de títulos editados y tirada media por título.....	101
16. Evolución del número de títulos según el tipo de edición 1999-2006.....	110
17. Número de ejemplares (miles), títulos y tirada media (libros y folletos) 1999- 2006.....	111
18. Número de ejemplares (miles), títulos y tirada media (libros y folletos) 1999- 2006.....	113
19. Títulos vivos en catálogo y facturación (millones de €) 1999-2006.....	114
20. Número de ejemplares (miles), I.S.B.N.s y tirada media (libros y folletos) 1999- 2006.....	117
21. Precio medio por ejemplar 1999-2006.....	118
22. Evolución del Nº I.S.B.N.s 1999-2007.....	120
23. Evolución del Nº I.S.B.N.s Infantil y Juvenil.....	133
24. Comparación de valores en la tirada media 1999-2006.....	134
25. Evolución del precio medio del libro infantil y juvenil 1999-2006.....	135
26. Evolución de los títulos de literatura infantil y juvenil 1999-2006.....	136

27. Evolución en el número de ejemplares (miles) 1999-2006.....	136
28. Facturación en millones de € 1999-2006.....	137
29. Porcentaje en % de variación interanual del N° ISBNs 1999-2006.....	146
30. Evolución del empleo 1999-2006.....	148

Capítulo 4º: Características de los jugadores de rol

31. Distribución de la muestra en función del sexo.....	531
32. Distribución según su edad.....	532
33. Agrupación por edades.....	532
34. Número de préstamos de libros de rol.....	533
35. Última fecha en que fue prestado.....	534
36. Causa de las bajas de los libros.....	535
37. Número de préstamos de libros de rol.....	536
38. Causas de la baja.....	537
39. Fecha del último préstamo.....	538
40. Distribución de la muestra en función del sexo.....	540
41. Distribución en función de los grupos de edad.....	541
42. Distribución de la muestra en función de su profesión.....	542
43. Distribución de la muestra en función de su orientación universitaria.....	543
44. Edad de iniciación en los juegos de rol.....	544
45. Causa de la iniciación en los juegos de rol.....	545
46. Juegos de rol iniciales.....	546
47. Juegos de rol preferidos.....	547
48. Índice de lectura en inglés.....	550
49. Número de libros de rol leídos en un año.....	551
50. Procedencia de los libros de rol leídos.....	552
51. Número de libros de rol comprados al año.....	552
52. Dinero invertido en libros de rol al mes.....	553
53. Dinero invertido en libros de rol al año.....	554
54. Lugares en donde habitualmente se adquieren los libros.....	555
55. Utilización de los libros.....	555
56. Regalan libros de rol.....	556
57. Compra de revistas especializadas en rol.....	557

58. Distribución de la muestra que lee literatura de rol.....	558
59. Literatura relacionada con los juegos de rol.....	561
60. Uso de los libros que no son de rol.....	562
61. Número de libros no de rol leídos al año.....	563
62. Porcentajes de lectura según géneros.....	565
63. Juegos relacionados con el rol.....	566
64. Jugadores que poseen algún familiar que juega al rol.....	567
65. Distribución de los jugadores comprendidos por sus familias.....	568
66. Distribución de la muestra en función del sexo.....	570
67. Distribución en función de los grupos de edad.....	571
68. Distribución de la muestra en función de su profesión.....	572
69. Distribución de la muestra en función de su orientación universitaria.....	573
70. Edad de iniciación en los juegos de rol.....	574
71. Causa de la iniciación en los juegos de rol.....	575
72. Juegos de rol iniciales.....	576
73. Juegos de rol preferidos por los lectores.....	577
74. Índice de lectura en inglés.....	580
75. Número de libros de rol leídos en un año.....	581
76. Procedencia de los libros de rol leídos.....	582
77. Número de libros de rol comprados al año.....	583
78. Dinero invertido en libros de rol al mes.....	583
79. Dinero invertido en libros de rol al año.....	584
80. Lugares en donde habitualmente se adquieren los libros.....	585
81. Utilización de los libros.....	586
82. Regalan libros de rol.....	586
83. Compra de revistas especializadas en rol.....	587
84. Distribución de la muestra que lee literatura de rol.....	588
85. Literatura relacionada con los juegos de rol.....	591
86. Uso de los libros que no son de rol.....	592
87. Número de libros no de rol leídos al año.....	593
88. Porcentajes de lectura según géneros.....	595
89. Juegos relacionados con el rol.....	596
90. Jugadores que poseen algún familiar que juega al rol.....	597

91. Distribución de los jugadores comprendidos por sus familias.....	598
92. Distribución en función del sexo.....	604
93. Distribución conjunta de la compra de revistas de rol.....	609
94. Distribución conjunta de los jugadores de cartas coleccionables.....	610
95. Porcentaje de lectura en España según la FGEE (2002).....	612
96. Porcentaje de lectura en España según la FGEE (2006).....	613
97. Distribución de la lectura por sexos.....	615
98. Distribución de la lectura según estudios.....	617
99. Distribución de la lectura según la edad.....	619
100. Distribución de los jóvenes en función de su frecuencia lectora.....	621
101. Orden de preferencia de realización de actividades en el tiempo libre.....	622
102. Preferencias lectoras según sexo.....	624
103. ¿De qué materia es el último libro leído?	625
104. Preferencias lectoras según sexo.....	626
105. Materias de lectura.....	627
106. Libros comprados en el último año (libros de texto y no de texto).....	628
107. Compra de libros (% de hogares). Año 2000.....	629
108. Distribución de la compra de libros de rol al año por edades.....	631
109. Distribución de la compra de libros de rol al año según estudios.....	632
110. ¿Dónde realizó la última compra de libros? (Libros que no son de texto).....	633
111. Lugar de la última compra de libros.....	634
112. Lugares de compra de libros de rol.....	635
113. Distribución por sexos de los libros de rol regalados.....	636
114. Distribución según estudios de las personas que regalan libros de rol.....	637

Capítulo 8º: Las editoriales españolas de juegos de rol y sus datos

115. Distribución de los títulos entre las editoriales.....	717
116. Porcentaje en la distribución de títulos.....	718
117. Origen de la producción editorial.....	725
118. Distribución editorial – Juegos nacionales.....	728
119. Libros originales / traducciones.....	730
120. Lenguas de origen de los juegos de rol.....	731

121.Períodos de auge editorial.....	733
122.Distribución de los juegos de rol según precios.....	736

ÍNDICE DE TABLAS

Capítulo 2º: El contexto editorial

1. Variación interanual títulos editados (1992-2001)	92
2. Precio medio de los libros según las materias 2001 (global)	92
3. Recapitulación de cifras (1999-2001)	93
4. Número de ISBNs y variación % (1997-2001)	94
5. Evolución de los principales datos de la edición según el Informe del Comercio Interior del Libro 2002.....	96
6. ISBNs inscritos por trimestres en 2002.....	97
7. Datos globales ISBNs inscritos (1998-2002)	98
8. Datos globales enero-diciembre 2003 INE.....	100
9. ISBNs inscritos por trimestres en 2003.....	102
10. Número de títulos (2000-2005)	106
11. Número de títulos según el tipo de edición 2005.....	107
12. Número de títulos (2000-2006)	109
13. Número de títulos según el tipo de edición 2006.....	110
14. Número de títulos editados (1999-2006)	112
15. Precio medio por ejemplar (1999-2006)	115
16. Número de ISBNs (1999-2006)	116
17. ISBNs inscritos por trimestres en 2007.....	119
18. Variación ISBNs inscritos en el año 2006-2007.....	120
19. Estadísticas sobre Literatura (1999-2006)	122
20. ISBNs inscritos subsector Infantil y Juvenil (1998-2002)	128
21. ISBNs inscritos por trimestres subsector Infantil y Juvenil en 2003.....	129
22. ISBNs inscritos por trimestres subsector Infantil y Juvenil en 2007.....	138
23. Estadísticas sobre Juegos y Deportes (1999-2006)	141
24. Estadísticas (1999-2007)	142
25. ISBNs inscritos (1999-2007)	145
26. Empleados (1999-2006)	148
27. Distribución del empleo editorial por tipo de actividad (1999-2006)	150

Capítulo 4º: Características de los jugadores de rol

28. Comparación de la variable edad entre estudios.....	605
---	-----

Capítulo 8º: Las editoriales españolas de juegos de rol y sus datos

29. Lugares de publicación de los juegos de rol.....	718
30. Distribución por años de publicación.....	734
31. Evolución de los precios por intervalos.....	736

RESUMEN.

El presente trabajo estudia y analiza la producción editorial de libros de rol publicados en España entre 1972 y 2007 recogidos en la base de datos de la Agencia Española del ISBN. A esto hay que añadir la creación de diferentes perfiles relacionados con los juegos de rol, como son el perfil del lector, del autor, del traductor y del editor. Se ha intentado obtener el perfil del lector más ajustado posible. Para ello se ha recurrido a: el vaciado de la base de datos sobre los lectores del fondo de juegos de rol que posee la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas (Salamanca) y a la realización de un muestreo en diferentes lugares de España (Salamanca, Madrid y las CLN de Valladolid), así como a través de la red. Para los perfiles del autor, del traductor y del editor, siendo tan pequeñas las muestras, se ha optado por la recogida de datos a través de unas encuestas personalizadas a profesionales de dichos campos. También se expone en el presente trabajo una introducción a los juegos de rol que comprende: el contexto en el que se enmarcan, su origen, su historia, su llegada a España, las tipologías, características de las personas que practican esos juegos, ventajas y desventajas que origina su utilización y la valoración social de los juegos. Por último se analizan las principales particularidades editoriales que poseen dichos libros. Se estudiaron los registros pertinentes encontrados en la base de datos del ISBN que aportaron un total de 1170 títulos. Los campos de análisis que se consideraron fueron: editorial, juego al que pertenece, origen del juego, idioma original, precio de los libros y periodos de publicación.

PALABRAS CLAVE: Bibliometría, España, Industria editorial, ISBN, Juegos de rol, Libros, Perfil del lector, Perfil del autor, Perfil del traductor, Perfil del editor, CLN.

INTRODUCCIÓN.

El lenguaje escrito es una técnica adquirida hace poco tiempo, si lo comparamos con lo que lleva nuestra especie poblando este planeta. Dicha técnica, nacida en principio por cuestiones económicas, posibilitó a las gentes de épocas pretéritas el dejar constancia de los hechos ocurridos durante sus vidas. La evolución de la escritura ha sido una de las piezas clave para su desarrollo a través del tiempo, propiciando revoluciones científicas e industriales y con ello dando paso a las sociedades resultantes, en el fondo y como bien dice Epstein¹, “*nuestro mundo actual con todos sus prodigios y sus males*”.

El nacimiento del libro² dio lugar al incipiente mercado de compra y venta de este tipo de bienes, gracias entre otras cosas a su facilidad de transporte y a la valoración de los conocimientos que ellos contenían. Este mercado no hubiera sido posible sin la creación de la imprenta que supuso el nacimiento de las primeras industrias editoriales. Como industria editorial (industria del libro o industrias gráficas, depende del autor y la época a la que se refieran) entendemos aquella cuyo bien manufacturado es el libro, es la “*industria del libro que se dedica a la realización intelectual de un impreso editorial*”³. Y por alusiones, por edición entendemos normalmente “*impresión de una obra o escrito para su publicación o conjunto de ejemplares de una obra impresos de una sola vez con un mismo molde o matriz para su difusión*”⁴.

¹ Epstein, Jasón: *La industria del libro*. Barcelona: Anagrama, 2002. Págs. 12 y 13.

² Entendido como “... impreso editorial por excelencia... consistente en un conjunto de hojas de papel, pergamino u otro material adecuado, manuscritas, mecanografiadas o impresas, reunidas en el lomo por medio de cosido, encolado, anillado, etc., con cubierta de madera, cartón, cartulina, papel u otro material, formando el todo un volumen...”. Cita de: Martínez de Sousa, José: *Manual de edición y autoedición*. Madrid, Pirámide, 2ª ed., 2005. Pág. 66.

³ Martínez de Sousa, José: *Diccionario de Bibliología y ciencias afines*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1989, Pág. 44.

⁴ Martínez de Sousa, José: *Diccionario de Bibliología y ciencias afines*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1989, Pág. 248.

García Ejarque, Luis: *Diccionario del archivero bibliotecario*. Gijón: Trea, 2000, Pág. 37.

Buonocore, Domingo: *Diccionario de bibliotecología*. Buenos Aires: Marymar, 2ª ed., 1976, Pág. 179.

Otro concepto que también es relativamente reciente es el de bibliometría, que es el tipo de investigación que se planteó el presente estudio. La bibliometría es una disciplina científica joven ya que hasta la década de los sesenta no se empezaron a prodigar los estudios bibliométricos. El objetivo de éstos no era otro que cuantificar los resultados de las investigaciones. Con el transcurso de los años y la mejora de las técnicas, sobretodo con los adelantos en materia informática, aumentó el número de estudios dedicados a la bibliometría. La creación de bases de datos supuso una revolución en el tiempo y el modo de recuperar la información. En los países occidentales aparecieron las primeras demandas de información, que antes no existían. Las personas que estaban al cargo de la organización y financiación de las investigaciones quisieron conocer los temas que eran más estudiados, quien investigaba más o quién destacaba en la comunidad científica, entre otras cuestiones. Para dar respuesta a éstas y otras preguntas surgió la bibliometría.

La bibliometría se caracteriza, en su vertiente aplicada a la investigación, por la realización de estudios cuantitativos y estadísticos de la producción de libros, artículos o cualquier otro documento escrito. También se usa este término, asociado a la aplicación de métodos matemáticos y estadísticos, así como a la comprobación de la utilización de los materiales bibliográficos.

La primera denominación que recibió el término que hoy en día conocemos como *Bibliometría* fue el de *Bibliografía Estadística*, aplicada por Hulme en 1923⁵. Con la llegada del belga Paul Otlet⁶ cambió la concepción de esta disciplina, evolucionando paulatinamente dicho término. Este último concibe la bibliometría como la técnica que aplicada permite cuantificar la Ciencia y a los científicos. O dicho de otro modo, como la técnica de investigación en Biblioteconomía que permite analizar el tamaño, crecimiento y distribución de la bibliografía en un campo determinado, y a través de

⁵ Carrizo Sainero, G.: "Hacia un concepto de Bibliometría". *Journal of Spanish Research on Information Science*, Vol. 1, No. 2, 2000, pág. 9245. [En línea]. <
<http://www.ucm.es/info/multidoc/publicaciones/journal/pdf/bibliometria-esp.pdf> >[Consulta: 04 de agosto de 2007]. Pág. 2.

⁶ Ver: Otlet, Paul: *Tratado de la Documentación*. Murcia: Universidad de Murcia, 1996.

estos estudios el descubrimiento de la estructura social de los grupos que la producen y la utilizan. Éste punto de vista es el que se está imponiendo, sin menosprecio de los demás significados que presenta el término.

La bibliometría, por tanto, es el análisis de la estructura de todo lo publicado, de toda la literatura publicada, entendida en sentido amplio. En nuestro caso, dicho término estaría aplicado a la literatura de los juegos de rol. En España, éste tipo de lecturas se ha desarrollado más lentamente que en nuestros vecinos más cercanos, entre otras cuestiones por la tardanza en la realización de las traducciones desde el inglés a nuestra lengua franca o por el desconocimiento del idioma en que estaba escrito el documento que se quería leer.

La representación de los juegos de rol, noción que ya hemos mencionado en líneas anteriores, podría concebirse como una pequeña obra de teatro en la que el jugador elige el personaje que quiere interpretar, de manera que éste sea tal y como él desee. Se puede así vivir, por ejemplo, la vida de un arqueólogo en los años 20, la de un vampiro en la época actual, la de un elfo mago en la *Tierra Media*, o la de un caballero en la *Corte del Rey Arturo*.

Los juegos de rol son una industria editorial joven, más sí tenemos en cuenta que el nacimiento de la primeras ediciones de libros se remonta como pronto al origen de la imprenta, allá por el Siglo XV, por ello se puede hablar de la juventud de esta forma de ocio, que no toma forma hasta la década de los 70 del pasado siglo. Menos “edad” tienen este tipo de publicaciones en nuestro país, en donde las primeras ediciones no se dieron hasta la primera mitad de la década de los 80. Se considera que el padre de los juegos de rol, y por ende de este sector editorial, es Gary Gigax. En el año 1970 se ideaba en Estados Unidos el primer juego de rol y se jugaba la primera partida, y en el año 1973 se creaba la primera editorial de juegos de rol, TSR (*Tactical Studies Rules*). En 1974 salía a la venta la primera edición de *Dungeon & Dragons*, cuyos autores eran, el ya mencionado, Gary Gigax y Dave Arneson. Los socios de esta empresa eran Don Kayne, Brian Blume y el propio Gary Gigax, siendo su primera tirada de 1.000 ejemplares. A partir de estas fechas se puede empezar a hablar de los juegos de rol y de la industria editorial vinculada a ellos como una realidad. Resulta curioso el escaso

interés que este campo suscita en la investigación bibliométrica, más si se tiene en cuenta que es un sector editorial en auge gracias, entre otras cosas, a la 3ª edición de *Dungeons & Dragons*⁷. Existe alguna aproximación a este campo de los juegos de rol desde la sociología⁸ o desde su vertiente informática⁹, pero no hay ninguna investigación desde el prisma de la biblioteconomía.

Por todo ello se ha considerado necesario la realización del presente trabajo de investigación que tiene como principal objetivo esclarecer, mediante el análisis

⁷ Queremos dejar constancia de la ausencia de estudios en el campo de los juegos de rol lo que ha supuesto una gran dificultad para la investigación del tema que nos ocupa. Los estudios sobre la edición en España, aunque los hay y desde muy distintas vertientes, no suponen un campo sobradamente explotado por la investigación. Cabrían destacar los estudios de: Xavier Moret (*Tiempo de editores: Historia de la edición en España, 1939-1975*. Barcelona: Destino, 2002.), Jesús A. Martínez, (*Historia de la edición en España: 1836-1936*. Madrid: Marcial Pons, 2001.). También son importantes en este campo las monografías de: Janine Brémond (*Las Redes ocultas de la edición*. Madrid: Popular, D.L. 2002.) o Jasón Epstein (*La industria del libro*. Barcelona: Anagrama, 2002.). Los trabajos sobre gestión editorial de Alfonso Mangada Sanz son de gran interés (*Cálculo editorial, fundamentos económicos de la edición*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Pirámide, 1988.). Sobre el léxico propio de esta materia habría que mencionar, entre otros, a: Mercedes Chivalet (*Diccionario de edición*. Madrid: Acento, 2001.), José Martínez de Sousa (*Destacando de su producción: Diccionario de Bibliología y ciencias afines*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1989 y *Manual de edición y autoedición*. Madrid, Pirámide, 2ª ed., 2005.), John Dreyffus y François Richaudeau (*Diccionario de la edición y de las artes gráficas*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1990) o Mario Muchnick (*Léxico editorial*. Madrid, Taller de Mario Muchnick, 2002.). También se puede encontrar información relevante sobre la edición en las obras que tratan la historia del libro. Como ejemplo presentamos las de los siguientes autores: Hipólito Escolar (*Historia del libro*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1984.), Millares Carlo (*Introducción a la historia del libro y de las bibliotecas*. México: Fondo de Cultura Económica, 1971.) o Alberto Manuel (*Historia de la lectura*. Madrid: Alianza, 2002.).

⁸ Ranera Sánchez, Penélope: *Juegos de rol: experiencia en los mundos de lo imaginario*. Tesis inédita de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Departamento de Antropología Social, leída el 06-05-1999. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, 1999.

⁹ Navia-Orsorio García-Braga, María Luisa: *Los juegos de rol de "espadas y brujería" para ordenador: un análisis de los más populares en España entre 1989 y 1995*. Tesis inédita de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I, leída el 14-04-2000. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, 2000.

cuantitativo, las principales características de la producción de los libros de rol en España, desde 1972 hasta nuestros días, a partir de los registros que se encuentran en la base de datos de la Agencia Nacional del ISBN. Así mismo y mediante los datos obtenidos a través de una serie de encuestas y del vaciado de los lectores de una colección de libros de rol (obtenidos de la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas), intentaremos desentrañar los perfiles de los diferentes “actores” que participan en el mundo de los juegos de rol, que a la sazón son: el lector o consumidor, el autor, el traductor y el editor. En el fondo intentaremos no defraudar a Flaubert cuando decía que: “... *el análisis científico, cuando es capaz de sacar a la luz lo que hace que la obra de arte se vuelva necesaria, es decir la fórmula informadora, el principio generador, la razón de ser, proporciona a la experiencia artística, y al goce que la acompaña, su mejor justificación, su más rico alimento*¹⁰...”. Nosotros pensamos que los libros son, en sí mismos, una pequeña obra de arte (o grande, según se mire) que merecen ser estudiados y en nuestro caso nos afanaremos en hacer eso con los libros de rol.

¹⁰ Cita recogida de las palabras expuestas en el libro de: Bourdieu, Pierre: *Las reglas del arte, génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama, 3ª ed., 2002. Pág. 14.

CAPÍTULO 1º: METODOLOGÍA DE LA INVESTIGACIÓN.

La mayor parte de la carga de la investigación¹¹ se ha basado, por un lado, en una serie de cuestionarios para determinar los diferentes perfiles de los agentes relacionados con la industria de los juegos de rol y por otro, en el vaciado de la base de datos del ISBN, de la que se han extraído los registros que han servido para establecer qué cualidades tiene un libro para denominarlo como libro de un juego de rol.

Al hablar de los distintos perfiles hay que establecer dos grupos claramente separados, los lectores de juegos de rol y los profesionales del sector (autores, traductores y editores).

Para caracterizar a los jugadores de rol y el perfil de lectores que presentan, se han realizado una serie de encuestas encaminadas a determinar dicho perfil. Existen dos ajustes del cuestionario a la muestra: el primero es el uso de un lenguaje informal, precisamente teniendo en cuenta la segunda adecuación: la edad; el consumidor de juegos de rol suele ser joven, cuestión esta que esperamos ver refrendada en los resultados de nuestro estudio. El cuestionario¹² usado para realizar el sondeo de opinión consta de veintinueve preguntas. Las tres primeras son para establecer la demografía de la muestra. A partir de ahí se empiezan a desentrañar los datos propios que nos permitirán conocer cuál es el perfil de nuestra muestra.

Casi todas las preguntas del cuestionario son cerradas (poseen opciones de respuesta predefinidas) y tienen respuestas excluyentes entre sí; salvo tres excepciones:

¹¹ Los gráficos que aparecen en este trabajo en sus diferentes partes de estudio, han sido generados con el programa Microsoft Excel 2003 y la redacción así como las tablas han sido creados con el programa Microsoft Word 2003.

¹² El error de la muestra habría que situarlo, como poco, entre un 5 a un 15%. Esto es así, debido a que el autor del presente trabajo no rellenó las encuestas del cuestionario entrevistando a los posibles jugadores, sino que el método elegido fue la distribución de los cuestionarios entre los posibles lectores y su posterior recogida, no estando, por tanto, presente en el momento de su contestación.

las preguntas números 8, 9 y 28 que son abiertas. Además las preguntas números 16, 21 y 25 son de respuesta múltiple (sin limitación de respuestas a escoger).

Los datos contenidos en estas encuestas, han sido recogidos en varios momentos. En un primer momento se recogieron una serie de encuestas entre el 29 de diciembre de 2003 y el 16 de febrero de 2004 en la ciudad de Salamanca. A esto, hay que sumarle una posterior recogida de datos en diferentes fechas y ciudades a lo largo de 2006 como son: Salamanca, donde se realizó otro muestreo para corroborar los resultados del primer estudio, dicho muestreo se llevó a cabo entre el 24 de febrero y el 7 de mayo. Valladolid durante la celebración de las C.L.N. (Convención Lúdica Nacional) entre el 13 al 16 de julio de 2006 y Madrid entre el 21 y el 28 de julio y el 8 y el 10 de septiembre.

También se obtuvieron resultados vía e-mail, a través de la publicación en algunos foros de internet de la encuesta el día 26 de junio de 2006.

Con posterioridad todos estos datos han sido traspasados a una base de datos de creación propia, realizada también como en el caso de la base de datos de los registros del ISBN con el programa informático Filemaker 5.0. Una vez realizado este paso se ha procedido la extracción de los datos pertinentes para este estudio. Un ejemplo de registro de esta base de datos lo compone la siguiente imagen:

Encuesta Del Perfil Del Lector De Los Juegos De Rol

Nº Pres... 1

Registros: 416

Desordendos:

Antiguo ☒ SI ☐ NO

Sexo ☐ Mujer ☒ Varón

Edad De 26 a 30 años

Profesión Estudiante de universidad de Humanidades

Edad de Inicio De 17 a 19 años

Iniciación Un amigo

Juego de inicio Star Wars

Juego Favorito Star Wars

Editorial SI ☒ SI ☐ NO

Nombre de editorial Joc internacional; La Factoria de Ideas; Ludotecnia

Nombre SI ☒ SI ☐ NO

Nombre de autor Felix Julian Rodriguez San Juan; Javier Vijande; Juan

Leido o jugado en ingles ☒ SI ☐ NO

Libro rol lees año De 6 a 10

Libros conseguidos ☒ Biblioteca ☐ Colección propia
☒ Préstamo de algún amigo ☐ Otro...

Libros comprados año 1

Dinero gastado al mes Menos de 20 €

Dinero gastado al año Menos de 30€

Lugar compra libros ☐ Librería ☒ Tienda especializada ☐ De un amigo
☐ Gran superficie ☐ Internet ☐ Otro...

Compra libros para ☐ Jugar ☐ Leer ☒ Ambas

Regala libros ☒ SI ☐ NO

Compra revistas ☐ SI ☒ NO

Lees novelas rol ☒ SI ☐ NO

Novelas rol cuales ☒ Battletech ☐ Mago
☒ Dragonlance ☐ Reinos Olvidados
☐ Dungeons & Dragons (D&D) ☐ Shadowrun
☐ El Capitán Alabriste ☐ Sol Oscuro (Dark Sun)
☒ El Señor De Los Anillos ☒ Star Wars
☒ Erlic ☐ Stormbringer
☐ Exaltado ☐ Vampiro
☐ Hombre Lobo ☒ Warhammer Fantasía
☒ La Llamada De Cthulhu ☒ Otro...
☒ Leyenda De Los 5 Anillos

Lees libros no rol ☒ SI ☐ NO

Complemento y ambientar ☐ SI ☒ NO

Lectura libros no rol Más de 15

Buttons: REGISTRO SIGUIENTE, REGISTRO ANTERIOR, Nuevo registro, Borrar registro, Buscar registro, DUPLICAR REGISTRO, Cancelar

100 Visualizar

Para ayuda, pulse F1

NUM

Para contrastar los datos de este perfil, también se ha hecho un vaciado de la base de datos sobre lectores que posee la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas. Nos hemos fijado sólo en los lectores de juegos de rol y mediante su análisis hemos logrado obtener variables como la edad o el sexo que nos han servido de punto de comparación con los datos de las encuestas anteriormente mencionadas. Dicho vaciado se realizó entre los días 14 al 20 de octubre de 2003 y sus datos han sido condensados en otra base de datos, creada por el autor del presente trabajo, y confeccionada con el ya mencionado programa para bases de datos Filemaker 5.0. A continuación mostramos un ejemplo de uno de los registros:

LIBROS DE ROL DE LA CASA DE LAS CONCHAS

Nº Pres... 1

Registros: 157

Desordends.

REPETIDO
☐ SI ☒ NO

Nº LIBRO 1

VECES PRESTADO 10

SEXO ☒ VARÓN ☐ MUJER

EDAD AÑOS

MAYORIA EDAD ☒ +18 ☐ -18

ULTIMO PRESTAMO 2002

BAJA ☐ SI ☒ NO

CAUSA BAJA

REGISTRO SIGUIENTE

REGISTRO ANTERIOR

Nuevo registro

Borrar registro

Buscar registro

DUPLICAR REGISTRO

Cancelar

La citada biblioteca ha aportado otro tipo de datos que pueden sernos de utilidad como son los concernientes a los motivos por los que son dados de baja los libros sobre juegos de rol. El periodo de recogida de datos fue el mismo que para la base de datos anterior, aunque se utilizó otra base de datos distinta, también en Filemaker 5.0. Aquí mostramos uno de los registros:

LIBROS DADOS DE BAJA DE LA CASA DE LAS CONCHAS

Nº Pres... 36

Registros: 44

Desordends.

OTROS

Nº LIBRO REGISTRO 36

Nº PRESTAMOS 32

CAUSA BAJA DETERIORO

FECHA BAJA 2002

SEXO ☐ VARÓN ☐ MUJER

EDAD 18 ☐ +18 ☐ -18

AÑOS

REGISTRO SIGUIENTE

REGISTRO ANTERIOR

Nuevo registro

Borrar registro

Buscar registro

DUPLICAR REGISTRO

Cancelar

Los registros de la base de datos del ISBN¹³, han sido seleccionados y discriminados, a partir de la base de datos ARIADNA¹⁴ y de los catálogos en línea de las diferentes editoriales del ramo, entre los que destacan por su tamaño o por su estructuración los de: *La Factoría De Ideas*¹⁵, *Edge Entertainment*¹⁶ y *Nosolorol*¹⁷. Los registros seleccionados como válidos, han sido incorporados a una base de datos propia, realizada con el programa informático Filemaker 5.0. Completado el vaciado y por tanto la base de datos propia, se ha procedido a extraer los datos que han servido para dotar de características intrínsecas al sector editorial que hemos denominado de los juegos de rol. Como ejemplo de registro en la base de datos creada para el estudio presentamos la siguiente captura de pantalla:

LIBROS DE ROL EN EL ISBN	
ISBN	84-95024-43-8
AUTOR	
TRADUCTOR	Alabort, David
TITULO	Libellus Sanguinis
JUEGO AL QUE PERTENECE	Vampiro:edad oscura
COLECCION	Vampiro
TIPO	JUEGO DE ROL
LENGUA	publicación: Castellano traducida del:
EDICION	
LUGAR DE PUBLICACION	Arganda del Rey
EDITORIAL	La Factoría de Ideas
AÑO	1999
DESCRIPCION	2 v.
ENCUADERNACION	
PRECIO	13,82 €
MATERIAS	Juegos de tablero y mesa
CDU	794
ULTIMA MODIFICACION	18/05/1999
AGOTADO O DISPONIBLE	DISPONIBLE
BD	ISBN

¹³ <http://www.mcu.es/comun/bases/isbn/ISBN.html>

¹⁴ <http://www.bne.es/cgi-bin/wsirtex?FOR=WBNCNP4>

¹⁵ Las búsquedas de esta empresa se han efectuado a través de su distribuidor, Distrimagen, que pertenece al mismo conglomerado editorial. Su web es la siguiente:

<http://www.distrimagen.es/rol/listado.asp>

¹⁶ <http://www.edgeent.com/>

¹⁷ <http://www.nosolorol.com/ediciones/>

1.1 LA HIPÓTESIS DE PARTIDA Y LOS OBJETIVOS DEL TRABAJO.

Con el presente trabajo se ha pretendido efectuar una descripción de una parte de la industria editorial española, en concreto el caso las editoriales de los juegos de rol.

La elección de este tema viene motivada por una dualidad de intereses. En primer lugar estaría el interés científico, ya que apenas existe en España investigación alguna sobre la materia de la *edición de juegos de rol*. En segundo lugar, un interés personal como aficionado que soy a estos juegos me ha llevado a intentar conocer los orígenes de dicha forma de entretenimiento.

Como hipótesis de trabajo se planteó el comprobar la existencia de un sector editorial que poseía unas características únicas que la diferenciaba del resto de la industria. A este sector lo hemos denominado “**sector editorial de los juegos de rol**”. Una vez comprobado su existencia, siempre y cuando la respuesta a esta incógnita fuera positiva, pasaríamos a establecer sus características.

Para constatar si dicha hipótesis era exacta y posible establecimos que, si esta industria editorial de los juegos de rol existía, debería tener unas características que la diferenciase del resto, es decir, ¿qué tenía este sector que le hacía ser real y qué le hacía formar un grupo con entidad propia? Para ser concebido como un grupo, debería tener un número mínimo de títulos y unas características que intentarían probarse e identificarse.

Además de corroborar todo esto, había que comprobar qué tipo de público era proclive a esta clase de lecturas y si conformaba un grupo homogéneo o no, así como qué tipo de características presentaba.

Por último, ya que intentábamos comprobar la existencia de una estructura empresarial, habría que saber qué tipo de profesionales se encontrarían encuadrados en este campo, o lo que es lo mismo, qué clase de autores, traductores y editores dedicarían sus horas a este tipo de trabajo.

1.2 RECOPIACIÓN DE LA INFORMACIÓN A PARTIR DE DIFERENTES FUENTES.

El peso fundamental de esta investigación, en lo relativo a la definición del segmento de la industria editorial española de los juegos de rol, ha recaído en los datos aportados por las bases de datos del ISBN y ARIADNA, respectivamente, ya que nos han servido para establecer los filtros que son necesarios para denominar a un libro con la característica de “*ser o no de rol*”. Asimismo, como fuentes básicas o primarias para esta investigación hemos utilizado, los libros que hemos denominado como juegos de rol, sobre todo a la hora de suplir alguna característica, en su mayoría de tipo físico, que no han aportado las bases de datos anteriormente mencionadas.

Las encuestas han sido las fuentes primarias que han servido para establecer los diferentes perfiles relacionados con la industria editorial de los juegos de rol. Obviamente el tratamiento a través de encuestas dado a los diferentes perfiles ha tenido que ser matizado dependiendo del tipo al que iba enfocado. No se puede tratar por igual la búsqueda de datos sobre un grupo de mercado, como son los lectores o consumidores de juegos de rol que las variantes de profesionales del ramo de los juegos de rol.

Como hemos mencionado en líneas anteriores, la base para la descripción del lector ha sido una serie de encuestas, pero en este apartado intentaremos exponer cuál ha sido la mecánica de trabajo a la hora de establecer el mismo. Para empezar, es importante señalar que las respuestas a los cuestionarios se han obtenido en diferentes lugares y épocas, lo que nos ha permitido trazar un perfil tipo con una base sólida. Éste ha sido matizado, como se verá más adelante, gracias al vaciado de la base de datos de usuarios de la Biblioteca Pública Casa de las Conchas (Salamanca), en donde nos hemos fijado única y exclusivamente en los lectores de juegos de rol. Esto nos ha permitido alcanzar un segundo perfil de lector para establecer, en ciertas variables, comparaciones con los datos obtenidos de las encuestas.

El otro grupo de encuestas, el de los profesionales del ramo, hemos preferido seleccionar a los sujetos objetivo de la investigación intentando ponernos en contacto con personalidades de destacada relevancia dentro de cada una de sus materias. Para

ello, ya sea a través de e-mails o de entrevistas personales, se les ha solicitado que contestasen a una serie de preguntas fundamentales para definir cada una de sus áreas de trabajo. Con las respuestas obtenidas, se han cruzado los datos pertinentes de cada una de las áreas (autor, traductor y editor) para establecer un perfil base para cada tipo profesional.

Como fuentes secundarias hemos utilizado dos fundamentalmente: tesis doctorales versadas en esta materia y publicaciones periódicas que traten sobre el objeto de estudio. Las tesis doctorales han servido para establecer un patrón de estudio, así como para aportar una orientación bibliográfica. Las publicaciones periódicas han sido útiles para analizar el devenir de ciertos juegos a lo largo de la historia, conocer cuáles son las principales empresas editoras en España y las direcciones web que puedan resultar interesantes para la investigación.

1.2.1 Las fuentes primarias.

1.2.1.1 LOS JUEGOS DE ROL.

Los libros de los juegos de rol facilitan información de primera mano sobre las ilustraciones, las consideraciones acerca de determinados contenidos éticos y morales, entre otros. Estas informaciones son imposibles de recabar en las bases de datos del ISBN y ARIADNA.

Para consultarlos cuando ha sido necesario se ha recurrido a las colecciones existentes en la ciudad donde se ha desarrollado buena parte de la carga de investigación, Salamanca. Dichas colecciones pueden ser localizadas en la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas¹⁸, la Biblioteca Municipal Torrente Ballester¹⁹ y la

¹⁸ Catálogo de la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas. [En línea]. < <http://bpsalamanca.bcl.jcyl.es/cgi-bin/abweb/X6101/ID7414/G0> >[Consulta: 11 de agosto de 2007]. Consultado dicho catálogo dio un total de **80 títulos pertinentes**.

¹⁹ Catálogo de la Biblioteca Municipal Torrente Ballester. [En línea]. < <http://web.aytosalamanca.es/cgi-bin/abweb/X5103/ID1396285594/G0> >[Consulta: 11 de agosto de 2007]. Consultado dicho catálogo dio un total de **25 títulos pertinentes**.

Biblioteca de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez²⁰. A parte de estas colecciones de ámbito público o privado pero en general de fácil acceso colectivo, también se ha recurrido a la modesta colección²¹ que posee el autor del presente trabajo.

1.2.1.2 BASES DE DATOS DEL SECTOR EDITORIAL.

1.2.1.2.1 Base de datos del ISBN.

El ISBN [International Standard Book Number] es un número creado para dotar a cada libro de un identificador. Aunque todos los libros poseen un título, un autor, una fecha de creación, un editor, etc. que los identifican, el ingente volumen de producción mundial obligó a intentar controlar la producción editorial a través de un sistema automatizado y el resultado fue el número del ISBN.

Cada número del ISBN tiene 10²² cifras, agrupadas en 4 bloques que son las siguientes:

- *Identificador del grupo*: asociado a cada grupo nacional, geográfico o lingüístico de las editoriales. A España se le designó con el 84 (978 y 979 en ISBN 13).
- *Prefijo editorial*: Este grupo de datos asocia cada editorial con un número concreto.

²⁰ Catálogo de la Biblioteca de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez. [En línea]. <
<http://www.fundaciongsr.es/sabinisal/cgi-bin/sb1spa?A3=0&A4=0&A5=0&W1=3&W2=136218&A1=1&A2=1&ignora>> [Consulta: 11 de agosto de 2007]. Consultado dicho catálogo dio un total de **19 títulos pertinentes**.

²¹ A fecha 11 de mayo de 2008 consta de **937 títulos**.

²² A partir del 1 de enero de 2007 el sistema ha cambiado a **ISBN 13**, entre otras razones para aumentar la capacidad del sistema ISBN. Como la mayor parte de la investigación se ha llevado a cabo con el sistema antiguo hemos preferido seguir utilizando la denominación anterior y más conocida. De todas formas para saber más sobre este tema es conveniente consultar el siguiente enlace: Ministerio de Cultura. Área del Libro, Lectura y Letras. Agencia del ISBN. Información General de la Agencia Española del ISBN. ISBN 13, el nuevo ISBN [España]. [En línea]. <
<http://www.mcu.es/libro/CE/AgenciaISBN/InfGeneral/ISBN13.html>> [Consulta: 12 de agosto de 2007].

- *Número de título:* a cada título de la editorial de turno se le asocia un número concreto.
- *Dígito de comprobación:* consiste en un solo número que asegura que el sistema funciona correctamente.

Para llevar a buen puerto esta investigación nos hemos basado, principalmente, en la base de datos de la *Agencia Española del ISBN* y más concretamente en el acceso que tiene vía web en la dirección:

<http://www.mcu.es/comun/bases/isbn/ISBN.html>

Esta base de datos se nutre de los registros provenientes de la obligación que tienen los editores de otorgarle el número del ISBN a todos los documentos editados en España para la venta, como queda patente en el Decreto 2984/1972 de 2 de noviembre que determina la exigencia de consignar en toda clase de libros y folletos el ISBN. Los documentos sujetos a ISBN²³ son: libros y folletos impresos, libros en cassettes, mapas, publicaciones en braille; microformas, software de ordenador, publicaciones en material electrónico, etc. No constan de ISBN el material impreso de carácter temporal, las impresiones artísticas y carpetas sin portada ni texto, las grabaciones de sonido y por supuesto, las publicaciones seriadas que poseen su propio número, el ISSN [International Standard Serial Number].

Otra de sus características es que incluye en su catalogo tanto obras que están actualmente en venta como aquellas que ya se han agotado.

Para llevar a cabo todo lo expresado anteriormente, la Agencia asigna gratuitamente a los editores un número y cada número otorgado corresponde a una editorial en concreto. Los editores son los responsables de asignar los números a sus publicaciones, debiendo avisar a la Agencia de cualquier variación que se produzca como puede ser que un libro se agote, cambie su precio, etc.

²³ A parte de la dirección de la propia Agencia se puede encontrar más información sobre el ISBN en la web de la Agencia Internacional del ISBN que es: <http://www.isbn-international.org/en/agencies.html>

La base de datos en sí engloba más de un millón de registros desde su creación en 1973 por el Instituto Nacional del Libro Español e incluye todas las lenguas en las que se hayan publicado documentos en España. Puede encontrarse en versión impresa, en cd-rom o en internet, en la dirección antes incluida.

Para la metodología del uso de esta base de datos, se recuperaron los libros que incluyeran en el campo *materia* el epígrafe “**juegos de tablero y mesa**”, aceptándose tanto los agotados como los no agotados y no discriminándose por ninguna de las lenguas de publicación. No queriendo prejuzgar que el soporte era única y exclusivamente librario, tampoco se seleccionó soporte alguno. En anteriores tentativas se habían procurado recuperar registros con los términos “**juegos de rol**”, o “**rol**” simplemente en el mismo epígrafe de materia. Dichas tentativas resultaron infructuosas habida cuenta del ínfimo número de registros obtenidos.

Para cada título obtenido se consideró el introducir toda la información contenida en la base de datos del ISBN e incluirla en la nuestra, así como algunos campos más como son el de *juego al que pertenece o tipo*.

Se realizaron búsquedas desde 1972 hasta 2006, consultándose la base de datos del ISBN hasta finales del mes de julio de 2007 para que contuviera todos aquellos registros que todavía estaban incluyéndose y que pertenecían al año 2006.

1.2.1.2.2 Catálogo bibliográfico ARIADNA.

Esta base de datos²⁴ depende de la Biblioteca Nacional de España (BNE) puesto que es su catálogo y se forma con las obras ingresadas en la BNE a través del Depósito Legal (D.L.), es decir toda la producción bibliográfica nacional (desde 1958 es obligatorio el Depósito Legal y adquiere carácter oficial). Este catálogo contiene los siguientes tipos y números de documentos, aproximadamente²⁵: 1.883.054 libros

²⁴ Localizable en Internet en esta dirección: <http://www.bne.es/cgi-bin/wsirtex?FOR=WBNCNP4>

²⁵ Un recuento más exacto se puede localizar en la siguiente dirección web entrando en cada uno de los diferentes apartados en los que están clasificados los documentos: Biblioteca Nacional de España. ¿Qué

modernos desde 1831, 31.029 libros antiguos hasta 1830, 5.223 manuscritos y documentos, 103.359 revistas y periódicos, 69.026 grabados, dibujos y fotografías, 31.993 mapas y planos, 31.498 videgrabaciones, 61.205 partituras y 156.210 grabaciones sonoras.

El uso del catálogo ARIADNA ha permitido delimitar si un registro recuperado era pertinente o no al objeto de estudio, es decir, los libros de rol. Además de la base de datos ARIADNA recurrimos a otras bases de datos entre ellas y fundamentalmente a la base de datos de la editorial La Factoría De Ideas²⁶, dada la cantidad de material que edita sobre juegos de rol. Además del catálogo de la editorial anteriormente mencionada, también se han utilizado los catálogos de Edge Entertainment²⁷, Nosolorol²⁸ y Devir Iberia²⁹. Si el registro estaba incluido en el catálogo de ARIADNA como juego de rol se aceptaba automáticamente como válido. Si no figuraba con ese ISBN o no aparecía el autor o el título, se investigaba en la base de datos de la Factoría si el libro pertenecía a dicha editorial o si no, se intentaba localizar la dirección web de la editorial³⁰ (si poseía). En caso afirmativo, se consultaba su catálogo para ver si existía algo similar. Si todo esto resultaba infructuoso, el registro se consideraba como no válido y no se tomaba en cuenta para el estudio.

En un principio se pensó en utilizar la base de datos ARIADNA para comparar los resultados obtenidos en la base de datos del ISBN y dar así una mayor consistencia a los mismos. Pero esta opción fue imposible por el uso de diferentes epígrafes para las

hay en la BN? [En línea]. < <http://www.bne.es/esp/colecciones/index.htm> > [Consulta: 12 de agosto de 2007].

²⁶ <http://www.distrimagen.es/scripts/asp/buscador.asp>

²⁷ <http://www.edgeent.com/asp/EDGEHOME.asp>

²⁸ <http://www.nosolorol.com/ediciones/>

²⁹ <http://www.devir.es/catalog/index.php>

³⁰ A través de las direcciones de las editoriales anteriormente expuestas o en las siguientes webs:

Buscaeditorial: buscador de editoriales españolas- <http://www.metodosdebusca.com/buscaeditorial/>

Editoriales en la Agencia Española del ISBN- <http://www.mcu.es/bases/spa/edit/EDIT.html>

Federación de Gremios de Editores de España-

http://www.federacioneditores.org/editoriales/FG_Buscador.asp

Guía de Editores de España- <http://www.guia-editores.org/>

Google- <http://www.google.com/>

materias y a los distintos campos que permiten buscar el interfaz en Internet de ambas bases de datos. A ello se le suma que ARIADNA no permitía recuperar los registros tras realizar una búsqueda por el epígrafe de materia *juegos de rol*, por el elevado número de registros recuperados.

1.2.1.3 EL PERFIL DEL LECTOR DE JUEGOS DE ROL.

Para establecer el perfil del lector de juegos de rol se ideó una batería de preguntas, repartidas entre cinco folios, sumando un total de veintinueve cuestiones³¹. Una buena parte de las respuestas obtenidas en el primer estudio fue posible gracias a la colaboración de dos tiendas especializadas en juegos de rol en la ciudad de Salamanca. Estos establecimientos han sido *Drako* y *Shogun*. La muestra de este primer estudio con encuestas lo constituían ciento diecisiete personas relacionadas con los juegos de rol. Todos los encuestados eran oriundos de España.

Los datos de una primera aproximación al perfil del lector a partir de las encuestas, se recogieron entre el 29 de diciembre de 2003 y el 16 de febrero de 2004,

³¹ Las fuentes consultadas para la elaboración de los cuestionarios de los perfiles del lector, del autor, del traductor y del editor fueron:

Ander-Egg, Ezequiel: *Técnicas de investigación social*. 23ª ed. Buenos Aires: Magisterio del Río de la plata, 1993.

Buendía Eisman, Leonor; Colas Bravo, Pilar; Hernández Pina, Fuensanta: *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid: McGraw-Hill, 1997.

García Ferrando, Manuel; Ibáñez, Jesús; Alvira, Francisco (comps.): *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*. 2ª ed. Madrid: Alianza, 1996.

González Río, María José: *Metodología de la investigación social: técnicas de recolección de datos*. Alicante: Aguaclara, 1997.

Manzano, V.; Rojas, A.J.; Fernández, J.S.: *Manual para encuestadores*. Barcelona: Ariel, 1996.

Miguel, Amando de: *Manual del perfecto sociólogo*. Madrid: Espasa, 1997.

escogiéndose esta última fecha para permitir la recogida de las mismas en ese fin de semana.

A estos datos debemos sumar los obtenidos a lo largo del año 2006 en diferentes lugares. Para empezar entre el 24 de febrero y el 7 de mayo se recogieron en la tienda *Drako*, ubicada en Salamanca, dieciocho encuestas que sirvieron para perfeccionar el perfil de dicha ciudad. A continuación, entre el 13 al 16 de julio de 2006 se recogieron doscientas quince encuestas, en Valladolid, durante la celebración de las C.L.N.³² (Convención Lúdica Nacional), lo que supuso la mayor carga de datos de la investigación. Esta convención reunió a más de 1300 personas inscritas, según aseguró la organización del evento.

El tercer punto de captación de datos sobre este perfil se desarrolló en Madrid en dos tandas diferenciadas, la primera de ellas entre el 21 y el 28 de julio y la segunda entre el 8 y el 10 de septiembre. La primera fecha fue elegida para dejar en las tiendas las encuestas dando así un tiempo prudencial durante el verano, que es cuando hay más tiempo libre, para que pudieran ser rellenadas por los lectores; recogiendo posteriormente las encuestas ya completadas durante el fin de semana de septiembre. Aún con todo, fue posible durante la semana de julio recoger alguna encuesta ya cumplimentadas in situ, fundamentalmente de los empleados de las respectivas tiendas³³. El total de encuestas recogidas en Madrid fue de cincuenta y nueve.

Se realizó un intento de obtención de datos vía on-line, a través de la recepción de perfiles por medio del correo electrónico. Entre los días 26 de junio de 2006 y 6 de julio se posteo un tema en los foros de los sitios web **Templo de Hécate**³⁴ y **BSK**

³² Las C.L.N. son unas reuniones de jóvenes, amantes de los juegos de estrategia, los juegos de rol, las videoconsolas, los ordenadores, los juegos de mesa, los comics, etc. Su objetivo es disfrutar del tiempo libre compartiendo una serie de aficiones comunes. Sobre este tipo de eventos consultar: <http://www.convivenciasludicas.com/web/>

³³ Las tiendas visitadas para la recogida de datos fueron las siguientes: **Excalibur**, **Arte 9** (de las calles: Doctor Esquerdo, Hilarión Eslava y De la Cruz), **Invernalía**, **Atom Comics**, **Generación x** (de las calles: Galileo y Puebla), **Metropolis Center** y **Atlántica**.

³⁴ Dirección web del tema en esta página. <http://www.templodehecate.com/foro/3502/hilo/pagina:1>

(Sociedad Británica del Conocimiento)³⁵, así como de la editorial **Edge Entertainment**³⁶, relativo a una encuesta sobre el perfil del lector de juegos de rol. Los hilos se han mantenido activos mientras la gente ha seguido participando en ellos, pero los resultados no han sido los esperados, pues se han recopilado un total de siete encuestas.

Al final del trabajo de campo pudieron recogerse un **total de cuatrocientas dieciséis encuestas** del perfil del lector de juegos de rol.

Adjuntamos aquí como muestra de ejemplo de la encuesta, el inicio de la misma³⁷, que fue común para todos los momentos de recogida de datos:

³⁵ El hilo está en este enlace: <http://www.labsk.net/index.php?topic=1191.msg6240#msg6240>

³⁶ El tema se puede consultar aquí:

<http://www.edgeent.com/forum/index.php?topic=2550.msg34707#msg34707>

³⁷ En el anexo del presente trabajo se pueden observar una encuesta sin rellenar y otra rellenada.

1. Sexo

M. ☐ V. ☐

2. Edad

Menos de 14 años ☐ De 23 a 25 años ☐
De 14 a 16 años ☐ De 26 a 30 años ☐
De 17 a 19 años ☐ Más de 30 años ☐
De 20 a 22 años ☐

3. Profesión

Trabajador por cuenta propia ☐ Estudiante de Bachillerato ☐
Trabajador por cuenta ajena ☐ Estudiante de algún módulo ☐
Funcionario ☐ Estudiante de universidad de letras ☐
Estudiante de ESO ☐ Estudiante de universidad de ciencias ☐

4. ¿A qué edad comenzaste a jugar a los juegos de rol?

Menos de 14 años ☐ De 23 a 25 años ☐
De 14 a 16 años ☐ De 26 a 30 años ☐
De 17 a 19 años ☐ Más de 30 años ☐
De 20 a 22 años ☐

5. ¿Qué te lleva a jugar a los juegos de rol?

Haber leído novelas basadas en juegos de rol ☐ Un amigo ☐
Haber leído otro tipo de literatura ☐ Ver un juego de rol en una tienda ☐
Una película ☐ Te regalaron un juego de rol ☐

6. ¿Cuál fue el juego de rol con el que te iniciaste?

7º Mar	<input type="checkbox"/>	Leyenda De Los 5 Anillos	<input type="checkbox"/>
Aquelarre	<input type="checkbox"/>	Mago	<input type="checkbox"/>
Ars Magica	<input type="checkbox"/>	Mechanitor	<input type="checkbox"/>
Comandos De Guerra	<input type="checkbox"/>	Mutantes G2	<input type="checkbox"/>
Cyberpunk 2020	<input type="checkbox"/>	Paranoia	<input type="checkbox"/>
Dungeons & Dragons (D&D)	<input type="checkbox"/>	Rolemaster Fantasy	<input type="checkbox"/>
El Capitán Alaric	<input type="checkbox"/>	Rune Quest	<input type="checkbox"/>
El Señor De Los Anillos	<input type="checkbox"/>	Shadowrun	<input type="checkbox"/>
Erlie	<input type="checkbox"/>	Star Wars	<input type="checkbox"/>
Exaltado	<input type="checkbox"/>	Stormbringer	<input type="checkbox"/>
Fanhunter	<input type="checkbox"/>	Traveller	<input type="checkbox"/>
Hombre Lobo	<input type="checkbox"/>	Vampiro	<input type="checkbox"/>
Kult	<input type="checkbox"/>	Warhammer Fantasy	<input type="checkbox"/>
La Llamada De Cthulhu	<input type="checkbox"/>	Otro (Especificar)	<input type="checkbox"/>

Además de la citada encuesta, y como ya se ha expuesto en líneas anteriores, llevamos a cabo un vaciado de la base de datos que sobre sus lectores posee la Biblioteca Pública del Estado de Salamanca sita en la Casa de las Conchas (Salamanca).³⁸ En dicha base de datos nos fijamos en aquellos lectores que retiraban libros de rol. Esta base de datos únicamente permitía recuperar el último lector, así como el lector actual del libro. Las variables que se han podido extraer de este análisis han sido: sexo, edad, número de veces que ese libro se ha prestado, fecha del último

³⁸ La elección de dicha biblioteca no se ha debido a una cuestión de preferencia personal, más bien al contrario, se basa en el hecho constatado de que esta biblioteca es del conjunto de todas las bibliotecas ubicadas en Salamanca la que más libros de rol posee.

préstamo, sí ha sido dado de baja y la causa de la misma. Este último aspecto originó que creáramos otra base de datos para estudiar las causas de las bajas en los libros de rol y comprobar si el índice de deudores era o no elevado. El estudio fue llevado a cabo entre el 14 y el 20 de octubre de 2003.

1.2.1.4 EL PERFIL DEL AUTOR DE JUEGOS DE ROL.

En lo que respecta al perfil del autor de juegos de rol, se estableció un conjunto de preguntas, en su mayoría de tipo general, que fue respondido por ocho autores del género.

En primer lugar nos pusimos en contacto con buena parte de las editoriales del ramo³⁹, para ver si nos permitían contactar con los autores que tenían en plantilla o si era posible pasarles una encuesta-tipo para que nos fuera remitida, una vez contestada, vía e-mail. Así escribimos a La Factoría de Ideas, Devir Iberia, Ediciones Sombra, Nosolorol y Edge Entertainment. El resultado fue dispar: de La Factoría de Ideas no recibimos contestación; gracias a Devir logramos contactar con uno de los autores más prestigiosos de nuestro país, Ricard Ibáñez⁴⁰; Ediciones Sombra colaboró plenamente, respondiéndonos su editor, Juan Carlos Herreros, que además es autor de buena parte del material que publican; el caso de Nosolorol es quizás, el de mayor colaboración de todas las editoriales. A través de ésta conseguimos los perfiles profesionales de cuatro autores, incluido el editor, Manuel J. Sueiro que como en el caso de Juan Carlos Herreros, también es autor. Por último está el caso de Edge, si bien a través de la propia editorial no se consiguió mucho, a través de sus foros pudimos contactar con dos de los autores de esta editorial, Juan Antonio Huerta Domínguez y Carlos B. García, siendo este último uno de los creadores con mayor proyección en este sector editorial, pues se va a publicar su juego (*Ánima: Beyond Fantasy*) en Estados Unidos, Alemania, Italia y Francia.

³⁹ En el caso de Devir, el primer paso se dio con la entrevista a su editor Xavi Garriga, en Barcelona. En los casos de Sombra o Nosolorol, hubo algún contacto previo, pero este se afianzó durante las CLN de Valladolid.

⁴⁰ Para este contacto también contamos con la intermediación del personal de la tienda Drako.

A todos ellos se les mandó una encuesta a través de e-mail, que como mencionábamos antes tenía una serie de preguntas generales, para poder establecer patrones comunes. También intentamos personalizar los cuestionarios, para relacionarlos con el tipo de trabajo que habían desarrollado, pudiendo ahondar en cada uno de los juegos de los que eran creadores.

El resultado es que tenemos una variedad lo suficientemente amplia como para poder establecer las características de este grupo, dado que contamos con autores noveles, autores consagrados, autores con una faceta dual autor-editor y autores que pueden triunfar en el extranjero.

1.2.1.5 EL PERFIL DEL TRADUCTOR DE JUEGOS DE ROL.

El proceso para la elaboración del perfil del traductor de juegos de rol fue similar al realizado para el del autor. Se estableció un conjunto de preguntas, en su mayoría de tipo general que en este caso fue respondido por 6 traductores especializados en juegos de rol.

Aprovechamos el momento de la toma de contacto con los autores para la localización de traductores que pudieran servirnos como sujetos de estudio de este otro perfil, cuestión que se repetirá con los editores. Contactamos pues con las mismas editoriales que en el punto anterior: La Factoría de Ideas, Devir Iberia, Ediciones Sombra, Nosolorol y Edge Entertainment. En consecuencia y como en el caso anterior se puede suponer que hubo múltiples respuestas: La Factoría de Ideas siguió sin dar noticias; Devir fue la empresa que más colaboró, en buena lógica debido a la entrevista con Xavi Garriga y a que la mayoría de su producción de rol son traducciones de *D&D*. Garriga nos puso en contacto con Jordi Zamarreño, traductor con reputado prestigio en esta industria editorial (sobretudo por sus traducciones de *La Llamada de Cthulhu*) y en la actualidad es coordinador de traductores para la línea de *D&D*. A través de él obtuvimos no solamente su cuestionario, sino también el de otros cuatro traductores, en su mayoría especializados en *D&D*, como parece lógico; Ediciones Sombra no pudo

colaborar pues sus publicaciones son de ámbito nacional y no realiza traducciones; Nosolorol aportó un traductor, Axel Alonso, de hecho el primero que les traducía algo, la licencia de *Usagi Yojimbo*, pues hasta ese momento se habían centrado en autores españoles; y Edge, pese a tener juegos de rol traducidos no colaboró en este apartado.

El método empleado fue el mismo que ya relatábamos en líneas anteriores, es decir, una encuesta a través de e-mail, con una serie de preguntas generales y aprovechando el número de encuestados, cierta personalización en algunos puntos de la batería de preguntas.

Puede que los resultados queden algo sesgados, al estar más de la mitad de la población objeto de estudio relacionada con un solo juego, *D&D*, y una sola editorial, Devir Iberia, pero creemos que vista la colaboración del resto de empresas del sector (ya sea por su falta de apoyo a esta investigación o por la no traducción de obras de rol), es lo máximo a lo que podíamos aspirar. Hubiéramos deseado una implicación mayor, en este apartado, de empresas como La Factoría o Edge, ya que buena parte de su producción, si no toda, es traducción de material de juegos de rol. Aun así, el resultado no es tan negativo, ya que contamos con profesionales que además de *D&D* han traducido otros juegos como *Hackmaster*, *Usagi Yojimbo*, *La Llamada de Cthulhu* o *Mechwarrior*. Tenemos desde novatos en la materia, hasta gente plenamente consagrada, como Jordi Zamarreño y creemos que con todo lo que poseemos hay una diversidad suficiente para dar con las características de este grupo.

1.2.1.6 EL PERFIL DEL EDITOR DE JUEGOS DE ROL.

Este punto sigue un camino similar al de los apartados anteriores, marcado por la realización de una serie de preguntas generales para todo el grupo. Como ya adelantamos, el caso de los editores es un poco particular pues aunque en dos de los cuestionarios se recurrió a intercambio de e-mails para obtener las respuestas pertinentes, se mantuvo con tres editores un contacto personal, ya fuera a través de una entrevista cara a cara, como es el caso de Xavi Garriga, como mediante contactos durante las PUCLN (Convivencias Lúdicas Nacionales celebradas en Valladolid), con

Juan Carlos Herreros (en el caso de Ediciones Sombra) o Manuel J. Sueiro (representando a Nosolorol).

Ya comentábamos en otro apartado que habíamos contactado con varias editoriales de este sector. Pasamos ahora a pormenorizar dichos contactos: La Factoría de Ideas se mantuvo en su tónica habitual, en el “anonimato”; Devir, con la entrevista realizada en Barcelona a Xavi Garriga el 19 de enero de 2006, ofreció una de las mayores aportaciones para este apartado de la investigación; Ediciones Sombra, de la mano de su editor Juan Carlos Herreros colaboró en la medida de sus posibilidades, dado que es una empresa pequeña, aspecto éste en el que se iguala a la editorial Nosolorol, que desde la plena disponibilidad de su editor, Manuel J. Sueiro⁴¹, participó con su “granito de arena” para que este aspecto del trabajo saliera adelante. Edge, pese a los múltiples intentos para que contribuyera a este punto, decidió no hacerlo.

Como parece normal hubiéramos deseado que para este apartado dos de las tres mayores empresas de este sector, La Factoría de Ideas y Edge Entertainment, hubieran colaborado, lo que hubiera ahondado en unos resultados mejores. Aún con todo, pensamos que los datos obtenidos han sido lo suficientemente pertinentes como para que hayan sido merecedores de facilitar un análisis pormenorizado, que nos ha permitido dotar de características al grupo de los editores de juegos de rol. Consideramos que esto ha sido así dado que contamos con editores relativamente noveles en el sector (Manuel J. Sueiro) junto con gente ya plenamente asentada en el mismo (Juan Carlos Herreros). A la vez conjugamos editores de juegos clásicos (como es el caso de *D&D*) con juegos de tirada nacional (como *Anno Domini*, *Exo* o *Slang*) y empresas, para esta industria, grandes (Devir) con editoriales que están empezando y son pequeñas (como Nosolorol).

⁴¹ Hay que agradecerles a Juan Carlos Herreros y a Manuel J. Sueiro su plena disponibilidad, pues no solamente contestaron los cuestionarios del autor y del editor, sino que también colaboraron en el perfil del lector, rellenando sendas encuestas.

1.2.2 Las fuentes secundarias.

Como fuentes secundarias hemos incluido dos tesis doctorales españolas, una canadiense y una francesa, que en cierta manera competen a la investigación que estamos realizando y que nos han servido para poder establecer el marco de referencia y parte del guión bibliográfico.

Las publicaciones periódicas han sido útiles para desarrollar aspectos que de otro modo hubieran sido más complicados de localizar, como pueden ser la historia de determinado juego de rol o la dirección de alguna página web que posteriormente nos ha sido de gran utilidad.

1.2.2.1 BIBLIOGRAFIA SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO.

Una de las características que podría enmarcar este estudio es la práctica ausencia de bibliografía sobre los juegos de rol, hecho éste que unido a la mínima producción de estudios bibliométricos⁴² sobre áreas específicas⁴³, hacen arto

⁴² Algunos de los estudios bibliométricos que hemos consultado para poder ponernos al día en esta materia van desde la medicina hasta la química, como ejemplo valgan estas dos muestras:

1. Llana Martín, Amelia de la Llana; Barredo Sobrino, M^a Pilar: Estudio bibliométrico de la producción científica de los departamentos básicos de la Facultad de Medicina de la Universidad Autónoma de Madrid (1990-2000). *Universidad Autónoma de Madrid*, 2003.
2. Rey Rocha, Jesús: *La investigación en Ciencias de la Tierra en el marco del Sistema Español de Evaluación Científica (1990-1994)*. Tesis de la Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Ciencias, Departamento de Química Agrícola, Geología y Geoquímica, leída en el curso académico 1997. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Ciencias, 1998.

En cuanto a páginas webs y para estar al tanto de las novedades, conviene consultar la bitácora colectiva sobre bibliometría y materias relacionadas: <http://www.bibliometria.com>

⁴³ Ejemplos de estudios aplicados a áreas específicas competencia de nuestro estudio son:

1. Guardiola, Elena; Sanchez-carbonell, Javier: La base de datos del ISBN como instrumento para la recuperación y análisis de libros sobre un tema específico : estudio de un caso concreto : el

complicado el poseer, como ocurre en otros estudios, una amplia bibliografía de base (que no libros de la materia juegos de rol).

En el caso que nos compete de los juegos de rol, apenas si hay unos cuantos artículos en español y la mayoría de ellos se refieren al binomio juegos de rol-juegos de ordenador. También hay alguno que trata los juegos de rol de un modo didáctico y pedagógico aplicado a la enseñanza. En el peor de los casos se refieren a los sucesos conocidos del asesinato de los juegos de rol. En cuanto a los artículos en lengua extranjera, los que hemos podido localizar se encuentran en la bibliografía, pero tampoco son demasiados.

Existen tres monográficos⁴⁴ que en su momento fueron publicados por Ediciones Zinco para difundir los juegos de rol, dar a conocer el material que tenía disponible la editorial y a la vez que intentaban rebatir la imagen tópica que tenía la gente sobre el jugador de rol, que no era otra que la de una persona algo loca y estrafalaria.

Quizás hayan sido las tesis doctorales nuestra mejor baza a la hora de poder conseguir algo de información sobre investigaciones a cerca del mundo del rol, su historia y bibliografía sobre la materia. Incluimos aquí la ficha que facilita la base de datos Teseo⁴⁵ sobre las tesis españolas:

alcoholismo. *Revista Española de Documentación Científica*, 1996, Vol. 19 : Num. 3, Págs.292-303.

2. Osca Lluch, Julia: Las publicaciones españolas sobre Internet recogidas por la base de datos ISBN : acercamiento bibliométrico. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecario*, 1997, Vol. 13 : Num. 48, Págs.9-16.

⁴⁴ Estas tres publicaciones son:

1. *Guía del juego de rol*. Ediciones Zinco, Barcelona, 1992.
2. *Guía básica del juego de rol*. Ediciones Zinco, Barcelona, 1993.
3. *Guía básica de Battletech*. Ediciones Zinco, Barcelona, 1994.

⁴⁵ <http://teseo.mec.es/teseo/jsp/teseo.jsp>

Título: JUEGOS DE ROL: EXPERIENCIA EN LOS MUNDOS DE LO IMAGINARIO.

Autor: RANERA SANCHEZ PENELOPE

Año Académico: 1998

Universidad: COMPLUTENSE DE MADRID

Centro de CIENCIAS POLITICAS Y SOCIOLOGIA

Lectura:

Departamento: ANTROPOLOGIA SOCIAL

Programa LA CONSTRUCCION DE LAS IDENTIDADES

Doctorado: SOCIOCULTURALES

Director: PRATS CAROS JOAN

Codirector: DIAZ MADERUELO RAFAEL

Tribunal: ☐ GARCIA GARCIA JOSE LUIS
☐ LOPEZ COIRA MIGUEL
☐ BUXO REY M. JESUS
☐ DELGADO RUIZ MANUEL
☐ MARINAS HERRERAS JOSE MIGUEL

Descriptor: ANTROPOLOGIA; ANTROPOLOGIA CULTURAL; MITOS;
ANTROPOLOGIA SOCIAL;

Resumen: Este trabajo propone una interpretación sobre mitología urbana a través del análisis de los juegos de rol. El marco general de nuestra hipótesis es que la mitología occidental contemporánea tiene en los medios el soporte que permite que los mitos caminen de la mano con la vida cotidiana y en el mercado el principio organizador de los espacios rituales en los que los actores sociales negocian, interiorizan y reactualizan sus imágenes culturales. La hipótesis que plantea es que los juegos de rol tienen como referencia relatos a los que da el valor de míticos y que los juegos funcionan como ritos de paso mediante los cuales los participantes representan un simulacro de acceso a la estructura, no sólo entendida en términos económicos sino en términos sociales generales: poder de acción y decisión. Entendemos que éstos no son una actividad aislada sino que responden y se asienta en el seno de una diversidad de prácticas rituales que se desarrollan en los espacios de ocio y consumo. Mediante estas prácticas los jóvenes expresan simbólicamente una concepción de su sociedad. Estas actividades tienen que ver con la cada vez más tardía incorporación de los "jóvenes" al mundo de los "adultos".

Título: LOS JUEGOS DE ROL DE "ESPADAS Y BRUJERIA" PARA ORDENADOR. UN ANALISIS DE LOS MAS POPULARES EN ESPAÑA ENTRE 1989 Y 1995.

Autor: NAVIA-OSORIO GARCIA-BRAGA MARIA LUISA

Año Académico: 1999

Universidad: COMPLUTENSE DE MADRID

Centro de CIENCIAS DE LA INFORMACION

Lectura:

Departamento: COMUNICACION AUDIOVISUAL Y PUBLICIDAD I

Programa CREATIVIDAD Y PRODUCCION AUDIOVISUAL

Doctorado:

Director: SOBRINO BLANCO MIGUEL ANGEL

Tribunal: ☐ TORAN PELAEZ LUIS ENRIQUE

☐ LALLANA GARCIA FERNANDO

☐ ANTON CRESPO MARGARITA

☐ ALVAREZ RODRIGUEZ AMELIA

☐ VIVAR ZURITA HIPOLITO

Descriptores: SOCIOLOGIA; COMUNICACIONES SOCIALES;

Resumen: Esta investigación de tesis doctoral estudia los juegos de rol para ordenador, cuyos contenidos recogen elementos temáticos del subgénero fantástico de "espadas y brujería".

El análisis se ha realizado partiendo de la concepción del videojuego como un producto comunicativo y, como tal, el resultado de un proceso de mediación socialmente regulado. Se examinan además diversos aspectos relacionados con la producción y consumo de estos productos digitales, el universo referencial que utiliza el mediador para su confección y las implicaciones del usuario de estos juegos en el manejo de esas referencias.

La investigación aborda también la dimensión axiológica de la rolificación de los personajes que propone el mediador, analizando la dialéctica entre el Bien y el Mal implicada el contenido de estos productos comunicativos.

Como se puede comprobar por las ficha que aporta Teseo, ambas tesis de la Universidad Complutense de Madrid andan lejos del tema aquí propuesto, sobre todo la de Maria Luisa Navia-Osorio Garcia-Braga, que versa sobre los juegos de ordenador, pero aun así es lo único que tenemos disponible en español y sobre el caso en nuestro país. Hay que hacer constar que ambas son tesis inéditas.

Hay sin embargo una tercera publicación española que hubiera podido ser de gran ayuda y utilidad pero su condición de inédita impidió su consulta, adjuntamos aquí su ficha obtenida de Rebiun:

Autor: Regidor Fuentes, Iratxe

Título: Los juegos de rol en Barakaldo / alumna, Iratxe Regidor
Fuentes

Editor: [S.l.] : [s.n.], 1996

Descripción 108 h. ; 31 cm

física:

Notas: Ejemplar mecanografiado
Tesina Univ. Deusto. Bilbao
h. 66-69

Materias: Sociología-tesinas

En cuanto a publicaciones científicas en el extranjero y plenamente relevantes, a parte de algunos artículos⁴⁶, hemos podido obtener una tesis doctoral canadiense y otra francesa cuyas fichas pasamos a adjuntar:

Dubé, Jean-Sébastien: *Jouer (dans) le texte: des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatiques*. Mémoire présenté au Département de Communications comme exigence partielle au grade de Maîtrise ès Arts. Montreal (Québec, Canadá): .Université Concordia, 1997.

⁴⁶ Podemos citar entre otros los siguientes:

1. Porter, Greg: Where we've been, where we're going ; a preliminary taxonomy of role-playing games. *Inter *Action*, Num.1, 1994, pags.50-58.
2. Rilstone, Andrew: Role-playing games; an overview. *Inter *Action*, Num.1, 1994, pags.10- 15.
3. Rosenthal, G. T., Soper, B., Folse, E. J.; Whipple, G. J.: Role-Play Gamers and National Guardsmen Compared. *Psychological Reports*, 1998, Num. 82, pags. 169-170.
4. Zayas, Luis H.; Lewis, Bradford H.: Fantasy-Role-Playing for Mutual Aid in Children's Groups: A Case Illustration. *Social Work with Groups*, 1986, Vol. 1: Num. 9, pags. 53-66.

El enfoque de esta tesis difiere del nuestro, pues su punto de vista parte de un estudio de los juegos de rol desde el campo de la comunicación y además en Canadá. Aún así hay aspectos, como son los de definición de juego de rol, clasificación e historia de los mismos, en los que ha sido de gran ayuda.

Béranger, Sarah: *Jouer (dans) le texte: Espaces imaginaires des jeux de rôle sur table espaces imaginaires virtuels des jeux de rôle en ligne: lieux de clivage ou aires intermédiaires d'expérience?* Mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique. París (Nanterre, Francia): Université Paris-X Nanterre, 2004.

Esta tesis comparte con el estudio de Dubé los mismos puntos que la hacen distinta del trabajo que estamos exponiendo aquí. En primer lugar la materia sobre la que versa es la psicología clínica y no la edición de libros. En segundo lugar trata el caso francés, con lo que también es diferente el ámbito geográfico. Pese a lo anterior, nos ha resultado útil en el apartado de la historia de los juegos de rol en línea.

1.2.2.2 PUBLICACIONES PERIÓDICAS SOBRE EL OBJETO DE ESTUDIO.

En este punto hay que reseñar la gran utilidad prestada por una serie de revistas que versan sobre los juegos de rol. Gracias a ellas hemos podido tener conocimiento de las fechas de inicio de este fenómeno, su historia y la evolución de sus principales juegos, entre otros datos.

Las revistas que hemos consultado son:

Dragón (etapas primera y segunda).

Dos de diez 2D10 (etapas primera y segunda).

Líder.

RPG magazine.

Troll.

También hemos consultado algunas publicaciones *en línea*, que nos han aportado tanta o más información que las revistas anteriormente citadas⁴⁷. Las hemos incluido en este apartado porque la primera de ellas tiene información actualizada casi diariamente y las otras dos aportan información con una periodicidad mensual. Las publicaciones electrónicas consultadas han sido estas:

FIADE⁴⁸ (Funeraria Inferno Aseguramos su Descanso Eterno). www.fiade.com

Magazine del Aventurero. www.magazine-del-aventurero.net/portada.asp

NOSOLOROL. <http://www.nosolorol.com/revista/>

⁴⁷ Hay una gran cantidad de e-zines dedicados a juegos de rol o en general a la denominada “cultura friki”, de entre todos destacamos los siguientes: [Los papeles del Alférez Balboa](#), e-zine centrado fundamentalmente en el juego de rol de *El capitán Alatríste*; [Dramatis Personae](#) otra web relacionada con un juego de Ricard Ibáñez, en este caso en *Aquelarre*; y los creados por Ediciones Sombra, que tiene tres revistas electrónicas dedicadas a otros tantos productos propios, [Kommando](#) sobre su juego *Comandos de Guerra*, [EMTRADE](#) sobre su juego *EXO* y [Los papiros de Materjom](#), revista dedicada al mundo D20 de esta editorial, *Eriloe*.

⁴⁸ Como decíamos en líneas anteriores, aunque esta página no puede decirse que sea una publicación periódica al uso, el hecho de que incluya noticias relacionadas con los juegos de rol con una periodicidad casi diaria, la acerca al formato de “periódico en línea”. De todas formas, para estar al día de lo que ocurre en el mundo de los juegos de rol, tanto a nivel internacional como también a nivel nacional, resulta conveniente consultar las webs: [Inforol](#), [BSK](#), [Pshycho Killer Corporation](#) y [Templo de Hécate](#). En cuanto al caso hispanoamericano, no está de más pasarse por las páginas: [La Liga de Aventureros](#) y [Juegos de Qué](#).

CAPÍTULO 2º: EL CONTEXTO EDITORIAL.

Hemos considerado necesario, para contextualizar la investigación sobre la edición de juegos de rol, comenzar realizando un “sondeo” sobre el estado de la edición a nivel mundial, con posterioridad bajar a nivel europeo y finalizar dicho contexto, con datos a nivel nacional. El siguiente estudio lo hemos realizado a partir de diferentes datos obtenidos, como parece lógico, de distintas instituciones. Para ordenar esta información, y en los casos en que ha sido necesario, hemos colocado los datos por el año de estudio y posteriormente, por preeminencia de las instituciones estudiadas. Las principales divisiones que se han otorgado a este apartado, como ya apuntábamos en líneas anteriores, han sido:

- 1- La producción mundial de libros.
- 2- La producción europea de libros.
- 3- La producción española de libros.

2.1 LA PRODUCCIÓN MUNDIAL DE LIBROS.

Para este apartado los datos más relevantes han salido de las páginas web de la UNESCO⁴⁹ y de la IPA⁵⁰ (International Publishers Association). El principal problema con el que nos hemos encontrado es que los datos en el mejor de los casos están atrasados, cuando no son inexistentes.

Las estadísticas que da la UNESCO⁵¹ en esta página web van desde el año 1985 hasta el año 2006, siendo por tanto los datos muy lejanos a la fecha actual (2007) en que

⁴⁹ UNESCO. *Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura* [en línea] < <http://www.unesco.org/general/spa/index.html> > [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

⁵⁰ International Publishers Association (IPA) [en línea] <<http://www.ipa-uite.org/>> [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

⁵¹ Para obtener las estadísticas hemos consultado la dirección web dependiente de la UNESCO:
UNESCO. *Institute for Statistics. Custom Tables* [en línea]. < http://stats.uis.unesco.org/unesco/TableViewer/document.aspx?ReportId=136&IF_Language=eng&BR_Topic=0 > [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

se enmarca este estudio. Esto ha originado que prescindamos del resto de años anteriores y nos fijemos única y exclusivamente en los datos desde el año 1999 como inicio de este estudio, que para una mejor comprensión hemos segmentado por años. El dato del año no es un dato al azar, pues aunque la página permite recuperar los datos del resto de años, lo que ocurre es que no hay datos que recuperar. Los únicos datos que obtuvimos de consultar la página de la UNESCO fueron los datos del año 1999.

Año 1999.

1- UNESCO⁵².

En este apartado y para este año faltan países tan importantes como Alemania⁵³, China, Estados Unidos, Japón, Reino Unido, o Rusia, por citar algunos. Así de los 214 países que contemplan las tablas de la UNESCO, solamente 49 aportan datos del 1999. Aun así y teniendo en cuenta esta consideración, se pueden obtener los siguientes datos:

Para el período estudiado, el total de nuevos títulos publicados a nivel global fue de 331.200. De estos títulos nuevos, el país que menos aportó fue Omán, con solamente 12 títulos nuevos. Sin embargo el país que más aportó fue España, con unos 59.174 títulos nuevos, lo que supone casi una sexta parte de la producción mundial. Este dato es tremendamente positivo y más si lo comparamos con la media mundial de producción de títulos que se situó en torno a los 6.759,18 títulos nuevos por país. Pero a esto hay que añadirle un nuevo dato que corrija semejante desviación y es que la desviación

⁵² Dada la extensión de los datos a tratar y puesto que nuestro objetivo en este apartado es dar una panorámica general de la edición a nivel mundial, no incluiremos ninguna tabla acompañando a todas las cifras señaladas en los gráficos, puesto que desde nuestro punto de vista se saldría del objetivo anteriormente expuesto.

⁵³ En este caso en particular y en el de Reino Unido se pueden obtener datos de su industria editorial y para este periodo en particular, a través de las estadísticas que posee la IPA, para ello consultar: International Publishers Association (IPA). *Statistics on Publishing and Promotion of Book Trade. Annual Book Title Production* [en línea] <<http://www.ipa-uie.org/statistics/2002%20Statistics.xls>> [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

media estimada se situó en unos 11.403,07 títulos, lo que nos está indicando que la producción mundial es muy desigual y que hay un núcleo de países que producen muchos títulos nuevos al año y otro grupo de países que aportan muy pocos títulos.

Producción de Títulos Nuevos en 1999

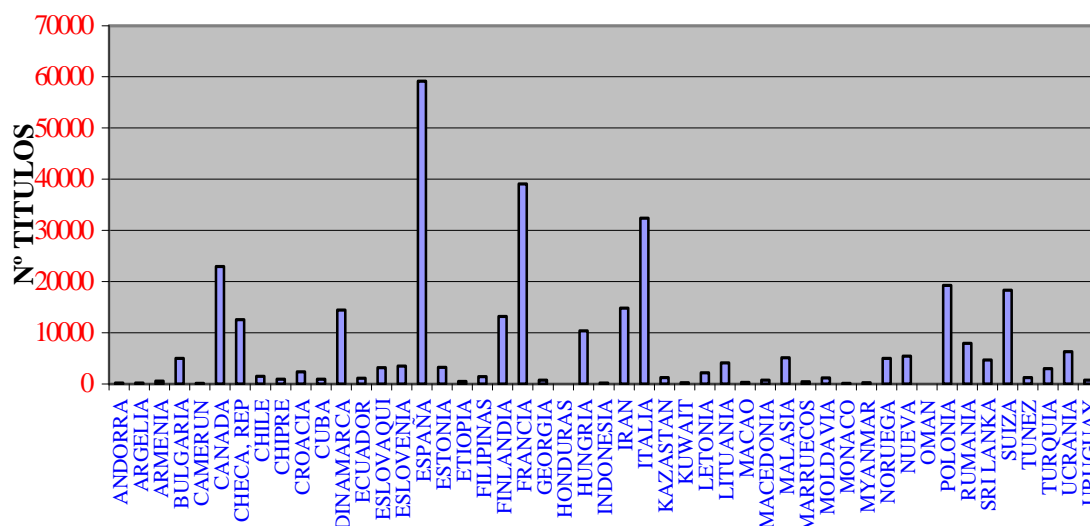


Gráfico nº 1

Dado que entre los datos que nos facilita la UNESCO figura desgajada del total la producción mundial de literatura y puesto que el objeto de nuestro estudio se podría encuadrar dentro de la literatura infantil y juvenil⁵⁴, hemos considerado necesario realizar una pequeña aproximación a la producción mundial de literatura. Así analizando a los mismos países que antes, encontramos las siguientes estadísticas:

Del total de países analizados anteriormente, hay tres que no aportaron ningún dato al apartado del estudio concerniente a la producción literaria. Estos países fueron: Camerún, Indonesia y Omán⁵⁵. Pese a esto, y siempre siguiendo los datos aportados por la UNESCO, la producción mundial de literatura se situó en unos 80.838 nuevos títulos.

⁵⁴ Hemos considerados que de todas las materias que trata la UNESCO (Generalidades; Filosofía y Psicología; Religión y Teología; Ciencias Sociales; Filología; Ciencias Puras; Ciencias Aplicadas; Arte y Recreación; Literatura; Geografía e Historia; Total), la de Literatura sería la que más próxima se hallaría del campo pertinente a nuestro estudio.

⁵⁵ Esta cuestión ha sido tenida en cuenta para la posterior elaboración de las estadísticas de la presente sección.

De estos, el país que menor número de aportaciones hizo fue Mónaco, con un solo título nuevo. También en este apartado, España con 18.145 nuevos títulos se situó a la cabeza, ocupando el 22,45% de la producción mundial en esta categoría. Cifra muy superior a la media mundial que se situó en unos 1.757, 35 nuevos títulos por país. Pero lo mismo que en el apartado anterior habría que corregir esta cifra, puesto que otra vez ocurre que hay un grupo de países que publicó mucho y otro que casi no publicó nuevos títulos literarios, este dato nos lo suministra la desviación de la media que en este caso se situó en unos 3.329,48 títulos. Cuestión esta, que si bien no resulta tan exagerada como en el apartado anterior, si corrobora lo que hemos venido exponiendo.

Producción de Títulos Nuevos de Literatura en 1999

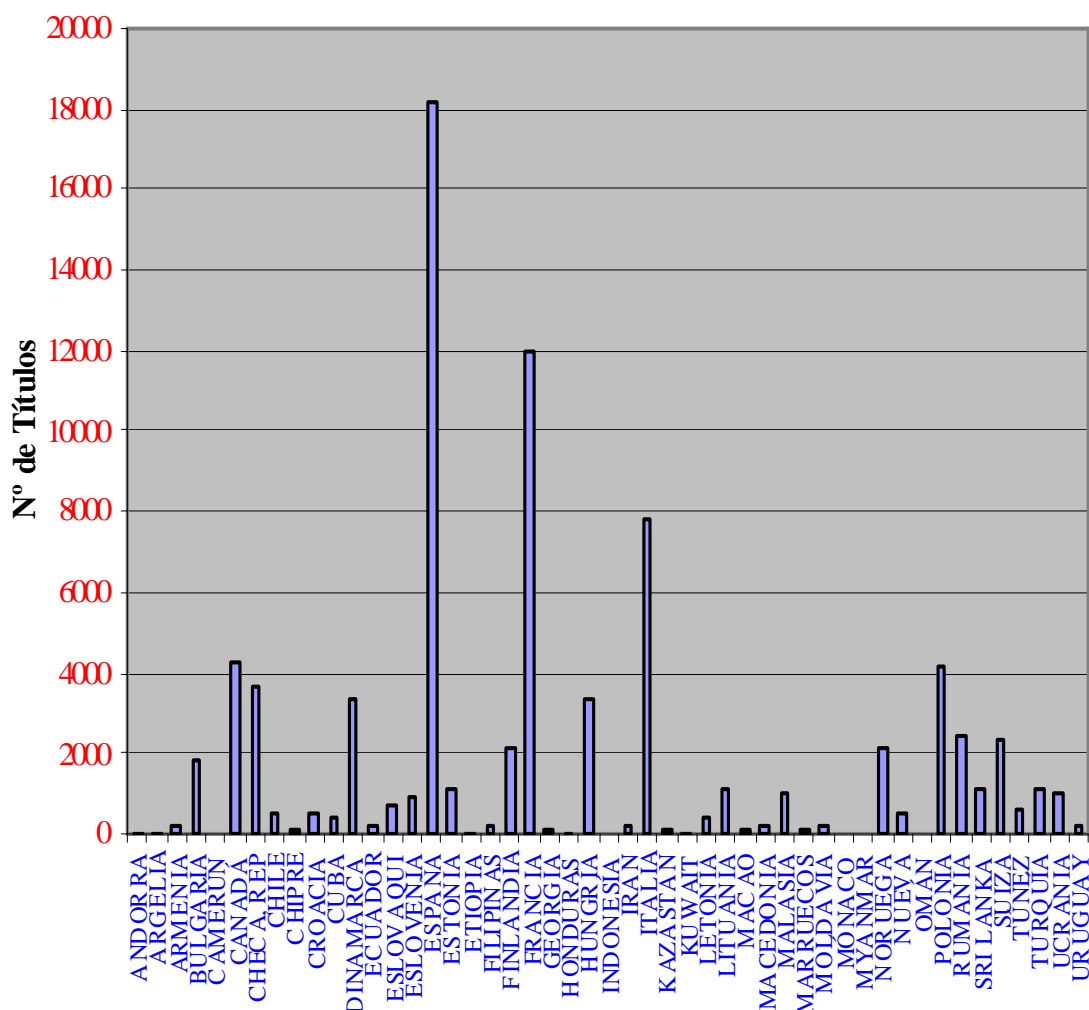


Gráfico nº 2

2- IPA.

Las estadísticas que posee la IPA⁵⁶ sobre la producción mundial de títulos de libros para este año en particular, solamente constan de 20 países. Pero al contrario de lo que ocurría en el apartado anterior, en este caso sí hay países que tienen una estructura empresarial del sector del libro importante. Así por ejemplo, tenemos a Alemania, Brasil o Reino Unido, que no estaban presentes en las estadísticas del apartado anterior. Por el contrario, siguen faltando países como Australia, Canadá, China, Japón o Estados Unidos, entre otros. Así mismo, desaparecen países, como es el caso de España, que sí tenían estadísticas y un peso propio en los datos aportados en la UNESCO.

Según los datos que tenemos, el total de títulos de libros producidos para estos 20 países en el año 1999 fue de 484.723. El país que más contribuyó a estas cifras fue el Reino Unido con una tirada de 110.155 títulos, lo que supone casi una cuarta parte de la producción. En el otro extremo se encontró Luxemburgo con 878 títulos. Con estos dos extremos y como es fácil de suponer, la media se situó en torno a los 4996,86 títulos por país, media que como es obvio estaba muy descompensada para este año. Dato corroborado por la desviación media que se situó en 29.560,63. Cuestión esta que nos está indicando la gran diferencia productiva existente entre unos países y otros, y que ya fue apreciada en el apartado anterior y que ahora vuelve a mostrarse evidente.

⁵⁶ International Publishers Association (IPA). *Statistics on Publishing and Promotion of Book Trade. Annual Book Title Production* [en línea] <http://www.ipa-uie.org/statistics/annual_book_prod.html> [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

Producción de Títulos Nuevos en 1999 Según la IPA

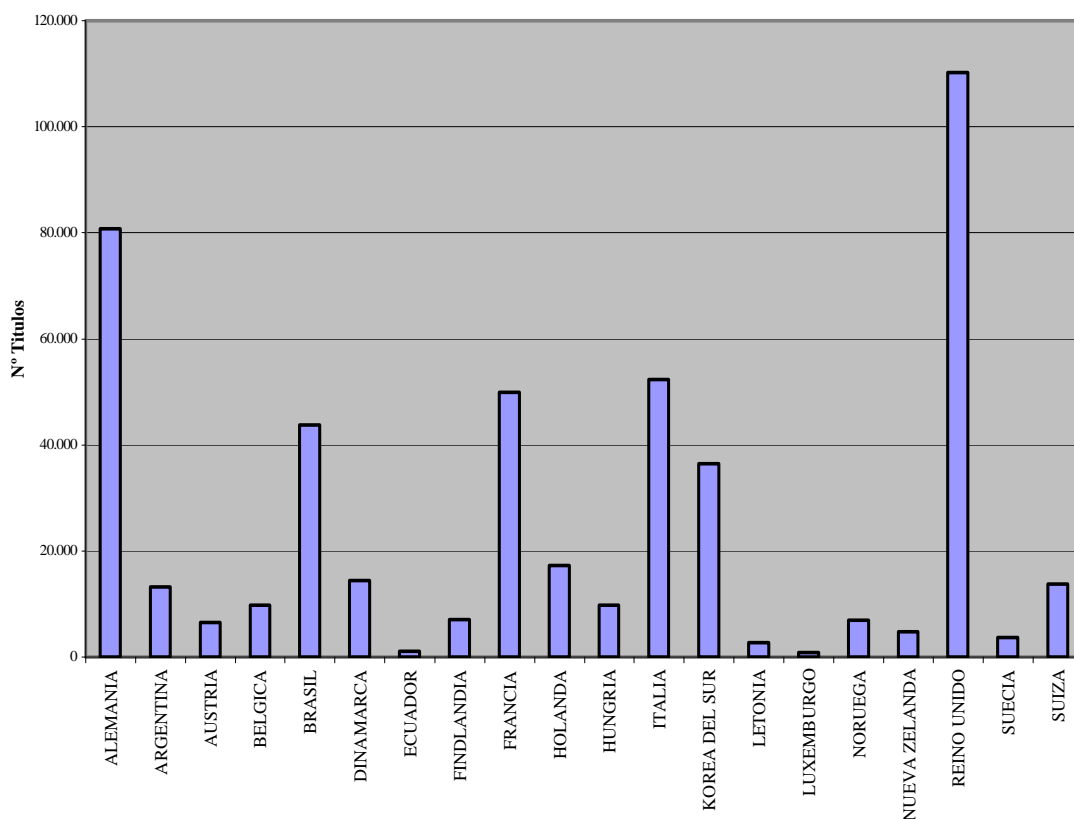


Gráfico nº 3

Año 2000.

El problema que hemos tenido para realizar una aproximación a la evolución de la producción de libros a nivel mundial ha seguido siendo la ausencia de estudios sobre esta materia. De la única institución que hemos conseguido alguna estadística a nivel mundial es de la IPA, cuya información pasamos a comentar a continuación.

1- IPA⁵⁷.

⁵⁷ Las estadísticas que fundamentan estas paginas han sido tomadas de la presente dirección web: International Publishers Association (IPA). *Statistics on Publishing and Promotion of Book Trade. Annual Book Title Production* [en línea] <<http://www.ipa-uie.org/statistics/2002%20Statistics.xls>> [Consulta: 25 de septiembre de 2007] y de International Publishers Association (IPA). *Statistics on Publishing and*

Los datos que nos facilita esta institución parten de un estudio de treinta países, de los cuales solamente trece⁵⁸ dan algún dato de su industria editorial. De estos países, se puede decir que tienen relevancia Brasil, España, Italia, Japón o Rusia. El resto de países son de menor importancia a escala mundial en cuanto a producción de libros se refiere, como pueden ser: República Checa, Dinamarca o Irlanda.

La producción de todos estos países se situó en unos 608.719 títulos nuevos. A esto hay que añadirle los 116.440 títulos procedentes de reediciones y de nuevas ediciones de títulos anteriormente publicados. Para estos doce países se estima que la producción total que salió, en este momento, de las imprentas fue de 1.150.598 títulos. Como se ha venido comentando, la irregularidad sigue presente en estos datos y siguen dándose una gran disparidad de cifras, ya que la fluctuación existente entre los países que más produjeron en este año y los que menos es demasiado elevada. Así, Rusia fue el país que más títulos nuevos (386.000), más reediciones y nuevas ediciones produjo (85.000). Sin embargo, fue Japón el país que mayor número de títulos tenía en impresión, 573.500, lo que supuso casi la mitad de la producción aquí analizada.

En el otro extremo se encuentran Bélgica y Dinamarca. Bélgica⁵⁹ al haber tenido en ese año la cifra más baja en cuanto a producción de nuevos títulos, 1.893, y de número total de títulos en impresión, 6.409. Dinamarca fue en cambio el país que menor número de reediciones y nuevas ediciones hizo con 2.667, que como puede verse estuvieron muy lejos de los datos facilitados por Rusia y por Japón y de la media de producción para el conjunto de estos doce países, situada en 17.139,28 títulos nuevos, 23.288 reimpressiones y nuevas ediciones y del global de 164.371,14 títulos que se tendrían que imprimir por país.

Promotion of Book Trade. Annual Book Title Production [en línea] <http://www.ipa-ue.org/statistics/annual_book_prod.html> [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

⁵⁸ Los países analizados en esta ocasión fueron: Australia, Bélgica (Francés), Brasil, República Checa, Dinamarca, Egipto, España, Finlandia, Hungría, Irlanda, Italia, Japón y Rusia.

⁵⁹ Las estadísticas de la IPA para Bélgica se refieren únicamente a su producción en francés. No hay datos de su producción en flamenco.

Total de títulos en impresión el año 2000

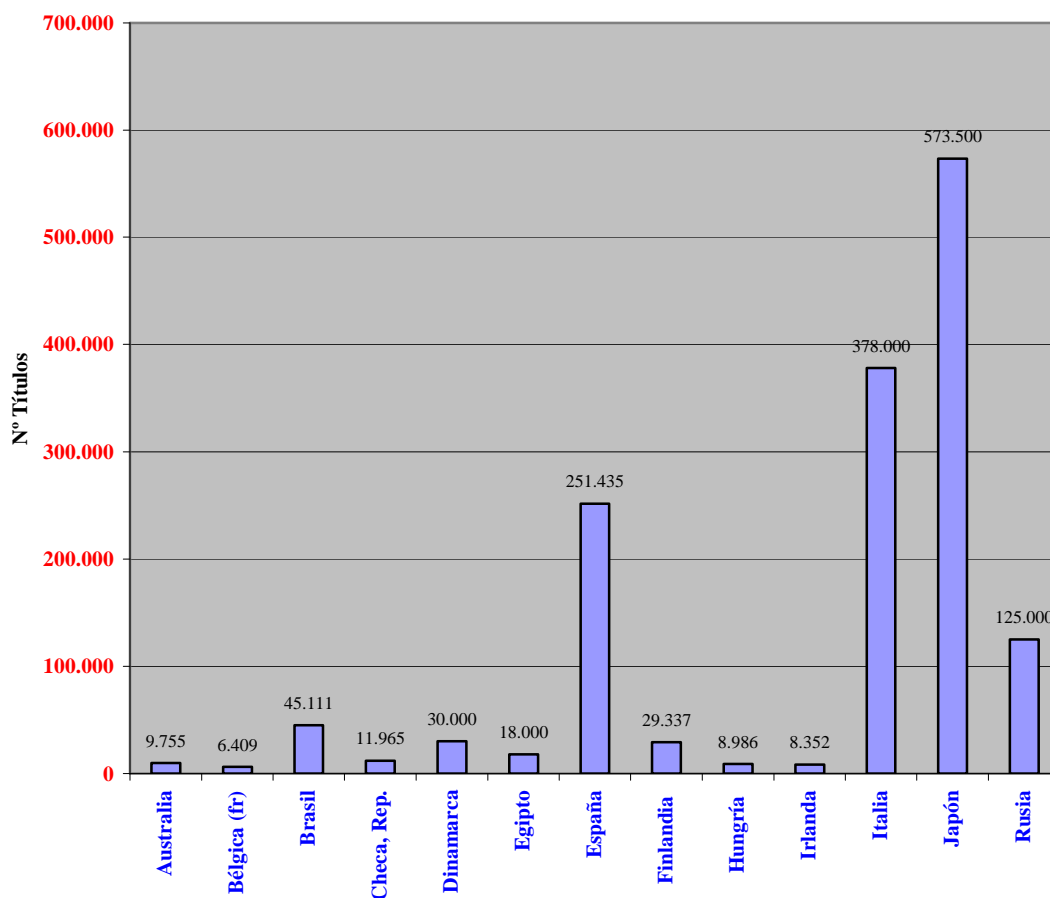


Gráfico nº 4

Año 2001.

Como ha ocurrido en el análisis realizado para el año 2000, la única institución que ofrece algún dato de este año ha sido la IPA.

1- IPA.

En esta ocasión las estadísticas⁶⁰ recopiladas afectan solamente a once países⁶¹. De estos, hay en esta ocasión cuatro países de ámbito europeo con importantes industrias editoriales como son: Alemania⁶², España, Francia⁶³ y Reino Unido.

⁶⁰ International Publishers Association (IPA). *Statistics on Publishing and Promotion of Book Trade. Annual Book Title Production* [en línea] <<http://www.ipa-uie.org/statistics/2002%20Statistics.xls>> [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

En este año se produjeron 306.824 títulos nuevos entre los once países. Se realizaron 117.479 nuevas ediciones o reimpressiones y el total de títulos impresos se elevó a 2.932.776. Dato este que sería comparable con el de años anteriores si no fuera porque las estadísticas que maneja esta institución no lo hacen posible. Ello se debe a que en las estadísticas que tiene colgadas en su página web, mezcla una serie de países pero en diferentes fechas y no como debiera ser, incluyendo los mismos países en las mismas fechas.

El mayor productor, para este período, en cuanto a nuevos títulos fue el Reino Unido con 97.543 títulos, casi un tercio de toda la producción de estos trece países. A esto hay que añadirle los 1.126.451 títulos que se imprimieron en aquel país, copando más de un tercio del mercado de impresión del segmento analizado. Sin embargo fue España⁶⁴ el país que más títulos imprimió de nuevas ediciones y reimpressiones con 29.937, lo que supuso un 25, 48% del mercado analizado.

En frente, los datos de los “mínimos”. El país que menos títulos nuevos dio fue Croacia con 2.500. En esta ocasión no se repiten los países, dado que Egipto fue el que menos reediciones o ediciones nuevas realizó con 1.700 y Chipre fue el que menor número de títulos nuevos editó, con 250.

Como se puede suponer por los datos que hemos venido suministrando, todos los países anteriormente mencionados se situaron muy lejos de las medias establecidas para

⁶¹ Los países analizados en esta ocasión fueron: Alemania, Argentina, Bélgica (flamenco), Chipre, Croacia, Egipto, Eslovenia, España, Francia, Holanda y Reino Unido.

⁶² Alemania produjo en ese periodo un total de 68.399 títulos nuevos, 21.587 nuevas reimpressiones y ediciones nuevas y 900.000 títulos impresos. Este último dato supone que junto con el Reino Unido, Alemania copa la producción de títulos, suponiendo casi otro tercio de la producción total.

⁶³ Francia para este intervalo temporal dio 26.499 títulos nuevos, 27.916 nuevas reimpressiones y ediciones nuevas y 450.000 títulos impresos. Si juntamos la producción de Alemania, Francia y Reino Unido nos da la práctica totalidad de títulos impresos, sumando entre estos tres 2.476.451 títulos de los 2.932.776 estipulados para estas fechas.

⁶⁴ Además se crearon 30.330 títulos nuevos y se publicó un total de 206.847 títulos, lo que situó a España en el cuarto puesto de los países que más imprimieron en este período, por detrás del Reino Unido, Alemania y Francia.

los tres apartados estudiados. Para los títulos nuevos, la media se estimó en 14.031,45 títulos por país. En cuanto a las nuevas ediciones y reediciones, se calcularon 9.418,89 títulos. Y por último el volumen, que se estimó según la media por país en 72.233,59 títulos, para el total de títulos impresos.

Total de títulos en impresión el año 2001

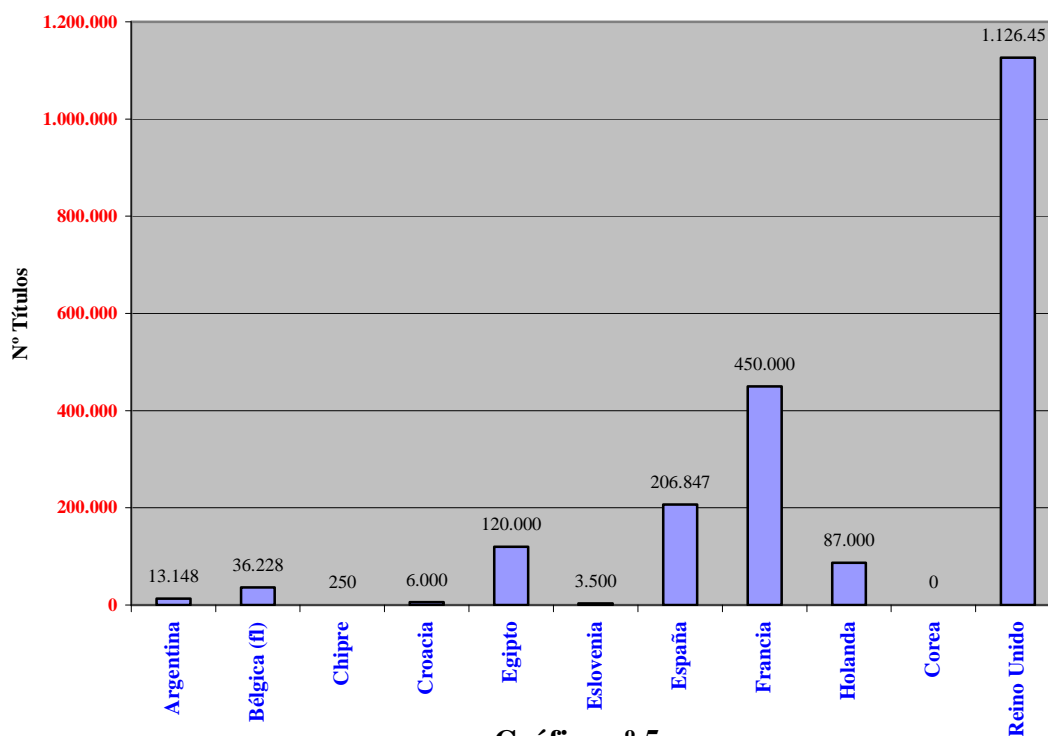


Gráfico nº 5

Año 2002.

Este será el último año que analicemos a nivel mundial, y aun así su estudio será incompleto debido a la ausencia de datos. Como ha venido ocurriendo con anterioridad, hemos tenido que volver a usar las estadísticas facilitadas por la IPA⁶⁵, en ausencia de cualquier otro organismo que nos facilite datos. Sin embargo en esta ocasión los datos son totalmente insuficientes. Solamente se analizaron cinco países de los treinta que estudió la IPA en sus estadísticas y esos países fueron: Bulgaria, Chile, Dinamarca,

⁶⁵ International Publishers Association (IPA). *Statistics on Publishing and Promotion of Book Trade. Annual Book Title Production* [en línea] < <http://www.ipa-uie.org/statistics/2003%20Statistics.xls> > [Consulta: 25 de septiembre de 2007].

Letonia y Nueva Zelanda. De ellos ninguno es lo suficientemente importante como para que merezca alguna consideración de interés en el presente estudio.

El único dato relevante es la estadística que se refiere a la producción del conjunto de los editores europeos para el año que estamos investigando. De dicha estadística se desprende que se produjeron en 2002 un total de 324.974 títulos nuevos y 147.315 reediciones y nuevas ediciones. Por último se estimó que para el conjunto de Europa se imprimieron una cifra total de 3.530.165 títulos.

2.2 LA PRODUCCIÓN EUROPEA DE LIBROS.

En este punto trataremos los datos facilitados fundamentalmente, como en el caso anterior, por la UNESCO y la IPA, en sus respectivas paginas web. El problema de la obsolescencia de los mismos se sigue planteando en este punto y ejemplo claro de ello son los datos facilitados por el Anuario Europeo Eurostat, cuyos datos son de 1997, o los apartados que posee la UNESCO dedicados a la producción de libros⁶⁶, tanto en su vertiente de número de títulos⁶⁷ como en la de número de ejemplares⁶⁸. Ambos apartados son los que podrían ser más importantes para el presente estudio, pero en el mejor de los casos las estadísticas que ofrecen son de 1996 y como señalamos en el apartado anterior, no utilizaremos estadísticas inferiores a 1999.

En lugar de trabajar con esos enlaces lo haremos con las estadísticas que da la UNESCO⁶⁹ en esta otra página web que aunque van desde el año 1996 hasta el año 1999, al menos nos ofrecen datos de este último año que hemos marcado como barrera para la investigación.

Otro apartado que hemos de aclarar es la distribución de países. Pese a la ausencia de datos hemos delimitado como “Europa” a toda la zona geográfica que llega hasta la frontera rusa. Obviamente se encontrarían dentro de dicha zona todos los países encuadrados dentro de la Unión Europea, incluidos los denominados “Países del Este” y las tres ex repúblicas soviéticas del Báltico integradas dentro de la Unión. El resto de ex

⁶⁶ UNESCO. *Institute for Statistics. B Country tables*. [en línea]. 2002

<http://portal.unesco.org/uis/TEMPLATE/html/cult_consult.html>[Consulta: 30 de septiembre de 2007].

⁶⁷ UNESCO *Edición de libros: número de títulos clasificados según la CDU*. [en línea]. 2002 <http://portal.unesco.org/uis/TEMPLATE/html/CultAndCom/Table_IV_5_Europe.html>[Consulta: 30 de septiembre de 2007].

⁶⁸ UNESCO *Edición de libros: número de ejemplares clasificados según la CDU*. [en línea]. 2002 <http://portal.unesco.org/uis/TEMPLATE/html/CultAndCom/Table_IV_6_Europe.html>[Consulta: 30 de septiembre de 2007].

⁶⁹ UNESCO. *Book production: Number of titles by UDC classes (more recent data for a selection of countries)* [en línea]. 11 de marzo de 2003

<<http://portal.unesco.org/uis/TEMPLATE/html/Excels/culture/Book.xls>>[Consulta: 30 de septiembre de 2007].

repúblicas soviéticas no han sido tenidas en cuenta en este apartado. En cuanto a la estructura, seguiremos el esquema anterior de segmentación por fechas e instituciones.

Año 1999.

1- UNESCO

En este año el volumen de títulos editados en el ámbito europeo fue de 257.975 para los 23 países de los que disponemos de algún dato. La media se situó en 4.472,80 títulos por país, pero realmente esta media dista mucho de ser una media real, puesto que la desviación media estimada es de 14.625,84, lo que demuestra que la medida de la media para este contexto no es un dato fiable. Si a ello le sumamos las fluctuaciones que representan el país que más produjo, España⁷⁰ con 59.174 títulos nuevos, y el que menos produjo, Mónaco con 72 títulos, se puede deducir fácilmente la diferencia tan elevada que existe entre unos países y otros a la hora de editar libros.

⁷⁰ En esta ocasión coinciden el país que más títulos nuevos produjo a nivel mundial y a nivel europeo, que en ambos casos y según las estadísticas que hemos venido manejando, fue España.

Producción de Títulos Nuevos en Europa en 1999

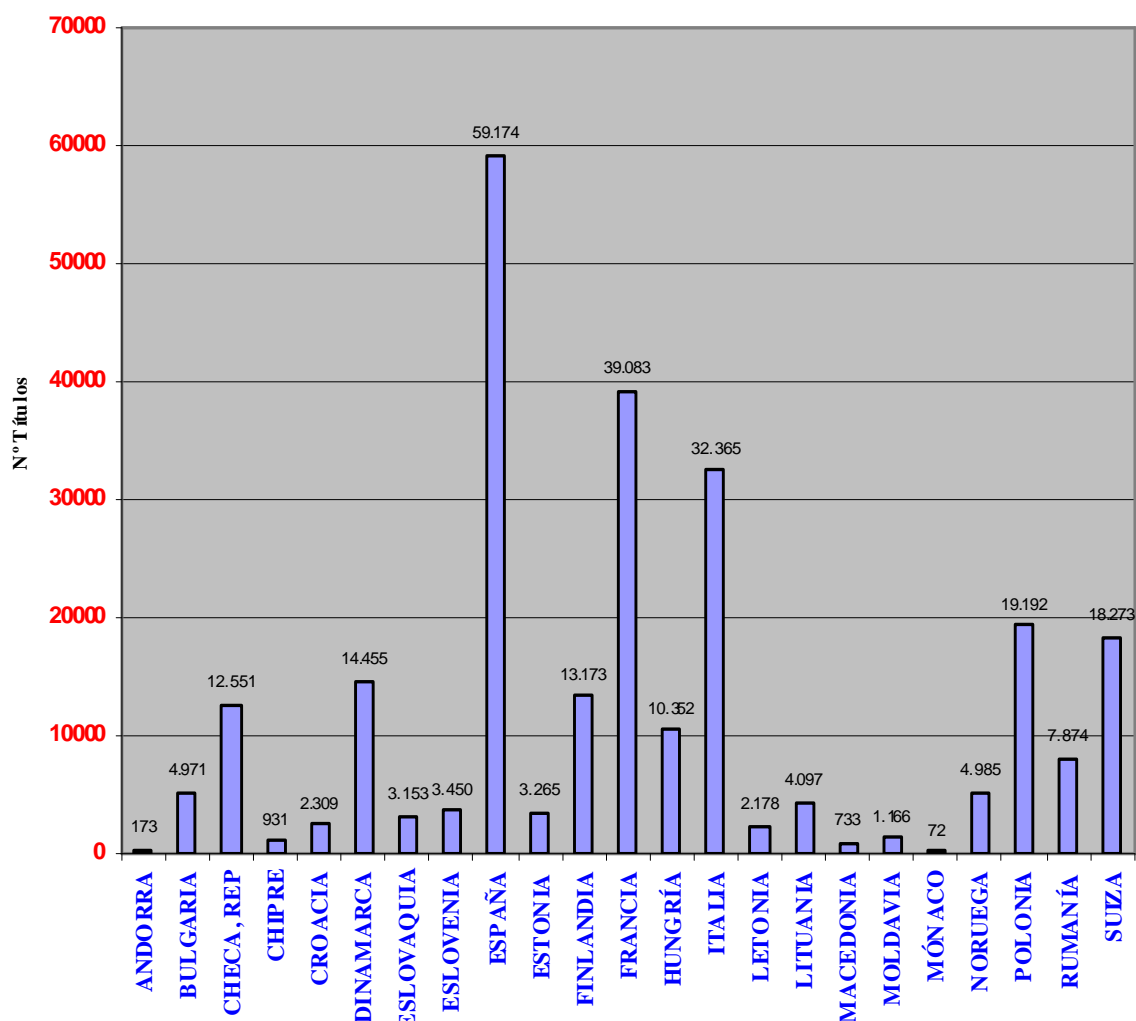


Gráfico nº 6

En cuanto a la producción literaria en este año, el número de títulos publicados fue de 68.768 para los 23 países que aportaron datos a esta estadística. Los fenómenos de media no representativa, en este caso son 925,25 títulos por país, y de países con producciones muy altas o muy bajas volvió a repetirse. Así mismo, los puesto de los países que se encontraron en los “extremos” de la estadística, volvieron a repetirse y fueron España y Mónaco, cuyos datos ya facilitamos en las estadísticas mundiales de la UNESCO.

Producción de Títulos Nuevos de Literatura en Europa en 1999

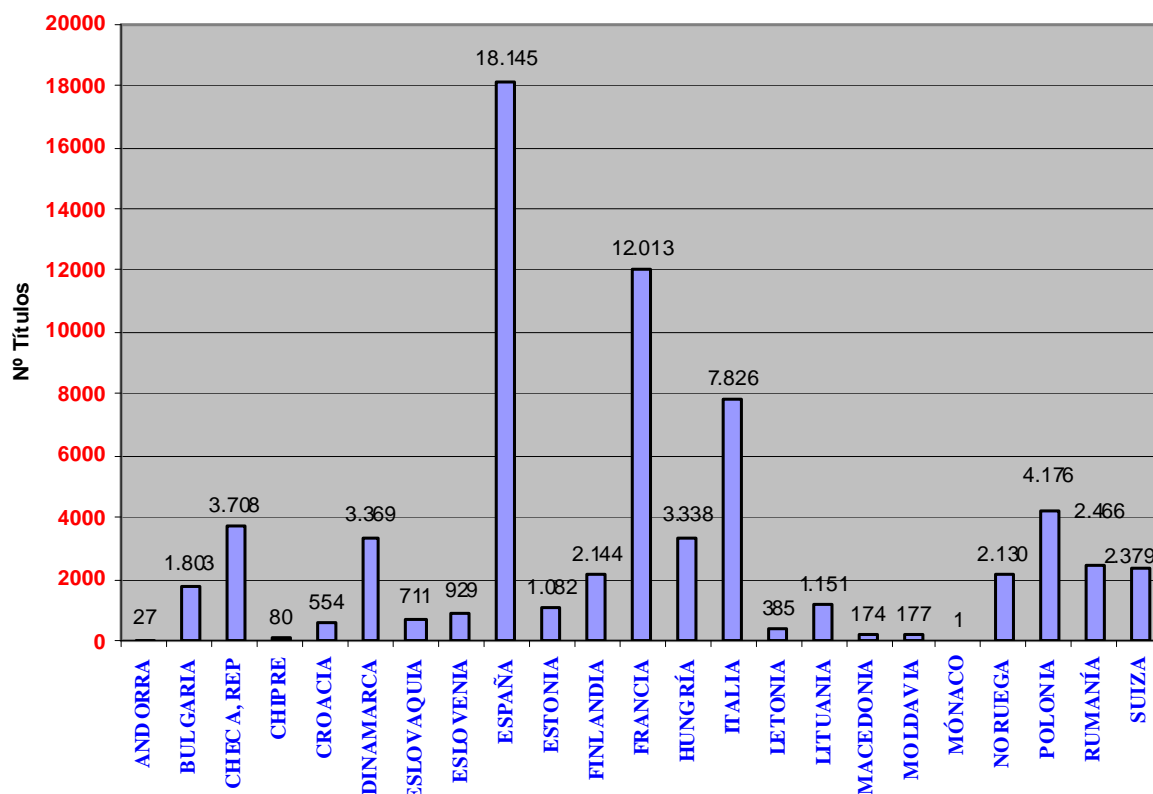


Gráfico nº 7

2- IPA.

Las cifras aportadas por la IPA para este año fueron las de 15 países europeos, 13 de ellos de la Unión Europea, siendo la única ausencia destacable la de España. La producción de títulos se estableció en 385.626. La media para estos países se cifró en 12.232,62 títulos por país, media esta que si bien reflejó mejor que medias anteriores la situación europea, se vio influenciada por la presencia de Alemania, Francia, Italia y Reino Unido como valores extremos; Letonia y Luxemburgo presentaron los valores más bajos para este año. Esta situación se comprueba al tener una desviación media, por causa de estos valores, de 32.736,59 títulos. En cuanto a los valores de los extremos, vuelven a repetirse los datos otorgados en las estadísticas mundiales de la IPA, siendo una vez más el valor más alto el Reino Unido⁷¹ y el más bajo Luxemburgo⁷².

⁷¹ Los países que más produjeron después del Reino Unido fueron, Alemania que produjo 80.779 títulos, seguida de Italia con 52.262 y Francia con 49.808.

PRODUCCIÓN DE TÍTULOS DE LIBROS ENEUROPA EN 1999

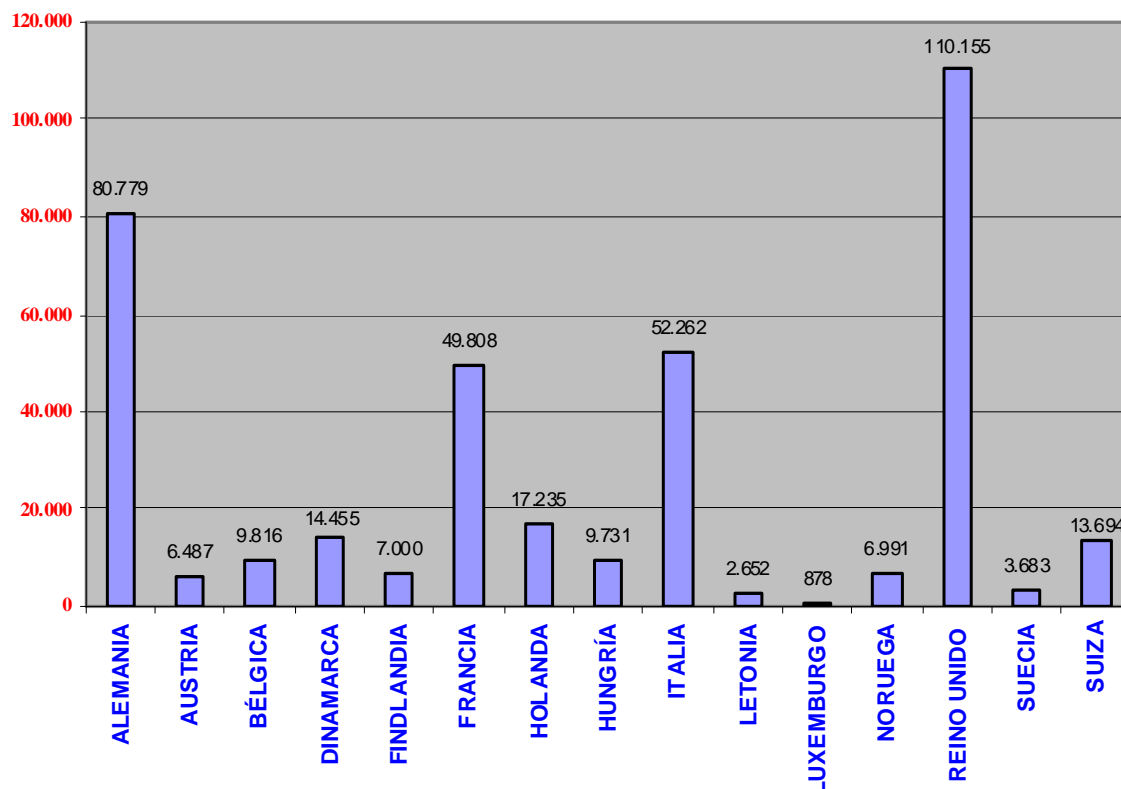


Gráfico nº 8

Año 2000.

Para elaborar los datos pertenecientes a esta fecha nos hemos basado en las estadísticas aportadas por la IPA para Europa.

1- IPA.

En esta ocasión hemos tenido los datos de siete países de ámbito europeo: Bélgica, República Checa, Dinamarca, Finlandia, Hungría, Irlanda e Italia. De ellos extrajimos que el total de títulos nuevos que produjeron fue de 82.331. La media estuvo en 8.464,18 títulos por país, pero con una desviación media de 10.735,86 títulos, originada

⁷² Los países que menor número de títulos nuevos otorgaron al mercado europeo, después de Luxemburgo fueron Letonia con 2.652 títulos y Suecia, ya a cierta distancia, con 3.683 títulos.

por la elevada producción de Italia con 34.544 títulos y la baja producción de títulos nuevos de Bélgica⁷³ con 1.893 títulos, entre otras circunstancias.

En lo que respecta a la reedición y nuevas ediciones de libros para este año, solamente tuvimos datos de cinco países, Bélgica, Dinamarca, Finlandia, Irlanda e Italia. El total otorgado para estos países fue de 31.440 títulos, con una media de 5.349,72 títulos por país. Una vez más en este punto Italia tuvo la producción más alta con 21.022 títulos. En el lado opuesto se encontraba Dinamarca, igual que en el caso de la producción a nivel mundial, con 2.667 títulos.

El número de títulos en impresión fue de 452.098, dato aportado por los mismos países que en el párrafo anterior. La media estuvo situada en 28.191,74 títulos por país, siendo una vez más Italia la que más títulos dio con 378.000. Bélgica fue en este apartado la que menor número de títulos en las imprentas tuvo con 6.409, repitiendo en este caso como a nivel mundial.

Año 2001.

Como en el caso anterior, las cifras aportadas aquí han sido tomadas de la página web de la IPA.

1- IPA.

Para este apartado hemos contado con los datos de diez países⁷⁴, casi todos ellos pertenecientes a la Unión Europea (salvo Croacia, que es país candidato a entrar en la Unión). En lo que respecta a su producción de títulos nuevos, esta se concretó en 252.883 títulos. Hemos estimado que la producción media para estos países fue de

⁷³ Las cifras aportadas para Bélgica se refieren en esta ocasión únicamente a su producción en lengua francesa. Esta cifra fue la mínima tanto a nivel mundial como a nivel europeo.

⁷⁴ Para este año sólo dispusimos de las estadísticas de la producción belga en lengua flamenca. En el caso de Eslovenia (3.600) y Suecia (5.328) solamente disponemos de los datos de títulos nuevos y no del número de títulos impresos, por eso no figura en la siguiente gráfica.

13.997,21 títulos, con una desviación media de esta medida de 33.440,1. Esta dispersión se debe, como ya hemos venido comentando, a la diferencia en el número de títulos publicados en cada país para esta fecha. Así, mientras en el Reino Unido se publicaron 97.543 títulos nuevos, en Croacia sin embargo se publicaron 2.500. En cuanto a los restantes valores extremos de producción europeos, como son los de reediciones y nuevas ediciones, y total de títulos en impresión, coinciden plenamente con los valores extremos mundiales salvo en el caso de las reediciones y nuevas ediciones, que en vez de ser Egipto, con 1.700 títulos, el país en ocupar el último lugar es Croacia, con 4.000 títulos (de entre todos aquellos países de los que poseemos datos).

TÍTULOS IMPRESOS EN EUROPA EN 2001

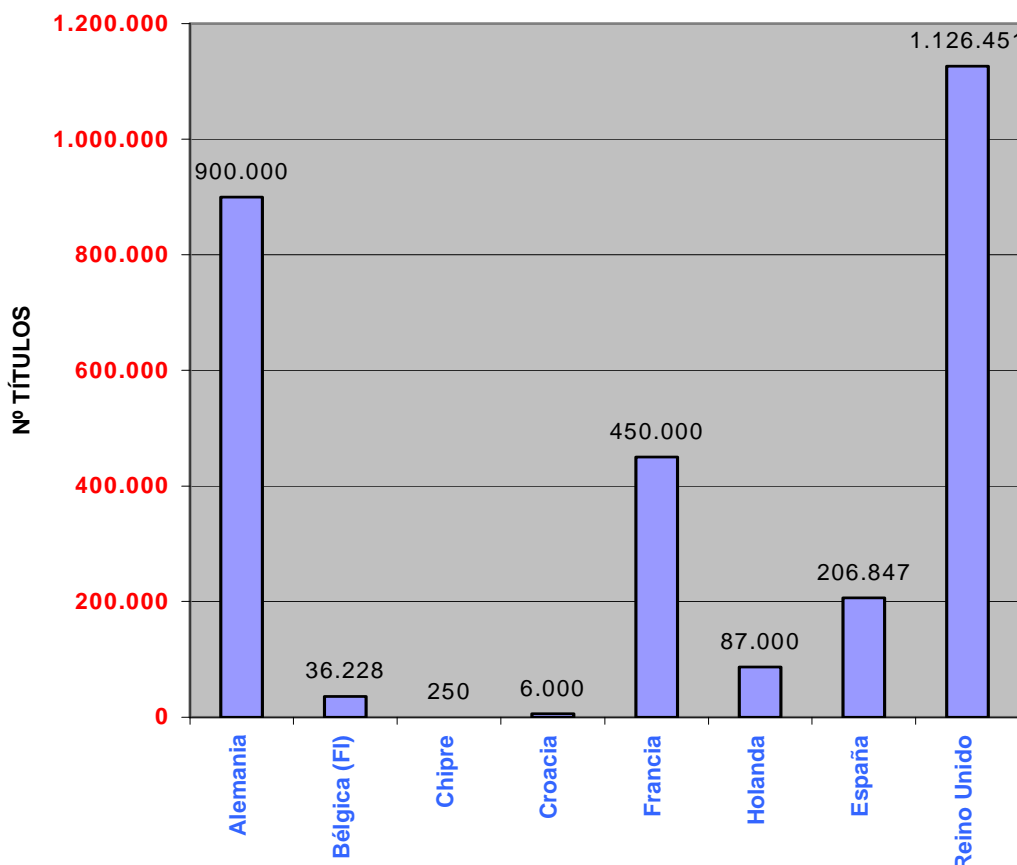


Gráfico nº 9

Año 2002.

Como hemos venido haciendo hasta ahora, hemos contado con las estadísticas de la IPA⁷⁵, para intentar extraer algunos datos de este año.

1- IPA.

Como ocurrió en este mismo apartado pero de los datos referidos a la producción mundial, este fue el último año que analizamos y una vez más fue un estudio incompleto debido a la ausencia de datos, en este caso para la zona europea. Dicha ausencia de datos fue todavía mayor dado que solamente se pudieron estudiar 3 países de los 30 que estudió la IPA en sus estadísticas y esos países fueron: Bulgaria, Dinamarca y Letonia. Ninguno de estos tres países presentó ningún dato que mereciera alguna reseña entre estas líneas.

La única cifra relevante del estudio de la IPA para el año 2002, fue la que se refirió a la producción del conjunto de los editores europeos. Pero dicha cifra ya fue comentada en el apartado de la producción mundial, por tanto sobra que volvamos a comentarla aquí.

2.2.1 El empleo en el sector editorial europeo.

Las cifras facilitadas por la IPA sobre el número de personas que viven de la industria editorial son orientativas de la realidad que presenta el sector dentro del ámbito europeo. Según las cifras ofrecidas para el año 2001⁷⁶ para los nueve países de Europa⁷⁷ estudiados se contabilizaron un total de 97.385 personas empleadas. De estos

⁷⁵ International Publishers Association (IPA). *Statistics on Publishing and Promotion of Book Trade. Annual Book Title Production* [en línea] < <http://www.ipa-uie.org/statistics/2003%20Statistics.xls> > [Consulta: 30 de septiembre de 2007].

⁷⁶ Del año 1999 sólo tenemos datos de Italia y del año 2000 de Australia, Dinamarca, Finlandia e Irlanda. Esto imposibilita cualquier intento de extraer datos y de establecer comparaciones entre diferentes años.

⁷⁷ Los países analizados son: Alemania, Bélgica, Croacia, Eslovenia, España, Francia, Holanda, Reino Unido y Suecia. De ellos todos pertenecen a la Unión Europea salvo Croacia.

países a la cabeza se encuentra el Reino Unido con 36.401 personas, seguido de Alemania con 24.470 y España con 14.531. El último de esta lista es Suecia con 869 personas empleadas en el sector editorial. En este análisis se echa en falta la presencia de Italia, que con 21.740 personas empleadas en 1999 se destaca como otra potencia editorial europea.

De todas estas cifras podemos sacar una conclusión clara y evidente: los países que más títulos publican, tienen un mayor número de personas empleadas en el sector y mayor fuerza presenta su estructura editorial. Así a la cabeza de la industria europea se encontraría el Reino Unido, seguido de Italia, Alemania, España y Francia. Su importancia se puede percibir en el siguiente dato: la IPA calculó que en 2002 los editores europeos emplearon a 131.400 personas en este sector y únicamente con la suma de los cuatro países anteriormente citados se alcanza la cifra de 107.420⁷⁸ personas empleadas en esta industria. Si además tenemos en cuenta que la suma de los empleados del sector editorial de los nueve países de la Unión⁷⁹ expuestos aquí da un total de 117.846, es de suponer que la fuerza de las respectivas industrias editoriales de los países que faltaron por analizar no pudo ni puede ser de una importancia máxima.

Número de Personas Empleadas en la Industria Editorial Europea - 2001

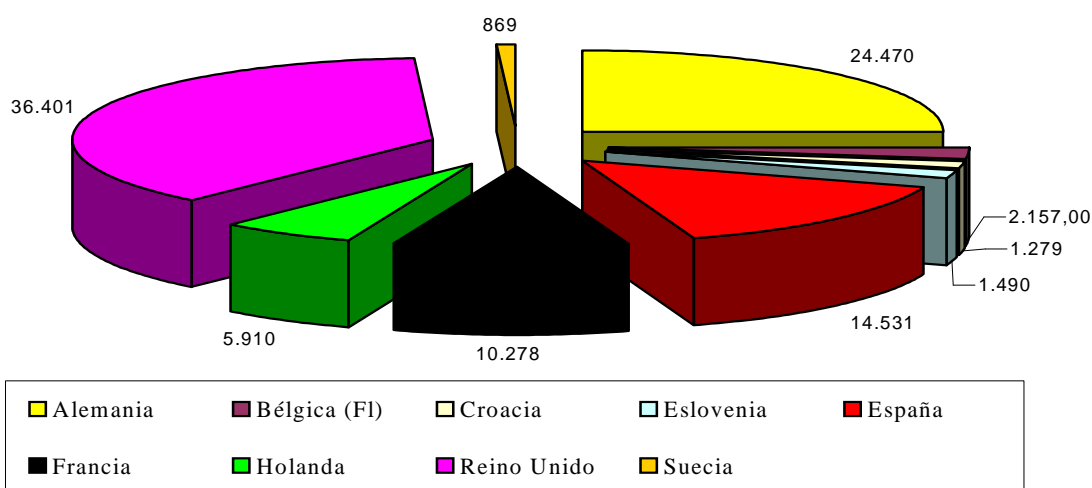


Gráfico nº 10

⁷⁸ Teniendo en cuenta los datos de Italia para el año 1999.

⁷⁹ Los nueve países de la Unión Europea analizados fueron: Alemania, Bélgica, Eslovenia, España, Francia, Holanda, Italia, Reino Unido y Suecia. Hay que tener en cuenta que Italia se cuantifica con los datos de 1999, como ocurría en el apartado anterior. El resto de países parte con las cifras de 2001.

2.3 LA PRODUCCIÓN ESPAÑOLA DE LIBROS.

La edición de libros en nuestro país es uno de los sectores industriales más importantes, no hay más que mirar las cifras. España es la quinta potencia editorial a nivel mundial y la tercera a nivel europeo⁸⁰, por tanto la industria española esta plenamente consolidada. Ejemplo de esto son los índices de ventas⁸¹: 2.933,2 millones de euros (IVA incluido) de ventas absolutas (lo que supone casi un 2%, un 1,79% en realidad, más que en el 2004) y 452,894⁸² millones € de comercio exterior (una caída de casi un 25% desde el 2001), en un momento en que nuestro mercado natural, América Latina se encontraba en un periodo económico de estancamiento, todavía con la repercusión de las crisis económicas de Argentina y Brasil.

La industria del libro ha sabido mantener un crecimiento basado en un amplio muestrario de títulos, así como en la diversidad de la oferta⁸³ y en la capacidad de los

⁸⁰ Ministerio de Cultura. *Panorámica de la Edición en España. Datos globales de la edición. Datos anuales*. [en línea].

<

<http://www.mcu.es/panoramicaee/verDatosGlobalesAnuales.do?layout=datosGlobalesAnuales&cache=init&language=es> > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

⁸¹ Otero, Miguel A.: Dossier, una revisión de las cifras editoriales de 2005, *Delibros*, Vol. 20: Num. 205, 2007, Pág. 20.

⁸² Las cifras del Ministerio de Cultura solamente llegan hasta el año 2004 (Ministerio de Cultura. *Panorámica de la Edición en España. Comercio interior del libro. Cuadros de evolución*. [en línea].

<

<http://www.mcu.es/panoramicaee/verComercioInteriorEvolucion.do?layout=comercioInteriorEvolucion&cache=init&language=es> > [Consulta: 5 de octubre de 2007]), por eso hemos tomado los datos que figuran en la web de la Federación de Gremios de Editores de España (Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Datos estadísticos*. [en línea].

<

<http://www.federacioneditores.org/SectorEdit/DatosEstadisticos.asp> > [Consulta: 5 de octubre de 2007]).

⁸³ Hay autores que estiman que resulta más rentable sacar constantemente novedades que mantener un fondo editorial y cuidarlo. Esto se debería, principalmente, a que los editores intentarían compensar las pérdidas ocasionadas por las devoluciones del último título editado sacando lo más prontamente posible el siguiente. Otros como José Antonio Córdón (La edición en España. *Sintagma: revista de Historia del libro y de la lectura*. Octubre, 2002, Págs. 115-1118), consideran que si bien "... la abundancia de títulos

empresarios editores para adaptarse a las nuevas condiciones que imponen la demanda, las nuevas tecnologías y la competencia externa sobre la producción de libros en nuestro país.

Esta diversidad de la oferta viene avalada por los datos de la Agencia Española del ISBN (International Standard Book Number) sobre nuestra producción de libros, que para el año 2006⁸⁴ estimó en 77.330 títulos frente a los 76.265 de 2005, pero nos estamos adelantando con estos datos al análisis que vendrá a continuación.

En lo que respecta al aspecto formal de la presentación de los datos de este apartado, hemos tratado de realizar una panorámica muy somera de lo que ha representado la industria editorial española en estos últimos años⁸⁵, a través de una serie de indicadores como son la producción anual de libros, las primeras ediciones⁸⁶, las reediciones y reimpressiones, etc. Así mismo, hemos intentado hacer especial hincapié en dos subsectores que consideramos importantes a la hora de realizar este estudio, como son el subsector infantil y juvenil y el subsector de juegos, deportes y pasatiempos.

Por último hay que señalar, que los datos estadísticos para el año 1999⁸⁷ y sucesivos, han sido tomados mayoritariamente de la página web del INE⁸⁸ (Instituto

no es interpretable como un factor de salud empresarial, sí constituye un síntoma de actividad que puede ser considerado positivamente...".

⁸⁴ Ministerio de Cultura. *Panorámica de la Edición en España. Datos globales de la edición. Cuadros de evolución* [en línea]. <
<http://www.mcu.es/panoramicaee/verDatosGlobalesEvolucion.do?layout=datosGlobalesEvolucion&cache=init&language=es> > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

⁸⁵ Aunque hemos seguido para orientarnos el trabajo de Francisco Martín Carvajal (*El sector del libro en España: situación actual y líneas de futuro*. Madrid, Fundesco, 1993) hemos descartado el uso de los datos que aporta por la distancia que separa su estudio de la fecha de inicio de esta investigación.

⁸⁶ Para las definiciones de primera edición, reedición y reimpresión nos hemos basado en las normas dadas por la UNESCO y enunciadas por ejemplo en: *Evolución del sector editorial en España. Delibros*, Vol. 11: Num. 115, 1998, Pág. 34.

⁸⁷ Tomamos como fecha de inicio de este apartado el año 1999 para seguir un mismo cuadro cronológico que ya seguimos para la producción de libros a nivel internacional.

Nacional de Estadística), de la página web del Ministerio de Cultura⁸⁹ y de la *Panorámica de la edición española de libros* que edita este mismo Ministerio, y de los sucesivos informes sobre el Comercio Interior que edita la Federación Española de Gremios de Editores, todo ello recopilado desde el año 1999.

Año 1999.

De las consiguientes pesquisas, en este caso en el INE, obtuvimos que el número de títulos (libros y folletos) total para el año 1999 fue de 59.174⁹⁰. Así mismo, se calculó que el número total de ejemplares producidos fue de 239.537.000, siendo su tirada media de 4.048 ejemplares por edición.

Pero por otro lado, si consultamos la *Panorámica de la edición española de libros*⁹¹, que se basa en el número de I.S.B.Ns concedidos en ese año, las cifras que nos han sido facilitadas difieren ligeramente. Así para 1999 se estimó la producción de libros en 61.426, arrojando las primeras ediciones un total de 45.170 libros. Reediciones y reimpressiones dieron como resultado 2.358 y 13.898 libros, respectivamente. La tirada media se situó en 4.048 (-4,66% inferior a 1998), siendo el total de ejemplares producidos de 248.652.000 (-3,09% menor que el período anterior). A todo esto hay que añadir que el precio medio por ejemplar se situó en 13,86 €. En este caso las cifras coinciden en el apartado de tirada media, pero no así en los puntos de ejemplares producidos y títulos editados.

Por si la cosa parecía estar clara encontramos otra discrepancia, ya que según el *Estudio de Comercio interior de libros* de la F.G.E.E. para este período, el número total

⁸⁸ Instituto Nacional de Estadística. Madrid. [en línea] < <http://www.ine.es/> > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

⁸⁹ Ministerio de Cultura. [en línea] < <http://www.mcu.es/index.html> > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

⁹⁰ Instituto Nacional de Estadística. Cultura y Ocio. Producción Editorial de Libros. Resumen de Resultados. Madrid. [en línea] < <http://www.ine.es/daco/daco42/cultocio/prodedit.xls> > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

⁹¹ *Panorámica de la edición española de libros*. Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2001, Pág. 25.

de títulos editados habría sido de 57.849, estando el total de títulos vivos situado en 238.605 y el número de ejemplares producido en 292.121.000. Esto supondría que habría crecido el número de títulos editados en un 32,22% y el número de ejemplares producido un 15,70% respecto del año 1998⁹².

Al final la única conclusión posible a la que se puede llegar con este lío de datos, es aquella en la que coincidió todo el mundo que ha analizado este año, que no es otra que la industria editorial española creció en número de títulos y tal y como ya aventuraban las cifras expuestas en el apartado de la producción mundial, España es una de las grandes potencias productivas editoriales a nivel mundial y europeo.

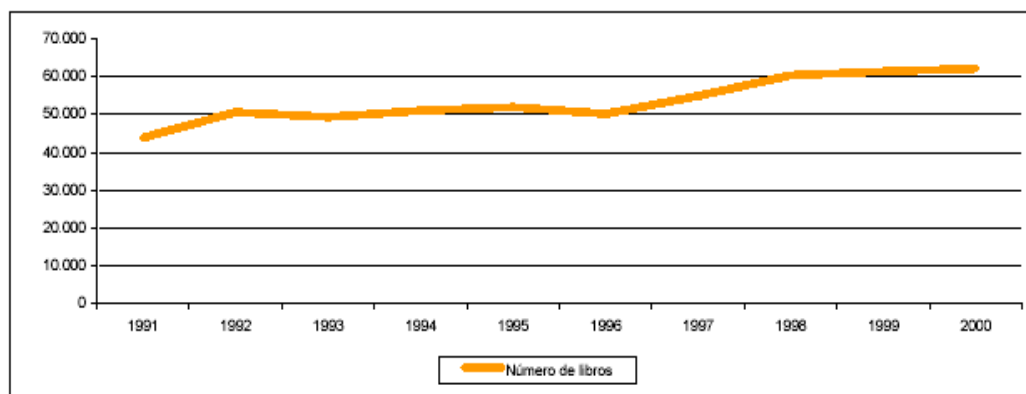
Año 2000.

Según los datos facilitados por el INE el número de títulos producido fue de 62.011, siendo el total de ejemplares publicados de 233.157.000, con una tirada media de 3.760. Como se puede observar, estos dos últimos datos son algo inferiores a los datos del año anterior, no así el número de títulos.

Para corroborar estos resultados consultamos la *Panorámica de la edición española de libros 2000*. En ella se nos expuso que el número de títulos fue de 62.224, situándose la producción un 1,3% por encima de 1999. Del mismo modo, el número de primeras ediciones se situó en 46.680 (un 1,5% más), el de reediciones en 1.935 (0,7% por encima de 1999) y el de reimpressiones descendió ligeramente a los 13.599 títulos, perdiendo un 0,7% respecto al mismo período del año anterior. El apartado de ejemplares publicados, dio un número similar al facilitado por el INE que fue de 233.962.000 (-5,91% por debajo del año anterior). Donde si hubo coincidencias fue en la tirada media, 3.760 (-7,11% inferior a 1999). En lo tocante al precio medio por ejemplar, este se situó entorno a los 14,86 €, es decir, un euro más caro que el año anterior.

⁹² Los datos editoriales han sido obtenidos del artículo de Otero, Miguel: ¿Coinciden los datos del sector? *Delibros*, 2001, Vol. 14 : Num. 146, 22-27.

Evolución del número de libros inscritos en el I.S.B.N.



(*) Puntos de diferencia.
(1) Se refiere al año 1994.

Gráfico nº 11

Otra serie de datos interesantes han sido los facilitados por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte⁹³ en su página web, en los que se cifra el número de libros editados electrónicamente (e inscritos en el ISBN) en 2.011. Todo esto unido al resto de libros editados darían unas cifras de facturación en el comercio interior de 2.528.939.000 €

A todos los números que han sido aportados hasta ahora hay que agregarle los que ha recogido Miguel Ángel Otero⁹⁴ sobre los datos que se encuentran en el informe sobre el *Comercio Interior del Libro*⁹⁵ en España 2000⁹⁶. Entre las páginas del artículo

⁹³ El gráfico y los datos han sido sacados de: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Estudios sobre el sector del libro. Datos globales de la edición*. Pág. 3. [en línea] < http://www.mec.es/estadistica/Files/Cultura2002_Indicadores.pdf > [Consulta: 16 de junio de 2003]. Obviamente con el cambio de gobierno, los traspasos de carteras y las fusiones de ministerios, la estabilidad de las referencias vía web se resiente y este es uno de esos casos, pues nos ha sido imposible comprobar recientemente la existencia de éste enlace. De todas formas este dato se encuentra en la Panorámica Editorial editado por éste Ministerio.

⁹⁴ Otero, Miguel Ángel: Dossier: La edición en cifras. *Delibros*, Vol. 16, No. 168, 2003, Pág. 9.

⁹⁵ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos*. [en línea]. < http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Inf01.zip > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

⁹⁶ Otro análisis acertado sobre los principales problemas que posee el mercado interior de nuestro país se encuentra en: Roche, Antonio: Mercado interior. En: *IV Congreso de editores, Federación de Gremios de Editores de España, Valencia 27, 28 y 29 junio de 2002*. Madrid: Federación de Gremios de Editores de España, D.L. 2002, pp. 85-88.

de Miguel Ángel Otero se recogieron, entre otros, los datos referidos al número total de títulos publicados que alcanzaría la cifra de 58.893, cifra algo lejana de los más de sesenta y dos mil títulos que dan el INE y el libro de la *Panorámica editorial* para este año. Tampoco hay coincidencia en el número de novedades publicadas que está establecido, en el informe del Comercio Interior del Libro, en 31.168, así como en el de ejemplares por tirada media que se situó en 4.400 (frente a los 3.760 que daban las otras dos instituciones). El último dato que no encajó con los aportados hasta ahora fue el del número de ejemplares producidos, para este estudio se estableció su número en 261.511.000.

Año 2001.

Siguiendo con la tónica de trabajo que hemos venido desarrollando, los datos que ha aportado el INE⁹⁷ señalan que en 2001 se produjeron 62.525⁹⁸ títulos, con un total de 218.579.000⁹⁹ ejemplares para este período. Se llegó a una tirada media de 3.496 ejemplares por título. Todo esto supuso que se superaran los 62.000 títulos, menos del 1%¹⁰⁰ si observamos el año anterior, pero a costa de rebajar la tirada media, que cayó 7 puntos, siendo una de las medias más bajas analizadas, al pasar de los 233,2 millones de volúmenes en el 2000 a 218,6 millones en el 2001 (una caída del 6,3%). En cuanto a las ediciones de ese año según el INE¹⁰¹ ascendieron a 55.738 títulos las primeras ediciones, las reediciones sumaron un total de 6.787 títulos y las reimpresiones fueron de 8.903 títulos.

⁹⁷ Expuesto en la: *Estadística de Producción Editorial de Libros 2001*. Este estudio se sirvió como fuente de información de la base de datos del Depósito legal, con lo que la *Estadística de Producción Editorial de Libros 2001* equivale, básicamente, a *libros registrados en el Depósito Legal en 2001*.

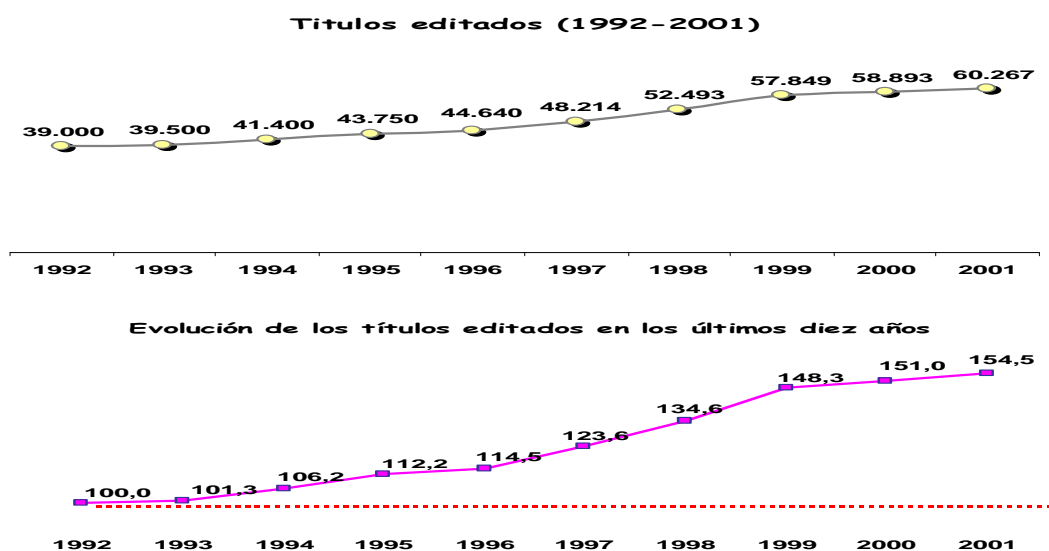
⁹⁸ En la *Estadística de Producción Editorial de Libros 2001* no figuran las reimpresiones que ascendieron a 8.903 títulos.

⁹⁹ Las Comunidades Autónomas de Madrid y Cataluña absorbieron más del 60% de los títulos editados y más del 80% del total de ejemplares. Nuestra Comunidad Autónoma, Castilla y León, quedó quinta y cuarta, respectivamente en este ranking.

¹⁰⁰ 0,8% respecto a 2000.

¹⁰¹ Instituto Nacional de Estadística. Notas de prensa. Estadísticas de la producción Editorial 2001. Madrid. 21 de marzo de 2002 [en línea] < <http://www.ine.es/prensa/np240.doc> > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

Otra fuente que consultamos fue el *Comercio Interior*¹⁰² *del Libro 2001*¹⁰³. En ella encontramos que se editaron 60.267 títulos, lo que supuso un incremento de un 2,3%. La facturación llegó a los 2.606,7 millones de € (433.719 millones de las antiguas pesetas) IVA incluido, y esto supuso un aumento del 3,1% sobre el año anterior. El número de ejemplares vendidos fue de 218.165.010 lo que nos da un precio medio de 11, 95 € por libro. En cuanto a los títulos vivos que los editores mantuvieron en sus respectivos catálogos, se alcanzaron en el 2001 los 260.847 títulos, lo que supuso un 3,4% más que el año anterior. Por último, el número de ejemplares editados fue de 260.447.377, lo que significa un 0,4% menos que en 2000.



¹⁰² Miguel Ángel Otero realizó un artículo notable estudiando los datos facilitados en este informe, la referencia bibliográfica para consultarlo es: Dossier: La edición en cifras. *Delibros*, Vol. 16, No. 168, 2003.

¹⁰³ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2001*. Madrid. Pág. 21[en línea]. Marzo 2003.

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Inf01.zip > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

	1992	1993	1994	1995	1996	1997	1998	1999	2000	2001
Variación interanual títulos editados		1,3	4,8	5,7	2,0	8,0	8,9	10,2	1,8	2,3
% variación respecto a 1992	100,0	101,3	106,2	112,2	114,5	123,6	134,6	148,3	151,0	154,5

Tabla nº 1

“...El aumento de títulos editados se corresponde con una disminución en la tirada media (de la que sólo disponemos de datos en los últimos cinco años), así de los 5.317 ejemplares por título en 1997 se ha pasado a los 4.322 actuales...”¹⁰⁴.

<i>Precio Medio De Los Libros Según Las Materias 2001</i>	<i>FACTURACIÓN (miles de €)</i>	<i>EJEMPLARES VENDIDOS</i>	<i>PRECIO MEDIO (€)</i>
Global	2.606.703	218.165.010	11,95

Tabla nº 2

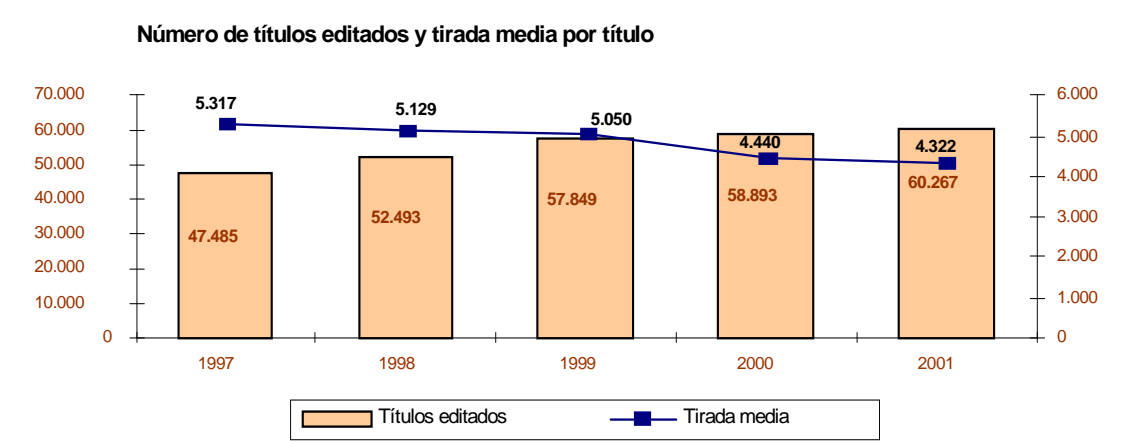


Gráfico nº 14

¹⁰⁴ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2001*. Madrid. Pág. 25[en línea]. Marzo 2003.

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Inf01.zip > [Consulta: 5 de octubre de 2007].

Recapitulación de cifras 1999-2001	1999	2000	2001	Variación 2001/2000
EJEMPLARES				
TOTAL	292.120.945	261.510.989	260.447.377	-- 0,4
Evolución De Títulos Vivos En Catálogo				
TOTAL	238.607	251.435	260.847	3,7
Cifra De Facturación En El Mercado Interior En Millones €				
TOTAL	2.431	2.529	2.607	3,1

Tabla nº 3

La última fuente consultada para este período fue la suministrada por el Ministerio, tanto en su web como en la *Panorámica de la Edición Española de Libros 2001*¹⁰⁵. Así encontramos que el número de títulos fue de 67.012¹⁰⁶, ganando un 7,7% respecto a la fecha anterior. La tirada media por edición se situó en los 3.496. En cuanto al número de primeras ediciones, este fue de 51.299 (9,9% más), el de reediciones se situó en 2.229 (dos décimas más que el año anterior) y el de reimpressiones siguió la

¹⁰⁵ *Panorámica de la edición española de libros*. Madrid, Ministerio de Educación, Cultura y Deporte, 2001.

¹⁰⁶ Los principales indicadores, como pueden ser los de número de títulos nuevos, reimpressiones, reediciones, etc. también pueden ser consultados en línea en: El gráfico y los datos han sido sacados de: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Panorámica de la edición española de libros de 2001. Datos globales de la edición*. [en línea] < <http://www.mcu.es/lab/libro/d2001/index.html> > [Consulta: 18 de junio de 2003]. Como ya comentamos en otra ocasión, mantenemos el enlace pues fue de donde se sacaron estas cifras, sin embargo actualmente es imposible acceder a ellos vía web pues el link ya no existe en el Ministerio.

tónica dominante en los últimos años bajando a los 13.484, perdiendo en esta ocasión un 1,8%. En lo tocante al precio medio por ejemplar, este fue de 15,17 €.

Yéndonos al apartado de ejemplares publicados, no se dio ninguna coincidencia entre el número facilitado por el INE y el dado por al Agencia del ISBN, que fue de 234.274.000, siendo la variación con respecto al año anterior prácticamente inexistente, 0,13% por encima. El Ministerio de Educación, Cultura y Deporte cifró la tirada media en 3.496 ejemplares por título. Esta cifra coincide con la facilitada por el INE. Ello se debe a que el Ministerio a la hora de elaborar las estadísticas recoge las cifras de la tirada media del INE y el resto de datos de los facilitados por la Agencia Española del ISBN.

	Número de ISBNs ¹⁰⁷					Variación %			
	1997	1998	1999	2000	2001	98/97	99/98	00/99	01/00
Primera	43.826	44.686	45.170	46.680	51.299	2,0	1,1	3,3	9,9
Reediciones	2.345	3.212	2.358	1.945	2.229	37,0	- 26,6	- 17,5	14,6
Reimpresiones	8.624	12.432	13.898	13.599	13.484	44,2	11,8	- 2,2	0,9
Sin especificar edición	148	96	-	-	-	- 35,1	-	-	-

Tabla nº 4

Año 2002.

Para este año las estadísticas de las que disponemos son las facilitadas por el Ministerio en su página web¹⁰⁸ y en la *Panorámica de la Edición Española de Libros 2002*¹⁰⁹, las expuestas en la página web del INE y los datos facilitados por el informe del *Comercio Interior del Libro 2002*¹¹⁰.

¹⁰⁷ Tabla sacada de: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Evolución de la Producción Editorial entre 1997 y 2001. Por ediciones.* [en línea] < <http://www.mcu.es/lab/libro/d2001/cuadros.html> > [Consulta: 18 de junio de 2003].

¹⁰⁸ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Edición española de libros en 2001. Datos globales de la edición.* [en línea] < http://agora.mcu.es/libro/avances_datos_globales_f.asp > [Consulta: 18 de junio de 2003]. El link no ha sido posible actualizarlo, pues la página web ya no existe.

¹⁰⁹ *Panorámica de la edición española de libros 2002.* Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2003.

¹¹⁰ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2002.* Madrid. [en línea].

En relación a las estadísticas facilitadas por el INE para el año 2002, éstas nos indican que se produjeron 66.780 títulos, con un total de 228.590.000 ejemplares para este período. Se llegó a una tirada media de 3.423 ejemplares por título. Todo esto hizo que se superaran los 62.525 títulos conseguidos en el año anterior (2001), lo que supuso un aumento del 6,8% respecto al año anterior. Este considerable aumento no se puede achacar a la disminución de la tirada media, dado que este dato es apenas significativo, puesto que se pasó de 3.496 ejemplares por título a 3.423, apenas 73 ejemplares por título de diferencia, aun así sigue siendo la media más baja hasta ahora analizada, al pasar de los 218.600.000 en el 2001 a los 228.590.000 en el 2002 (una caída del 6,3%). En el apartado de las ediciones se puede decir para este año y según el INE¹¹¹ que ascendieron a 58.719 títulos las primeras ediciones y las reediciones sumaron un total de 8.061 títulos. No hay datos en el INE del número de reimpresiones.

Otra de las fuentes consultadas fue el *Comercio Interior del Libro 2002*. En ella encontramos que se editaron 62.337 títulos (el 50,4% novedades y el 49,6% reediciones), un 3,4% más que en 2001. La facturación llegó a los 2.674,6 millones de euros, y tal cifra representó un aumento del 2,6% sobre la facturación del año anterior. El número de ejemplares vendidos fue de 226.619.558 con lo que se obtuvo un precio medio por libro de 11,80 euros. En cuanto a los títulos vivos que los editores mantuvieron en sus respectivos catálogos, se alcanzaron en el 2001 los 276.314 títulos, o lo que es lo mismo, un 5,9% más que en el año anterior. Por último, el número de ejemplares producidos fue de 275.635.409 en 2002. Esta cifra resulta superior a la del ejercicio anterior (en un 5,8%) lo que unido al menor aumento en el número de títulos hace que la tirada media de 4.422 ejemplares sea mayor en 100 ejemplares a la del año anterior. Para una mejor comprensión de los datos hemos elaborado la siguiente tabla a partir de las cifras expuestas en el informe que venimos comentando:

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/ComercioIntLibro2002.zip > [Consulta: 8 de octubre de 2007].

¹¹¹ Instituto Nacional de Estadística. Estadísticas de la producción Editorial 2002. Madrid. 2007 [en línea] < <http://www.ine.es/inebase/cgi/um?L=&N=&O=pcaxis&M=%2Ft12%2Fp401%2Fa2002> > [Consulta: 8 de octubre de 2007].

EVOLUCIÓN DE LOS PRINCIPALES DATOS DE LA EDICIÓN
SEGÚN EL INFORME DEL COMERCIO INTERIOR DEL LIBRO 2002.

<i>Absolutos</i>	<i>1999</i>	<i>2000</i>	<i>2001</i>	<i>2002</i>	<i>Variación 2001-2002</i>
Edición de Títulos	57.849	58.893	60.267	62.337	3,4
Tirada Media	5.050	4.440	4.322	4.422	2,3
Edición de Ejemplares	292.121	261.511	260.447	275.635	5,8
Cifras de Facturación (millones de €)	2.431	2.529	2.607	2.675	2,6

Tabla nº 5

Con estas cifras en la mano, Miguel Ángel Otero¹¹² detecta que España tiene una serie de dificultades en el sector del libro y ante este inestimable estudio no hemos podido resistir el incluir una pequeña muestra del mismo. Otero estima que estas dificultades podrían resumirse en “... *falta de lectores, la excesiva velocidad del título y la vida media de las obras* [que] *quedan suplidas por un mayor esfuerzo dedicado a cada nueva obra, buscando mejorar los objetivos concretos de la misma y aumentando el rendimiento por título...* [esto lleva a]... *excesos de oferta*, [que han acarreado] *unos*

¹¹² Este excelente artículo puede consultarse en: Otero, Miguel A.: Dossier: Análisis económico del sector editorial español. *Delibros*, 2004, vol. 17: N.º 179, p. 22-37. La referencia ha sido tomada de la página 22.

costes superiores a los necesarios por el constante incremento de los índices de devolución y las continuas disminuciones de rotación que han encarecido sobremanera el sistema de distribución...”.

Retomando el objetivo de nuestro estudio, los siguientes datos a comentar son los ofrecidos por el Ministerio que nos revelan un avance en el número de títulos publicados, pasándose de 67.012 a 69.931¹¹³ en 2002. Desglosado por ediciones obtenemos que las primeras ediciones tuvieron un total de 53.082 títulos, las reediciones fueron 2.772 títulos y, por último, las reimpressiones sumaron los 14.077 títulos.

Datos Globales	ISBNs Inscritos Por Trimestres En 2002				
	<i>Ene-Mar</i> 2002	<i>Abr-Jun</i> 2002	<i>Jul-Sep</i> 2002	<i>Oct-Dic</i> 2002	Total
<i>Primeras ediciones</i>	12.663	15.621	11.338	13.460	53.082
<i>Reediciones</i>	605	784	709	674	2.772
<i>Reimpressiones</i>	3.378	4.052	3.417	3.230	14.077
<i>Total</i>	16.646	20.457	15.464	17.364	69.931

Tabla nº 6

¹¹³ Por comunidades la primera en producción fue Madrid, seguida de Cataluña (con el motor editorial que supone Barcelona) a continuación vinieron la Comunidad Valenciana y País Vasco. La quinta comunidad en importancia en edición de títulos fue la nuestra, Castilla y León, siendo Salamanca la tercera provincia en importancia de la comunidad tras León y Valladolid, aunque en este año perdió un 3,9% respecto al año anterior. Los datos que hemos consultado se encuentran en: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Edición española de libros en 2001. Distribución geográfica de la edición.* [en línea] < http://agora.mcu.es/libro/panoramica_provincias_f.asp > [Consulta: 18 de junio de 2003]. Estos mismos datos figuran en: *Panorámica de la edición española de libros 2002.* Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2003. Págs. 44-45.

Sin embargo el Ministerio¹¹⁴ ha corregido ligeramente sus datos y ha elaborado un cuadro de la evolución de los ISBNs inscritos en su base de datos desde 1998 hasta el año 2002 que a continuación mostramos:

Datos Globales	ISBNs inscritos					
	1998	1999	2000	2001	2002	Variación 2001-2002
Primeras ediciones	44.686	45.170	46.680	51.299	53.022	3,36 %
Reediciones	3.212	2.358	1.945	2.229	2.775	24,50 %
Reimpresiones	12.432	13.898	13.599	13.484	14.096	4,54 %
Tirada Media	4.246	4.048	3.760	3.496	3.423	-2,1%
Total:	60.330¹¹⁵	61.426	62.224	67.012	69.893	4,3%

Tabla nº 7

¹¹⁴ Este cuadro se puede consultar en la siguiente dirección en línea: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. *Estudios sobre el sector del libro. Panorámica de la Edición en España. Datos globales de la edición. Evolución de los datos globales de la edición.* 2004 [en línea] < http://agora.mcu.es/libro/evolucion_datos_globales_f.asp > [Consulta: 19 de abril de 2004].

¹¹⁵ De hecho, nos hemos permitido la licencia de corregir los datos del Ministerio, pues si se realiza un sumatorio de las cifras de: *primera edición, reedición, reimpresión* del año 1998 da el número que exponemos y no el que facilita el Ministerio de 60.426. Se puede comprobar en: *Panorámica de la edición española de libros 2002*. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2003. Pág. 25

Como se puede observar la variación ha sido mínima, apenas de 38 ISBNs para el total de ISBNs inscritos en el año 2002, pero aun así hemos considerado correcto corregir los datos aquí expuestos.

A las cifras adelantadas anteriormente, hay que añadir dos números más, el número de ejemplares producidos y el precio medio por ejemplar. El primero de los datos ofrece un aumento de algo más de un 2% frente al año anterior, quedando en los 239.244.000 ejemplares. En cuanto al precio, este se estableció en los 16,34 €, subiendo algo más de un euro con respecto al año 2001.

En lo tocante a su distribución territorial, y según los datos del Ministerio, se mantiene la tendencia de una fuerte concentración geográfica de la edición: entre Cataluña y la Comunidad de Madrid la suma de la producción de ambas comunidades da un total de un 70,3 % de toda la producción de España, con una participación muy similar: Madrid, el 36,0 %, y Cataluña, el 34,3 %. A continuación figuran Andalucía con el 6,5 % de la producción y la Comunidad Valenciana con el 5,2 %.

Como ya se ha comentado en páginas anteriores no hay coincidencia en los datos aportados por el INE, El Informe del Comercio Interior 2002 y el Ministerio, concernientes por ejemplo al número total de títulos y a las reediciones.

Año 2003.

Para elaborar las cifras de éste año hemos contado con las fuentes “clásicas” hasta el momento, es decir, los datos del Comercio Interior del Libro 2003, del Ministerio y del INE. Comenzando por los datos obtenidos del INE¹¹⁶, podemos hablar para empezar del número total de títulos y del número total de ejemplares producidos en el año 2003. En el primer caso y siempre según este organismo, fueron de 72.092

¹¹⁶ Instituto Nacional de Estadística. Boletín Mensual de Estadística N° 147 Marzo 2004. Cultura. 5.1 Producción editorial. Madrid. [en línea]

<http://www.ine.es/inebase/cgi/axi?AXIS_PATH=/TEMPUS1/inebase/temas/t38/p604/a2000/10/&FILE_AXIS=0400001.px&CGI_DEFAULT=/inebase/temas/cgi.opt&COMANDO=SELECCION&CGI_URL=/inebase/cgi/> [Consulta: 10 de octubre de 2007].

títulos. En el segundo caso el número total de ejemplares fue de 238.634.000. El desglose de estas cifras por trimestres sería el que ofrecemos a continuación en formato de tabla:

Datos Globales	INE				
	Ene-Mar 2003	Abr-Jun 2003	Jul-Sep 2003	Oct-Dic 2003	Total
Total de Títulos	18.949	19.496	13.315	20.332	72.092
Total de Ejemplares (en miles)	55.355	68.323	45.149	69.807	238.634

Tabla nº 8

En cuanto a la tirada media, se alcanzaron los 3.314 ejemplares por título, lo que supuso una caída de un 3,2% respecto a 2002. Sin embargo, este dato contrasta con los aumentos en las cifras de la producción editorial, de casi un 8% y del número de ISBNs concedidos, que subió un 11,5%.

Lo último que nos queda por señalar de los datos del INE es que el número de títulos de las primeras ediciones fue de 65.584 y que el número de reediciones sumó un total de 6.464 títulos, no constando el número de reimpresiones.

La siguiente fuente “interrogada” fue el *Comercio Interior del Libro 2003*¹¹⁷. En ella encontramos que se editaron 65.824 títulos (34.294 novedades y el resto reediciones), un 5,6% más que en 2002. La cantidad de euros recaudada fue de 2.792,61

¹¹⁷ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2003*. Madrid. [en línea].

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/ComercioIntLibro2003.zip > [Consulta: 10 de octubre de 2007].

millones¹¹⁸, vendiéndose para ello 232.153.661 ejemplares, obteniéndose un precio medio por libro de 12,03 euros, con el consiguiente aumento del 2,4%. En cuanto a los títulos vivos que los editores mantuvieron en sus respectivos catálogos, se alcanzaron en el 2003 los 291.966 títulos, o lo que es lo mismo, un 5,7% más con respecto a 2002. Para finalizar este punto nos resta hablar del número de ejemplares producidos, que fue de 278.066.196. Esta cifra supuso un aumento respecto del ejercicio anterior de casi un punto porcentual, y eso pese al descenso de casi 200 ejemplares por título (la tirada media para ese año fue de 4.224 ejemplares por título). La relación entre títulos editados y tirada media, y su evolución a lo largo del tiempo se puede observar en la gráfica facilitada en el estudio del Comercio Interior del Libro, en su página 23, que reproducimos a continuación para una mejor comprensión de dicha relación:

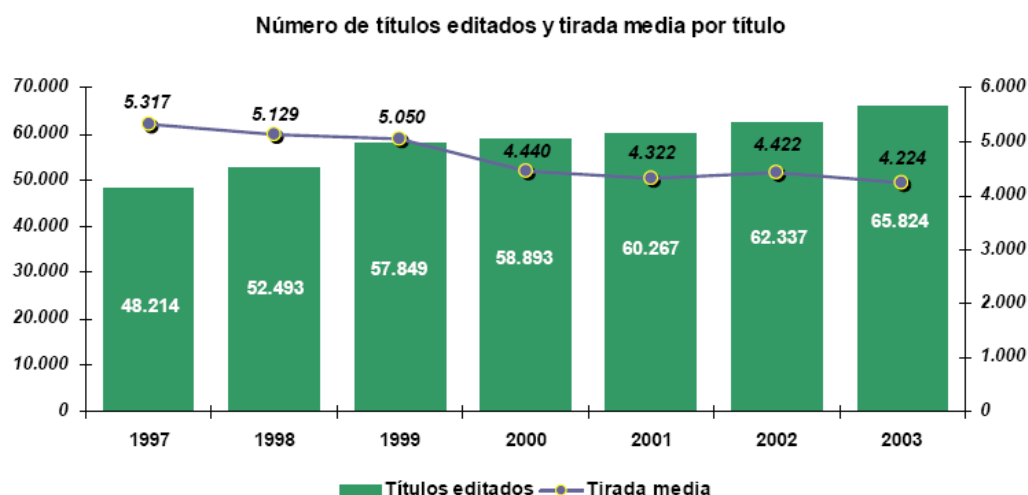


Gráfico nº 15

En lo atañe a los números dados por el Ministerio en su página web, encontramos el número de títulos inscritos en 2003, así como su división por primera

¹¹⁸ Como bien indica Miguel Ángel Otero en su artículo: “... la cifra de facturación en el mercado interior había crecido por encima de la inflación anual y marcaba un pequeño diferencial positivo...”. De todas formas para tener una visión global del estado de la edición en España en el año 2003 conviene consultar el artículo completo cuya referencia es: Otero, Miguel A.: Dossier: panorama del libro en España. *Delibros*, 2005, vol. 18: N.º 183, pp.11- 28. La cita anteriormente expuesta está tomada de la página 11.

edición, reedición y reimpresión. Estos datos se encuentran resumidos en la siguiente tabla, en la cual también puede verse la evolución por trimestres:

Datos Globales	ISBNs inscritos por trimestres				
	Ene-Mar 2003	Abr-Jun 2003	Jul-Sep 2003	Oct-Dic 2003	Total
Primeras ediciones	15.660	16.726	13.117	15.432	60.935
Reediciones	590	671	665	711	2.637
Reimpresiones	3.525	3.509	3.532	3.845	14.411
Total:	19.775	20.906	17.314	19.988	77.983

Tabla nº 9

Curiosamente, estos datos no acaban de cuadrar con los facilitados en la *Panorámica de la Edición Española de Libros 2003*¹¹⁹. En este estudio se refleja que el número total de primeras ediciones es de 60.891 (un 14,8% más que en el año anterior). En cuanto a las reediciones, éstas supusieron un total de 2.639 (una caída de un 4,9%). La última cifra de comparación es la de las reimpresiones, para la *Panorámica*, supuso un total de 14.420 (2,3% más que en 2002). Todos estos datos dan un total de 77.950 ISBNs. Como se puede observar no cuadra ni uno solo de los epígrafes.

Pasando a los datos facilitados en la web del Ministerio, podemos hablar de una continuación en la caída de la tirada media, situada en 2003 en 3.314 ejemplares, o lo que es lo mismo, un 3,18% menos que en el año anterior. Pese a lo que pudiera indicar esta cifra, y teniendo en cuenta el gran aumento del número total de ISBNs, una subida de más de un 11%, el número total de ejemplares editados se estimó en 258.326.00, es

¹¹⁹ *Panorámica de la edición española de libros 2003*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2004, pp. 25, 39 y 43.

decir, un 7,98% más que en el año precedente. Aun con todo el precio medio se contuvo, apenas subió tres centésimas, situándose en los 16,37 €.

Para no perder la tónica habitual, tanto en los datos del INE como en los datos del Ministerio se observa cierto desfase en lo que se refiere al número total de títulos y al número total de ejemplares editados. De todas formas todos estos indicadores vienen a sugerir un cierto estancamiento en las cifras¹²⁰ y un problema de sobrealimentación de la oferta editorial.

Año 2004.

Como no podía ser de otra manera, mantenemos las fuentes que habitualmente hemos venido manejando, empezando por los datos que facilita el INE¹²¹ en su web para el año en estudio. En primer lugar vemos que el número de títulos producidos desciende en un 16%, es decir un total de 60.492 títulos. De los cuales el 95%, o lo que es lo mismo 57.416 títulos, fueron primeras ediciones y el resto, 3.076 fueron reediciones. En cuanto al número total de ejemplares, hay una caída de algo más de 25.000 ejemplares, un 10,5%, pasando de 238.634.000 a 213.558.000 en 2004.

El siguiente paso es comprobar la tirada media. Para el INE se llegó a los 3.520 ejemplares por título, es decir, un repunte en la tirada media de cerca de un 6%, alcanzando niveles anteriores a 2001. Curiosamente, y según todos estos datos, en un

¹²⁰ Este punto de vista lo defiende Miguel Ángel Otero, que persuade a sus colegas del ramo de profesiones relacionadas con el libro con las siguientes palabras: “...Es indudable que el estancamiento del mercado interior, el fuerte retroceso de las exportaciones y la pérdida de competitividad monetaria en los mercados americanos, la escasa evolución positiva de los índices de lectura y la cada vez mayor dificultad para digerir la inflación de títulos, tanto desde el mercado como desde las realidades del librero y del editor, no deberían ser nunca buenas recomendaciones para insistir en este oficio...”. La referencia para la consulta de éste artículo es la que figura a continuación: Otero, Miguel A.: Dossier: El sector editorial estancado en sus cifras. *Delibros*, 2005, vol. 18: N.º 191, pp. 17-30.

¹²¹ Instituto Nacional de Estadística. Producción editorial de libros 2004. Madrid. [en línea]

< <http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=/t12/p401/a2004&file=pcaxis> > [Consulta: 25 de octubre de 2007].

período en donde descende el número de títulos (número de ISBNs concedidos) y el número de ejemplares, aumenta la tirada media.

Siguiendo la pauta que hemos marcado hasta ahora, la siguiente fuente consultada fue el *Comercio Interior del Libro 2004*¹²². El número de títulos editados que encontramos en esta fuente fue de 67.822¹²³ (34.734 fueron títulos nuevos y 33.088 reimpresiones o reediciones), lo que significa un 3,0% más que en el año 2003. La facturación para esta etapa fue 2.881,60 millones de euros para un total de 237.067.206 ejemplares vendidos, un 2,1% más que en 2003, obteniéndose un precio medio por ejemplar de 12,16 euros. A continuación situamos el número de títulos vivos mantenidos en los catálogos de las editoriales, que para este año fue de 309.090 títulos, un 5,9% más que el año anterior. Por último reseñar que el número de ejemplares producidos fue de 310.583.181. Esta cifra supuso un aumento considerable, de casi un 12%, con respecto a 2003, comprensible si lo relacionamos con el aumento en más de un 8% de la tirada media (que pasó en un año de 4.224 a 4.579 ejemplares por título).

En lo tocante a las cifras del Ministerio de Cultura, que aparecen en la *Panorámica de la Edición Española de Libros 2004*¹²⁴, descubrimos que el número de títulos anotados para 2004 descende solamente en un 0,8%, hasta alcanzar los 77.367 ISBNs inscritos en 2004. Cifra esta que no cuadra con ninguno de los números facilitados por las otras fuentes consultadas. Haciendo un desglose del número de ISBNs, vemos que el número de primeras ediciones fue de 59.406, el de reedición de 3.309 y el de reimpresión de 14.652. Es decir: descendió ligeramente el número de

¹²² Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2004*. Madrid. [en línea].

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/ComercioIntLibro2004.zip > [Consulta: 25 de octubre de 2007].

¹²³ El presente dato ha sido tomado de la página número 30. Sobre dicho informe Antonio M^a Ávila (Director ejecutivo de la Federación de Gremios de Editores de España) habla y considera que los principales problemas son: “.... el fuerte desajuste entre una oferta rica y plural y la insuficiencia de la demanda, derivada de la ausencia de inversiones en el conjunto del sistema bibliotecario público español y su alejamiento de las medias europeas...”. Dichas palabras están recogidas en: Ávila, Antonio M^a.: Los problemas de la industria del libro. Delibros, 2006, vol. 19, N.º 197, p. 20.

¹²⁴ *Panorámica de la edición española de libros 2004*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2005, pp. 25, 38, 39 y 43.

primeras ediciones, en algo más de un punto; aumento el número de reediciones, en casi un punto; y las reimpressiones se mantuvieron más o menos estables, con un pequeño aumento de casi medio punto¹²⁵.

De éste apartado nos resta comentar la situación de la tirada media, que en 2004 fue de 3,530 ejemplares, o lo que es lo mismo, un 6,52% más que en 2003. Así, con un estancamiento en la inscripción de ISBNs, y el aumento de la tirada media, lo que acontece es la producción de libros mayor en los últimos 20 años, con 273.1036.000 ejemplares, o lo que es lo mismo una subida de un 5,72% respecto del año anterior. Con estos datos llegamos al punto del precio medio por ejemplar, en donde encontramos otra subida de casi un euro, como la de los años 2000 o 2002, quedando la cifra en los 17,33 €.

Resumiendo, se mantiene el desfase de datos entre las diferentes fuentes consultadas que ya hemos comentado en apartados anteriores. Pese a ello se pueden sacar una serie de conclusiones generales, que se vienen viendo en el continuo de la serie en análisis y es que aun con las excelentes cifras cosechadas este año, el sector editorial tiene una serie de problemas estructurales. Estos podrían resumirse en: un mercado con librerías en franco retroceso; dotación y número de bibliotecas a la cola de los países de nuestro entorno europeo; exceso de producción sobre la venta; crecientes devoluciones y estancamiento de las cifras del mercado. Y es que como bien señala Rogelio Blanco¹²⁶, director general del Libro, Archivos y Bibliotecas: “...aunque seamos una potencia de la edición, nos encontramos en el furgón de cola de la

¹²⁵ Como bien indica Otero en su artículo (Otero, Miguel A.: Una lectura de los datos del sector editorial 2004. Delibros, 2006, vol. 19: N.º 194, p. 14.): “... Sólo con la comparación de las reimpressiones podemos ver la diferencia que tienen uno y otro informe. Es muy probable que los datos aportados para la asignación de ISBN mantengan una cierta ligereza en las fichas presentadas al tratar si es edición o reimpresión. También, seguramente, desde la estadística del Estudio del Comercio Interior se tomen en cuenta como reimpressiones aquellas nuevas ediciones que sólo representan un cambio de colección, formato, etc., pero que necesitan nuevo ISBN. Es decir, unas por defecto y otra por exceso pueden estar disfrazando la cifra...”.

¹²⁶ El Mundo, 22-11-05.

lectura...”. Como bien indican Rogelio Blanco y también Miguel Ángel Otero¹²⁷, si los índices de lectura y compra siguen siendo muy inferiores a los de otros mercados de potencial parecido, si la cifra de negocio sectorial no acaba de despegar desde hace una década y si alrededor del 85% de los editores han disminuido su cuota de mercado interior, entonces es que el panorama del libro presenta un horizonte gris. En el fondo puede que haya que considerar que lo que de un lado se advierte como signo de vitalidad, con el constante aumento de títulos, no esté beneficiando en absoluto al sector, que, sin otra salida, asume la superproducción como un mal necesario.

Año 2005.

Para 2005 seguimos contando con las cifras del INE, del Comercio Interior del Libro y del Ministerio de Cultura.

En el primero de los casos¹²⁸ tenemos que para esta fecha se produjeron un total de 63.551 títulos. En la siguiente tabla podemos ver la evolución de los datos desde el año 2000:

Producción editorial de libros	2000	2001	2002	2003	2004	2005
Número de títulos	62.011	62.525	66.780	72.048	60.492	63.551

Tabla nº 10

Como se puede comprobar, después del desplome de 2004 hay un ligero signo de recuperación, que volvería a niveles algo superiores a los alcanzados en 2001, con una subida de algo más de un 5%. En lo relativo al desglose de la cifra de la edición de títulos, apenas un 4% fueron reediciones, siendo el restante 96% primeras ediciones, tal y como se comprueba a continuación:

¹²⁷ Otero, Miguel A.: Una lectura de los datos del sector editorial 2004. *Delibros*, 2006, vol. 19: N.º 194, pp. 9-32.

¹²⁸ Las tablas y los datos del INE han sido tomados de:

Instituto Nacional de Estadística. Producción editorial de libros 2005. Madrid. [en línea]

< <http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=/t12/p401/a2005&file=pcaxis> > [Consulta: 31 de octubre de 2007].

Producción editorial de libros 2005	Total de títulos	Primeras ediciones	Reediciones
Número de títulos según el tipo de edición	Total	Total	Total
Total	63.551	60.978	2.573

Tabla nº 11

Solamente resta hablar de dos datos íntimamente relacionados, el número total de ejemplares y la tirada media. En el primero de los casos y para este año el total fue de 281.005.000 ejemplares, consolidando al año 2005 como el año con más ejemplares producidos del lustro, con una subida de casi el 32%. Esto viene motivado como parece obvio por un aumento considerable de la tirada media, siendo también ésta la cifra más alta alcanzada en los últimos 5 años, pues pasamos de estar en los 3.530 ejemplares por título a casi rozar los 4.500, quedándonos en los 4.422 (con más de un 25% de aumento) y sobrepasando así los niveles del año 2000, no digamos ya los del año anterior.

Concluida la parte de los datos del INE pasamos a referir los facilitados por el Gremio de Editores de España. De su página web se pueden obtener dos documentos de suma importancia para el estudio del año referido. El primero de ellos es el *Informe sobre el sector editorial español para el año 2005*¹²⁹ y el segundo, es el ya conocido *Comercio Interior del Libro*¹³⁰, en este caso del año 2005. Comenzaremos, como hemos venido haciendo, enumerando el número de títulos, que para el presente año fue de 69.598¹³¹, lo que viene a representar un aumento de un 2,6% con respecto al año 2004.

¹²⁹ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Informes sobre el sector editorial español. Informe año 2005*. Madrid. [en línea].

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/SECTOR_EDIT_ESPANOL_2005.pdf > [Consulta: 31 de octubre de 2007].

Anteriormente los informes estaban disponibles en formato web, pero desde este año es posible descargarlos en formato PDF.

¹³⁰ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2005*. Madrid. [en línea].

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Comercio_Interior_2005.zip > [Consulta: 31 de octubre de 2007].

¹³¹ Como bien indica Miguel Ángel Otero (Otero, Miguel A.: Dossier: una revisión de las cifras editoriales de 2005. Delibros, 2007, vol. 20: N.º 205, p. 14.), "... Esta amplia oferta, que tiene un crecimiento incesante desde hace más de una decena de años, es una de las barreras más importantes

Del total de títulos, 35.046 fueron títulos nuevos y 34.552 reimpresiones o reediciones, es decir, que prácticamente se encuentran igualados los títulos nuevos y las reimpresiones o reediciones. Además de aumentar el número de títulos editados, también creció la tirada media de los mismos hasta los 4.619 ejemplares por título, aumento discreto de apenas un 0,7% pero al fin y al cabo aumento. Y como estamos en racha de incremento, si suben el número de títulos y la tirada media ¿qué puede ocurrir? Pues que haya más ejemplares que el año anterior, en concreto un 3,5% más, hasta llegar a los 321.469.155 ejemplares, esto lleva a que en los últimos cinco años se hayan puestos en el mercado casi un 23% más de ejemplares. Pese o gracias a toda esta producción, según se mire, el total de títulos vivos en catálogo de las empresas privadas asociadas a los gremios de editores de España fue de 325.808, lo que representó un 5,4% más que el año anterior y un 57,7% más que en 1999. Todo ello nos da que la facturación obtenida por ventas de libros en el mercado interior español para esa fecha fue de 2.933,23 millones de euros, con un incremento discreto de un 1,8%, debido a una disminución en las ventas de un 2,7% llegándose a vender 230.626.086 ejemplares, lo que supuso un precio medio por ejemplar de 12,72 euros (un 5,4% más que en 2004).

Tras los números del gremio de editores, pasamos a observar los datos del Ministerio de Cultura¹³². Para comenzar se puede observar un ligero descenso en el número de ISBNs concedidos a lo largo de 2005, cifrado en una caída del 1,4%, quedando en 76.265. De los datos de distinción entre ediciones y reimpresiones se pone de manifiesto el predominio de las primeras ediciones, con un 78,7% (es decir, 60.007 ISBNs y un incremento de un punto frente a 2004), dentro del total de ISBNs concedidos para esta fecha. Pero pese a este estancamiento en el número de ISBNs concedidos, en lo tocante a la tirada media por título, este número se incrementa en un 25,3% con respecto al año anterior y vuelve a cifras de principios de los años 90 del siglo pasado, siendo el mayor aumento relativo en los últimos 20 años respecto al año precedente, llegando a los 4.422 ejemplares por título. Como resulta lógico pensar,

con las que se encuentra el sector de cara a su difusión. Son muchos los títulos que se quedan anclados en el trasiego del editor al punto de venta, situación que obliga a una sustitución más alocada para no perder mercado, incluso discutida la calidad o pertinencia de muchas nuevas obras, que, a su vez, conlleva una excesiva velocidad y una saturación del canal de librerías...”

¹³² *Panorámica de la edición española de libros 2005*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2006, pp. 25, 27, 38, 39, 43 y 56.

semejante crecimiento conllevó un incremento enorme del número de ejemplares publicados, calculado en un 23,5% más que en 2004 y fijado en 337.244 ejemplares. Esto significa que fue el mayor aumento de los últimos 20 años y que se pasó de la barrera de los 300.000 ejemplares, no superada hasta la fecha. Todos estos datos también señalan un estancamiento en el precio medio por libro, que quedó en los 17,55 €, ganando un 1,3% con relación al año anterior. Ljos pues de los 12,72 € marcados en el estudio del gremio de editores. Aun con todo, sí se puede sacar como conclusión que según los datos aportados por el Ministerio, desde 2000 a 2005 se obtuvo prácticamente la misma subida en el precio medio del libro que para el conjunto de la década de los años 90.

Como ha quedado patente un año más sigue la disparidad de cifras según se consulten unas fuentes u otras.

Año 2006.

Para este año mantenemos la estructura de consulta de las diferentes fuentes de referencia en lo concerniente a los datos de la edición española. Por ello comenzaremos por los datos del INE¹³³. Así tenemos que en 2006, y según esta fuente, se editaron 66.270 títulos. En la siguiente tabla podemos ver el recorrido de este dato desde el año 2000:

Producción editorial de libros	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
Número de títulos	62.011	62.525	66.780	72.048	60.492	63.551	66.270

Tabla nº 12

Claramente se puede observar que hay un incremento que llega a cotas cercanas a las del año 2002, con una subida de un 4,3% respecto del año anterior. En cuanto a la

¹³³ Las tablas y los datos del INE han sido tomados de:

Instituto Nacional de Estadística. Producción editorial de libros 2006. Madrid. [en línea]

<

<http://www.ine.es/jaxi/menu.do?type=pcaxis&path=%2Ft12%2Fp401%2Fa2006&file=pcaxis&L=0&divi=&his=> > [Consulta: 17 de noviembre de 2007].

división por tipo de edición, vuelven a repetirse las cifras del año precedente pues apenas un 4,1% de los títulos fueron reediciones, siendo el restante 95,9% primeras ediciones, como se puede ver aquí:

Producción editorial de libros 2006	Total de títulos	Primeras ediciones	Reediciones
	Total	Total	Total
Número de títulos según el tipo de edición			
Total	66.270	63.527	2.743

Tabla nº 13

De todas formas para poder hacernos una idea un poco más clara de la evolución que han tenido los datos, siempre según el INE, en lo que respecta al número de títulos editados y al diferente tipo de edición a lo largo de los años hemos elaborado la presente gráfica:

Evolución del número de títulos según el tipo de edición 1999-2006

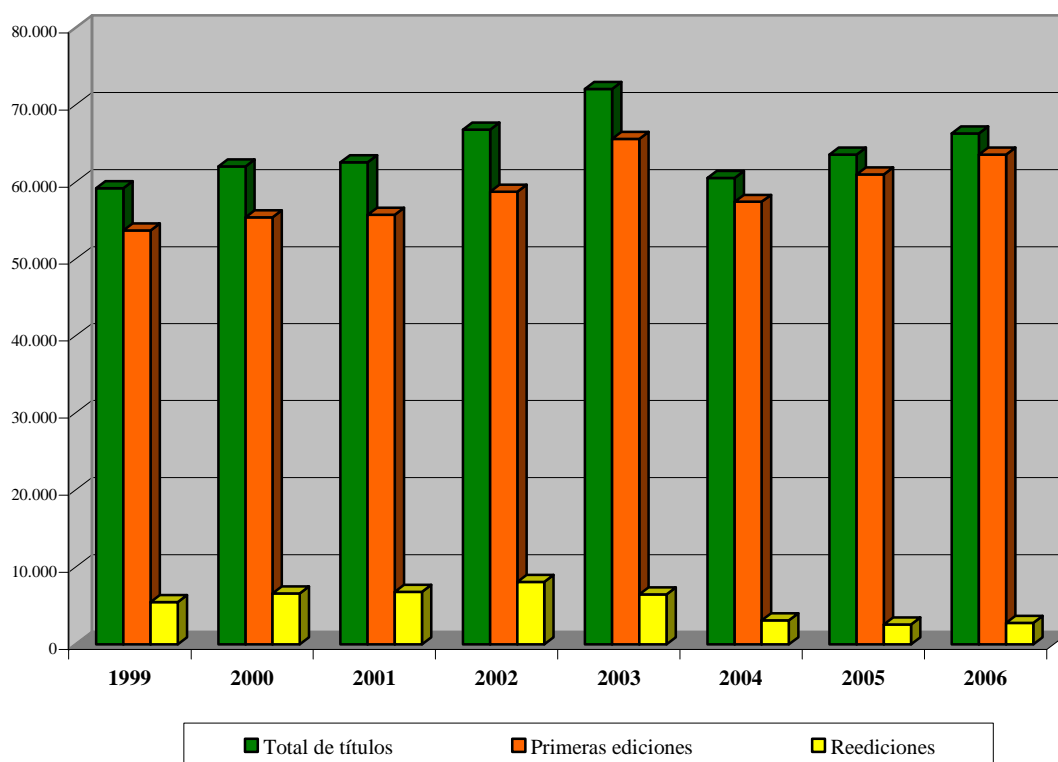


Gráfico nº 16

Como se puede apreciar, desde el año 1999 hasta el 2003 hay un constante repunte en el número de títulos publicados (con un ligero estancamiento en el año 2001). Dicho repunte en el caso de las reediciones, se nota hasta el año 2002, en donde como parece lógico, hay un cierto estancamiento de las primeras ediciones. A partir de la caída de 2004 hay una inmovilización de las reediciones, pero en cuanto al número total de títulos editados se puede observar un intento de alcanzar los niveles anteriores a la caída.

Únicamente nos queda exponer los datos del número total de ejemplares y la tirada media. En lo que respecta al número total de ejemplares, éste fue de 255.721.000, con lo que se pierde parte de lo ganado en 2005 pero está por encima de los niveles alcanzados en 1999, pese a la caída del 9%. Para que esta caída se produzca debe haber otra en la tirada media, e indiscutiblemente ésta se produce, en este caso es de un 12,7%. Este descenso que pasa de los 4.422 a los 3.859 ejemplares por título, se encuentra a caballo de los niveles de 1999 y 2000. De todas maneras para poder comprobar la relación existente entre el número de ejemplares, la tirada media y el número de títulos editados, hemos realizado el siguiente gráfico:

Número de ejemplares (miles), títulos y tirada media (libros y folletos) 1999-2006

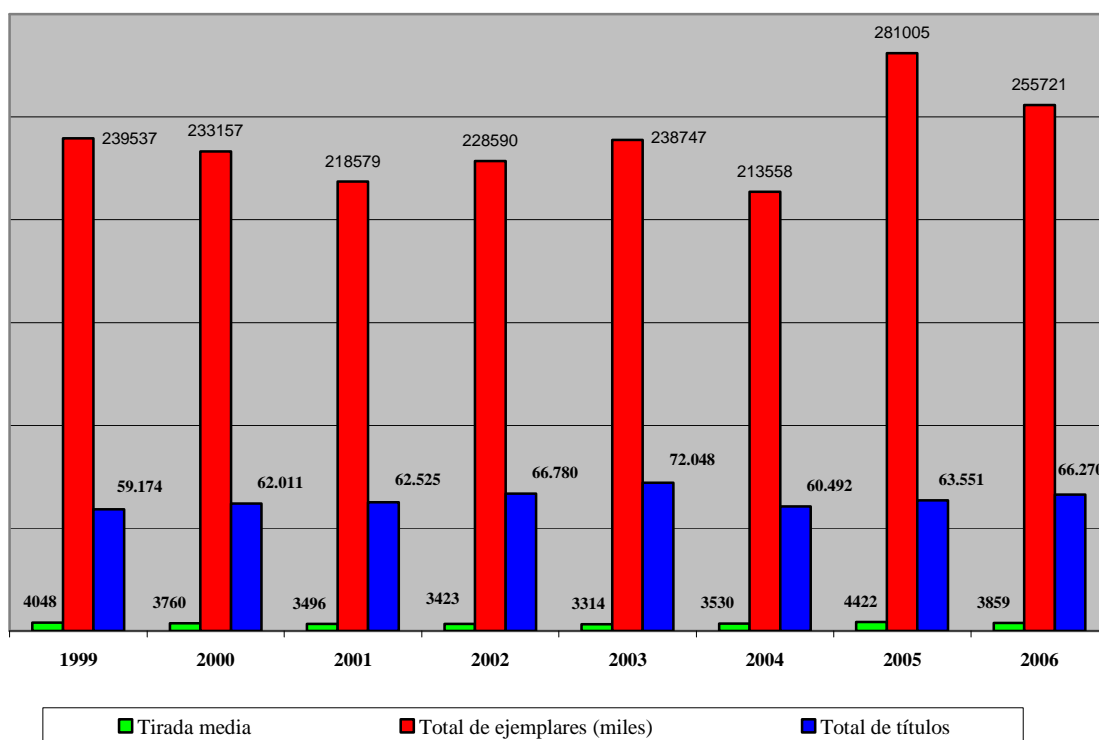


Gráfico nº 17

Obviamente existe una relación evidente entre estas tres variables, pero lo más normal es que en los años en que hay mayor tirada media, más ejemplares se producen (a no ser que se compense el número de ejemplares con el número de títulos editados, como es el caso de los años 2002 y 2003).

Dando por finalizado el análisis de los datos del INE, nos centramos ahora en los que están presentes en la web del Gremio de Editores de España. De dicha web obtuvimos el otras veces mencionado *Comercio Interior del Libro*¹³⁴, centrado en el año que venimos estudiando, es decir, 2006. El primer paso que dimos fue tomar el dato del número de títulos editados en España, que en el presente caso fue de 68.930¹³⁵, lo que significó un ligero descenso de apenas un punto frente a 2005. De éste total, el 51,3% fueron novedades o primeras ediciones y el 48,7% fueron reediciones o reimpressiones. La evolución de la producción editorial, en cuanto al número de títulos se refiere, puede observarse en la siguiente tabla:

<u>Número de títulos editados</u>							
1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
57.849	58.893	60.267	62.337	65.824	67.822	69.598	68.930

Tabla nº 14

¹³⁴ Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2006*. Madrid. [en línea].

< http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Comercio_Interior_2006.zip > [Consulta: 19 de noviembre de 2007].

¹³⁵ Pese a este ligero descenso en España estamos viviendo un proceso de desgaste del sector. El aumento de títulos sin un incremento sustancial de lectores lleva a que los libreros no den abasto a almacenar, exponer y retirar los nuevos productos. Al no tener salida éstos aumentan las devoluciones y los gastos de distribución. Para abaratar costes y no aumentar el precio del libro se “disminuyen” los controles de calidad. Así nos encontramos con obras de peor calidad y un acorte de la vida de las obras, aunque solamente sea debido al mero hecho de aparecer unas novedades tras otras con un ritmo al que las mesas de novedades y los escaparates de las librerías no pueden abarcar.

Al mismo tiempo que se estancaba la producción de títulos¹³⁶, aumentaba la tirada media de los mismos hasta alcanzar los 4.905 ejemplares por título, rompiendo así la racha de estancamientos de esta medida que ya venía desde 2003 y aumentando por tanto casi un 6%. Bien llegados a este punto, y puesto que ya hemos hablado del número de títulos y de la tirada media ¿Con qué otra medida los podemos relacionar? Con el número de ejemplares. Si hemos dicho que se estanca la producción de títulos y aumenta la tirada media ¿qué puede ocurrir? Claramente no hay otra respuesta posible: que crezca el número de ejemplares, quedando en 338.090.000, un 5,2% más que en 2005. Para comprobar la relación de estas tres variables es conveniente fijar la vista en la gráfica que viene a continuación:

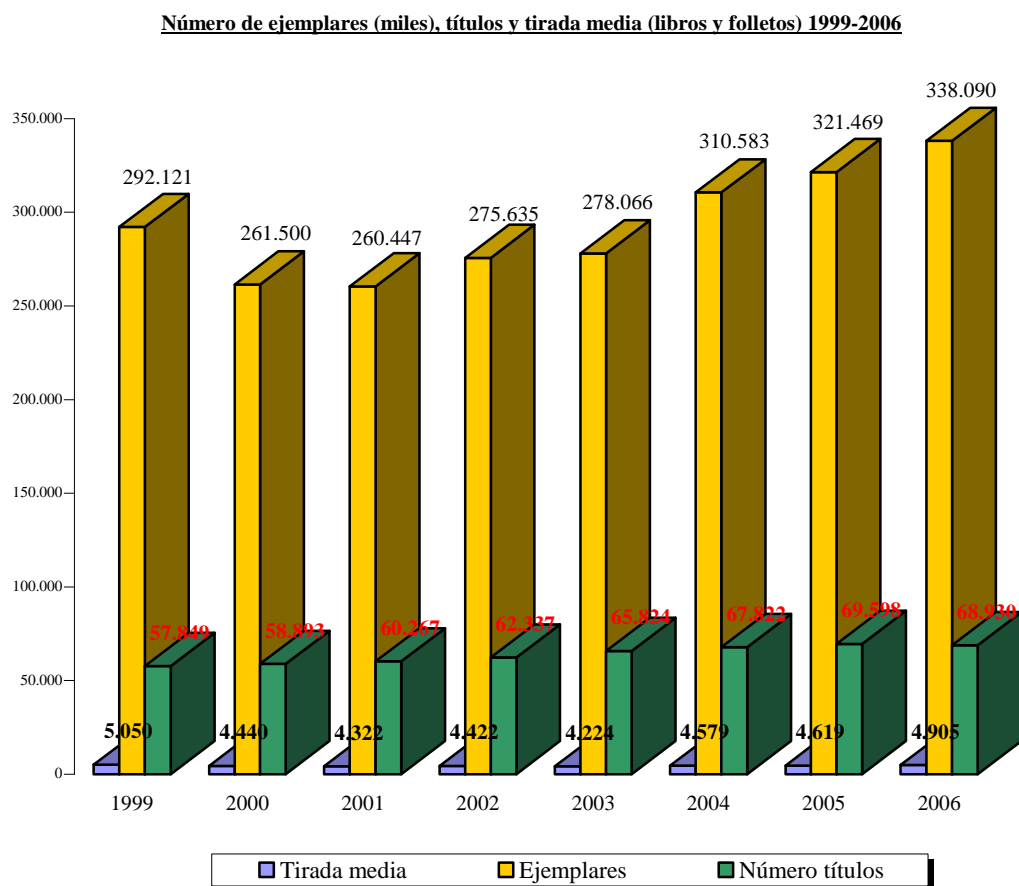


Gráfico nº 18

¹³⁶ Aún con este estancamiento los propios editores reconocen varios problemas en el horizonte editorial, tal y como expuso Antonio Lasanta (vice-presidente de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez) en un seminario celebrado en la Casa de América sobre perspectivas de la edición en el siglo XXI: “... *el exceso de títulos y las deficiencias escolares, [que] son las causas principales de nuestro déficit lector...*”. La cita está recogida en: Peces, Teresa M.: Seminario "Perspectivas del Edición en el S.XXI". Delibros, 2006, vol. 19, N.º 196, p. 6.

En este punto del desglose de datos, vamos a fijarnos en el total de títulos vivos en catálogo de las editoriales. Para el año 2006 fue de 346.706, lo que significó un 6,4% más que el año anterior. El desenlace de estos datos nos conduce a que la facturación obtenida por ventas de libros en el mercado interior español para esa fecha fue de 3.014,54 millones de euros, con un aumento del 2,8% en relación al 2005. La evolución de estas cifras nos da la siguiente gráfica:

Títulos vivos en catálogo y facturación (millones de €) 1999-2006

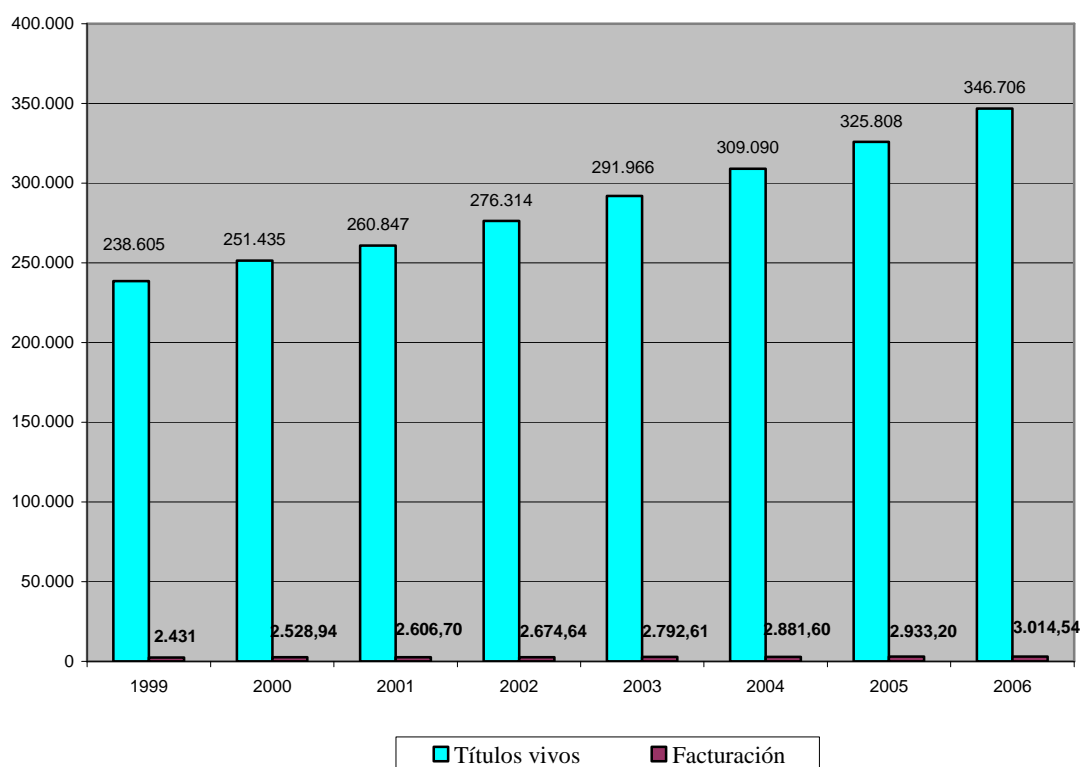


Gráfico nº 19

Causa de este ligero estancamiento es la disminución en las ventas, pasando de los 230.626.086 ejemplares a los 228.220.000, es decir 1% menos, compensado con un alza de los precios considerable, consolidando el precio medio por ejemplar en 13,21euros (un 4,7% más que en 2005 y casi 1 punto por encima del IPC, ello tras el aumento en la misma medida de casi otro punto y medio en 2004). El recorrido que ha mostrado el precio medio del libro puede verse a continuación:

Precio medio por ejemplar							
1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
11,28€	12,02€	11,95€	11,8€	12,03€	12,16€	12,72€	13,1€

Tabla nº 15

La última fuente que nos queda por consultar para este año es el Ministerio de Cultura¹³⁷. En primer lugar podemos apreciar que la producción editorial crece un 1,4% con respecto al año anterior (77.330 libros editados en 2006, frente a los 76.265 del año 2005). Curiosamente es la misma cifra de crecimiento que dio el otro año. En lo que respecta a la división entre ediciones continúa, como no podía ser de otro modo, el predominio de las primeras ediciones en este caso con un 77,9% (es decir, 60.224 ISBNs, cayendo en algo menos de un punto frente a 2005), del total de ISBNs concedidos. El restante 22,1% se lo reparten, a partes desiguales claramente, las reediciones con un 4,2% del total (3.265 ISBNs) y las reimpresiones que se llevan la mayor parte con un 17,9% (y 13.841 ISBNs).

El desarrollo de la inscripción de títulos en la base de datos del ISBN se puede ver en la siguiente tabla¹³⁸:

¹³⁷ Las cifras han sido tomadas de:

- *Panorámica de la edición española de libros 2006*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, D.L. 2007, pp. 33, 34, 47, 48, 51, 54, 55, 63, 64 y 65.
- Ministerio de Cultura. *Panorámica de la edición en España. Datos más significativos de la edición en España*. [en línea] < <http://www.mcu.es/libro/MC/PEE/DatosSignificativos.html> > [Consulta: 21 de noviembre de 2007].

¹³⁸ Un cuadro similar se puede consultar en la web del Ministerio de Cultura:

Ministerio de Cultura. *Panorámica de la Edición en España. Datos globales de la edición. Cuadros de evolución*. [en línea].

< <http://www.mcu.es/panoramicaee/verDatosGlobalesEvolucion.do?layout=datosGlobalesEvolucion&cache=init&language=es> > [Consulta: 23 de noviembre de 2007].

Año	Número de ISBNs						2005	2006
	1999	2000	2001	2002	2003	2004		
Total de títulos	61.426	62.224	67.012	69.893	77.950	77.367	76.265	77.330

Tabla nº 16

En este año además de continuar el estancamiento en el número de títulos, se produce otro factor que influye en el número de ejemplares editado. Este factor es el retroceso de la tirada media por título a cifras del año 2000, pues es en esa fecha en donde encontramos cifras similares a las del año en estudio. Así pues, tenemos una caída espectacular de un 12,7% menos que en 2005. Como ya adelantamos en líneas anteriores, un estancamiento en los títulos y una caída de la tirada media conllevan un descenso en el número de ejemplares producidos, en este caso el descenso es de un 11,5%, y rozando casi los 300.000.000, para ser exactos 298.416.000 ejemplares. A pesar de este dato, es el mejor resultado en los últimos 20 años tras la marca del año anterior.

La relación de estas tres variables la hemos mostrado en la siguiente representación:

Número de ejemplares (miles), ISBNs y tirada media (libros y folletos) 1999-2006

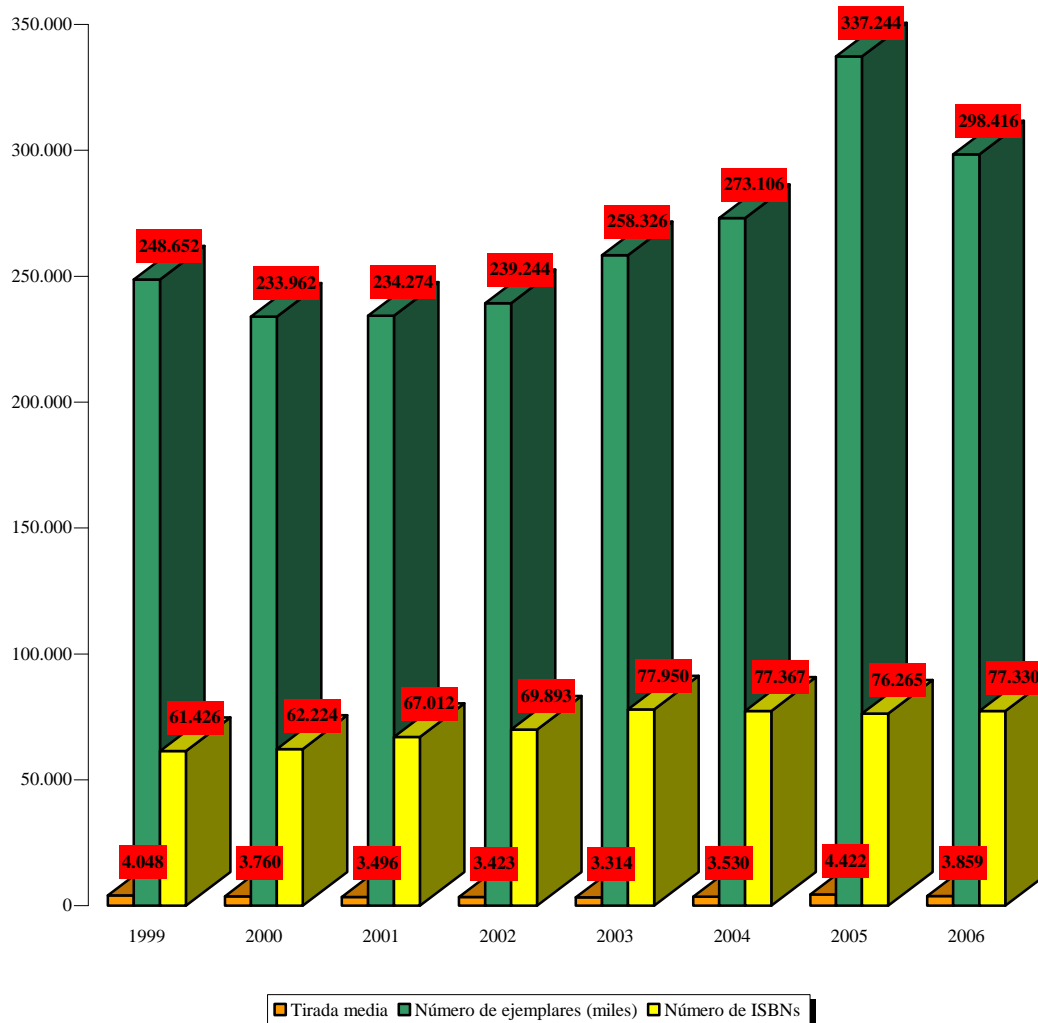


Gráfico nº 20

El dato más significativo de los resultados de 2006 es el aumento en casi un euro del precio medio del libro¹³⁹, una subida del 4,8%, quedando situado en los 18,4€. Este

¹³⁹ Sobre el precio de los libros habría mucho que decir, empezando por la polémica surgida en los últimos años sobre el precio fijo de los libros. A favor de esta postura está, obviamente, la FGEE que según recoge M^a Ángeles Castillo en palabras de esta federación: “...El sistema de precio fijo de los libros, que permite a los lectores adquirir los libros al mismo precio cualquiera que sea el lugar donde los compre, es el sistema necesario e insustituible para el progreso del sector editorial...”. En el mismo artículo Juan José Millás opina sobre el precio fijo y considera que : “... su desaparición significaría la condena a muerte del librero vocacional, del editor raro, del lector insobornable, del distribuidor heroico y de género minoristas como la poesía o el ensayo...”. En contra, otros tantos, entre ellos algunas

número vuelve a indicarnos la disparidad de cifras existente en el sector, pues hay más de 5€ de diferencia para la misma variable entre los datos del Gremio de Editores y los del Ministerio. Para poder observar mejor esta diferencia en los datos hemos creado la gráfica que viene a continuación:

Precio medio por ejemplar 1999-2006

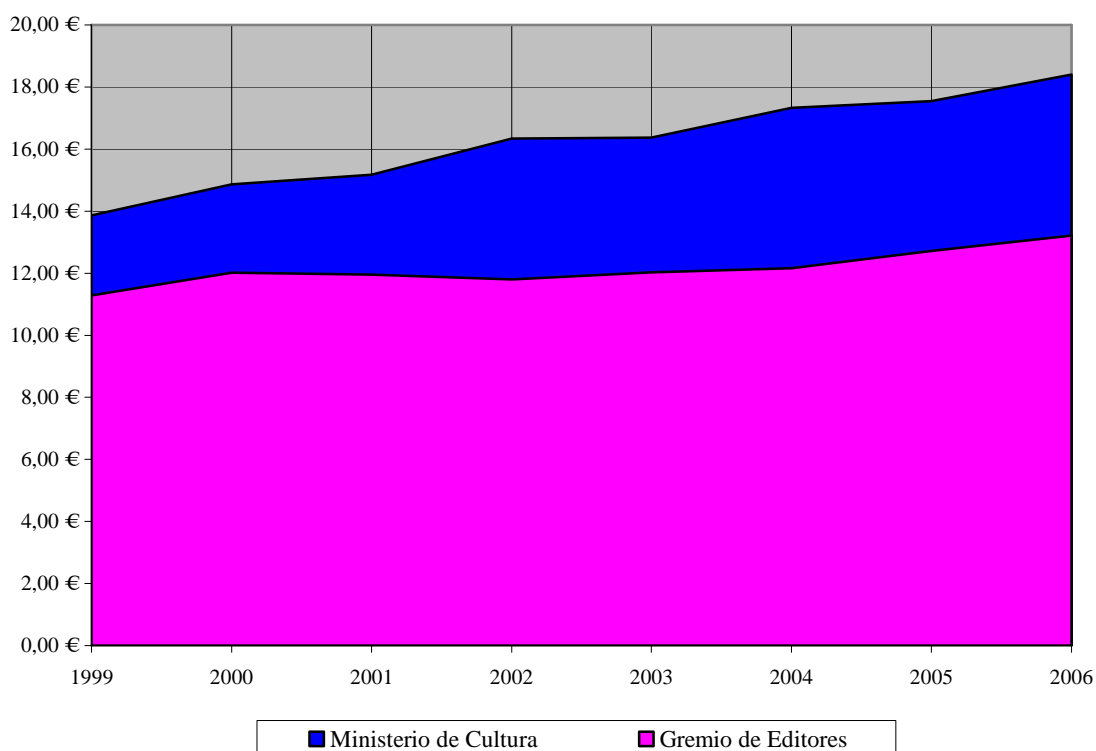


Gráfico nº 21

asociaciones de padres que consideran que la liberalización de los precios provocaría una bajada de los mismos, especialmente interesante para estos colectivos, en lo que a los libros de texto se refiere. Todo ello recogido en: Castillo, María Ángeles: Dossier: Precio de los libros ¿fijo?. Delibros, 2006, vol. 19, N.º 196, pp. 18-22. En cuanto a la leyes que orbitan en torno a los libros es conveniente consultar el artículo de la misma autora con respecto a esta materia: Castillo, María Ángeles: Leyes que regulan el mundo del libro. Delibros, 2006, vol. 19, N.º 195, pp. 24-30. Aunque ciertos puntos se han quedado obsoletos tras la salida de la nueva ley del libro el 22 de junio de 2007, otros sin embargo tiene vigencia, como por ejemplo los aspectos relativos al I.V.A. (página 28, apartado escrito por Laura Requejo). Un último punto sobre el precio de los libros lo compondría el saber cómo fijan los editores los precios de los libros. Sorprende leer que todavía se sigue utilizando una política de fijación de precios basada casi exclusivamente en el número de páginas del libro, tal y como se puede leer en: La estrategia de precio de las editoriales. Delibros, vol. 19, N.º 196, 2006, pp. 24-25.

Año 2007.

A la fecha de cierre de este trabajo solamente se han podido obtener los datos concernientes al número total de ISBNs y a las cifras de los distintos tipos de edición ofrecidas por el Ministerio de Cultura en su página web y según estos datos, se inscribieron un total de 72.794 ISBNs¹⁴⁰. A continuación reproducimos los números concernientes a 2007 procedentes de la web del Ministerio en la siguiente tabla:

Datos Globales	ISBNs inscritos por trimestres			
	Ene-Mar2007	Abr-Jun2007	Jul-Sep2007	Oct-Dic2007
Primeras ediciones	16.322	14.248	15.031	12.966
Reediciones	1.043	890	719	671
Reimpresiones	3.173	2.299	2.735	2.697
Total:	20.538	17.437	18.485	16.334

Tabla nº 17

La variación con respecto a 2006, en lo que a número total de ISBNs inscritos, es de una caída de un 5,87%, volviéndose a cifras anteriores a 2003. La evolución del número de ISBNs a lo largo del tiempo se ve mejor en la gráfica que figura a continuación:

¹⁴⁰ Ministerio de Cultura. *Panorámica de la Edición en España. Datos globales de la edición. Avances trimestrales.* [en línea].
<<http://www.mcu.es/panoramicaee/verDatosGlobalesTrimestral.do?layout=datosGlobalesTrimestral&cache=init&language=es>> [Consulta: 20 de febrero de 2008].

Evolución del N° ISBNs 1999-2007

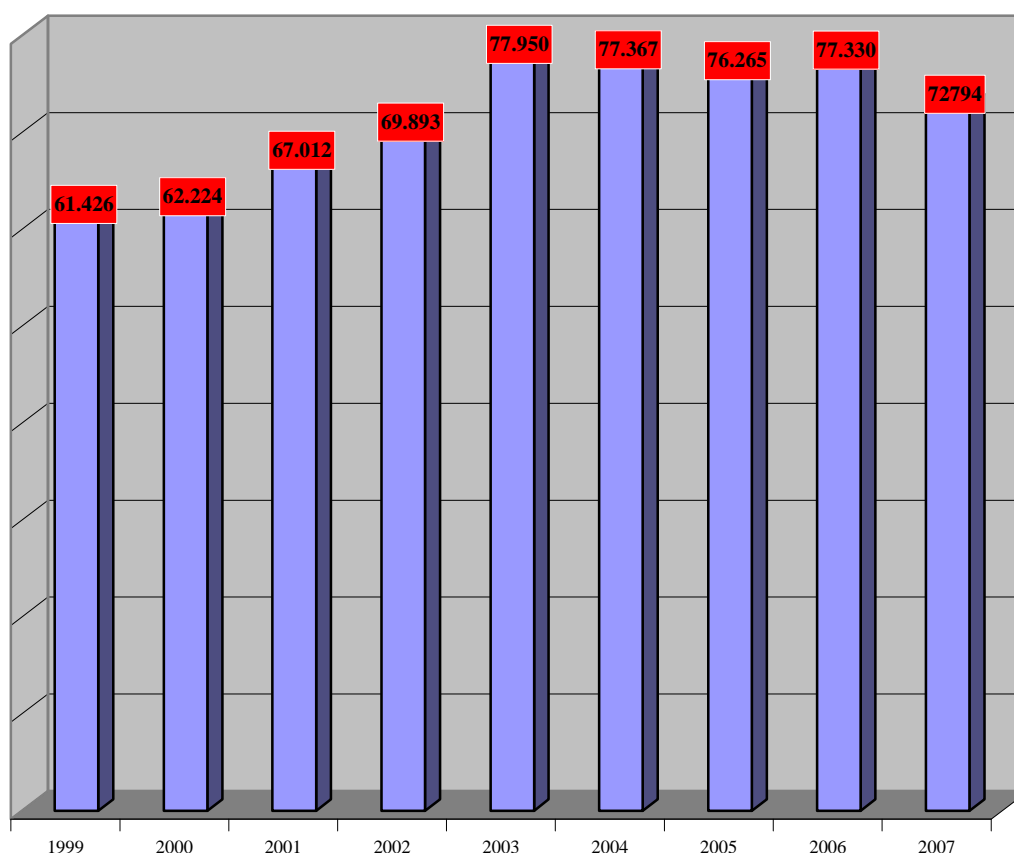


Gráfico n° 22

El último dato que podemos analizar de este año, y siempre basándonos en las cifras del Ministerio de Cultura, es la distribución según los distintos tipos de edición. En 2007 siguieron predominando las primeras ediciones, como parece lógico pensar, con un ligero descenso, fruto de la caída en el global de ISBNs. El descenso más brusco lo protagonizan las reimpresiones, con más de un 20% de pérdida respecto a 2006. El único dato positivo es el de las reediciones, que subieron casi un 2%. Estos datos se pueden ver en la siguiente tabla:

Datos globales	Variación ISBNs inscritos en el año 2006/7			
	2006	Variación	2007	Variación
Primeras ediciones	60.224	0,36%	58.567	-2,75
Reediciones	3.265	13,48%	3.323	1,78
Reimpresiones	13.841	3,43%	10.904	-21,22
Total:	77.330	1,40%	72.794	-5,87

Tabla n° 18

2.3.1 La edición de libros infantiles y juveniles en España.

Como ya se comentó en puntos anteriores, hemos considerado necesario hacer una pequeña reseña del estado de la industria editorial, pero en este caso en su subsector de la literatura, más concretamente en el de la edición de libros infantiles y juveniles en España. ¿Por qué es necesario este análisis? La respuesta es sencilla, hay muchos lectores de juegos de rol que se decantaron en su momento por esta afición leyendo libros de literatura fantástica y también hay muchos libros ambientados en juegos de rol encuadrados en el apartado de libros infantiles. A ello hay que añadir que buena parte de la producción de literatura fantástica está encuadrada en los denominados “*Libros infantiles y juveniles*”. Además de todo esto y como bien expone Álvaro Romero¹⁴¹ en sus líneas, los libros infantiles y juveniles tienen una importancia y una consideración prioritaria, dado que permiten el desarrollo de hábitos de lectura y contribuyen a la mejora de la educación de los individuos.

Después de todo lo expuesto consideramos que para un mejor entendimiento de la situación en la que se encuentra este subsector, deberemos empezar estableciendo cómo se encuentra el sector literario en general en nuestro país¹⁴², para ello deberemos fijarnos en la siguiente tabla:

¹⁴¹ Romero Romero, Álvaro A: *Técnicas de investigación editorial*. Bogotá, CERLALC, 1993.

¹⁴² Podemos leer una opinión versada en la materia en las palabras de Dña. María Jesús Gil (directora del Proyectos Editoriales del Grupo Editorial SM) que considera que : “... *disfrutamos actualmente de una Literatura Infantil buena, tanto desde el punto de vista de los contenidos como de la forma literaria. Los temas son muy variados y tienen un tratamiento muy actual. Ya hemos olvidado aquellas narraciones que tenían únicamente una finalidad formativa y moralizante. También las formas narrativas han ido evolucionando y sustituyendo la narrativa tradicional por nuevos recursos literarios. Gracias a esto, se están publicando libros muy interesantes, que fomentan en los niños el gusto por la lectura, que les divierten y estimulan su creatividad y que despiertan su sensibilidad...*”. Estas y otras cosas están recogidas en: Gil, María Jesús: la literatura infantil y juvenil. En: IV Congreso de editores, Federación de Gremios de Editores de España, Valencia 27, 28 y 29 junio de 2002. Madrid : Federación de Gremios de Editores de España, D.L. 2002, pp. 103-104.

ESTADÍSTICAS SOBRE LITERATURA (1999-2006)

Entidad Que Facilita Los Datos	Concepto	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
	<i>Títulos</i>	18.145	18.423	18.322	19.968	21.661	16.168	17.898	18.892
INE¹⁴³	<i>Ejemplares (miles)</i>	103.288	99.621	103.454	106.349	107.998	95.933	124.945	107.330
	<i>Tirada media</i>	5.692	5.407	5.646	5.326	4.986	5.934	6.981	5.681

Tabla nº 19

El número de títulos se mantiene medianamente estable, teniendo un ligero repunte en 2000, compensado por una caída en el número de ejemplares y de tirada media de los títulos en ese año. Posteriormente, en el 2002 hay una subida más que apreciable, pero se mantiene la tendencia iniciada en el año 2000 de bajada del número de ejemplares que componen la tirada media. Esta tendencia se dispara en el 2003, en lo que al número de títulos se refiere y vuelve a compensarse con una notable bajada de la tirada media, pero la nivelación de estas dos variables da como resultado uno de los años con mayor número de ejemplares de literatura de los analizados. El año 2004 sin embargo significó casi todo lo contrario, con un brusco descenso en el número de títulos y de ejemplares pero con un notable aumento en cuanto a tirada media se refiere. El año siguiente, 2005, viene marcado por un ligero aumento del número de títulos (próximo a las cifras del año 1999) que sin embargo, y gracias al enorme aumento de la tirada media, obtiene el mayor número de ejemplares del segmento temporal. Por último tenemos el año 2006, con cifras que se sitúan en torno a los resultados de los años 2001

¹⁴³ Instituto Nacional de Estadística. Cultura y Ocio. Producción Editorial de Libros. Resumen de Resultados. Madrid. [en línea] < <http://www.ine.es/daco/daco42/cultocio/prodedit.xls> > [Consulta: 28 de noviembre de 2007].

a 2003, en todas sus variables, eso sí, con una caída más que reseñable en lo que respecta a número de ejemplares y tirada media.

En cuanto a la literatura infantil y juvenil, no sabríamos decir si dicho término, el de literatura infantil y juvenil es acertado o no para describir una realidad, la de unos lectores con una franja de edad comprendida entre los 12 y 16 años. Sí es bien sabido en cambio, que en ese período de maduración personal se lee desde la *Odisea* hasta *Parque Jurásico*, pasando por *Don Quijote*, *Macbeth*, *Drácula*, los mitos lovecianos de *Cthulhu* y, ahora sobre todo, *Harry Potter*¹⁴⁴, *El Hobbit* y *El señor de los anillos*. Con un abanico tan enorme de géneros, que como bien dice Pablo Barrena¹⁴⁵, va desde el misterio y el terror, a los libros de aventuras, los tebeos, la ciencia ficción, la poesía, los libros de deportes o los libros de rol, etc. resulta cuando menos complicado encuadrar una franja tan heterogénea. Por ello, en este apartado nos hemos inclinado por facilitar las cifras oficiales existentes para este subsector.

En lo que respecta a las cifras, su recogida ha sido muy diversa, como ha venido ocurriendo en ocasiones anteriores, pero aun así nos hemos fijado en dos fuentes de información fundamentalmente: la *Panorámica de la Edición Española de Libros* y el *Comercio Interior del Libro en España*¹⁴⁶. Para un mejor entendimiento de los datos intentaremos desgranar los mismos según los períodos de cómputo temporal y la fuente de procedencia.

¹⁴⁴ Aunque muchos editores no lo reconozcan el fenómeno mediático que ha supuesto esta serie de libros sobre un niño hechicero, ha ayudado a atraer y aumentar el número de pequeños lectores. Al mismo tiempo ha servido para que los editores constaten que los libros infantiles casi no tienen repercusión en los medios de comunicación. Salvo el citado “Harry Potter”, y como dice Teresa Peces (Optimista movimiento del libro infantil y juvenil. Delibros, 2003, Vol. 16: N.º 161, p. 36.) “... ningún libro infantil ha estado tanto tiempo en las listas de los más vendidos, por no decir nunca y las publicaciones que dedican un mínimo de atención a este tipo de edición son muy escasas...”.

¹⁴⁵ Barrena, Pablo: Adolescentes: objetivo editorial. Delibros, 1996, vol. 9: N.º 94, p. 44.

¹⁴⁶ En este punto no hemos empleado los datos del INE pues este organismo no discrimina los datos de la literatura dividiéndola en subapartados, frente a estas dos fuentes que sí lo hacen, teniendo una sección específica de literatura infantil y juvenil.

Según la *Panorámica de la Edición Española de Libros*, se concedieron 6.065 ISBNs, para el período de 1999, lo que supuso un aumento del 4,8% con respecto a 1998. En cuanto a la tirada media, ésta se situó en los 6.072 ejemplares por título. Quizás lo más significativo de estos datos esté en que casi el 50% del total de la producción proviene de las traducciones, en su mayor parte del inglés (45,9%).

Como indica Sagrario Fernández¹⁴⁷, un aspecto característico de este sector es el elevado número de reimpresiones, que en 1999 aumentaron un 36,8%. La autora lo achaca a una conjunción de factores, entre los que se encuentran “...las recomendaciones del profesorado, la labor de difusión llevada a cabo por los departamentos comerciales de las editoriales y el buen funcionamiento de algunos autores en los encuentros con los lectores....” También estima que el esfuerzo de los editores por rebajar y ajustar los precios (978 Pts., 5,88€, de media por libro en este año) contribuye a un mantenimiento estable del sector.

Otra fuente de datos estadísticos fue el informe del *Comercio Interior del Libro en España*. Entre sus páginas encontramos que se editaron 10.299 títulos de Infantil y Juvenil en las cuatro lenguas oficiales del Estado. El total de ejemplares producidos en 1999 fue de 56.356.000, quedando la tirada media de ejemplares por título en 5.472, algo superior a la media general de 5.050. Esto supuso unas ventas estimadas de 230 millones de € para las empresas del sector. En cuanto a los títulos vivos en catálogo, este año se llegó a la cifra de 32.626.

Cambiando de año, el 2000 produjo unas cifras que según la *Panorámica de la Edición* se situaron en los 6.118¹⁴⁸ ISBNs concedidos en este sector, lo que supuso casi un punto más que en 1999 y aunque disminuyó el número de traducciones con respecto al año anterior, dicho descenso tampoco fue muy grande quedando el índice en un 46,43%, siendo en su mayor parte de origen anglosajón. El número de títulos se situó en 5.662, siendo el volumen de primeras ediciones del 62,42% y el de reimpresiones del

¹⁴⁷ Fernández-Prieto, Sagrario: Libros infantiles y juveniles, un futuro prometedor. Delibros, 2001, vol. 14: N.º 141 p. 35.

¹⁴⁸ Castilla y León se quedó con el 5,7% de la edición de libros infantiles y juveniles, por detrás de Cataluña y Madrid con el 47,8% y el 34,6% respectivamente.

37,07%. La tirada media de ejemplares por título fue de 5.585, costando por término medio cada ejemplar unas 1000 Ptas de entonces, es decir unos 6€.

Siguiendo con los datos de 2000 y según las cifras del *Informe de Comercio Interior del Libro* que elabora cada año la Federación de Gremios de Editores de España (FGEE) se editaron un total de 9.676 títulos que corresponden a la categoría Infantil y Juvenil, categoría que se erige así como una de las materias con mayor número de libros editados, un 16,4% del total. La tirada media se situó en torno a los 4.700, 4.683 ejemplares por título para ser exactos. Esto supone que se produjeron un total de 45.311.000 ejemplares de literatura infantil y juvenil, el 17,3% del total. En lo tocante al total de títulos vivos para dicho período, este se incrementó en casi 4.000 títulos, pasando a un total de 36.643. Todas estas cifras quedan englobadas en una sóla, 238 millones de € de facturación que engrosaron las arcas de las editoriales que se dedicaron a este sector, este hecho en si mismo y comparado con años anteriores demuestra cierta estabilidad. Constatamos así dos cuestiones fundamentales, que el sector no ha experimentado grandes cambios en los últimos tiempos y que esta estabilidad augura también otra cosa y es una falta de crecimiento.

Siguiendo a Laura Requejo, y a la vista de los datos aportados, se ha producido un ligero descenso de un año para otro tanto en el número de títulos publicados como en el de ejemplares editados. Pero en palabras de esta autora¹⁴⁹, “... lejos de convertirse en un dato negativo, casi todos los editores coinciden en señalar que el mercado se encuentra en un momento de saturación que es importante re-equilibrar, por lo que estos porcentajes significan un reajuste del sector cuanto menos, necesario...”.

¹⁴⁹ Conviene consultar el artículo: Requejo, Laura: ¿Es rentable la literatura infantil y juvenil?. Delibros, 2002, vol. 15: N.º 152, p. 34.

Para el año 2001¹⁵⁰ los datos facilitados por *La panorámica de la Edición Española de libros 2001* nos situaron en un punto en el que el número de títulos nuevos dio un cómputo total de 7.391¹⁵¹ ISBNs. De ellos más de la mitad, un 63,8%, fueron primeras ediciones, quedando el índice de reimpresiones en un 35,4%. La tirada media de ejemplares por título fue de 5.136, estando su precio medio en 1.280 Pts. (7,69 €). Con el mantenimiento un año más de estos precios tan ajustados se propugna el seguir con un sector de una estabilidad absoluta. Estos datos nos indican que la edición de libros infantiles y juveniles sigue estable, es más, experimenta una importante variación positiva con una subida de casi un 21%¹⁵² con respecto al año anterior. El problema sigue siendo la dependencia de este mercado de la traducción, con un 43% de los títulos traducidos, sobre todo de origen anglosajón (un 44,7% del total de títulos traducidos), pero como se puede ver por la evolución del sector esto va perdiendo fuerza poco a poco y ya se va alejando del casi 50% del año 99.

Otra aportación de datos viene de la mano de las estadísticas facilitadas en el informe del *Comercio Interior del Libro en España 2001*. En el mismo se especifica que el número de títulos editados en este año subió algo más de 200 con respecto al año 2000, llegando a los 9.894¹⁵³. Sin embargo, y pese al aumento en el número de títulos

¹⁵⁰ Un resumen muy bien elaborado de la situación y evolución de la edición de libros infantiles y juveniles se encuentra en las páginas del Ministerio con un título tremendamente explicativo: *Los libros infantiles y juveniles*, se puede visitar en: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Subdirección General de Promoción del Libro, la Lectura y las Letras Españolas. Estudios sobre el sector del libro. Estudios sobre el sector del libro. 20 de noviembre de 2002. [en línea] < http://agora.mcu.es/libro/contenido/documentos/Infantil_Juvenil%202002.pdf > [Consulta: 20 de junio de 2003]. Hemos comprobado el enlace y está roto, aun así hemos considerado necesario citar la fuente.

¹⁵¹ Castilla y León quedó en cuarto lugar con un 4,4% de la producción, detrás de las zonas con mayor tradición editorial, Cataluña, Madrid y País Vasco.

¹⁵² Para ser exactos un 20,8% según indica también el Ministerio en su página web: Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Estudios sobre el sector del libro. Panorámica de la Edición en España. Edición Española de Libros en 2001. Datos estadísticos más significativos. [en línea] < http://agora.mcu.es/libro/Panoramica_datos_significativos_f.asp?IdNivel=115 > [Consulta: 20 de junio de 2003]. El enlace en la actualidad está roto.

¹⁵³ La calidad de las publicaciones siempre ha estado en tela de juicio, siendo tradicional el recurrir a valores consagrados, sobre todo de la literatura adulta para introducirlos en el mercado de los más jóvenes, cosa que a veces no cuaja. El riesgo se mide demasiado ya que es más fácil introducir cuestiones consagradas que den cifras que arriesgarse. A esto hay que unirle otro problema que ocurre en un país con

editados, el número de ejemplares descendió por tercer año consecutivo, quedándose en los 44.602.000 ejemplares. Y como parece lógico, a la disminución del número de ejemplares, se le unió el descenso, también por tercer año consecutivo, del número de ejemplares por título, llegándose a los 4.508 ejemplares de tirada media. Quizás el descenso más brusco con respecto al año anterior fue el del número de títulos en catálogo pasándose de los 36.643 de 2000, a los 33.845 de 2001. Como hemos venido analizando, toda esta serie de disminuciones de este año se materializó en un descenso de las cifras de facturación, perdiéndose 4 millones de € y quedando en 234 millones de € con respecto al año anterior.

Para finalizar este año, solamente resta analizar los datos aportados por el INE. Según este organismo, el número total de títulos para niños fue de 4.123; siendo de todas estas 3.416 primeras ediciones y 707 reimpresiones. El número total de ejemplares estuvo situado en 21.176.000. Esta cifra se repartió entre los 12.504.000 ejemplares que fueron resultado de una primera edición, los 2.362.000 ejemplares de reediciones y los 6.310.000 ejemplares de reimpresiones. En lo concerniente a las traducciones, de los 784 títulos traducidos, 401 títulos provenían del inglés y 101 del francés. La siguiente lengua traducida fue el alemán con 90 títulos. El castellano tenía en este año 122 títulos publicados en España y que fueron traducidos a otros idiomas. La suma total de ejemplares traducidos fue de 5.580.000, siendo más de la mitad de ellos de lengua inglesa, es decir 3.344.000 ejemplares.

Continuando con el análisis de este sector, pasamos ahora al año 2002. En esta ocasión contamos con los datos aportados por el Ministerio, los datos del Informe del Comercio interior 2002 y los datos del INE. Pero vayamos punto por punto. En lo que

varias lenguas oficiales, como es el tema de las publicaciones en cualquiera de las otras lenguas, que no sea la mayoritaria, así y como dice Sagrario Fernández (Buenas cifras y mejores perspectivas. *Delibros*, 2002, Num. 152, p. 40) “... *el listón de la calidad se baja cada vez más por el aumento de publicaciones en las lenguas oficiales del estado...*” La valoración de lo local se está haciendo en demasía y quizás sería hora de plantearnos hacia donde queremos ir si hacia un mundo global y basado en la calidad o hacia un provincianismo cateto que sólo sea capaz de fijarse en lo propio. Está claro que tener más de una lengua oficial es o debería ser sinónimo de riqueza, pero este hecho no debe ser a costa de cualquier precio, sino que debería estar guiado por parámetros de calidad.

respecta al Ministerio, en su página web¹⁵⁴ nos señala que de los 69.893 ISBNs inscritos, 7.264 correspondieron a este subsector de los libros infantiles y juveniles, lo que supuso un descenso del 1,72% con respecto a 2001. Del total del número de inscritos en el ISBN, 17.149 pertenecían a obras traducidas, en las que destaca, siguiendo con la tradición, el inglés con 8.901 títulos. Esto representa un ligero retroceso con respecto al año anterior, apenas un 1,46%.

Los datos del ISBN hasta ahora expuestos por el Ministerio podrían resumirse en la siguiente tabla de evolución:

Subsector	ISBNs inscritos ¹⁵⁵				
	1998	1999	2000	2001	2002
Infantil y Juvenil	5.785	6.065	6.118	7.391	7.264

Tabla nº 20

El siguiente apartado lo constituyen las cifras del *Informe del Comercio Interior del Libro en España 2002*. En el mismo se especifica que el número de títulos editados en este año experimentó una gran subida pasando de los 9.894 títulos del año anterior, a los 11.544 de este año. Sin embargo, y pese al aumento en el número de títulos editados, no se han vuelto a alcanzar las cifras logradas en 1999 en lo que se refiere al número de ejemplares. Incluso así se llega a los 48.428.000, notable subida sobretudo si lo comparamos con los 44.602.000 ejemplares de 2001. No obstante, con todas estas subidas, el número de ejemplares de tirada media volvió a descender, llegando a los 4.195, una pérdida de más de 300 ejemplares de media con respecto al año anterior.

¹⁵⁴ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Estudios sobre el sector del libro. Panorámica de la Edición en España. Clasificación temática de la edición. [en línea]

< http://agora.mcu.es/libro/panoramica_materias_f.asp > [Consulta: 20 de junio de 2003]. Enlace roto.

¹⁵⁵ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Estudios sobre el sector del libro. Panorámica de la Edición en España. Clasificación temática de la edición. Evolución materias de la edición. Cuadros de evolución. [en línea] < http://agora.mcu.es/libro/Panoramica_datos_significativos_f.asp?IdNivel=115 > [Consulta: 20 de abril de 2004]. Enlace roto.

Quizás el cambio de este último dato pueda ser compensado con el ofrecido por el número de títulos en catálogo, que si bien no llegó a las cifras obtenidas en 2000 de 36.643, si superó las del 2001 de 33.845, llegándose en 2002 a 36.240 títulos en catálogo. Por último, las cifras de facturación experimentan un aumento, alejando así las malas cifras ofrecidas por el año anterior y ganando terreno, en total un 2,6% más, lo que sitúa dicha facturación en un total de 267,5 millones de €.

Como colofón del año 2002 tenemos los datos facilitados por el INE. El número de títulos editados en este año fue de 4.924 títulos. En cuanto al número de ejemplares, se llegó a los 26.532.000. Con estas cifras el siguiente punto es obvio, y no es otro que el número de ejemplares de tirada media, en el que se obtuvo una cifra de 5.388, siendo este el último dato que analizamos del citado organismo.

Comenzaremos ahora con las cifras del año 2003. En este caso las aportadas por el Ministerio¹⁵⁶. Estos datos se ejemplifican en el siguiente cuadro:

Subsector	ISBNs inscritos por trimestres				TOTAL
	Ene-Mar 2003	Abr-Jun 2003	Jul-Sep 2003	Oct-Dic 2003	
Infantil y Juvenil	2.819	2.508	2.150	2.418	9.893

Tabla nº 21

En 2003 se pasó de los 7.264 ISBNs correspondientes a este subsector de los libros infantiles y juveniles del año 2002 a los 9.893 ISBNs del año 2003 (por las fuentes del Ministerio hay 9.342 títulos confirmados para este año), lo que supuso un aumento del 36,2% con respecto al año anterior. El tipo de edición está centrado en las primeras ediciones, con casi un 70% de la producción. Y en el total de la producción se

¹⁵⁶ *Panorámica de la edición española de libros 2003*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2004, pp. 61 a 65.

constata un ligero aumento, en este caso de algo más de un punto y medio, con respecto al 2002, llegando a contabilizarse cifras cercanas a las del año 2001 con un 42,5% del total de la producción de este subsector. De estas traducciones, y como viene siendo habitual, casi la mitad procedían del inglés, en concreto un 47,8%. En lo tocante al precio medio por ejemplar de libros de literatura infantil y juvenil, este sigue siendo bajo, casi 10€ menos que la media general, quedando en los 7,32€.

Por el contrario, están los datos del *Comercio Interior del Libro 2003*, que disienten de las cifras ofrecidas por el Ministerio, situando el número de títulos en los 10.135 (una caída de un 12,2% frente a 2002) y la tirada media en 4.124 ejemplares por título (ligera caída también en este caso, pero solamente de un 1,7%). En lo que respecta al número de ejemplares, el Gremio de Editores lo situó en los 41.794.000, es decir, tercera caída de las cifras del año, aquí de un 13,7%. Pese a ello se mantiene el número de títulos vivos en el catálogo con 36.839 títulos, apenas una subida de un 1,7%. Todos estos números arrojan sin embargo, un resultado más que sorprendente, un aumento de las cifras de negocio de casi un 11%, facturándose 272,29 millones de € en 2003.

A continuación analizamos el año 2004¹⁵⁷ cuyo punto de partida serían los números del Ministerio de Cultura, en este caso a través de la *Panorámica de la Edición Española de Libros 2004*¹⁵⁸. Aquí encontramos que en este año se produjo un brusco descenso de los principales indicadores que hemos venido analizando hasta ahora. El primero de ellos, el número de ISBNs refleja un descenso de casi un 12%, llegando a los 8.722. También bajó el porcentaje de libros traducidos, que en esta ocasión no llega ni al 40%, quedándose en el 39,1%, cifra no alcanzada ni en los años anteriores. A continuación tenemos el total de títulos que para esta fecha fue, siempre según el Ministerio, de 8.377, de los cuales el 65,7% fueron primeras ediciones. Frente a estas cifras en descenso tenemos la tirada media que aumentó de un modo espectacular, llegando a los 6.330 ejemplares por título. Con estas cifras, en donde priman los

¹⁵⁷ Como ejemplo de cómo se ve el estado de este tipo de literatura lo encontramos en: Grijalbo, Poppy: La solidez y expansión del sector editorial infantil y juvenil en el 2004. Delibros, 2005, vol. 18, N.º 183, P. 67-68. Está enfocado desde la perspectiva de la Editorial Serres.

¹⁵⁸ *Panorámica de la edición española de libros 2004*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2005, pp. 61 a 65.

descensos, tenemos sin embargo una variable más o menos estancada, el precio medio, que no superó los 8€, de facto llegó a los 7,79€.

Los números del *Comercio Interior del Libro 2004* presentan los siguientes datos: un ligero aumento en el número de títulos, un 5,5%, llegando a los 10.690 títulos¹⁵⁹. Estos títulos se tradujeron en 53.167.457 ejemplares, es decir una subida enorme de un 27,2%, lo que nos da una tirada media de 6.669 ejemplares por título, casi un 10% de subida. Para este año 2004, y gracias a las cifras anteriormente expuestas, los editores ganaron 274,73 millones de €, o lo que es lo mismo una diferencia de casi el 10% con referencia al año anterior. Parece claro que esto hay que relacionarlo con el aumento del 13,6% de los títulos vivos en el catálogo, llegando a los 41.839 títulos.

No lo hemos mencionado en líneas anteriores para no facilitar información redundante, pero hasta la fecha se observa una continuación en la concentración de la oferta en los grandes núcleos productores de libros, es decir Madrid y Barcelona, que si ya lo eran a nivel general, dicha tónica se mantiene con este subsector.

En el año 2005 se concedieron, siempre según la *Panorámica de la Edición Española de libros 2005*¹⁶⁰, 9.677 ISBNs, con una variación frente a 2004 de un 11% más y alcanzando niveles próximos a los dados en 2003. De los ISBNs concedidos casi el 40% (39,4% para ser exactos) pertenecen a traducciones. De estas traducciones casi el 45% corresponden al inglés, y de los 9.120 títulos editados ese año, más del 70% fueron primeras ediciones. En lo tocante a la tirada media, esta llegó a los 11.532¹⁶¹

¹⁵⁹ Como recoge Sturniolo (Sturniolo, Norma: La literatura infantil y juvenil en la Sociedad de la Información. Delibros, 2006, vol. 19, N.º 196, p. 39.) en palabras de María Jesús Gil (del grupo editorial SM): "... la oferta ha crecido por encima de la demanda, lo que provoca una saturación de los puntos de venta, y que se realice un tratamiento de la LIJ como en el libro de adulto, con devoluciones inmediatas si no se producen ventas...".

¹⁶⁰ *Panorámica de la edición española de libros 2005*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2006, pp. 61 a 65.

¹⁶¹ Este crecimiento en la tirada media tiene según Sturniolo una explicación: "...El género fantástico sigue en alza ayudado por las versiones cinematográficas y quizás, también, por el ansia de evasión del público aficionado al género. En la corriente fantástica siguen alcanzando récords de ventas los libros de **Harry Potter** y se reeditan Las **Crónicas de Narnia**, ambos **booms** editoriales llevados al cine han conseguido aún más lectores con su prolongación cinematográfica...". En sus líneas también destaca la

ejemplares, siendo su precio medio de 7,81€, sin duda uno de los precios más bajos por materia del sector editorial, como ya hemos comentado en ocasiones anteriores.

Las variables comparables con el estudio del *Comercio Interior 2005* realizado por la Federación de Gremios de Editores de España sin embargo indican otros registros. Así el número de títulos que da éste estudio es de 11.756, frente a los más de 9.000 que daba el Ministerio. La tirada media además se sitúa en los 4.801 (con una pérdida de un 3,5%), lejos pues de las cifras ofrecidas en la *Panorámica*. El resto de variables de este estudio indican que el número total de ejemplares producidos para ese año fue de 56.445.269 (una variación interanual del 6,2%), lo que repercutió en la facturación, con una ganancia total de 281,75 millones de €, un 9,6% más que en el anterior estudio. El último punto del año 2005 fue el de los títulos vivos en el catálogo de las editoriales, el total se estableció en 46.742, o lo que es lo mismo una variación de más de un 14% respecto a 2004.

Todos estos datos no hacen si no señalar, desde el punto de vista de la Presidencia de la *Organización Española para el Libro infantil y Juvenil*, ocupada por Itziar Zubizarreta, que: “... parece ser que la industria editorial goza de buena salud. Las estadísticas avalan este diagnóstico; y frente a la impresión generalizada de que hay pocos lectores, los números nos dicen que no, que el número de publicaciones contrata esta impresión...”.¹⁶²

Del último año del que poseemos estadísticas completas es del año 2006, aunque tenemos el total de ISBNs de infantil y juvenil para 2007. Como hemos venido haciendo comenzaremos por las cifras del Ministerio de Cultura, contenidas en la *Panorámica de la Edición Española de Libros 2006*¹⁶³ y en la web del Ministerio. El primer dato, el del

aparición de dos bestsellers españoles: *Memorias de Idhún* (Ediciones SM) de la autora Laura Gallego y *Grimpow* (Editorial Montena) de Rafael Ábalos. Su punto de vista lo encontramos en: Sturniolo, Norma: La literatura infantil y juvenil en la Sociedad de la Información. Delibros, 2006, vol. 19, N.º 196, pp. 35-40.

¹⁶² Estas y otras afirmaciones las encontramos en: Zubizarreta, Itziar: Panorama de la literatura infantil y juvenil. Delibros, 2006, vol. 19, N.º 194, p. 83.

¹⁶³ *Panorámica de la edición española de libros 2006*. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, D.L. 2007, pp. 69 a 73.

número de ISBNs inscritos presenta una brusca caída para 2007 y un dato curioso, pues con 9.677 ISBNs concedidos en 2006 no presentando variación alguna comparándolo con el año anterior. Para una mejor comprensión hemos elaborado la siguiente gráfica:

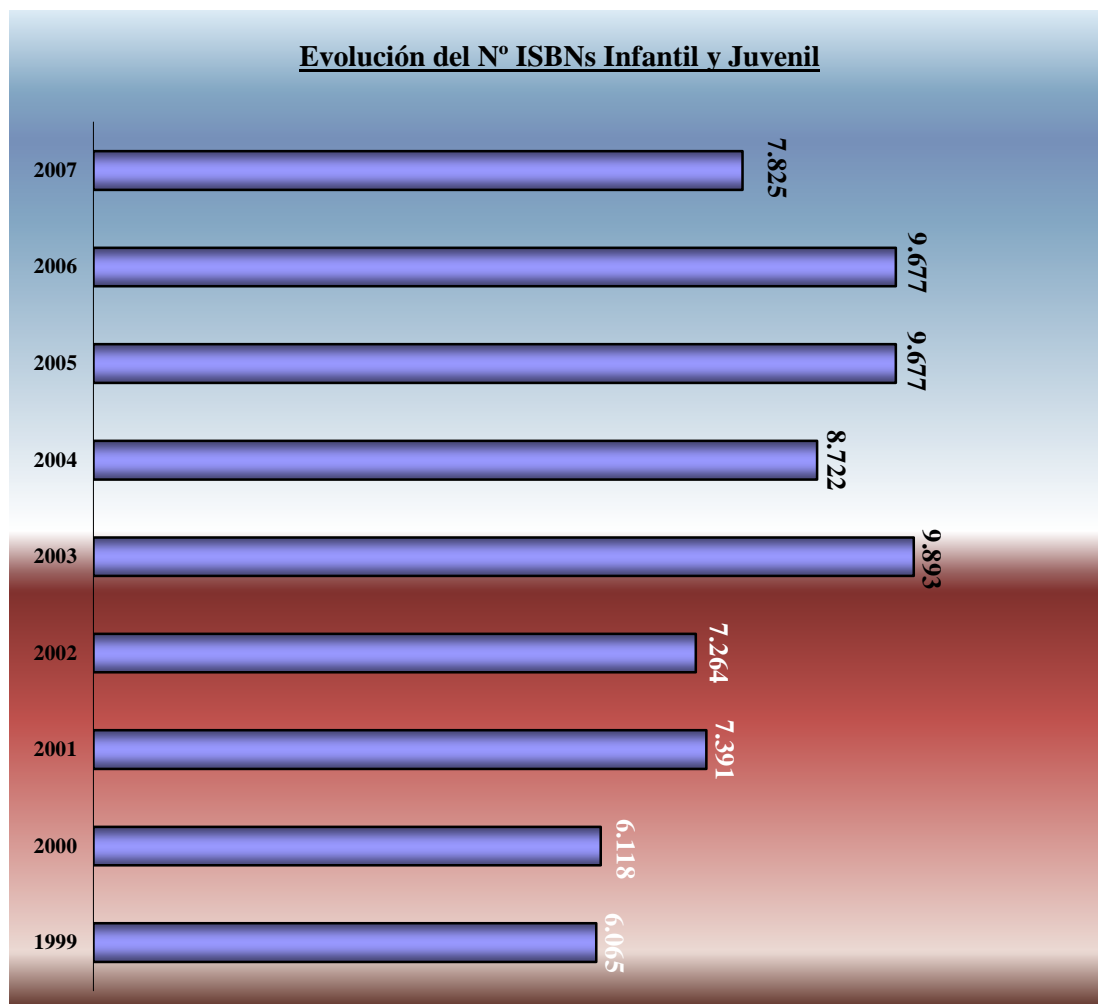


Gráfico nº 23

En el número de títulos, se registraron 9.049. Gracias a ello la tirada media se instaló en los 8.611 ejemplares, lejos de los más de 11.000 ejemplares del año anterior. Como hemos visto en otras ocasiones hay una clara diferenciación entre los datos facilitados por el Ministerio de Cultura y los dados por la Federación de Gremios de Editores de España. Para establecer un ejemplo de esta diferencia hemos creado la siguiente gráfica:

Comparación de valores en la tirada media 1999-2006

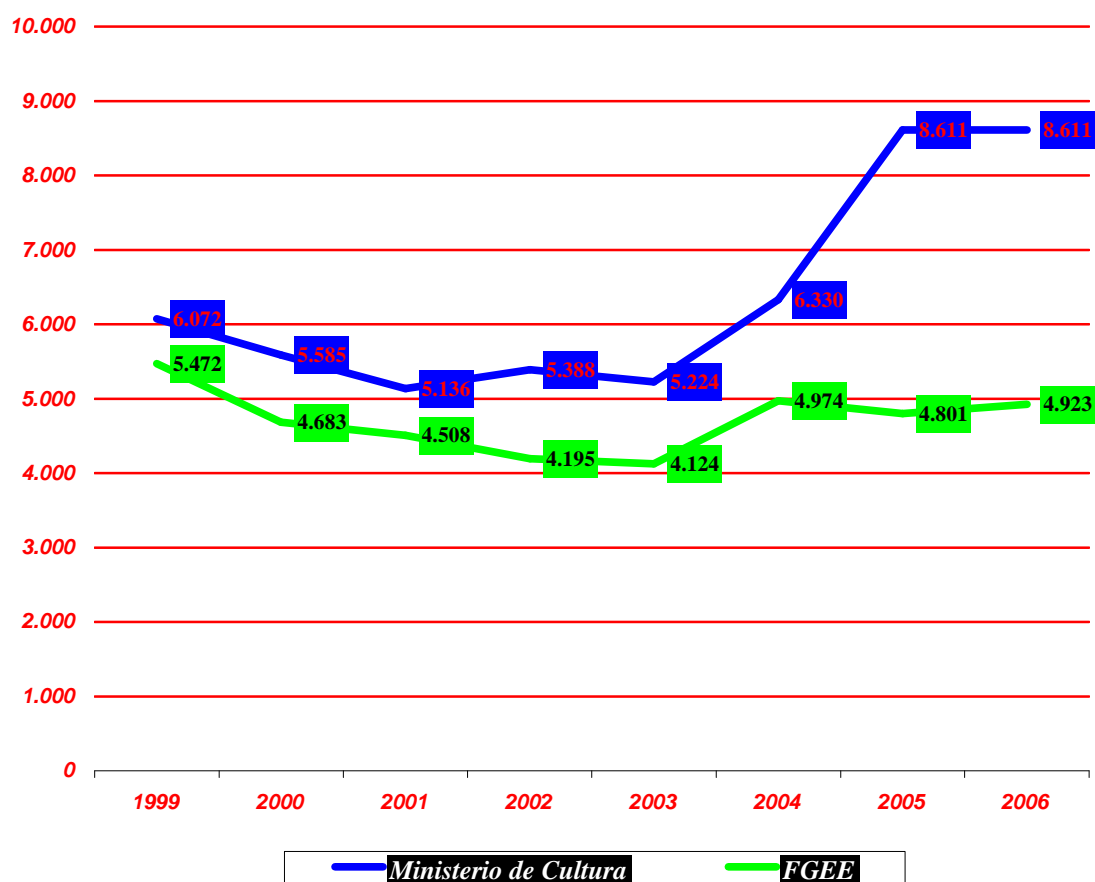


Gráfico nº 24

De todos los títulos editados casi el 70% son primeras ediciones y del total editado, casi el 50% (el 47,3% para ser precisos) fueron traducciones, proviniendo el 43,9% del inglés. Solamente nos resta el precio medio que quedó marcado en los 9,03€, que no es ni más ni menos que el mayor aumento desde el año 2000 aunque está lejos del precio medio general situado justo en el doble. Para hacer un seguimiento del aumento del precio medio del libro infantil y juvenil hemos elaborado la siguiente gráfica:

Evolución del precio medio del libro infantil y juvenil 1999-2006

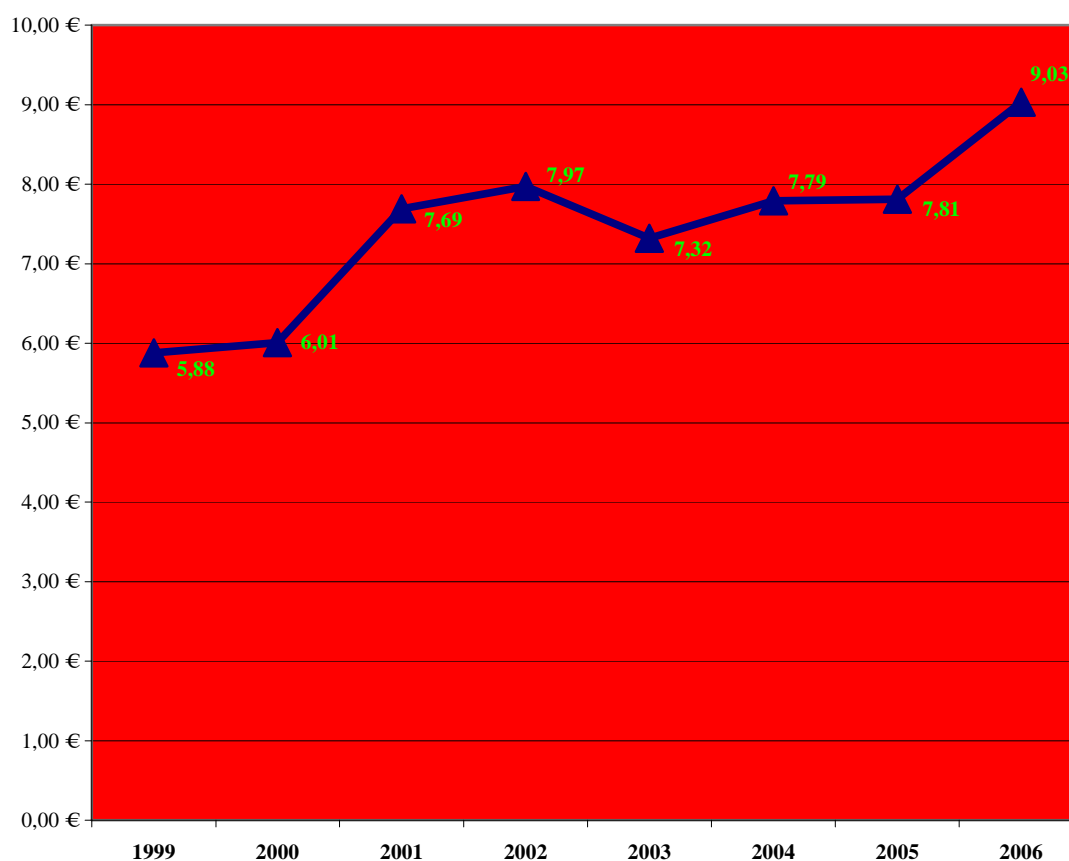


Gráfico nº 25

Vamos a finalizar los números del 2006 examinando los datos aportados por la Federación de Gremios de Editores. El primero de los apartados señala que se editaron 12.178 títulos durante este año. Comparando estos datos con los del Ministerio de Cultura obtuvimos el siguiente gráfico:

Evolución de los títulos de literatura infantil y juvenil 1999-2006

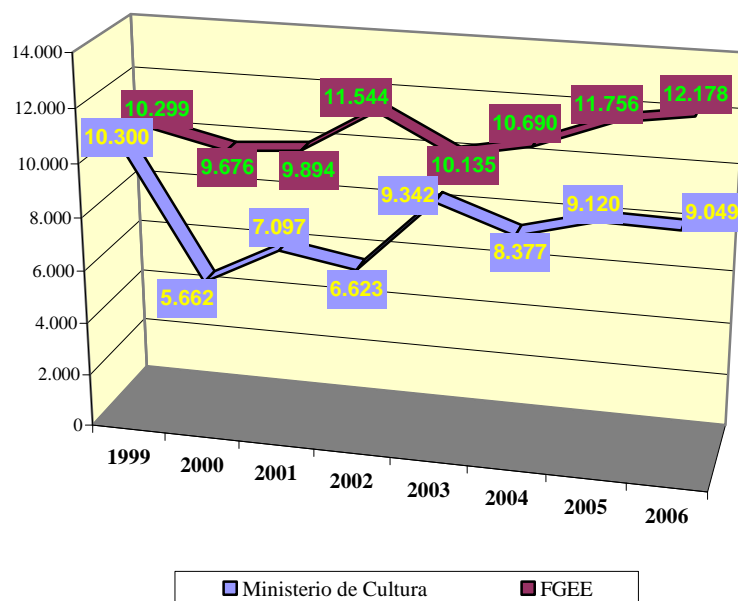


Gráfico n° 26

La tirada media resultante de este número de títulos fue de 4.923 ejemplares, siendo el número total de ejemplares producidos de 59.950.000. La evolución a lo largo del tiempo de esta variable la hemos plasmado a continuación:

Evolución en el número de ejemplares (miles) 1999-2006

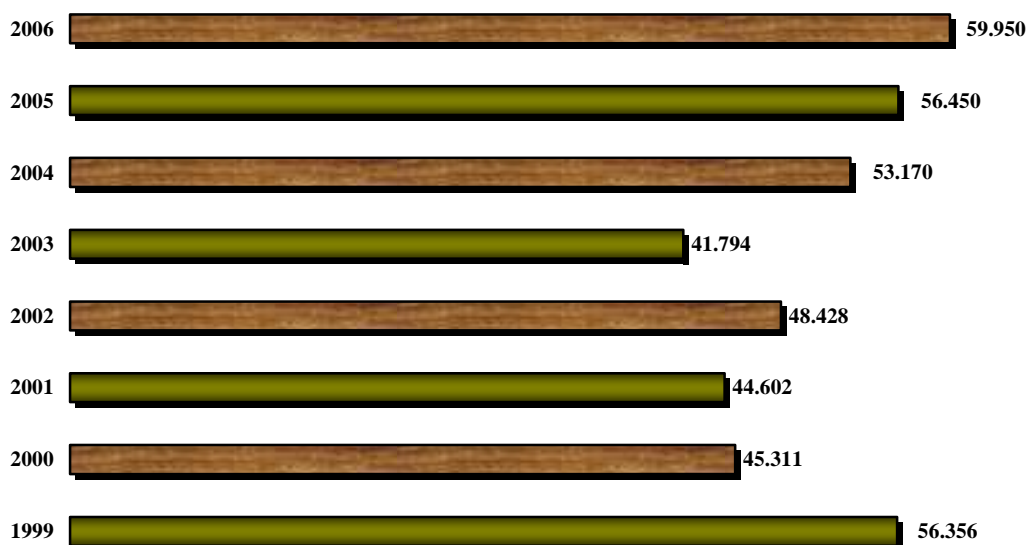


Gráfico n° 27

Según las cifras de que disponemos gracias al informe del Comercio Interior, ese año seguían vivos en catálogo 49.787 títulos, un 14,4% más que el año anterior. Además se facturaron un total 323,53 millones de €, es decir más de un 10% de diferencia a favor del año en estudio. La distribución a lo largo del tiempo de esta última variable se puede ver aquí:

Facturación en Millones de € 1999-2006

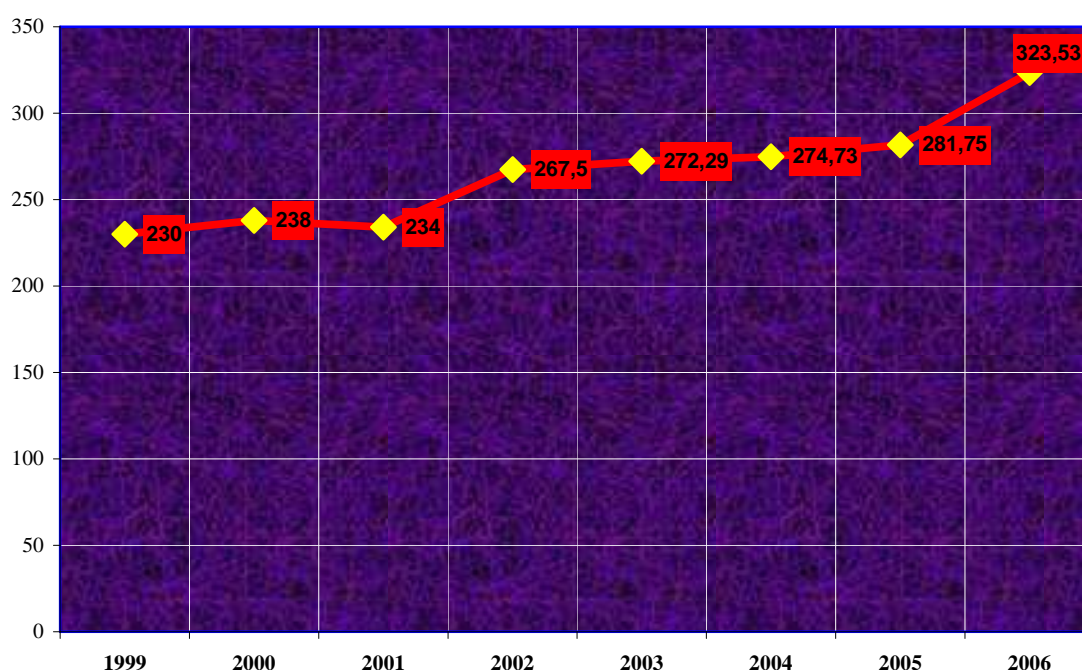


Gráfico nº 28

Para finalizar el apartado de los datos del subsector infantil y juvenil citaremos los datos del último año del que poseemos cifras, el año 2007. Únicamente tenemos los números que aporta el Ministerio¹⁶⁴, estos datos se ejemplifican en el siguiente cuadro:

¹⁶⁴ Ministerio de Cultura. *Panorámica de la edición en España. Clasificación temática de la edición. Avances trimestrales.* [En línea] <
<http://www.mcu.es/panoramicaee/verClasificacionTematicaTrimestral.do?layout=clasificacionTematicaTrimestral&cache=init&language=es> > [Consulta: 20 de febrero de 2008].

Subsector	ISBNs inscritos por trimestres (2007)			
	Enero-Marzo	Abril-Junio	Julio-Septiembre	Octubre-Diciembre
INFANTIL Y JUVENIL	2.576	1.684	1.845	1.720

Tabla nº 22

Con estos datos es obvio que no se alcanzaron durante 2007 las cifras del año anterior pues de los 9.677 ISBNs de 2006 se paso a un total de 7.825, es decir, una caída de casi un 20%. Del resto de variables no poseemos cifras aun.

Como resumen a todo lo expuesto en estas páginas sobre la edición de libros infantiles y juveniles se puede decir que hay una abundante oferta, tal vez demasiada y basada en títulos extranjeros¹⁶⁵, aunque esto vaya en retroceso, con unos empresarios que saben adaptarse bien y con rapidez a las exigencias del mercado, cuestión esta constatada por unos excelentes resultados económicos¹⁶⁶ y unos precios contenidos. Si bien no todos opinan así, Antonio Ventura¹⁶⁷ estima que el “...que se produzcan tantos títulos es síntoma de crisis porque, aunque se sacan muchos más títulos, las tiradas tienen menos ejemplares cada vez, lo que crea un efecto bola de nieve: los libros tienen

¹⁶⁵ Que es el subsector de la edición en donde mayor número de traducciones se produce, como ya ha sido señalado en estas líneas con anterioridad. Pero si se desea ver como esta tendencia viene ya de antiguo se puede consultar un estudio que existe sobre el comportamiento de la edición de libros infantiles y juveniles en España que abarca desde el año 1995 al 1999, quedando así un poco alejados de la cronología que hemos tomado en este estudio como base. Se puede consultar en: Cencerrado Malmierca, Luis Miguel; Pacho Pacho, Regina: Comportamiento de la edición de libros infantiles y juveniles en España 1995 a 1999. Salamanca. Junio de 2001. [en línea]
< <http://www.geocities.com/zaguan2000/industria/infantil/infantil.htm> > [Consulta: 12 de diciembre de 2007].

¹⁶⁶ Otro autor que observa un mercado asentado en la península y cuyo peligro son los niveles de calidad es José Antonio Perozo. Según sus palabras “... puedo asegurarles que, en este terreno, el negocio editorial está afianzado, si algo está realmente en juego son los parámetros culturales con los que vamos a entrar y caminar por el nuevo milenio...”. Sobre su análisis de la situación de la edición infantil y juvenil consultar: Perozo, José Antonio: *Educación y producción de literatura infantil y juvenil*. I. Encuentro Extremeño-Alentejano sobre Bibliotecas Escolares. Badajoz, ABIEX, 2000, pp. 93-103.

¹⁶⁷ Requejo, Laura: ¿Es rentable la literatura infantil y juvenil? *Delibros*. Madrid, Núm.152, 2002, p. 38.

una vida muy breve y hay que publicar más, con lo que se disparan los costes y es necesario vender mucho más para mantener el mercado...”. Que es un mercado difícil y exigente nadie lo duda, sobretodo cuando el campo de batalla es el tiempo de ocio y el enemigo que está enfrente es la videoconsola o el ordenador¹⁶⁸. A esto hay que sumarle que es, como bien indica José Antonio Cordón¹⁶⁹, un grupo de población en franco retroceso, con lo que en un grupo en el que disminuye la demanda, la oferta se mantiene, pero disminuyendo ligeramente. La única duda que planea sobre el sector es la calidad de los escritos, pero este tema no pasa de ser una crítica común a la edición en general. Como mucho, si hay alguna pega que sumar a lo anterior es la falta de atención que hasta ahora, y exceptuando el caso de J.K. Rowling, han tenido los medios de comunicación con la literatura infantil y juvenil. Son numerosos los autores que apuntan este fallo, como son los casos de Teresa Peces¹⁷⁰, de Sagrario Fernández Prieto¹⁷¹ o de Victoria Fernández. Esta última expone que “...Ante tan amplia e irregular oferta, la poca atención que los medios prestan a la edición infantil sigue siendo uno de los factores que dificultan su difusión, su valoración crítica y su consideración social. Y en un escenario tan variado y cambiante, es de gran importancia un buen acceso de los adultos a una orientación periodística, crítica y valorativa, sobre esa amplia oferta editorial...”¹⁷².

¹⁶⁸ En un lugar intermedio se encuentran los libros electrónicos que intentan aprovechar lo mejor de los dos campos, la interactividad del ordenador y los conocimientos que se encuentran en los libros. Para saber más ver: Riobóo, Jorge: Libros y pantallas. *Delibros*. Núm. 130, 2000, p. 42.

¹⁶⁹ Cordón, José Antonio: La edición en España. *Sintagma: revista de Historia del libro y de la lectura*. Octubre, 2002, p. 120.

¹⁷⁰ Peces, Teresa M.: Optimista movimiento del libro infantil y juvenil. *Delibros*, Vol. 16: Núm. 161, 2003, p. 36.

¹⁷¹ Fernández Prieto, Sagrario: Buenas cifras y mejores perspectivas. *Delibros*, Núm. 152, 2002, p. 40.

¹⁷² Fernández, Victoria: Aires de mudanza. *CLIJ. Cuadernos de literatura infantil y juvenil*. Barcelona, Num. 142, 2001, p.11.

2.3.2 La edición de libros de tiempo libre y juegos y deportes en España.

En el caso de la edición de libros infantiles y juveniles en España, su análisis estaba justificado por ser el segmento de población en el que tradicionalmente se inician los jugadores de rol o por ser la edad (de 12 a 16 años), en la que se comienza la lectura de obras literarias de ciencia ficción, terror o fantasía épica (muchas de las cuales están ambientadas o han servido de ambientación para los juegos), lecturas estas que en muchos de los casos propician un interés y un posterior “salto” a los juegos de rol. En el caso de los libros de tiempo libre y de juegos y deportes, (los libros de tiempo libre englobarían a los de juegos y deportes, no así al contrario y dependiendo de las fuentes que se manejen ya sean estas, por ejemplo, del Ministerio o del INE¹⁷³ se usan unas estadísticas u otras que desglosen las de tiempo libre), su análisis resulta interesante por ser la categoría del sector de la edición en la que están encuadrados los juegos de rol como tales, ya sea porque se “juega” en el tiempo libre o por su propia definición de juegos.

En esta ocasión intentaremos ser lo más escuetos posible, dado que la edición de juegos y deportes se desarrollará con posterioridad al estar estos incluidos dentro de los juegos de rol, y nos limitaremos a dar una mera pincelada del estado actual del subsector con sus datos fundamentales. Para ello hemos realizado una serie de tablas:

¹⁷³ En este apartado nos ha sido imposible utilizar ninguna de las materias que incluye la Federación de Gremios de Editores de España en el Estudio del Comercio Interior, pues dichas materias no coinciden con las de los estudios del Ministerio de Cultura o del INE. De parecerse alguna materia, estas podrían ser: *Libros prácticos; Divulgación general; Otros*. Claramente ninguna nos sirve para poder trabajar con ella e incluir alguna información en este apartado del trabajo.

ESTADÍSTICAS SOBRE JUEGOS Y DEPORTES (1999-2006)

Entidad Que Facilita Los Datos	Concepto	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006
INE ¹⁷⁴	<i>Títulos</i>	814	817	862	934	1.097	908	969	1.005
	<i>Ejemplares (miles)</i>	2.378	2.141	1.977	2.965	2.463	2.469	2.885	3.086
	<i>Tirada media</i>	2.921	2.620	2.294	3.174	2.245	2.720	2.978	3.071

Tabla nº 23

Como se puede observar por estos datos facilitados por el INE, desde el año 1999 hasta el 2001 se produjo un descenso generalizado en casi todos los parámetros analizados, el único punto que se salva es el caso de los títulos para el año 2001, momento en el cual todos los datos se disparan llegando al máximo de de 2003, para posteriormente reajustarse quedando esta variable estancada entorno a los 1.000 títulos, siendo el año 2006 el segundo año en cantidad de títulos editados, por detrás del año 2003. El perfil en curva del número de títulos también fue imitado en lo que al número de ejemplares se refiere. Así al inicio de la serie se percibe un claro descenso en el número de ejemplares hasta que llegamos al año 2002 cuando hay una espectacular subida, para a continuación reajustarse esta variable con una moderada caída hasta volver a los niveles de 2002 en el año 2006, siendo éste el mejor dato de todos. La

¹⁷⁴ Instituto Nacional de Estadística. Cultura y Ocio. Producción Editorial de Libros. Boletín mensual de estadísticas. Madrid. [en línea]

<http://www.ine.es/inebase/cgi/axi?AXIS_PATH=/TEMPUS1/inebase/temas/t38/p604/a2000/10/&FILE_AXIS=0400001.px&CGI_DEFAULT=/inebase/temas/cgi.opt&COMANDO=SELECCION&CGI_URL=/inebase/cgi/> [Consulta: 20 de abril de 2004].

tirada media sigue con la tónica de años anteriores, es decir, caída en las cifras hasta llegar a 2002, año en que se produce una fuerte subida para posteriormente reajustarse, con otra brusca caída y al final de la serie volver a los niveles de 2002, siendo el último año analizado el 2006, el segundo en importancia de esa variable.

Frente a las cifras que recogió el INE tenemos las aportadas por la Panorámica de la Edición Española de Libros¹⁷⁵, cuyos principales datos hemos recogido en la tabla que figura a continuación:

Entidad Que Facilita Los Datos	ESTADÍSTICAS (1999-2007)									
	Concepto	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
Ministerio de Cultura - Panorámica De La Edición Española De Libros	<i>ISBN</i> ⁺¹⁷⁶	849	1.056	1.040	1.077	1.171	1.114	1.174	973	897
	<i>Títulos</i>	3.567	3.523	3.933	4.103	4.803	6.259	5.354	5.180	----
	*									
	<i>Tirada</i>	3.735	3.701	3.090	2.903	2.899	2.481	8.141	5.429	----
	<i>Media</i> ¹⁷⁷ *									
	<i>Precio</i>									
	<i>Medio</i> (Ptas.)*	2.547 (15,31€)	2.487 (14,95€)	2.480 (14,91€)	16,82 €	17,54€	15,51€	17,07€	23.2€	----
	<i>Traducción</i>	30,86%	39,68%	37,5%	33%	36,5%	39,7%	32,7%	22,1%	----
	+									
	<i>Primeras ediciones</i>	83,81%	80,38%	84,2%	81,9%	87%	88,8%	88,2%	90,3%	----
	*									

Tabla nº 24

¹⁷⁵ Como ya se ha dicho en apartados anteriores las estadísticas aportadas por el INE se basan en los datos del Depósito Legal, mientras que los datos de la Panorámica provienen de la base de datos del ISBN.

¹⁷⁶ Las variables señaladas con un + se refieren a datos sacados de la submateria *Juegos. Deportes. Pasatiempos*.

¹⁷⁷ Las variables señaladas con un * se refieren a datos sacados del subsector *Tiempo Libre* y no del apartado *Juegos. Deportes. Pasatiempos*.

Desde sus páginas podemos deducir que en el año 2001 se produjo un despegue en el número de títulos hasta dispararse en los años 2003 y 2004, para una vez pasado ese ciclo contenerse en el 2005, bajando ligeramente en el 2006. Se puede decir que la tónica general de la evolución de los datos no acaba de concordar con las cifras expuestas por el INE, pues si en la *Panorámica* se recoge un aumento constante con picos de incremento notables y un reajuste en la última parte del ciclo, en el INE lo que se muestra es un flujo de incremento estable, con subidas leves y unas cifras que no establecen aumentos muy importantes.

Donde tampoco son parejas las cifras es en la bajada y subida de la tirada media. Para la primera fuente pese a sus subidas y bajadas, al final los números prácticamente vuelven a los niveles iniciales del estudio. Sin embargo, para la segunda fuente, la *Panorámica*, supuso un descenso continuo hasta 2004 en que se produjo una subida excepcional, puesto que se multiplicó por tres la tirada media dando lugar a los resultados de 2005, para posteriormente descender en 2006 a unos niveles dos veces superiores a los de 2004 y bastante por encima de las cifras de 1999.

Para las traducciones, como también ocurría en el anterior subsector analizado, sus niveles son altos con límites que en esta ocasión son, como en el caso de los picos de 2000 y 2004, de casi el 40% y donde el inglés vuelve a predominar con casi el 60% del total de lo traducido. Este dato es importante porque da la pauta de lo que ocurre en los juegos de rol, ya que la mayor parte de la oferta son traducciones y proviene del mundo anglosajón. Eso sí, la tónica imperante parece romperse en los dos últimos años, sobretudo en el último, con cifras de traducción cercanas al 20%. A esto hay que unirle la distribución de las ediciones cuyas primeras ediciones abruman superando más del 80% del total de las ediciones y las reimpressiones apenas alcanzan el 15%, cuestión esta que también se da en la edición de juegos de rol.

Mientras tanto y en lo que a la edición de libros de tiempo libre se refiere, la asignación de ISBNs de este subsector ha pasado por una serie de altibajos de los que parece que ya se ha recuperado. Así en 1999 perdía el 19,2% con respecto al año anterior. Al año siguiente volvía a perder, pero esta vez solo un 0,3%. Para 2001 el subsector se recuperó alcanzando un aumento del 9,5% de la edición. Esta tendencia se

mantuvo con aumentos cada vez mayores hasta 2004, y en esta fecha es en donde se dio el mayor aumento, 6.699 ISBNs, es decir, un 25,6% más que en 2003. A partir de ese momento comenzó un período descendente, llegando a 2006 con un descenso del 2,7%, pero sin perder los más de 6.000 ISBNs inscritos, con lo cual la cifra final no ha alcanzado los niveles anteriores a 2004. El año 2007 por el contrario supuso una vuelta a niveles de 2004, con un total de 6.633 ISBNs en la base de datos.

Si contemplamos las variables que no estaban contenidas en el análisis del INE, el precio medio por ejemplar bajó con la implantación del Euro y continuó la tendencia en el año 2001. A partir de este año, el precio medio estuvo fluctuando en un arco de unos 2€, o lo que es lo mismo, entre los 15,5€ y los 17,5€ hasta el año 2006, en donde el precio medio se disparó a los más de 23€ de media en los libros del subsector del *Tiempo Libre*.

En lo relacionado con la distribución de la edición por Comunidades Autónomas, su evolución se puede equiparar perfectamente a lo que ocurría en el subsector infantil y juvenil, Castilla y León quedó en 5º lugar (dependiendo del año a estudiar este puesto también podría ser ocupado por Galicia o por el País Vasco, que se mueven en cifras cercanas a las de Castilla y León) siempre por detrás de Cataluña, Madrid, Comunidad Valenciana y Andalucía que coparon los primeros puestos.

Para finalizar hemos elaborado una última tabla para este apartado de la edición de libros de tiempo libre y, juegos, deportes y pasatiempos, extraída de las cifras ofrecidas por el Ministerio de Cultura¹⁷⁸ en su página web¹⁷⁹ y los números que

¹⁷⁸ Dependiendo de la legislatura este ministerio cambia de nomenclatura, en este caso hemos preferido mantener esta denominación.

¹⁷⁹ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Estudios sobre el sector del libro. Panorámica de la Edición en España. Clasificación temática de la edición. [En línea]

< http://agora.mcu.es/libro/avances_materias_f.asp?IdNivel=118 > [Consulta: 20 de abril de 2004].

Este último link está roto como ya hemos explicado en otras ocasiones. De todas formas se puede recurrir para los últimos datos al siguiente enlace:

Ministerio de Cultura. *Panorámica de la edición en España. Clasificación temática de la edición.* Avances trimestrales. [En línea] <

aparecen en las diferentes ediciones de la Panorámica de la Edición Española de Libros. Con la tabla que viene a continuación, hemos pretendido mostrar de un solo vistazo los datos generales de ISBNs inscritos en el período que estudiamos, así como los números concernientes al total del subsector de Tiempo Libre y la materia de Juegos, Deporte y Pasatiempos y las tendencias que han presentado a lo largo del tiempo:

ISBNs INSCRITOS									
AÑO	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	2007
ISBNs TOTALES									
<i>Total Anual ISBNs</i>	61.426	62.224	67.012	69.893	77.950	77.367	76.265	77.330	72.794
<i>Variación Interanual en %</i>	1,7	1,3	7,7	4,3	11,5	-0,8	-1,4	1,4	-5,87
SUBSECTOR									
<i>ISBNs de Tiempo Libre</i>	3.898	3.888	4.258	4.758	5.334	6.699	6.245	6.076	6.633
<i>Variación Interanual en %</i>	-19,2	-0,3	9,5	11,7	12,1	25,6	-6,8	-2,7	9,2
MATERIA									
<i>ISBNs de Juegos. Deportes. Pasatiempos</i>	849	1.056	1.040	1.077	1.171	1.114	1.174	973	897
<i>Variación Interanual en %</i>	-11,4	24,4	-1,5	3,6	8,7	-4,9	5,4	-17,1	-7,8

Tabla nº 25

Como se puede ver por los datos de las dos variables (Juegos, Deportes y Pasatiempos, y Tiempo Libre) aquí presentadas, los resultados no van parejos. De todas maneras para ver esa desunión entre la materia (Tiempo Libre) y uno de sus componentes, y compararlo con la evolución general de las variaciones interanuales hemos creado esta gráfica:

<http://www.mcu.es/panoramicaee/verClasificacionTematicaTrimestral.do?layout=clasificacionTematicaTrimestral&cache=init&language=es> > [Consulta: 18 de diciembre de 2007].

Porcentaje en % de variación interanual del N° ISBNs 1999-2006

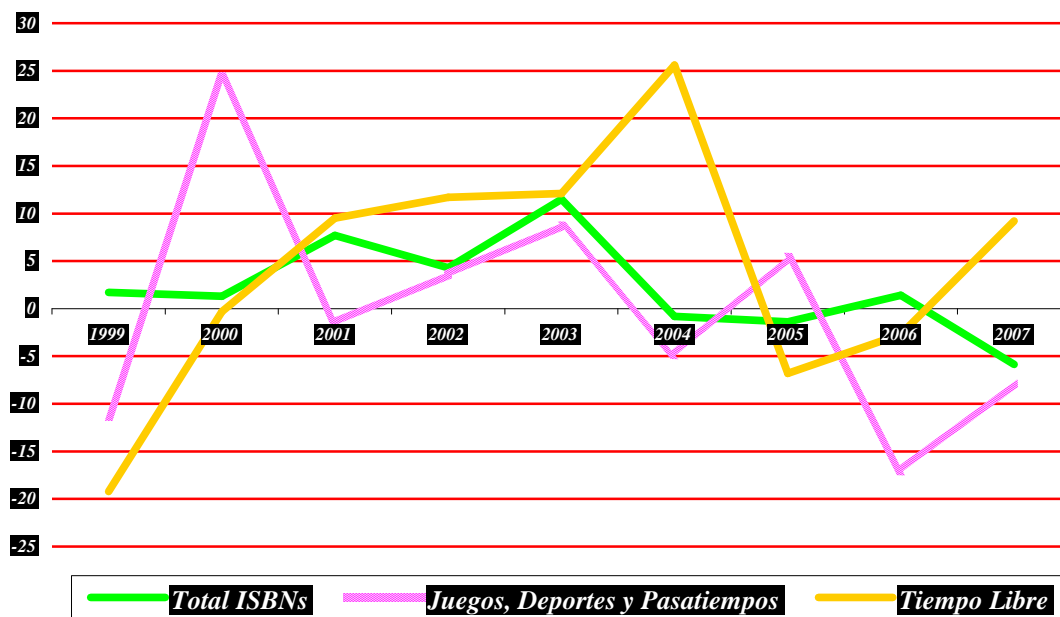


Gráfico nº 29

En el primer caso, la submateria de Tiempo Libre, la única fecha discordante es la del año 1999 (y el ligero descenso de 2001), por lo demás se podría decir que la tendencia es alcista, llegando a su máximo “histórico” en el penúltimo año estudiado. Por lo que corresponde al segundo caso, partimos de un pico negativo en 1999 y es a partir de ese momento cuando el sector alcanza su cumbre, para después caer y mantener una línea llena de altibajos próxima al cero hasta el año 2003 en que se produce el siguiente pico mayor. Así mismo, constatamos que en los años finales los libros de Tiempo Libre se comportan, en general, de un modo parecido a como lo hace la evolución general del total de ISBNs (salvo el bienio 2006-2007), es decir, con una línea que tiende a la estabilidad y al crecimiento. No así los libros de Juegos, Deportes y Pasatiempos que tienen un desarrollo en sierra cuya última etapa es una línea descendente que desemboca en su segundo máximo mínimo, para al final subir en contra de la tendencia del total general.

2.3.3 El empleo en el sector editorial español.

Los datos existentes sobre el empleo directo en el sector editorial español provienen de las encuestas mandadas a las editoriales con motivo de la realización de los diferentes informes anuales del *Comercio Interior Del Libro En España*¹⁸⁰. Dichas encuestas se fijaron sobretudo en las respuestas dadas por las editoriales que están vinculadas a algún gremio o asociación editorial dado que fueron las que mayoritariamente contestaron al requerimiento de información. Por lo tanto los datos que se han facilitado en estas hojas están asociados al empleo en esas empresas gremiales.

Para explicar la evolución del empleo en este sector deberemos fijarnos en las siguientes tablas:

¹⁸⁰ Sobre la temática del empleo en el sector editorial conviene consultar los siguientes artículos escritos por Miguel Otero:

1. Otero, Miguel A.: ¿Coinciden los datos del sector? *Delibros*, 2001, vol. 14: N.º 146, p. 23.
2. Otero, Miguel A.: Dossier: las cifras de los editores. *Delibros*, 2003, vol. 16: N.º 168, p. 9.
3. Otero, Miguel A.: Dossier: panorama del libro en España. *Delibros*, 2005, vol. 18: N.º 183, pp. 16-18.
4. Otero, Miguel A.: Dossier, una lectura de los datos del sector editorial 2004. *Delibros*, 2006, vol. 19: N.º 194, pp. 11-12.
5. Otero, Miguel A.: Dossier: una revisión de las cifras editoriales de 2005. *Delibros*, 2007, vol. 20: N.º 205, pp. 12-14.

Evolución del empleo 1999-2006

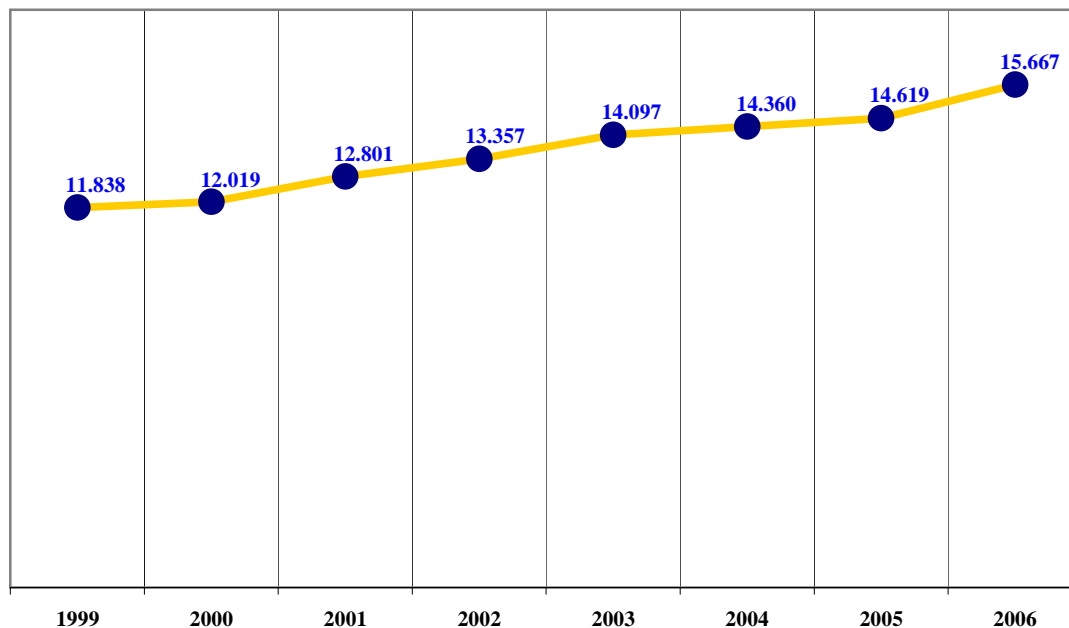


Gráfico nº 30

AÑOS	1999	2000	2001	2002	2003	2004	2005	2006	(%) 03/04	(%) 04/05	(%) 05/06
EMPLEADOS	11.838	12.019	12.801	13.357	14.097	14.360	14.619	15.667	1,9	1,8	7,2

Tabla nº 26

Como se puede observar el ritmo de crecimiento del empleo no ha sido enorme a corto plazo, pero desde el año 99 el ritmo de creación de empleo es constante, aumentando en un total de 3.829 el número de personas vinculadas a la industria editorial hasta el año 2006, es decir casi ha aumentado una cuarta parte de la plantilla de las editoriales en siete años. De hecho, el crecimiento del último año comparado con el resto, se puede calificar de espectacular.

En cuanto a la distribución de las cifras dependiendo de la actividad que se desarrolle en el sector, o lo que es lo mismo, haciendo un repaso más pormenorizado de estos datos, se puede decir que aunque hubo una pequeña subida en el año 2000, realmente hubo una ligera crisis o mejor dicho una leve reestructuración del trabajo en el que los puestos administrativos y comerciales dejaron paso a los de producción editorial. El año 2001 nos ofreció un aumento de casi 800 puestos de trabajo, logrando superar la reestructuración del 2000 y llegando a las cuotas anteriores a esta pequeña crisis, salvo en el caso de la actividad comercial que estaba a 20 puestos de trabajo de volver a tener el mismo número de personas empleadas que en 1999. A partir de ahí, el año 2002 ofreció un aumento moderado en casi todas las cifras, exceptuando la actividad comercial, que sufrió un ligero retroceso. En cambio, en el año 2003 se cambiaron las tornas, pues pese a un aumento notable en el cómputo global, sin embargo y en contra de lo que ocurría el año anterior, es la producción editorial la que sufre ese retroceso, que absorben la actividad comercial y la administrativa, llegando la primera, la de la producción editorial, a superar la barrera de los 4.000 puestos de trabajo y la segunda a los 5.000. El año 2004 representa otro período de reajustes, como lo representó el año 2000. Hubo un leve crecimiento de algo más de 200 personas en el total del empleo del sector editorial, con un significativo aumento en el número de personas dedicado a la producción editorial, que fue en detrimento de las otras actividades, especialmente de las tareas administrativas. El penúltimo año supuso un liviano ascenso en los números, alcanzándose cotas cercanas al año 2002 en lo relativo a las tareas administrativas y con una pequeñísima subida del personal destinado a la producción editorial, pero que sigue lastrando la actividad comercial, situada en los niveles del año 2000 pese a haber crecido en estos años en 2.600 personas el conjunto del personal editorial. El último año estudiado, 2006¹⁸¹, aportó un aumento de más de 1.000 nuevos puestos de trabajo en el cómputo general, casi todos ellos destinados al

6. ¹⁸¹ Hay que tener en cuenta que en los últimos seis años el empleo directo del sector ha crecido un 28,8%, llegando a los 15.667 empleos. Esta cifra no representa la totalidad de los trabajadores del sector pues como bien dice Miguel A. Otero “... buena parte del sector emplea en los cometidos comerciales y logísticos a otras entidades, distribuidoras, por lo que este empleo directo... responde en su cuantía a las estructuras propias editoriales y no al empleo indirecto generado...”. Cita tomada de: Otero, Miguel A.: Dossier: una revisión de las cifras editoriales de 2005. *Delibros*, 2007, vol. 20: N.º 205, pp. 12-13.

área comercial y una reorganización de los otros dos ámbitos estudiados. Este año es quizás el único que no presenta coherencia frente a esa subida pausada pero continuada que hemos venido mencionando en líneas anteriores. Ello es debido, con toda seguridad, al deseo de las editoriales de captar más clientela, materializado en esa potente subida anteriormente citada de la parte del personal dedicada a la actividad comercial.

Pero para tener una mejor comprensión de las cifras del empleo en el sector de la industria editorial podemos mirar los datos condensados en esta tabla¹⁸², que nos da un resumen de la situación según los diferentes tipos de actividad y años:

Distribución Del Empleo Editorial Por Tipo De Actividad (1999-2006)

<i>Empleados dedicados a las áreas de:</i>	<i>1999</i>	<i>2000</i>	<i>2001</i>	<i>2002</i>	<i>2003</i>	<i>2004</i>	<i>2005</i>	<i>2006</i>
<i>Producción editorial</i>	3.537	3.838	4.065	4.569	4.045	4.963	5.032	4.414
<i>Actividad comercial</i>	3.962	3.754	3.942	3.884	4.168	3.839	3.734	4.873
<i>Administración</i>	4.339	4.427	4.794	4.904	5.238	4.665	4.851	5.078
TOTAL (Incluidas las áreas no contabilizadas)	11.838	12.019	12.801	13.357	14.097	14.360	14.619	15.667

Tabla nº 27

¹⁸² Como en el caso anterior, la fuente de los datos son los diferentes informes sobre el Comercio Interior del Libro, elaborados por la Federación de Gremios de Editores de España.

**SE RECOMIENDA
SE RECOMIENDA
LEER DETENIDAMENTE
LEER DETENIDAMENTE
EL GLOSARIO
QUE FIGURA AL FINAL
QUE FIGURA AL FINAL
DEL TRABAJO Y
DEL TRABAJO Y
FAMILIARIZARSE CON
FAMILIARIZARSE CON
LOS TÉRMINOS EN ÉL
LOS TÉRMINOS EN ÉL
CONTENIDOS ANTES DE ÉL
CONTENIDOS ANTES DE
SEGUIR LEYENDO.
CONTENIDOS ANTES DE
SEGUIR LEYENDO.**

CAPÍTULO 3º: LOS JUEGOS DE ROL.

En este capítulo haremos un intento de describir los juegos de rol, sus orígenes, las principales corrientes y los distintos tipos de juegos que se agrupan bajo el epígrafe de los mismos.

3.1 DEFINICIÓN.

Como ocurre siempre que se quiere explicar algo y presuponiendo que el objetivo sea lograr que los profanos en la materia empiecen a conocerla, en este caso a los juegos de rol, la tentativa de definición no resulta nada sencilla. Este caso no es distinto a tantos otros, pero como caso singular baste decir que resulta complicado por cuanto los juegos de rol en si mismos, se han caracterizado por poseer cada uno rasgos distintivos a nivel de sistema de juego y de ambientación, que los diferenciaban de los demás.

Vayamos pues a la descripción de juego de rol. ¿Qué se entiende habitualmente por juego de rol? Mejor dicho, ¿qué es y en que consiste un juego de rol? Exteriormente suelen ser unos libros de tamaño folio en cuyas cubiertas aparecen ilustraciones muy llamativas, de un tamaño medio para los manuales, que supera los 150 folios. En su interior podemos encontrar más ilustraciones y el compendio de reglas que regulan, como en cualquier juego, su funcionamiento.

Llegados a este punto quizás sea necesario explicar la diferencia entre manual y módulo (o complemento, suplemento, aventura, etc.). El manual ofrece las reglas básicas del juego y sin él es imposible jugar. El módulo da información adicional pero se puede jugar sin él, la información que suministra puede ser por ejemplo la ambientación del mundo del juego, nuevos tipos de personajes, reglas extra, aventuras, nuevos encuentros, etc.

Un juego de rol podría definirse de un modo sencillo como un juego en el que varias personas construyen una historia imaginaria adoptando el papel de personajes

ficticios. Los juegos de rol son una forma de entretenimiento que permite a gente corriente vivir aventuras en mundos lejanos y exóticos a través de su mente.

Otra definición sería la de que los juegos de rol son algo parecido a una obra de teatro donde la acción se desarrolla alrededor de una mesa (no en un escenario) y por tanto se limita a la interpretación oral. En los juegos de rol los jugadores representan el papel (*rol* en francés) de personajes ficticios en un mundo imaginario, de la misma manera que un actor recrea a sus personajes. Uno de los jugadores, el Narrador, proporciona el argumento en esta especie de obra de teatro que es la partida de rol. Los jugadores son libres para decidir lo que hacen sus personajes dentro de esa historia narrada. Joan Ortiz¹⁸³ lo define de un modo parecido al que acabamos de exponer. Para él se puede definir el juego de rol “... *como pasarse horas enteras haciendo teatro sin necesidad de aprenderse el papel, disfrutar improvisando sobre las bases de un guión más o menos preestablecido, sin límites para la imaginación y la creatividad...*”.

Y para finalizar y en una definición más elaborada hablaríamos del rol como un cierto teatro radiofónico improvisado. Cada jugador representa un único papel o personaje (alter-ego del jugador y que habita en ese mundo imaginario), igual que lo hace un actor encima de un escenario. Cada jugador crea su personaje, una persona diferente a él con sus atributos físicos y mentales, sus sueños, sus aspiraciones, su contexto, etc. La mayor parte de esta información es consignada en una *hoja de personaje*, apuntándose en ella cosas tales como su inteligencia, sus habilidades, sus posesiones, sus conocimientos, etc. Cada vez que un jugador actúa con su personaje actualiza su hoja, puesto que si como ocurre en la vida real cuanto más tiempo vivimos más aprendemos, igual ocurre con los personajes, cuanto más tiempo “viven” más conocimientos adquieren. Además y en un plano metafísico, el jugador va ganando confianza en el personaje, y al igual que le ocurre a un actor profesional, cuanto más actúa con ese personaje éste se hace más y más creíble gracias al tiempo invertido en interpretarlo.

¹⁸³ Ortiz Castells, Joan: Juegos de rol e identidades inventadas. Cuadernos De Pedagogía, 1999, N.º 285, p. 63.

El apartado oral o “radiofónico” de la definición anterior, lo supondría el hecho de que al contrario de lo que sucede en el escenario, los que juegan una partida no tiene que caminar ni utilizar accesorios teatrales o un decorado. Normalmente, se juega a rol en torno a una mesa, lo que significa que los jugadores dramatizan, utilizando sus voces, caras y gestos para interpretar a sus personajes, recreando las conversaciones como si el jugador fuese el personaje. En lugar de existir un escenario decorado con muebles, se suele dar por sentada su presencia sin necesidad de descripción. Si una escena transcurre en un almacén, no hace falta decir que hay cajones, carretillas elevadoras u otras cosas parecidas; basta con hacer una descripción sencilla y continuar con la acción.

El adjetivo “improvisado” provendría de la ausencia de guión. Los jugadores se encargan de crear los diálogos sobre la marcha. La historia de la partida habrá sido creada de antemano, pero apenas será un esbozo de los posibles acontecimientos, y no una descripción de lo que pasa segundo a segundo como sucedería en una obra de teatro o una película. Los jugadores interpretarán a sus personajes y colaborarán tanto en “seguir” la trama como en “conducirla”. Tendrán que “seguirla” cuando sucedan cosas que escapen a su control como, por ejemplo, que empiece a llover o que alguien que no conocen de nada llame a su puerta; sin embargo, la mayor parte del tiempo serán quienes la dirijan a base de tomar decisiones y hacer cosas que les ayuden a conseguir sus objetivos. Nadie sabe pues a ciencia cierta qué es lo que va a suceder en una partida, particularmente en lo que respecta al final de la misma. La historia se cuenta improvisando durante la partida, convirtiendo esta improvisación, a la vez, en el mayor desafío y en la diversión principal de los juegos de rol. Aunque esta improvisación está controlada porque cada juego de rol posee un amplio manual de reglas que condicionan al máximo las acciones del juego. Por ejemplo, siempre que en un juego de rol se quiere intentar hacer algo complicado, como pintar un cuadro, dar un salto para cruzar un acantilado, atacar a una bestia, se tiran los dados, Estos dados no son otra cosa que una medida aleatoria (modificada por las características reflejadas en la hoja de personaje) de si el personaje consigue o no realizar la acción que intentaba, por eso nunca se sabe a ciencia cierta qué es lo que va a pasar.

Aunque cada jugador interpreta a un solo personaje, existe un tipo de jugador diferente al normal, que sería el encargado de dirigir lo que hemos dado en denominar

“teatro radiofónico improvisado”. Él tendrá que planear y contar la historia, interpretar a todos los personajes que no estén adjudicados a los jugadores e ir guiando el curso de la partida. También será el responsable de tomar decisiones en cuanto a las reglas del juego y de decidir qué es lo que sucederá cuando los personajes se enfrenten a un conflicto físico, mágico o psicológico. Este tipo de jugador suele ser conocido por diferentes nombres, como árbitro, narrador, dungeon master, director de juego, etc. Pero aun siendo la persona que en principio sabe por donde se va a desarrollar la historia, sigue dependiendo de las decisiones del conjunto de jugadores, del azar y de los dados, como los demás.

Para resumir podríamos decir que lo que diferencia al rol del parchís, por ejemplo, no son sólo las reglas sino el hecho de que los jugadores interpretan a los protagonistas de estas historias, participando de la trama e influyendo en ella de un modo activo. Cada jugador recrea al personaje en la aventura y decide qué está o qué no está dispuesto a hacer. En el fondo, sería como una película en la que no existe guión, sólo un punto de partida y a partir de ahí todo va en función de lo que cada actor-jugador juzgue que ha de hacer su personaje. El juego de rol¹⁸⁴ auténtico es aquel en el

¹⁸⁴ Algunas direcciones interesantes con definiciones sobre lo que es un juego de rol son las siguientes:

Agrupación de jugadores de Rol de Chile: *¿Qué es un juego de rol?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/quees.asp> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Aratkal, Zerat: *¿Qué es el rol?* 25 de mayo de 2003. [En línea]. < <http://www.devir.es/juegos/dnd/inicio/rol/index.htm> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Blagdaros: *¿Qué es un juego de rol?* *Comunidad Umbría*. 20 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=38> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Devir: *¿Qué es un juego de rol?* [En línea]. < <http://www.devir.es/juegos/dnd/inicio/rol/index.htm> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Mario Brüggemann/Lucio Moratinos: *¿Qué es rol?*, *Dragonmania*. 13 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/580/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

que el jugador es libre de interpretar a su personaje como mejor le convenga o como estime oportuno en cada momento.

Como último apunte baste señalar que el primer objetivo que tiene una partida de rol es hacer que los que participan en ella se diviertan, no hay ganadores ni vencidos, los personajes progresan más o menos, viven sus vidas imaginarias e incluso mueren si así lo dicta la suerte.

Mario Brüggemann/Lucio Moratinos: ¿Qué son los juegos de rol?, *Dragonmania*. 9 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojovent.com/article/articleprint/564/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Isvar El Durmiente: *Crear un juego de rol*. [En línea]. < <http://www.ociojovent.com/article/articleprint/17039/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Nagah: En nombre de algún Dios de los juegos de rol. *Dragonmania*. 19 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojovent.com/article/articleprint/84913/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Noguen de Rutsa: ¿No existen otros juegos de rol?. *Dragonmania*. 6 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojovent.com/article/articleprint/158817/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Preguntas frecuentes. [En línea]. < http://www.iespana.es/abismoderol/preguntas_frecuentes.htm > [Consulta: 1 de julio de 2003].

¿Qué es el rol? [En línea]. < http://www.iespana.es/abismoderol/que_es_el_rol.htm > [Consulta: 1 de julio de 2003].

Torm: *Introducción, ¿qué es un juego de rol?* [En línea]. < <http://www.iespana.es/abismoderol/intro.htm> > [Consulta: 1 de julio de 2003].

Tiñes, John: *¿Qué es un juego de rol?* Texto extraído de: Solze, Greg; Tynes, John: *Unknown armies*. Sevilla: Edge Entertainment, 2000. [En línea]. < <http://www.edgeent.com/page3.htm> > [Consulta: 29 de mayo de 2003].

Volcano, Volcan: Rpg y rol ¿Cuál es mejor? *Dragonmania*. 27 de febrero de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojovent.com/article/articleprint/89564/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

3.2 ¿CUÁL ES SU ORIGEN?

Creemos necesario explicar de dónde surgen los juegos de rol para que con posterioridad se entienda por qué en nuestro país se editan este tipo de juegos. Pasemos pues a explicar la historia de dichos juegos.

3.2.1 Los pioneros de los juegos de rol: de las miniaturas al lápiz.

Los juegos de guerra (conocidos en inglés como wargames) en general han existido casi desde que surgieron las primeras conflagraciones¹⁸⁵. La idea de simular las batallas puede encontrarse ya en la antigua Sumeria, hace más de cuatro mil años. Tanto el Ajedrez como el Go son actividades derivadas de los juegos de guerra. Sin embargo, los juegos de guerra contemporáneos son originarios de Prusia, apareciendo a finales del siglo XIX. El Juego Kriegspiel (en alemán juego de guerra) es el primero que introduce unas marcas en un tablero y utilizar unos dados para determinar los elementos aleatorios de la batalla. Después de la Guerra Franco Prusiana, los ingleses crearon su propia versión, que comenzaron a utilizar para realizar entrenamientos en tácticas militares y predecir posibles resultados de batalla.

Sin embargo, fue H. G. Wells quien ideó la posibilidad de usar estos juegos a escala amateur por primera vez. En 1915, publicó una serie de reglas para Juegos de Guerra, en un libro llamado “*Pequeñas Batallas*”, ahora conocido como la “*Biblia de los Juegos de Guerra*”. Wells fue también el primero en sugerir la idea de coleccionar las figuras representativas de las distintas fuerzas, para agregar ambientación y sentido de conexión con el juego. Aunque el libro fue bastante popular, no se masificó hasta

¹⁸⁵ Sobre los antecedentes de esta afición conviene consultar:

Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 1: los antecedentes. *Nosolorol revista on line*. 17 de mayo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=36&nsec=17> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

Dubé, Jean-Sébastien: *Jouer (dans) le texte: des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatiques*. Mémoire présenté au Département de Communications comme exigence partielle au grade de Maîtrise ès Arts. Montreal (Québec, Canadá): Université Concordia, 1997, pp. 104-117.

1953, cuando Charles Roberts creó el primer “tablero comercial”. Y aunque fue un inicio lento, Roberts terminó formando parte de Avalon-Hill, una compañía de juegos que ahora es una de las más grandes del sector.

Entre 1960 y 1970, los juegos de guerra llegaron a su grado más alto de popularidad hasta la fecha. Al parecer, por entonces en Estados Unidos la juventud, a parte de escuchar a Bob Dylan, practicaba los conocidos como “Juegos de Guerra” a niveles nunca conocidos para una simple afición, transformándose los mismos en una pujante industria. Se crearon los primeros clubes de jugadores, con sus propias publicaciones y una jerga específica, que evolucionaba al igual que aumentaba el número de aficionados a la ciencia-ficción.

A finales de los sesenta, ya existía una fuerte y establecida corriente de jugadores de guerra, y junto a ello, un ambiente de apoyo entre sus miembros que permitía el desarrollo de la creatividad y de la experimentación. En este marco nacerían los pilares de los juegos de rol. Pero todavía faltaba un detonante que hiciera prender la mecha, y eso fue “*El Señor de los Anillos*”.

Publicado profusamente en el conjunto de los Estados Unidos en 1966, este libro cambiaría para siempre el mundo literario, y del mismo modo, el mundo imaginario de millones de americanos adolescentes de clase media. Y ya que el noventa por ciento de los jugadores de Guerra eran parte de los adolescentes de clase media, se puede presuponer fácilmente lo que vendría después.

Los jugadores de juegos de guerra ya no deseaban recrear la batalla de Gettisburgo, sino la de “El Abismo de Helm”. Las guerras napoleónicas fueron descartadas a favor de la Guerra de los Anillos; goblins y orcos reemplazaron a los soldados de a pie y a la caballería. La gente que jugaba a estos juegos de guerra quería saber cuánto daño podría realizar un Balrog o cómo definir las características de un hechizo de *Bola de Fuego*.

Parecía sólo cuestión de tiempo la aparición del primer juego de guerra basado en el mundo de Tolkien. Sin embargo, existía un pequeño problema, había ya unos

cuantos juegos de guerra de ambientación medieval con el suficiente criterio como para permitir el uso de la magia y los dragones.

Es en este momento cuando los creadores del primer juego de rol, Dungeons & Dragons (cuya traducción vendría a ser algo así como *Calabozos y Dragones*, aunque en España como se le conoce aparte de su nombre inglés es por *Dragones y Mazmorras*, de aquí en adelante D&D)¹⁸⁶ entran en escena: Ernest (Gary) Gygax¹⁸⁶ y David Arneson.

En un pequeño pueblo de Wisconsin, llamado Lago Ginebra (Lake Geneva), Gary Gygax, Jeff Perren y unos amigos crearon un juego de guerra que recreaba un modelo preciso de la mayor parte de los asuntos medievales, llamado *Chainmail: rules for medieval miniaturas* (Cota de malla: reglas para miniaturas medievales), publicado por el mismo Gygax. Sin embargo fue una versión posterior y mejor distribuida la que se convirtió en el Primer Juego de Guerra que incluyera reglas para gigantes, Trolls, Dragones y Hechizos mágicos. Este juego se considera el predecesor inmediato de D&D, ya que hay bastantes similitudes en cuanto a las reglas y al estilo.

Las bases de los juegos de rol, sin embargo, se habían cimentado mucho antes. En el momento en que Chainmail fue escrito, Gygax era miembro de una sociedad de entusiastas de lo medieval, llamada “*La Sociedad de los Castillos y las Cruzadas*”. Otro miembro del grupo había comenzado a experimentar con algunas ideas de juegos de rol. En palabras de Gygax: “*Tengo que darle bastante parte del mérito de la idea (... de crear los juegos de rol...) a otro jugador del barrio, Dave Wesley. Él fue el primero en impulsar el juego de rol, el primer juego que aparece en mi mente fue uno de pequeñas batallas medievales. Durante un período de saturación, él tenía un conjunto de reglas para algo así como un juego de escaramuzas. Pero después de la segunda partida se volvió aburrido. Para agregarle entretenimiento al juego, Dave, quien había creado las reglas y hacía de árbitro del juego, nos dio a cada uno un objetivo personal para la batalla.*”

¹⁸⁶ Hay una interesante entrevista realizada a este autor por el entonces director de la revista Líder, Eduard García, en la que hablan un poco de los inicios y de los proyectos que tenía en mente Gary en 1993. La referencia es la siguiente: García Castro, Eduard: Gary Gygax, entrevista al gran culpable. *Líder*, 1993, N.º 36, pp. 12-16.

Este hecho sucedió en 1968 y aunque el juego era un tanto rústico, fue el primer paso hacia los juegos de rol. Como también opina Arneson: *“Bueno, después de esa partida todos nos quedamos pensando: ésto fue bastante entretenido. Así que finalmente decidimos jugar una partida con más gente. Y realizamos una campaña medieval, con media docena de personas distintas jugando con pequeños grupos de cincuenta o sesenta hombres, y ahí, uno era el rey, otro el caballero y así. Y lo desarrollamos desde ese punto, el cual nos llevó a los juegos de rol.”*.

A principios de los años setenta, Arneson y Gygax se conocieron, y entre ambos comenzaron a combinar ideas. En 1970 o 1971 (Arneson no está seguro de la fecha), Arneson tomó el sistema de Chainmail y jugó lo que sería la **Primera Partida de Rol** de todos los tiempos.

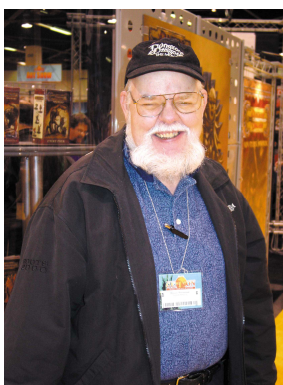
“Todas las personas que llegaron esperaban un juego tradicional de guerras napoleónicas, y vieron el tablero cubierto con una enorme mazmorra o castillo. Se preguntaron en qué parte de Polonia o del mundo iría a ser la partida, para terminar dándose cuenta que estaban por ingresar a un oscuro, húmido y profundo calabozo.” Este juego sería luego conocido como la *Campaña del Calabozo de Blackmoor*. Gygax, después de esta partida, diseñó rápidamente una campaña llamada *Greyhawk* (que acabaría siendo una de la ambientaciones de D&D).

Durante los siguientes años, ambos crearon, jugaron y probaron reglas que con el tiempo acabarían transformándose en D&D¹⁸⁷, el primer juego de rol del mundo en ser comercializado y al igual que los *juegos de guerra*, tuvo un inicio lento, pero que generó toda una afición.

¹⁸⁷ Entre los jugadores de rol está ampliamente extendida la creencia de que Gygax inventó solo D&D, cuestión totalmente falsa. Sobre los orígenes de los juegos de rol y en especial de D&D es interesante consultar: Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 2: Inventando los juegos de rol. *Nosolorol revista on line*. 10 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=37&nsec=14> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

3.2.1.1 D&D O ALGO MÁS QUE GARY GYGAX.

Como en todas las grandes sociedades, Gygax y Arneson no dejaron de tener diferencias creativas y así transcurrido un año desde la comercialización de D&D, Arneson decidió retirarse. TSR (Tactical Studies Rules) quedó en manos de Gygax y su nuevo compañero Brian Blume, pero sin pagar los derechos de autor a Arneson. En 1979, el caso fue llevado a la corte de justicia, y después de una lenta batalla legal, los derechos fueron comprados por la TSR. La “tragedia” de todo esto es que hoy en día, Gygax es considerado como el único creador de los juegos de rol, mientras que Arneson ha sido olvidado por la industria y los aficionados.



Dave Arneson

3.2.1.2 LAS PRIMERAS EDICIONES DE JUEGOS DE ROL.

A medida que se esparcían las noticias sobre el tipo de juego que Gygax y Arneson habían creado, se vieron inundados con montones de peticiones para un lote completo y definitivo de las reglas. Éstos llevaron su idea a todas las grandes compañías de juego, pero sólo para ser rechazados una y otra vez. Finalmente en 1974 decidieron publicar el juego ellos mismos, mediante la compañía del “Sótano” de Gygax: *TSR Hobbies, Inc.*

La primera caja tuvo una recepción espectacular, como lo admitiría posteriormente Gygax, pues aunque la primera tanda de 1000 copias tardase casi un año en ser vendida, sin embargo, las segundas 1000 copias se vendieron en menos de seis meses. De este modo, las ventas crecieron exponencialmente. En 1979, D&D estaba

vendiendo 7000 copias al mes, llegando TSR a ser una de las compañías más grandes de juegos de rol en el mundo. Pero eso es adelantarse un poco.

La edición original tomó prestada la forma de Chainmail de tres folletos separados. Las reglas escritas para los círculos de juego a los cuales pertenecían Gygax y Arneson eran familiares a todos, y estaban acostumbrados a ellas. Sin embargo, para aquellos que nunca habían jugado, resultaron ser bastante confusas y frustrantes. En algunos puntos, se podía leer “*el combate aquí se conduce como en Chainmail*”. El sistema de hechizos era bastante vago, y las estadísticas de combate eran casi incomprensibles. Cosa sorprendente, estas características actuaron más a su favor que en su contra, principalmente por dos motivos.

El primero fue que estas reglas forzaron a los jugadores a crear sus propias versiones e interpretaciones, por lo que los futuros creadores de juegos de rol vieron aquí su campo de práctica.

El segundo, que los jugadores se centraron no sólo en el juego, sino en la idea que representaba el mismo juego. Y aunque distaba de ser perfecto, la gente reconoció el potencial que tenía esta nueva afición. D&D es tal vez el primer juego en el que los jugadores compraron el manual sabiendo que al menos la mitad de las reglas debían ser alteradas o cambiadas.

Centrados en la idea, más que en el juego, y en la necesidad de rescribir las reglas, se estableció un camino en el cual todos deseaban compartir su versión “correcta” del juego. No transcurrió mucho tiempo antes de que a través de cartas, folletos y revistas se discutieran las mejores formas de jugar.

Gygax y Arneson desarrollaron su propia revista, llamada “*The Dragon Rumbres*”, que con posterioridad se pasó a llamar solamente “*The Dragon*”, luego simplemente *Dragón*, y aún continua editándose¹⁸⁸. Otra de las más vendidas de la

¹⁸⁸ El último número de esta revista se publicó en septiembre de 2007 cuando Wizards of the Coast decidió rescindir el contrato para publicar las revistas *Dragón* y *Dungeon* a Paizo. El motivo que adujo la

época fue “*Alaridos y Excursiones*” (Howls and Excursions). Se trataba de una revista que llevaba en circulación más tiempo que Dragón, teniendo casi la misma cantidad de lectores. En pocos años, D&D generó más discusión, análisis y revisión que cualquier otro juego de la historia. Fue sólo cuestión de tiempo el que los grupos de juego decidieran dejar de regalar sus diseños, y comenzaran a publicarlos.

D&D fue criticado por incontables motivos, pero la mayor parte de estas quejas correspondían a que era un juego demasiado complicado. Los jugadores jóvenes deseaban algo fácil de aprender y jugar, y más entretenido. *Túneles y Trolls* colmó sus expectativas.

3.2.1.3 TÚNELES Y TROLLS

(TUNNELS & TROLLS, KEN ST. ANDRE, 1975).

Ken St. Andre, escritor de Túneles y Trolls (T&T), decidió crear un juego independiente de Gygax y Arneson. Incluso escogió un nombre similar a D&D, pero se llevó una gran decepción cuando al intentar su venta, el juego no fue recibido como se esperaba.

El problema radicaba en que existían demasiadas similitudes entre ambos juegos. Se podría decir que éste era un producto de segunda generación, y por lo tanto, lo importante no eran las similitudes, sino las diferencias.

Para los que comenzaban, las reglas de T&T eran simples, y usaban dados de seis caras para casi todo. Las tablas de combate y magia, presentadas con una explicación, eran bastante claras. Sin embargo, la diferencia fundamental fue la actitud. T&T era entretenido. Era simpático, consistía en correr con espadas y hechizos. La escritura era rápida de leer, las reglas amenas, y la historia estaba llena de pequeñas bromas. Cada porción de este juego estaba condimentada con gran sentido del humor.

compañía destinataria de los derechos de TSR fue que dado que los contenidos de dichas revistas se buscan más en la red que en las revistas, dicho contenido lo publicaría en la red.

D&D era por el contrario bastante serio. Al final, cuando los jugadores y la afición crecieron, los aspectos entretenidos de T&T dejaron de llamar la atención, cayendo en el olvido. T&T fue, sin embargo, el primer gran competidor de D&D.

Mientras tanto, otro juego comenzaba a ganar popularidad. Existía una necesidad de un trasfondo más realista. El argumento de “*demasiado simple*”, referido a la historia más que a las reglas del juego, comenzaba a exigir motivos por los cuales un grupo de personas desearía entrar a un calabozo a matar monstruos. En el fondo comenzaba a exigirse un mundo medieval que se sintiera realmente medieval, creíble. Buscando realismo, detalle y complejidad, surgió “*Caballería y Hechicería*” (Cavalry and Witchcraft).

3.2.1.4 CABALLERÍA Y HECHICERÍA (FANTASY GAMES UNLIMITED, 1976).

Creado por Ed Simbalist y Wilf Backhaus en 1976, C&S aún se mantiene como el juego de rol más complicado de la historia. No se puede negar que sea realista, ya que las reglas y el estilo fueron diseñados para recrear Francia a finales del siglo XII. En particular, describían no sólo un mundo, sino una sociedad. Los jugadores debían encajar en sus personajes, llenos de nobles, siervos, la fuerte presencia de la Iglesia Católica y con detalladas referencias a los códigos feudales.

Aunque las aventuras aún seguían un formato similar, C&S eliminó muchos convencionalismos establecidos por D&D; baste con decir que se salía de los calabozos para pasar a las cruzadas o a misiones en tierra abierta, con enemigos como los vikingos y los pictos, mucho más reales que las bestias míticas que se encontraban los jugadores en los dungeons. E incluso los usuarios de la *Magia*, de hecho, debían estudiar complicadas fórmulas mágicas para poder utilizar conjuros.

El problema con C&S fue que cubría demasiado espacio, que se crearon reglas para todo. Al pretender modelar todas las cosas que D&D dejó de lado, la mecánica de juego se llenó de demasiadas reglas, llegando a abrumar. Por ejemplo, los jugadores no sólo debían tirar los dados para los atributos, sino también para la raza, la edad, el sexo,

la altura, la forma, el alineamiento, el signo zodiacal, la salud mental, la clase social, el estamento, el nivel económico familiar y la ocupación de los padres. Sobre esto, agregaron muchas y muy calculadas estadísticas con un sistema de habilidades un tanto vago. Y todo esto, sólo para la creación del personaje.

Incluso así, al juego no le resultó de ayuda el que las reglas y tiradas de dados fuesen aún más complejas que las de D&D. El combate y la magia usaban tablas cruzadas de referencia y el sistema de habilidades implicaba muchos dados. Otro de los grandes problemas fue que C&S trataba de ser demasiado realista. Los clérigos debían dar sermones, los caballeros debían pasar horas de juego juntando dinero para sus espadas y jugar a ser magos requería de muchas horas de tiempo y esfuerzo, recogiendo hierbas, ingredientes, estudiando hechizos y realizando rituales que dejaban poco tiempo para las aventuras.

C&S es un claro ejemplo de los problemas que surgen en los juegos demasiado realistas y detallados. Era demasiado largo, demasiado puntilloso y demasiado complejo como para ser entretenido. Pero la idea de presentar un mundo detallado como trama fue buena, así como la idea de jugar con personajes normales dentro de la sociedad de este mundo, más que con criaturas estereotipadas con súper poderes. Y aunque este juego también desapareció a principios de los 80, sus ideas aún tienen repercusión en la evolución de la historia de los juegos de rol.

Mientras esto ocurría, había otro juego que estaba en fase de desarrollo que, aunque nunca alcanzó el éxito financiero esperado, también lograría gran influencia en la industria de este pasatiempo. El juego se llamaba “*El Imperio del Trono de Pétalo*” (The Empire of the Throne Petal, Barker, 1975), y fue diseñado por M.A.R. Barker.

Desde temprana edad, Barker estaba obsesionado con dos cosas: La Lingüística y los mundos de fantasía que creó, llamados *Tekumel*. Ambos intereses crecieron en complejidad, a medida que cumplía años. Barker estudió lingüística en la universidad, donde agregó algunos toques a su mundo, incluyendo un completo lenguaje del país principal, Tsolyanu. De hecho, en el arte de la lingüística fantástica, Barker sobrepasa a su maestro, Tolkien.

Ahí estaba Barker, con su mundo increíble en la cabeza, y nada que hacer, ya que no era escritor. Veinte años después de dejar Tekumel para concentrarse en sus estudios, encontró D&D. De inmediato comenzó a trabajar en su juego, y fue el segundo juego de rol en el mercado. En términos de trama e historia, *El Trono de Pétalo* era todo lo que D&D no era. No había descripciones vagas o sugerencias medievales. Barker sabía exactamente cómo era su mundo, hasta el más pequeño detalle, y toda esa información podía ser encontrada en su libro de reglas. Dioses, religiones, rituales, gobiernos y gobernantes, modas, trajes, costumbres, y lo más importante, lenguajes para cada nación en el planeta. No existían los dioses y religiones de un mundo medieval occidentalizado. Barker usó sus experiencias en La India y Asia para crear culturas increíblemente salvajes y totalmente extrañas para el común de los jugadores norteamericanos. Esta combinación de detalle y mundos extraños hizo posible que fuera uno de los juegos de rol mejor descritos de todos los tiempos. C&S era simplemente un D&D más detallado y con más reglas. *El Trono de Pétalo* era un juego donde el sistema y la trama trabajaban en conjunto, para producir un mundo que no sólo se hacía sentir creíble, sino también real. Los personajes eran arrastrados dentro de la estructura de poder y los destinos de estos conflictos marcaban los motivos de las aventuras. De pronto los jugadores dejaron de ser caballeros atacando dragones. Ahora eran *Guerreros Cardenales*, guiando guerras sagradas contra vecinos herejes. Y con la habilidad lingüística de Barker, los jugadores debían aprender nuevos idiomas, que hacían del juego algo más realista.

Si *El Trono de Pétalo* hubiese mantenido el favor de los jugadores, no habríamos tenido que esperar otros quince años para lograr los magníficos mundos de hoy en día, como el *Mundo de Tinieblas*. Sin embargo, el mundo de Barker era demasiado poderoso y complejo para que lo manejaran los jugadores de la época. Los directores de juego no podían adaptar el mundo de Tekumel a su estilo de juego sin mermar su sabor único. Y de hecho, se dijo que la única persona que podía narrar correctamente una partida de este juego, era Barker. Los jugadores debían conocer Tekumel de forma íntima para poder jugar correctamente.

Así pues, ninguno de los grandes pretendientes logró desbancar de su posición a Dungeons & Dragons. Pero todos estos intentos fueron interesantes, ya que entre ellos, ilustraron el futuro de la afición. Comparando T&T y C&S encontramos los inicios de la eterna batalla de los juegos de rol, la de la complejidad contra la facilidad de juego, el detalle contra la sencillez, el reflejo realista de un mundo, contra el mero entretenimiento.

Examinando El Trono de Pévalo podemos ver los problemas de las tramas de juego. Había que crear un mundo fuerte, detallado, que permitiera la suficiente inmersión cultural, y que se mantuviese asequible y maleable ante todo el mundo para que sirviese a su función principal, la diversión.

Cada juego fue revolucionario en su medida, aportando ideas fantásticas y creíbles en un corto espacio de tiempo, ideas que formarían la columna vertebral de la industria. Y aunque en su mayor parte desaparecieron, ejemplo de ello fue Tekumel, sus restos hicieron que en pocos años los juegos de rol pasaran de un simple juego de guerra a algo parecido a una forma de arte; pero nuevamente nos volvemos a adelantar.

3.2.2 La Edad de Oro.

Tras este recorrido llegamos a finales de los años 70. Los juegos de rol ya estaban establecidos como algo distinto, algo único, algo de algún modo revolucionario. Un nuevo tipo de juego, un concepto alrededor del cual podría ser construido no un juego, sino cientos, o miles. Y junto a esto, se podía escribir literatura, generar convenciones, e incluso toda una subcultura. Los juegos tenían el potencial de algo grande, pero al mismo tiempo, todavía faltaba algo para qué llegaran a ese lugar. Era un tiempo de comienzos y crecimiento. En resumen, estos juegos tenían sus raíces, pero estaban ahora comenzando a florecer.

Tan pronto como la gente vio la cantidad de dinero que generaba D&D, Túneles y Trolls, y Caballeros y Hechiceros, quiso entrar en el mercado lo antes posible, mientras aún era nuevo y estaba relativamente libre de competencia. Así comenzó la gran eclosión de juegos de rol. Sería imposible intentar catalogarlos todos, por ello nos

limitaremos a cubrir una parte de los que significaron algo nuevo o interesante para la industria.

La fantasía tuvo un buen desarrollo con juegos como D&D y T&T. Pero ambos eran similares. Entonces aparece Steve Jackson, con un juego orientado al combate conocido como *Melee* (posteriormente conocido como *Laberinto*). Gary Gygax, Arneson y St Andre también publicaron sendos juegos. Mas pronto el mercado comenzó a saturarse.



Steve Jackson

La ciencia ficción cada vez era más popular y los juegos de rol no fueron indiferentes a este hecho. *StarFaring* (St Andre, 1976) fue probablemente el primer juego de rol de ciencia-ficción, pero tuvo una tirada pequeña. Junto a este, TSR publicó *Metamorfosis Alfa* (1977), y luego vino *Starships & Spacemen* (Fantasy Games Unlimited, 1978). Ninguno de estos, sin embargo, pudo superar uno de los mejores juegos de todos los tiempos, llamado *Traveller*¹⁸⁹ (Games Designers Workshop, 1977).

¹⁸⁹ Algunos de los títulos consultados al respecto fueron:

Chadwick, Frank: *Striker II*. Bloomington (II): GDW, cop. 1994.

Chadwick, Frank; Nilsen, David: *Fire, fusion & steel*. Bloomington (II): GDW, cop. 1993.

Chadwick, Frank; Nilsen, David: *Traveller, the new era*. Bloomington (II): GDW, cop. 1993.

Miller, Marc W.: *Aventura I, Kinunir. Traveller, aventuras de ciencia ficción en un futuro distante*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1990.

3.2.2.1 EL SALTO DE LA MAZMORRA A LA NAVE ESPACIAL.

Mark Miller creó un juego que hizo historia por dos motivos. Primero, debido a su brillante diseño y a la presentación de nuevas ideas. Los juegos de ciencia-ficción dependen en su mayor parte de los sistemas de habilidades, pero hasta ahora, su diseño había sido descuidado. El sistema de habilidades de Miller fue el mejor de la industria editorial de los juegos de rol, convirtiéndose en un modelo respetado hasta hoy. Miller rechazó la idea de clases y ocupaciones, dejando la creación de personajes a las tiradas de dados para definir las habilidades que aprendían durante sus vidas ficticias en las fuerzas militares (todos los personajes habían pasado algo de tiempo en el ejército). También tenían que ver con los dados los resultados de si habían aprendido cómo manejar naves espaciales, si habían recibido medallas, etc. Esta nueva mecánica de juego permitió desarrollar el concepto de antecedentes e historia de personajes a un nivel revolucionario.

Prestaba además, gran atención a la trama. Por primera vez las reglas permitían no sólo crear países o planetas, sino sistemas solares completos. Tenían tablas rápidas y fáciles para la creación de planetas al azar (forma, tamaño, temperatura, tipo de gobierno, religión), así como claves para diseñar planetas más detallados. La trama también era original, Miller presentaba un imperio poderoso pero poco centralizado, en vez de robar ideas de Star Trek como hicieron otros. Pero si no te gustaba esta trama, podías no usarla. Otra de las virtudes de Traveller¹⁹⁰ era que su diseño era tan flexible que podía ser manipulado por los jugadores para ser cualquier otra cosa.

Miller, Marc W.: *Traveller, aventuras de ciencia ficción en un futuro distante*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1989.

Nilsen, David; Wiseman, Loren; Olle, Stephen; Budil, Jonathan: *Traveller players' forms, space is full of stuff*. Bloomington (IL): GDW, cop. 1993.

¹⁹⁰ Sobre la introducción de la ciencia ficción en los juegos de rol y en especial sobre Traveller hay que consultar: Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 4: La revolución de la ciencia-ficción. *Nosolorol revista on line*. 11 de septiembre de 2006. [En línea]. <
<http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=39&nsec=15> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

El segundo motivo del éxito de Traveller fue que su publicación coincidió con la proyección en las salas de cine de *La Guerra de las Galaxias*. Con las reglas flexibles de Traveller, era posible jugar con los personajes de la película. Como consecuencia, el juego tuvo una gran demanda y popularidad, y un éxito tan inmediato que ningún otro juego ha podido igualarlo. Traveller hizo ver a los comerciantes que este pasatiempo podía tener una influencia enorme en el mercado.

Paralelamente, así como los juegos de guerra, y la ciencia-ficción antes, los juegos de rol comenzaron su propio camino en la vida comercial. Revistas profesionales y de aficionados, un mercado creciente, y mucha transferencia de información permitieron crear toda una mentalidad de juego. Proliferaron nuevas jergas, bromas y otras cosas relacionadas con esta temática. Se produjo una fuerte identificación con este entretenimiento lo que llevó a aislar a los profanos en la materia de los legos en ella, dotando a los juegos de rol de cierto secretismo, cuestión que perdura en nuestros días.

Se realizaron convenciones para que los jugadores pudiesen comunicarse con mayor facilidad entre ellos. Y en esos momentos comprendieron que no estaban solos, y que además se encontraban en un ambiente donde se podían sentir seguros y a salvo con respecto a su afición. Las compañías pequeñas de antaño comenzaron a transformarse en las que serían las grandes empresas del futuro; ahora tenían un gran mercado donde vender y toda una industria para satisfacer dicha demanda. Los juegos de rol alcanzaron el nivel de culto, al igual que la ciencia-ficción, y con ello, aparecieron todas sus implicaciones sociales. Los jugadores de rol ya no eran Trekies, sino esos “bobos con gafas”, con mala higiene y muchos dados pequeños en el bolsillo. Este nivel de culto dió a los juegos de rol estabilidad, lo que permitió explorar distintos caminos de diseño. Surgieron los juegos de Súper Héroes (*Superhero 44* y *Villanos y Vigilantes*). También tuvieron cabida otro tipo de temáticas como la tratada en *Gangster!*, que fue un juego que quería recrear las películas como *Cara Cortada* y *Bonnie & Clyde*, abriendo la puerta a los juegos de rol de misterio.

Con posterioridad apareció un juego esotérico denominado *Bunnies & Burrows* (o B&B). Unos años después de la publicación de *El Señor de los Anillos*, otro libro vendría a revolucionar el mundo de la fantasía, se trataba de *Watership Down*. B&B era

simplemente el juego del libro, como D&D era el juego del Señor de los Anillos. Si bien B&B tenía un sistema que era simplemente D&D con otro nombre, ahí terminaban los parecidos. La idea de interpretar a unos personajes que eran unos conejos resultaba bastante extraña, pero tenía un potencial increíble, y fue fácil conquistar al público con el mundo de Richard Adams. En aquella época, la mayor parte de la gente pensó que el juego era estúpido. Ahora sería con certeza catalogado como la labor de un genio.

En 1966, Greg Stafford comenzó a diseñar *Glorantha*, el mundo en el cual está situado el juego *RuneQuest*¹⁹¹, así como los antecedentes para un juego de tablero llamado *Oso Blanco* y *Luna Roja*, que permitió a los jugadores pelear la batalla de Glorantha. El mundo de Stafford era intrigante y exótico, y el juego irradiaba una encantadora atmósfera mítica. Pese a que estas particularidades fueron las que al final acabaron con el juego de Barker (Tukumel), no ocurrió lo mismo con Glorantha debido, entre otras cosas, a que el mundo estaba diseñado para un juego. Stafford encontró la forma de conciliar lo jugable con lo vívido. Tanto fue así, que el juego generó su propia revista y una secuela llamada *Dioses Nómadas*.

Pero no fue hasta una década después cuando, Steve Perrin, Ray Turney y otros decidieron crear un juego de rol ubicado en Glorantha, que para entonces había desarrollado un universo completo. Glorantha era un mundo en la Edad de Bronce, lleno de cultura griega y mesopotámica, prehistoria y señores con armas y armaduras. Elfos, enanos y un poco de religión también aparecieron, pero con un toque único. En particular la religión fue la más extraña, al adoptar la forma de numerosos cultos que saturaban el juego. Sin embargo aunque la trama era brillante, no generó el momento de gloria de RuneQuest.

Después de Traveler, RuneQuest era el segundo juego en usar habilidades y, por cierto, bastante bien estructuradas. No sólo eran sencillas, sino que modelaban la

¹⁹¹ Sobre esta parte de la historia de los juegos de rol hay que leer el artículo siguiente: Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 3: La revolución fantástica. *Nosolorol revista on line*. 13 de julio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=38&nsec=16> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

realidad con exactitud. Los escritores del juego eran todos unos entusiastas del mundo medieval y se tomaron bastante en serio el hacer de los combates algo realista, mortal y vertiginoso. RuneQuest también fue el juego en el que por primera vez se plasmaron las ideas de los éxitos y los fracasos críticos, e introdujo el desarrollo de habilidades mediante entrenamiento en vez de experiencia en aventuras. Lo más destacable radica en que las reglas fueron las primeras en ser consideradas como “elegantes”, es decir, reglas con estilo y funcionalidad.

El triunfo real de RuneQuest se debió sin embargo a su modo único de integrar la trama con el sistema. Así por ejemplo, para que los sacerdotes incrementaran su poder, debían ganar favor y privilegios en sus cultos particulares, normalmente mediante misiones. Las habilidades mágicas tenían una relación directa con los elementos del juego y de la aventura. Aunque ahora parezca obvio, en aquella época fue una idea revolucionaria. De esta forma RuneQuest ofreció un mundo plenamente detallado, con un sistema realista y emocionante, lo que ha hecho que sea considerado como uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos. RuneQuest representó el esplendor del diseño de juegos de rol, y marcó el inicio de una era dorada en los RPG's (Role Playing Games). Traveller había probado que un juego de rol podía ser muy comercial, y RuneQuest demostró que podía ser muy bueno a nivel de diseño. La verdadera marca de la edad dorada, sin embargo, provendría nuevamente de la TSR. En 1979, Gygax y otros coleccionaron y reubicaron la mayor parte de las revisiones hechas para D&D durante varios años, y las usaron para crear una segunda generación del juego. Las reglas originales, fueron simplificadas para los principiantes, y así, tanto los jugadores antiguos como los nuevos eran el objetivo de las compañías. En esta diversificación de productos destacó nuevamente la fuerza de este pasatiempo, tanto en lo que respecta a su subcultura como al desarrollo de la industria. Otro indicador de la fuerza del mercado fue que este nuevo juego “*Avanzado*” consistía en tres gruesos y caros volúmenes (Manual del Jugador, Manual del Narrador, Manual de Monstruos), demostrando que la gente estaba dispuesta a emplear considerables cantidades de su dinero y de su tiempo para su afición. La comercialización de AD&D (*Advanced Dungeons and Dragons*) fue el punto de partida para señalar claramente el inicio de la Edad de Oro de los juegos de rol.

Como todas las edades doradas, estuvo llena de éxitos increíbles, tanto en términos de venta como de diseño de juegos. Fue el tiempo en que esta afición se definió realmente, cuando alcanzó su cúspide y su mayor poder. Pero para madurar y crecer, el juego de rol debía sufrir.

3.2.2.2 INFIERNO Y FINANZAS.

Eran los principios de 1980, una década que sería transcendental para los juegos de rol, un tiempo de expansión y crecimiento, un tiempo en que los juegos de rol lograron una expansión a escala mundial. Tal como la hemos venido denominando, una Edad de Oro. Pero mientras crecía la afición, otras fuerzas la ponían en los más grandes desafíos. Esta combinación permitió que el juego no sólo creciera en cantidad, sino en madurez, igual que lo hicieron aquellos que jugaban.

3.2.2.3 EL INICIO DE LA LEYENDA NEGRA¹⁹².

Todo comenzó en agosto de 1979, en la Universidad Estatal de Michigan. Un estudiante, llamado James Dallas Egbert III escapó de ella, con la intención de suicidarse. Dejó una confusa nota explicando algo sobre los túneles bajo la universidad y el juego D&D, del cual James era un ávido y obsesivo jugador. James, sin embargo, no se mató en ese momento, y fue encontrado por un detective privado.

Durante la investigación de este caso, ocurrió un error trágico. Producto de un periodismo irresponsable y de una confusión de las autoridades, se publicó que D&D era el responsable de la desaparición de Dallas. Y cuando Dallas se suicidó al siguiente año, la prensa habló del primer “Suicidio por D&D”. Sin embargo, no se tomaron en consideración las condiciones mentales en que se encontraba Egbert, puesto que se enfrentaba a tremendas presiones al ser un niño prodigio universitario de tan solo 16 años, mentalmente inestable y además drogadicto.

¹⁹² Sobre la relación entre los medios de comunicación y los juegos de rol hay que consultar: Rodríguez, Joaquín: Capítulo 7: Aquello no era un juego (parte I). *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=15> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

Con los informes de los túneles, que durante años fueron fuente de incontables leyendas urbanas, incluyendo el que en ellos habitaban una serie de asesinos del tipo de la película *Psicosis* y la inclusión de un anuncio de éstos como lugar de los juegos “en vivo” de D&D, la historia se les fue de las manos. Hasta ese momento, los juegos de rol no eran más que una actividad marginal y su reciente crecimiento atrajo la atención de muchas personas, pero cualquier conocimiento sobre el juego era escaso. Así, D&D se convirtió en el perfecto “malvado” para los medios de comunicación, que lo presentaron de una manera irresponsable como algo maligno y peligroso, como una obsesión de tipo religioso que era “*una amenaza para los hijos*”. Varios pesos pesados de la industria de los juegos de rol fueron entrevistados en relación con dichos juegos, que aclararon los mitos religiosos existentes dentro de estos juegos. Pero como resultado de todos estos movimientos antijuegos de rol y pese a que este caso se desvaneció con el tiempo, surgió la idea de que los juegos de rol favorecían el desequilibrio mental.

En junio de 1982 tuvo lugar otro trágico suicidio y las repercusiones de este hecho fueron mayores que en el caso anterior. Irving “Bink” Pulling, un depresivo crónico, aislado y mentalmente inestable, se suicidó con una pistola cargada que su madre tenía en casa. A pesar de lo obvio de los problemas de la víctima, y de que sus amigos y familiares dieron múltiples informaciones de sus actividades antisociales, irracionales e ilusorias, la culpa recayó una vez más en D&D. La idea de presentar este juego como chivo expiatorio fue potenciada por la madre del muchacho.

3.2.2.4 LA MALA PRENSA.

Pat Pulling, madre de Irving “Bink” Pulling, acusó en primer lugar a un profesor de Irving, de matar a su hijo mediante una maldición echada sobre él durante el curso de un juego de rol. Ninguno de los otros jugadores o participantes de este juego recuerdan dicho suceso, pero esto no detuvo a la señora Pulling a la hora llevar el caso a la corte de justicia. Y aunque el caso fue rápidamente desestimado por falta de pruebas, no impidió que Pat Pulling formase una sociedad llamada “*Bothered About Dungeons And Dragons*” (Aburridos de los Calabozos y Dragones) o BADD. Con esta sociedad, inició una campaña de propaganda en contra de los juegos de rol, que incluía la distribución

masiva de panfletos, apariciones en programas de radio y televisión, así como manifestaciones.

En 1984, Pulling involucró a la BADD en el juicio de Darren Molitor. Darren estaba acusado del asesinato de una joven durante una actuación en una broma de Halloween. Pulling convenció a la defensa para que alegase que Molitor estaba bajo la influencia de D&D, presentando a algunos llamados “Expertos en D&D” como testigos. La evidencia fue desechada como irrelevante, pero esto no detuvo a la BADD, que intervino en otros juicios posteriores.

Lo más temible de este incidente es que la BADD logró convencer a Molitor del control del juego de rol sobre sus acciones. Bajo esta creencia, Molitor culpó a D&D por su crimen, circunstancia aprovechada por la BADD para darle aún más publicidad. Más tarde, Molitor declaró que estaba muy estresado y en “completa confusión” cuando escribió dicha declaración, y por lo tanto pudo haber exagerado. Además agregó “no temo que el juego pueda ser peligroso para todos”. Este lavado de cerebro a una persona en situación de estrés demostró las peligrosas tácticas de la BADD.

La BADD también inició una campaña en la Comisión de Seguridad del Consumidor y los Productos, exigiendo una etiqueta de precaución en los juegos de rol, pero esta acción fue rechazada. Mientras tanto, Pulling continuó intentando hacerse más creíble, adquiriendo una licencia de investigadora privada y alcanzando el respaldo del psicólogo Dr. Thomas Radecki. Pulling también escribió un libro titulado “*The Devils Web*” (La red del Diablo), y Rona Jaffe publicó “*Mazes and monsters*” (Llevada al cine con la actuación de Tom Hanks¹⁹³), un texto de ficción sobre un adolescente iniciado en las artes de lo oculto mediante los juegos de rol. Estas publicaciones y credenciales influyeron en gran medida sobre la aparente credibilidad de los juegos. Sin embargo, la comunidad de jugadores comenzaba a contraatacar.

La Propaganda de la BADD había levantado el interés de muchas personas. Después de la petición elevada ante la Comisión de Seguridad del Consumidor, la

¹⁹³ En España se conoce bajo el título de *Dragones y mazmorras*, fue estrenada en 1982 bajo la dirección de Steven Hilliard Stern.

Asociación de Fabricantes de Juegos (GAMA, Game Manufacturing Association) realizó sus propios estudios, al igual que muchos otros investigadores independientes. En 1987, Armando Simón publicó el primer texto sobre el estado psicológico de los jugadores de rol, y otros tantos le siguieron. Cada caso en el que D&D supuestamente había sido el inspirador de un crimen o suicidio (de acuerdo a la BADD) fue investigado y no se encontró ningún tipo de relación entre el crimen y el juego. GAMA asignó a Michael Stackpole para investigar a la BADD y a Pulling. En 1990¹⁹⁴, él publicó su famoso “*Reporte Pulling*”¹⁹⁵, donde expuso los métodos sospechosos y manipuladores usados por la BADD. Esto llevó al descrédito de la BADD, y el grupo desapareció.

Gracias a estos sucesos, se formó el Comité para el Desarrollo de los Juegos de Rol (<http://members.aol.com/waltonwj/carpga.htm>) para trabajar en contra de la difamación de este entretenimiento.

Para los jugadores de la actualidad es difícil comprender la extensión de la amenaza que representaba la BADD para los juegos de rol. A pesar de su falta de legitimidad, llamó la atención de muchas personas, y, en la cúspide de su poder, tuvo un significativo nivel de influencia en los Estados Unidos. Muchas escuelas prohibieron los juegos de rol, las iglesias los condenaron y las tiendas dejaron de venderlos. Las tiendas de juegos fueron forzadas a cerrar y más de una pequeña compañía se fue a la bancarrota. Lo peor de todo esto fue que la propaganda de la BADD convenció a miles, posiblemente millones de personas, de que los juegos de rol eran malvados y peligrosos. Esta campaña fue tan efectiva que incluso hoy, más de 20 años más tarde, la gente continúa relacionando los juegos de rol con más de un suicidio y con las actividades ocultistas.

¹⁹⁴ Hubo un intento de mejorar la imagen de D&D. Así en el editorial de la revista Dragon Magazine de febrero de ese año, se podía leer una aseveración que aseguraba que D&D promovía valores positivos. La información está tomada de: Caywood, Carolyn: Rescuing the innocent: the lure of Dungeons and Dragons. *School Library Journal*, vol. 37 (3), 1991, p. 138.

¹⁹⁵ Este informe (traducido) ha sido incluido en los anexos del presente trabajo para facilitar su consulta.

Este prejuicio aún nos rodea y los juegos de rol aún son sometidos ocasionalmente a críticas por parte de los medios de comunicación y de grupos religiosos. Sin embargo, la situación es mucho mejor hoy en día.

Estos hechos tuvieron una gran repercusión en la historia de los juegos de rol. La comunidad de jugadores aprendió mucho de sí misma y se vio fortalecida por este proceso. De manera compensatoria, la propaganda de la BADD llevó el nombre de los juegos a todo el mundo, y cuando el escándalo se acabó, el nombre del pasatiempo permaneció. En efecto, este aumento de fama ayudó a que la Edad de Oro de los juegos de rol todavía se incrementara. La experiencia endureció a la industria y se formaron las bases para crear las grandes compañías de hoy. De la adversidad, vino la fuerza y la sabiduría para hacer de los juegos algo más mayor, siendo en la actualidad una afición a nivel mundial.

3.2.2.5 LA ÉPOCA DE TSR.

La columna vertebral de la Edad de Oro desde un punto de vista comercial estaba por llegar y nadie realizó esta transformación hacia el mercado mejor que TSR. Su popularidad continuaba creciendo con la salida al mercado del sistema avanzado de D&D. Los libros y suplementos se publicaban más rápido que nunca.

A medida que la presión externa se volvía más fuerte, los clubes y las convenciones se volvían más y más populares. En 1981, TSR creó la RPGA (<http://www.rpga.com/>), con la intención de ayudar a unir a los jugadores de Estados Unidos. Hoy, la RPGA es una fuerza poderosa, conectando a millones de jugadores en el mundo.

Con su ayuda, pareció seguro que TSR podría continuar su dominio de la industria de los juegos de rol, a pesar del enorme número de títulos y compañías en aparición. Sin embargo algo más cimentó su posición como líder. Algo pequeño llamado Dragonlance.

A principios de los ochenta, los diseñadores de AD&D notaron que la mayoría de los nuevos juegos tenían ventaja sobre ellos, debido a que se basaban en mundos y mitos ya existentes. El juego de rol de Star Trek (de la editorial FASA), era increíblemente exitoso debido al atractivo inherente derivado del argumento de la serie de televisión y de las películas. Para poder igualar la oferta comercial, TSR decidió diseñar su propio mundo y empezó a comercializar tanto novelas como suplementos de juego de modo simultáneo. Este trabajo lo realizaon Margaret Weis y Tracy Hickman.

El resultado fue “*Las Crónicas de Dragonlance*”¹⁹⁶, enormemente popular a nivel mundial¹⁹⁷. De hecho, tras su puesta a la venta en 1984, se convirtió en la primera serie de fantasía en aparecer en la lista de los libros más vendidos del New York Times, y ha vendido hasta ahora cerca de tres millones de copias en todo el mundo. Desde entonces ha inspirado muchos libros¹⁹⁸, y casi la mayoría de las otras series de fantasía,

¹⁹⁶ La referencia para España de esta saga es:

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El retorno de los dragones*. Colec. Crónicas de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1987.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La tumba de Huma*. Colec. Crónicas de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1987.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La Reina de la Oscuridad*. Colec. Crónicas de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1987.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *Apéndices*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

¹⁹⁷ En nuestro país la editorial encargada de su publicación es Timun Mas, que ha editado esta saga tanto en su formato habitual como en formato de bolsillo y en edición de lujo. En cuanto a la relación juegos de rol – novelas, y más específicamente en el caso de las novelas de Dragonlance es interesante leer: Rodríguez, Joaquín: Capítulo 8: Dragonadas. *Nosolorol revista on line*. 6 de abril de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=47&nsec=14> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

¹⁹⁸ Otros títulos importantes de esta saga son:

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El templo de Istar*. Colec. Leyendas de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1988.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La guerra de los enanos*. Colec. Leyendas de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1988.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El umbral del poder*. Colec. Leyendas de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1988.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La magia de Krynn*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *Kenders, enanos y gnomos*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *Historias de Ansalon*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El reino de Istar*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 1, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El cataclismo*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 2, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La Guerra de la Lanza*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 3, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Anthony, Mark; Porath, Ellen: *Qualinost*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Kirchoff, Mary; Winter, Steve: *El incorregible Tas*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Daniell, Tina: *Kitiara Uth Matar*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Williams, Michael: *El código y la medida*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Porath, Ellen: *Pedernal y acero*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, Vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Daniell, Tina: *Mithas y Karthay*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 6. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

así como módulos de juego, suplementos, juegos de ordenador e incluso, su propio juego de rol “Dragonlance: La Quinta Edad”. En la actualidad forma parte de una de las líneas editoriales de la tercera edición de D&D.

Knaak, Richard A.: *La leyenda de Huma*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Berberick, Nancy V.: *Espada de reyes*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Williams, Michael: *El caballero de Solamnia*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Knaak, Richard A.: *Kaz, el minotauro*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 1, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Parkinson, Dan: *Las puertas de Thorbardin*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 2, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Williams, Michael: *El caballero Galen*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 3, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Thompson, Paul B.; Carter, Tonya R.: *El guardian de Lunitari*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Kirchoff, Mary: *El pais de los Kenders*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Stein, Kevin: *Los hermanos Majere*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Thompson, Paul B.; Carter, Tonya R.: *La misión de Riverwind*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 1, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Kirchoff, Mary; Niles, Douglas: *Flint, el rey de los gullys*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 2, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Siegel, Barbara; Siegel Scott: *Tanis el semielfo*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 3, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Esta serie de hechos convirtió a la TSR en un productor y editor a gran escala. TSR jugó sus cartas al máximo, comercializando un producto tras otro, junto con una de las campañas más grandes jamás hechas para una línea de juego. En total fueron 12 títulos, desde *Dragones de la Desesperación* hasta *Dragones del Triunfo*, casi tres años después, resultando ser el mayor éxito comercial jamás publicado por esta compañía. Y así, Dragonlance consolidó a personajes como *Raistlin* y *Tanis* en la mitología de los juegos de rol, como en el pasado había ocurrido con los personajes del Señor de los Anillos como Gandalf o Frodo; y elevó a TSR al estatus de mega corporación. Ahora TSR estaba empezando a ser considerada entre los grandes de la industria e importantes compañías se empezaron a sentir interesadas en este nuevo mercado. AD&D sirvió pronto de base para una serie de dibujos animados, lo que potenció las ventas e hizo que se creara una línea de merchandising propia, e incluso una película¹⁹⁹.

El juego D&D creció hasta convertirse en cinco sistemas separados (Básico, Experto, Campaña, Maestro, Inmortal) para hacer más fácil la incorporación a los nuevos jugadores y ser mucho más rentable desde un punto de vista económico para TSR. La Revista Dragón pasó a ser un referente a nivel mundial en el mundo de los juegos y pronto se vio acompañada por la revista *Dungeon*.

En 1987, Ed Greenwood²⁰⁰ sacó al mercado sus “*Reinos Olvidados*” (Forgotten Realms) y demostró ser un mundo aún más impactante que Dragonlance, rompiendo los

¹⁹⁹ *Dungeons and Dragons* (2000), dirigida por Courtney Salomon y protagonizada entre otros por Jeremy Irons.

²⁰⁰ Algunas de las novelas consultadas de este autor son:

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Cormyr*. Colec. La Saga de Cormyr, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Las Siete Plagas*. Colec. La Saga de Cormyr, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *La muerte del Dragón*. Colec. La Saga de Cormyr, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

registros anteriores tanto en las novelas²⁰¹, como en los suplementos de juego. En el año 1989, estaba lista la segunda edición de las reglas de AD&D que rompió todos los records de venta en el mercado de los juegos de rol.

²⁰¹ Para que nos demos cuenta de las dimensiones que ha alcanzado esta ambientación, a continuación exponemos los títulos de algunas otras novelas consultadas escritas por autores diferentes al creador de este mundo, Ed Greenwood:

Athans, Philip: *Puerta de Baldur*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1999.

Athans, Philip: *Puerta de Baldur II, Sombras de Amn*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Athans, Philip: *Puerta de Baldur II, el Trono de Bhaal*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Awlinson, Richard: *Las tablas del destino*. Colec. Avatar, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Awlinson, Richard: *Tantras*. Colec. Avatar, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Awlinson, Richard: *Aguas Profundas*. Colec. Avatar, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Niles, Douglas: *El pozo de las tinieblas*. Colec. Moonshaes, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Niles, Douglas: *El dios de la muerte*. Colec. Moonshaes, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Niles, Douglas: *La venganza de Bhaal*. Colec. Moonshaes, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Novak, Kate; Grubb, Jeff: *El tatuaje azul*. Colec. El tatuaje azul, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Novak, Kate; Grubb, Jeff: *El espólón del wyvern*. Colec. El tatuaje azul, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Novak, Kate; Grubb, Jeff: *El cántico de los saurios*. El tatuaje azul, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Cunningham, Elaine: *La venganza elfa*. Colec. Los Arpistas, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2ª ed., 2004.

Cunningham, Elaine: *Canción elfica*. Colec. Los Arpistas, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Cunningham, Elaine: *Sombras de plata*. Colec. Los Arpistas, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2002.

Cunningham, Elaine: *El Bati6n del Espino*. Colec. Los Arpistas, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Cunningham, Elaine: *Las esferas de sue6os*. Colec. Los Arpistas, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Cunningham, Elaine: *Sempreunidos, la isla de los elfos*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Cunningham, Elaine: *La hija de la Casa Baenre*. Colec. Liriel la elfa oscura, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Cunningham, Elaine; Greenwood, Ed; Denning, Troy; Golden, Christie: *Relatos de Faerun*. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Denning, Troy: *La invocaci6n*. Colec. El retorno de los archimagos, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Denning, Troy: *El asedio*. Colec. El retorno de los archimagos, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Denning, Troy: *El hechicero*. Colec. El retorno de los archimagos, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Lee Byers, Richard: *Desintegraci6n*. Colec. La Guerra de la Reina Ara6a, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Reid, Thomas M.: *Insurrecci6n*. Colec. La Guerra de la Reina Ara6a, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2004.

Baker, Richard: *Condenaci6n*. Colec. La Guerra de la Reina Ara6a, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, 2004.

Smedman, Lisa: *Extinci6n*. Colec. La Guerra de la Reina Ara6a, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Athans, Philip: *Aniquilaci6n*. Colec. La Guerra de la Reina Ara6a, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Kemp, Paul S.: *Resurrecci6n*. Colec. La Guerra de la Reina Ara6a, vol. 6. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Salvatore, R.A.: *C6ntico*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2002.

Salvatore, R.A.: *En los bosques silvanos*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, 2002.



Ed Greenwood

A finales de los setenta, *AD&D* pugnaba de igual a igual con los pocos competidores que tenía como *Túneles y Trolls* y *RuneQuest*. En menos de una década, *AD&D* se volvió el que más ventas generaba, el más popular y el más poderoso de los juegos de rol del mundo, mientras que muchos otros habían desaparecido. El auge de TSR se debió a que siempre se manejó a sí misma como compañía y corporación, tratando sus juegos como productos y mercancías. De este modo TSR demostró que un juego podía generar grandes cantidades de dinero si las cosas se hacían correctamente. Señalaron el camino al éxito de futuros juegos que después lo seguirían.

AD&D continuó siendo inmensamente popular. Anotándose en la historia de los libros por segunda vez, no sólo como el primer juego de rol publicado, sino como el más grande y más vendido.

Sin *AD&D* los juegos de rol no existirían como lo conocemos hoy en día. Pero el resto de la industria del juego no se adormeció, las compañías de la competencia se

Salvatore, R.A.: *Máscaras de la noche*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2002.

Salvatore, R.A.: *La fortaleza perdida*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Salvatore, R.A.: *La maldición del caos*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

aprovecharon de la experiencia de TSR y generaron nuevas ideas para obtener grandes ganancias.

3.2.3 El éxito de los juegos.

La explosión comercial que catapultó a los yuppies y los walkmans, estaba en su pleno apogeo. Este esplendor económico añadido a la nueva popularidad que alcanzaban los RPGs (Rol Playing Games) permitió a la industria de los juegos de rol continuar con nuevos bríos. TSR lideraba el puesto de gigante corporativo, pero otras compañías la seguirían de cerca.

Una de las piedras fundamentales del cambio de los juegos de rol desde objeto de culto a éxito comercial, fue la transformación del objetivo primario, alejándose un poco de los mundos de fantasía pura, para encaminarse a una temática más de historieta y cine. Es el momento de los Súper Héroes.

En 1980 los comics de súper héroes disfrutaban de un intenso incremento de popularidad y ventas, culminando con las imponentes historias cruzadas de finales de la década, en donde super héroes de una tira de comics hacían apariciones estelares en las tiras de otros super héroes, como si se tratase de programas de televisión o de contribuciones musicales.

Como sucedió con la ciencia-ficción unos años antes, los ejecutivos del rol tuvieron la astucia suficiente para darse cuenta de la importancia de esta subcultura y así comenzaron a aparecer los juegos de rol de súper héroes. Hubo intentos tempranos como el de Jeff Saxman con su “*Superhero 44*”, pero el género no se estableció como tal hasta la llegada de los “*Mighty Champions*”.

Desarrollado por Hero Games en 1982, “*Mighty Champions*” fue aceptado inmediatamente por la comunidad de jugadores. La correlación entre jugadores y fanáticos de los comics resultó ser bastante fuerte, y el juego se popularizó, a medida que los fans de cualquier super héroe trataban de obtener su oportunidad para interpretar a sus héroes favoritos. Esto sucedía a pesar de la incapacidad del juego de presentar

cualquier héroe popular, debido a que las licencias pertenecían todas a Marvel y a DC. El juego *Champions*, sin embargo, logró su propio espacio al permitir la creación de héroes únicos, que los jugadores podían elaborar a su antojo, siendo éste uno de los grandes atractivos del juego.

Como parece natural, *Champions* inspiró rápidamente imitadores, con títulos como “*Villanos & Vigilantes*” (*Villains & Watchmen*, FGU, 1984) y “*Héroes Dorados*” (*Golden Heroes*, Games Workshop, 1984). Marvel y DC comprendieron que estaban perdiendo una oportunidad, por lo que intentaron ponerse al día. Marvel fue a la TSR para crear “*Marvel Superhéroes*”, mientras que Mayfair Games creó con el beneplácito de la otra compañía de comics restante el conocido como “*DC Heroes*”. Pero casi ninguno pudo acercarse a *Champions* (Actualmente reeditado por Hero Games).

El éxito se debía a que *Champions* era simplemente muy bueno. Tenía un buen diseño y un sistema de dados universal, que permitía a los jugadores usar su propia imaginación. La trama era similar al “*hágalo usted mismo*”, y a ello se le unía un buen trabajo de trasfondos que permitía la construcción de buenas historias y un montón de material de recursos. *Champions* fue revolucionario ya que fue el primer juego en el que la creación de personajes dependía totalmente de un sistema de puntos. No sólo atributos, sino habilidades, poderes y otros, quedaban dispuestos en la hoja de personaje a voluntad del jugador. Y claro, si el jugador no se decidía, las reglas para creación de personajes con dados también estaban allí para dejar la creación del personaje en manos del azar. Los puntos fuertes que había en el diseño de *Champions* fueron reconocidos, y comenzaron a cambiar lo que la gente pensaba del juego y su diseño. En particular, influirían en Steve Jackson.

3.2.3.1 UNIVERSAL STUDIOS.

Steve Jackson había entrado en mundo del juego con *Melee* (Metagaming, 1977), básicamente un sistema de combate que podía ser usado en otros juegos (sería el primer GURPS). Pronto se le unió *Wizard*, que agregaba reglas para magia y posteriormente un manual para el director de juego, llamado “*Entrando al Laberinto*”, convirtiéndose posteriormente en un juego de rol completo (*The Fantasy Trip*). Y

aunque nunca acabó de cuajar, demostró ser un juego con sistemas de dados creativos y que agregaba efectivamente más realismo al combate, las habilidades y la magia.

Desgraciadamente, *Metagaming* se disolvió, pero Steve Jackson utilizó algunas las ideas inspiradas en *Champions* combinandolas con “*The Fantasy Trip*” para crear un nuevo juego de rol que superase sus anteriores creaciones. Y mientras se diseñaban cosas notables como *Car Wars*²⁰² e *Illuminati*, él y sus amigos comenzaron a discutir sobre qué era lo que realmente querían del nuevo juego y empezaron a plasmar en el papel lo que a modo de broma se llamó *GURPS: The Great Unnamed Role-Playing System* (El Gran y Sin Nombre Sistema de Juego de Rol). Cinco años más tarde fue publicado por la nueva compañía de Jackson, llamada Steve Jackson Games²⁰³, y con el mismo nombre, GURPS, aunque ahora se suponía que las siglas significaban “*Generic Universal Role-Playing System*” (Sistema Genérico Universal de Juegos de Rol).

Y efectivamente era genérico, lo que provocó muchos errores. Como veremos, la industria en esa época estaba bastante obsesionada con la idea de dar un mayor énfasis a las tramas detalladas y específicas. Crear juegos sin una historia específica era un riesgo. Este juego fue más allá, ideando algo que deliberadamente evitaba cualquier tipo de asociación con un juego o sistema. Algo diseñado para ser usado sin importar el juego que se jugase. Para algunos era una idea brillante, para otros, algo completamente insensato.

²⁰² En España publicado por Joc Internacional, algunos títulos de esta serie son:

Irby, Chad; Jackson, Steve: *Car Wars, juego de duelos motorizados*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Oines, Charles: *El circuito de dulelos de L'Outrance*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Lambard, Creede: *Violencia en Muskogee*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

²⁰³ Para los amantes de las curiosidades, en uno de los libros de Dan Brown se nombra a esta compañía, en concreto en: Brown, Dan: *Ángeles y demonios*. Santa Perpétua de Mogoda (Barcelona): Umbriel, D.L. 2004, pp. 122 y 290.

La idea sin embargo funcionó. GURPS creció en popularidad de manera lenta pero segura, y fue el segundo juego más vendido después de AD&D, en términos de volumen de material publicado. Y para tristeza de TSR, la compañía Steve Jackson fue la compañía de juegos de rol más exitosa de todos los tiempos. El éxito de GURPS a largo del tiempo se debió a distintos motivos. Su diseño sensible e inteligente, con un soporte firme y que respetaba las audiencias (lectores), pero sobre todo, se debió a su universalidad. Los juegos de rol deben, supuestamente, ser limitados únicamente por la imaginación del jugador, pero con frecuencia están limitados por las herramientas de las que se proveen los jugadores, editadas previamente por las compañías poseedoras de los juegos de rol. GURPS pasó por encima de este problema, permitiendo a los jugadores tener siempre un sistema, sin importar a qué desearan jugar. Y aunque los sistemas universales han sido criticados, hay que reconocer que al menos han sido una evolución de gran importancia para el juego y la industria.

Actualmente muchos jugadores intentan seguir este modelo de algún modo, pero GURPS es el original y por lo tanto debe ser preservado (el sistema abierto D20 es un claro intento de competencia por parte de *Wizards of the Coast*).

3.2.3.2 VENDERSE AL MERCADO.

La industria del comic demostró ser enormemente beneficiosa. Por ello, los juegos tuvieron la oportunidad de enfocarse hacia un sólo comic para sus tramas. Algunos de estos ejemplos fueron *El Juez Dredd* (Games Workshop, 1984), *Las Tortugas Ninja Mutante Adolescentes* (Palladium Games, 1985), *Buck Rogers* (TSR, 1985) y el *Príncipe Valiente* (Chaossium, 1986)²⁰⁴. Los diseñadores también notaron que lo que servía para los comics también podría aplicarse a otros medios de comunicación, así que volvieron su atención a los libros, la televisión y el cine.

²⁰⁴ La edición española es esta: Stafford, Greg; Dunn, William; Willis, Lynn; Krank, Charlie: *El Príncipe Valiente*. Barcelona: Joc Internacional, 1990. Además existen dos análisis de ésta versión del juego que se pueden encontrar en:

Sánchez, Juan Ignacio: El Príncipe Valiente, el juego narrativo. *Líder*, 1990, N.º 17, pp. 58-59.

Destripacuentos: El Príncipe Valiente. *Dragonmania*. 27 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/969619/> > [Consulta: 2 de abril de 2008].

La elección más obvia fue Tolkien, así que Iron Crown Enterprises produjo *MERP: El Juego de rol de la Tierra Media*. Y dado que pocas series de fantasía tenían el éxito de este libro, la mayoría de los juegos de rol que intentaron asemejarse fallaron. Por lo general fueron pobres y de diseño barato, buscando encontrar cualquier serie que tuviera alta audiencia. Los únicos a parte de MERP que tuvieron cierto éxito fueron aquellos que presentaron a *Stormbringer*, ahora conocido como *Elric* en su versión para D20. Este juego estaba basado en las novelas de Michael Moorcock y ha sobrevivido primero por el apoyo de Chaosium y más recientemente por la reedición de Mongoose Publishing.



Michael Moorcock

En el mundo de la televisión la opción también fue obvia. En 1982 se estrenó la película “*La Ira de Khan*”, y justo con el, llegó la compañía FASA con *Star Trek: El Juego de Rol*. El libro estaba bien diseñado, y usó el vasto material disponible para crear una serie de suplementos. En nuestra opinión debía haber perdurado mucho más, por desgracia los derechos de autor causaron su caída antes de finales de la década. Otros éxitos de la pantalla fueron *Doctor Who*, *Robotech*, *Aliens*, *Los Cazafantasmas*²⁰⁵, *Star*

²⁰⁵ En castellano se publicaron los siguientes títulos:

Allston, Aarón; Kaufman, Douglas: *Los cazafantasmas*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Aviadne Caspian, Jonathan: *Historias tenebrosas, una aventura lista para jugar*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Aviadne Caspian, Jonathan; Slavicsek, Bill: *¡¡¡Pánico, trucos, sustos y algún asesino de masas fuera de lugar!!!* Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Wars (reeditado en su versión D20 por Wizards of the Coast), e incluso *James Bond*²⁰⁶. A medida que transcurrían los ochenta, teniendo como ejemplo el éxito de *Star Wars*, muchas compañías cinematográficas buscaron recurrir a los juegos de rol como otra estrategia de merchandising, vendiendo licencias para juegos de rol a propuestas atractivas.

Sin embargo, esto no fue en perjuicio de la capacidad creativa de los diseñadores de juegos. Bajo este torrente comercial, muchas compañías permanecieron realizando grandes esfuerzos para crear y diseñar nuevos juegos. En realidad, a medida que los juegos de rol se convertían en una industria rentable y poderosa, las licencias de juegos también probaron ser una plataforma para los grandes cambios en la evolución de los mismos.

3.2.3.3 LOS CUATRO GRANDES JUEGOS.

Los productores más prolíficos de juegos con licencia fueron sin duda *West End Games* (WEG). Eran también los mejores, con todos sus juegos brillantes por sí solos, e increíblemente evocativos en cuanto a sus materiales de recurso. Algunos de sus triunfos incluyeron *Los Cazafantasmas*, *Indiana Jones*, y *Star Wars*. Este último fue sacado a las librerías en 1987 para el décimo aniversario de la trilogía, *Star Wars* es el mejor juego de licencia jamás ideado. Obtuvo un éxito inmediato, y continuó creciendo hasta que Wizzard of the Coast se hizo con los derechos y sacó al mercado el *Star Wars*

Slavicsek, Bill; Bálsamo, Paul: *¡Apocalipsis! ¡¡¡ es como el Apocalipsis, el fin del mundo, sólo que mucho más divertido!!!* Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

²⁰⁶ Las obras publicadas en España y consultadas son estas:

Christopher Klug, Gerard: *James Bond 007*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Christopher Klug, Gerard: *Panorama para matar*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Kern, Robert: *Goldfinger*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1995.

En la revista *Líder* n° 17 hay un dossier sobre este juego que ocupa desde la página 37 a la 55, del cual destacamos una crítica del mismo, la referencia es: Klobuznik, Kart Walter: 007, el juego de rol. *Líder*, 1990, N.º 17, pp. 41-42.

D20²⁰⁷. West End Games creó para este juego un sistema basado en dados de 6 caras, que al final terminó culminando como un sistema genérico que ganó varios premios. Pero antes de esto, WEG había seguido el ejemplo de GURPS, con un sistema de reglas universal. Así, finalmente los jugadores podían o bien comprar todos los manuales del juego, o adquirir el manual de reglas universal, junto con algunos de los suplementos, y crear lo que quisieran.

Palladium realizó algo similar. También usaba el mismo conjunto de reglas para todos sus juegos, incluyendo *Las Tortugas Mutantes Ninja Adolescentes*, *Robotech*, *Palladium Fantasy* y, claro, *Heroes Unlimited*. Al igual que WEG (West End Games), Palladium estandarizó sus reglas y las aplicó a todas sus creaciones. Sin embargo, en vez de crear un lote de reglas genérico para cualquier trama, simplemente evitó el problema creando un “mundo genérico”, que podía ser usado para cualquier tipo de juego, historia y trama. Esto fue posible gracias a la combinación de numerosas dimensiones, y numerosos vínculos entre ellas, creando así *RIFTS*. Al igual que Masterbook y GURPS antes que éste, todo este esfuerzo fue seguido por una enorme cantidad de suplementos que lo convirtieron en un juego de grandes ventas.

El poder de los sistemas genéricos era realmente inmenso, ya que permitía a las compañías diversificarse y mantener el monopolio al mismo tiempo. Ya no era necesario que cada éxito de taquillas fuese seguido por su propio juego, su propio sistema de reglas y su propia compañía. Ahora podían aplicar el sistema común de la compañía a su juego favorito; de esta manera los jugadores podrían jugar a cualquier cosa sin esperar a que fuese publicado. Así, con cada nueva película, serie de televisión, o libro, el mercado se hacía más fuerte, más diverso.

²⁰⁷ West End Games estuvo sacando material para este juego desde 1987 hasta 1998, fecha en que perdió los derechos sobre el material de juego al no poder competir con el dinero que estaba dispuesto a ofertar Wizards por esta franquicia. En el año 2000 Wizards of the Coast sacó al mercado un nuevo manual básico, cuya traducción editó Devir en España. Pero el juego no alcanzó las expectativas que Wizards tenía para él y en el año 2004 paralizó el proyecto por la pobre acogida entre los aficionados. Tras multiples test para recuperar la confianza de dichos aficionados, en el año 2007 volvió a la carga con un nuevo y remozado Star Wars D20, esta vez denominado *Star Wars Roleplaying Game: Saga Edition*.

No fue por accidente que estas tres compañías (West End Games, Palladium y Steve Jackson Games) siguieran de cerca los esfuerzos de la compañía TSR. A pesar de ser compañías creadas 10 años más tarde, la forma de explotar el completo éxito de los sistemas genéricos y de la Edad Dorada de los juegos de rol, les permitió incorporarse al éxito comercial del líder del sector, TSR.

Steve Jackson Games y TSR habían comenzado con un solo producto, agregándole numerosas capas, mientras que WEG y Palladium habían empezado con varios juegos, que poseían diferentes sistemas de juego y aunque posteriormente acabaron imponiendo el mismo sistema de juego para todos sus productos. El resultado final fue el mismo: una amplia presencia comercial y un éxito sin precedentes.

En los diez años que duró su Edad de Oro, la industria de los juegos de rol pasó de ser una “*locura de adolescentes aburridos*” a un éxito comercial y a generar grandes ganancias. Todas las compañías de la industria del juego querían ahora formar parte del negocio, y esto no hacía más que fomentar el éxito.

Debido al éxito comercial y financiero de este entretenimiento, todo lo referido a los juegos de rol generó grandes expectativas, estableciéndose como una actividad emergente a lo largo y ancho del mundo. Por cierto, sigue creciendo hoy en día. Pero esto nunca hubiese ocurrido sin aquellos visionarios que incentivaron las compañías, aquellos que vieron en sus propias ideas la posibilidad del éxito. Sin estos cuatro juegos y sin estas cuatro compañías, pilares fundamentales del juego de rol, el juego moderno nunca hubiese podido alcanzar el gran nivel actual.

Este crecimiento que alejaba a TSR del dominio total, también cambió la naturaleza de los juegos. Como se mencionaba anteriormente, la pérdida del monopolio de TSR fue motivada por una pérdida de interés por los juegos de fantasía. La gente ya estaba aburrida del mismo calabozo y del mismo mundo tolkineano. La nueva generación de jugadores quería emular a otro tipo de héroes. Querían ser Batman, Luke Skywalker, y otros héroes de grandes poderes e influencia en sus jóvenes mentes. También buscaban un estilo más dinámico y cinematográfico. Los jugadores fueron dejando de lado la caza de orcos y comenzaron a explorar enormes construcciones

alienígenas, o bien se dedicaron a luchar contra súper villanos o a disparar rayos de energía psiónica.

Junto a lo anteriormente señalado un nuevo elemento estaba siendo demandado por muchos jugadores. Muchos jugadores consideraban que el juego debía ser algo más que golpes, patadas y puntos de experiencia y pensaron que los juegos de rol podían ser más elaborados. Se consideró que esta nueva perspectiva de los juegos de rol podría destruirlos para los mismos. Sin embargo, ésta fue la idea que llevó a los juegos de rol a una nueva era. La industria pudo abrirse a la experimentación, lo que permitió que nuevas ideas se convirtieran en nuevas realidades. Lentamente, el trasfondo de la Edad de Oro comenzó a alterar el mundo del rol, llevándolo a un lugar nuevo y revolucionario.

3.2.3.4 UN NUEVO SALTO ADELANTE.

El juego de rol es un hobby creativo por naturaleza, está en constante evolución. Por ésto resulta difícil determinar éste o aquel período como innovador. Pero a mediados de los ochenta, aparecieron un montón de juegos de manera sucesiva, con un número sin precedentes de ideas que contradecían las tradiciones establecidas. Cada uno de ellos fue en sí mismo revolucionario y todos juntos lograron que los juegos de rol sean lo que son hoy.

Y así como fueron innovadores, cada uno de estos juegos fue también brillante. En este período, se incluyen algunos de los mejores ejemplos de la industria. Ellos representan la cúspide del diseño, y evocan las más poderosas fantasías. La creatividad de las historias y el florecimiento de dicha industria, hicieron posible que este período sea conocido como la Era de Oro.

El mejor ejemplo de juego de rol y el mejor ejemplo de todos los juegos de esta época, es el conocido como “*La Llamada de Cthulhu*”²⁰⁸. Publicada en 1981, su

²⁰⁸ A este respecto Joaquín Rodríguez le dedica un monográfico a este juego, se puede leer en: Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 5: Unas gotas de terror. *Nosolorol revista on line*. 9 de septiembre

genialidad e importancia para la historia de los juegos de rol no puede ser pasada por alto.

El mundo de Cthulhu viene de la mano de H.P. Lovecraft quien escribió una serie de historias de terror cortas, a principios de siglo. Estas historias se centraban en el mundo de los “*Antiguos*”, una raza alienígena de seres ancestrales, semejantes a dioses, que existían fuera del mundo científico del período post victoriano de Nueva Inglaterra. Lovecraft desarrolló sus ideas de una forma detallada, creando un universo realmente aterrador, conocido como “*Los Mitos de Cthulhu*”.

Ciertamente estas historias representaban una ambientación fantástica para un juego de rol, pero a principios de los ochenta dicha idea parecía ridícula. La mayor parte de los juegos de la época trataban de jugadores persiguiendo a monstruos o súper villanos, y la disposición de ellos en combates altamente sangrientos. Pero sí el juego quería ser leal a las historias, necesitaba un cambio de mentalidad por parte de los jugadores para pasar de cazadores de monstruos, a investigadores, que se encaraban con monstruos invencibles, sin importar cuantos puntos tuviesen en sus hojas de personajes. Este paradigma tan revolucionario requería de un sistema revolucionario, y no de otro clon de D&D.

En 1979, RuneQuest había establecido nuevos parámetros en el diseño de los juegos, y con la fuerte cantidad de ventas, había formado una compañía llamada Chaosium²⁰⁹. Fue posteriormente Sandy Petersen (un miembro de Chaosium), quien decidió tomar la idea de Cthulhu y convertirla en un juego.

Usaron RuneQuest como base, pero fueron más allá. Estas reglas al ser hechas en 1979, adolecían de demasiado detalle y dependencia de los dados, particularmente para el combate. Al reelaborarlas para el menos violento Cthulhu, mucha de su

de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=40&nsec=13> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

²⁰⁹ Si se quiere conocer algo más de la historia de esta editorial conviene consultar: RPG Net: *A brief history of game 3: Chaosium: 1975-present*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory3.phtml> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

complejidad fue eliminada. La simplificación se aplicó para agregar encanto y realismo, y al mismo tiempo se consiguió que las reglas fuesen bastante más fáciles de usar. El nuevo diseño permitía manejar tanto la historia como el juego de una forma que nunca antes se había logrado. Del mismo modo, nunca había existido un sistema más invisible, que fomentara la interpretación y la interacción cada vez que el trasfondo lo necesitaba. Y precisamente ésta era una de las diferencias clave de *La Llamada de Cthulhu*; las reglas no eran tratadas como cosas necesarias para simular la trama, sino como herramientas de la narración, parte del arsenal del director de juego para ser usado cuando lo considerara apropiado. Además, *La Llamada de Cthulhu* fue el primer juego de rol que describió cómo correr de un modo efectivo, explicando no sólo las reglas, sino como implantarlas en la sesión de juego y cómo hacer uso de los distintos recursos para el director de juego.

Lovecraft era un total desconocido, sobre todo si lo comparaban con Tolkien y por ende no había un conocimiento generalizado de sus historias. La comprensión de su universo debía llegar mediante las reglas, y no podía ser tomada a la ligera de un modo gratuito. Para lograr esto, era necesario respetar completamente las historias, descartando muchas de las tradiciones del juego.

Este tipo de cambios tal vez no parezca tan revolucionario en este momento, pero hay recordar que el juego de rol era bastante distinto en aquella época. Después del repentino crecimiento de los 70, los juegos de rol habían adquirido su máximo éxito y nadie estaba dispuesto a dar pasos fuera de esta corriente, ya que podían perder ventas.

En 1981, Fantasy Games Unlimited asimiló los cambios de *La Llamada de Cthulhu*, y creó dos juegos únicos: *Aftermath!* y *Bushido*. En el primero, presentaron un mundo postapocalíptico más realista, y lo reforzaron con reglas mucho más enfocadas a la lucha. Los jugadores seguían siendo poderosos, y los juegos estaban orientados al combate, pero aquí debía combatirse por la comida, el refugio, o simplemente para permanecer vivo. Pero las reglas hacían de los jugadores un grupo de personajes que luchaban para dar cada paso, con equipos, aliados y terrenos seguros.

Mientras tanto, *Bushido* entraba en el mercado para dar una nueva visión más realista, sobre los juegos de rol ambientados en el Japón Feudal. La trama, fuertemente histórica, era respaldada con mecánicas, personajes no jugadores, arquetipos de aventura y una extensa lista de nombres y términos japoneses, para agregar realismo al juego. Cabe destacar el sistema de experiencia, que premiaba a aquellos personajes que actuaban de acuerdo a su clase.

Este tipo de juegos representaba sólo uno de los caminos. Además de los denominados juegos “serios” también empezaron a surgir juegos humorísticos. De entre todos los autores de éste último género destaca Greg Costikyan. Fue su falta absoluta de respeto por todo aquello que otros jugadores tomaban en serio lo que le permitió escribir juegos revolucionarios.

Comenzó su trabajo con *Toon*²¹⁰, para West End Games (1984), un juego aún más loco que Cthulhu, ubicado en el universo de la Warner Brothers y sus dibujos animados, en donde los jugadores interpretaban caricaturas de esta compañía. Toon se convirtió en uno de los primeros juegos de reglas fáciles, dando otro paso decisivo en esta industria.

Pero la verdadera revolución nuevamente se encontraba en la trama. Jugar en un mundo donde la muerte no existía representaba un mérito, ya que la realidad era variable y el humor constante. Toon creó una narrativa progresiva y lógica y al igual que Cthulhu, eliminó muchos convencionalismos. En este juego, nada era importante, excepto hacer reír a la gente.

Paranoia fue el siguiente juego legendario de Costikyan. Creado junto a Dan Gelber y Eric Goldberg, fue comercializado el mismo año que *Toon*. Paranoia también supuso una revolución para el mundo de los juegos. En su sociedad futurista, al más puro estilo de Orwell, llamada el Complejo Alfa, la muerte nuevamente carecía de

²¹⁰ Hay un excelente artículo dedicado a la unión juegos de rol – dibujos animados, se puede ver en: Rodríguez, Joaquín: Capítulo 6: Dibujos y superhombres. *Nosolorol revista on line*. 12 de diciembre de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=43&nsec=10> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

significado, ya que los jugadores poseían varios clones como personajes para poder trasladarse en caso de ser dañados. Y son necesarios, ya que los jugadores representan agentes especiales del “*Hermano Mayor*” (*Big Brother*) una computadora que lo controla todo y que ha escogido a los jugadores para encontrar y matar a todos los traidores. Lo extraño es que por traidor se entiende a todo aquel con poderes mutantes, miembros de sociedades secretas, o bien cualquiera que se vea gracioso o sospechoso. Desgraciadamente, cada jugador tiene un poder mutante, es miembro de una sociedad secreta y está rodeado de gente que tiene exactamente las mismas órdenes, junto con armas de gran calibre.

Paranoia se desarrolla en un mundo hilarante, logrando el mismo nivel de entretenimiento que Toon, pero también es más sutil, al agregar un toque de sátira política. Hasta el día de hoy, Paranoia es el único juego cuya característica fundamental es tener a los jugadores peleando uno contra el otro. Las reglas son perfectas para reflejar la atmósfera de este juego, y fomentar las muertes rápidas pero sin crear mal ambiente entre los jugadores.

Costikyan posteriormente creó *Los Cazafantasmas*, que perpetuó la idea del humor y el diseño de calidad. El sistema simple, pero divertido de dados de 6 caras fue sirvió para crear, con posterioridad, el igualmente genial, pero más serio, juego de *Star Wars* (La Guerra de las Galaxias).

En 1984 aparece *Pendragon*. Como en el caso de los juegos anteriores, mezcló reglas y tramas para crear un juego que permitía la recreación de la leyenda del Rey Arturo, llegando a niveles de gran perfección. Cada detalle del juego tenía su completo y bien diseñado trasfondo, los jugadores llegaban a pensar como caballeros de la mesa redonda.

Pendragon también reforzó la idea de la interpretación por encima de las tiradas de dados, requiriendo una historia para el desarrollo de habilidades y ventajas, y transformando así las estadísticas del personaje en algo tan importante como el combate. Otro de los grandes aportes de Pendragon fue el desarrollo de la idea de un juego a largo plazo. Los personajes envejecían considerablemente. En un año de juego

se podía ver a los personajes llegando a los cincuenta años. Este ingenioso proceder requería que los protagonistas tuviesen vida más allá de la constante aventura, y se desarrollaran y crecieran como las personas corrientes, logrando así nuevos niveles de dramatismo y realismo. *Ars Magica*²¹¹ (Lion Rampant, 1985) también explotó esta idea,

²¹¹ Este juego se encuentra ahora en su quinta edición en Estados Unidos. En España ha pasado por dos etapas, la primera con la editorial *Kerykion*, en donde se publicó la tercera edición. La segunda ha sido publicada por *La Factoría de Ideas* presentando la cuarta edición. Las obras que hemos consultados son estas:

Appel; Shannon; Chupp, Sam; Clive, Ken; Earley, Christopher: *Ars Magica, el arte de la magia*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1993.

Appel; Shannon; Chupp, Sam; Clive, Ken; Earley, Christopher: *Parma Fabula, pantallas para el Narrador*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1993.

Tweet, Jonathan; Stevens, Lisa: *El Jinete de la Tormenta*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1994.

Tweet, Jonathan; Rein-Hagen, Mark: *La alianza rota de Calebais*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1995.

Hassall, Kevin: *Mistridge*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1995.

Schnurr, Carl: *Lugares míticos*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1996.

Tidball, Jeff; Nephew, John: *Ars Magica, el arte de la magia, 4ª edición*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Tidball, Jeff: *Parma Fabula, pantalla del narrador de Ars Magica*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Wilker, J. D.: *El retorno del jinete de la tormenta*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Kasab, John; Chart, David: *El grimorio del mago*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Tweet, Jonathan; Rein-Hagen, Mark: *Casa de Hermes*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Link, Aaron; Snead, John: *Magia extraña*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

consiguiendo un buen tratamiento del tiempo, siguiendo su propio estilo. Este juego permitía personajes versados en las artes de la magia, con una trama muy bien lograda de la Edad Media europea. Los magos eran tan poderosos, que debían luchar para no llamar la atención. Para evitar problemas, y permitir a los jugadores mayor capacidad de acción, se debían interpretar numerosos personajes, manejando así situaciones que un solo hechicero no hubiese podido controlar. El juego más que tratar la historia de un personaje consiste en llevar, en forma de campaña, la vida de toda una comunidad a lo

Hentges, Peter: *Tribunales de Hermes, Iberia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Nephew, John; Tweet, Jonathan: *La fiesta de los condenados*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Buchanan, James P.: *El ángel caído*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Bank, Adam; Genest, Jeremiah: *Los misterios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Smithee, Alan; Robertson, Roderick: *Mares míticos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Williams, Paul: *Ultima Thule, escandinavia mítica*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Chart, David: *Herederos de Merlín, el Tribunal de Stonehenge*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Wallhead, Matthew: *El sueño de una noche de verano*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Shnurr, Carl: *Más lugares míticos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Arbuckle, Cheryl; Baichtal, John W.; Chapman, Benedict; Chart, David: *Un tapiz medieval, personalidades de la Europa Mítica*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Kasab, John: *Bestiario medieval*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Honigsberg, David; Bank, Adam; Genest, Jeremiah: *Cábala*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

largo de muchos años. En términos de juego, la comunidad y su infraestructura eran tratadas como un personaje.

Al siguiente año, en 1986, Games Workshop se inspiró un poco en los juegos de guerra, y creó el juego de rol denominado Warhammer Fantasy²¹². El sistema era bueno y bastante sólido. Tenía una mezcla inteligente de evolución, experiencia y carreras, encontrando el balance perfecto entre un juego basado en clases y otro basado en la creación libre de personajes. Este juego de rol destaca por su aterradora intensidad.

Durante esta época estaban de moda las innovaciones y todas las empresas las hacían. Todo parecía posible, incluso descartar los dados.

Amber y *Everway* son los más famosos pioneros del juego sin dados. *Amber* (Basado en las novelas de Roger Zelazny) se ubica en un universo de realidades cambiantes, y posibilidades infinitas, por lo que requiere de reglas fáciles y flexibles, con un sistema abierto a la interpretación. Este sistema facilitó el éxito de las cartas. De forma similar, la naturaleza épica y cerebral de *Everway* hizo que el uso de las cartas del tarot y la mímica funcionasen de maravilla.

Transcurridos unos años apareció *TORG* (West End Games, 1990) un juego emocionante, de géneros cruzados, que usaba tanto cartas como dados. El juego de cartas de *TORG* no sólo ofrecía a los jugadores ventajas aleatorias, como bonificaciones para los dados, sino que también posibilitó la interacción, con cartas que ofrecían tramas ocultas, enemistades secretas o amores nuevos. Surgió en esta misma época *Lace and Steel* (Lanzas y Acero) con un nuevo sistema de cartas que permitía modelar las distintas opciones de las justas, que fue un factor de gran importancia para las historias basadas en el período renacentista.

A medida que los juegos se volvían más intensos, parecía solamente cuestión de tiempo el que alguien pensara en tirar todo lo construido por la borda e hiciera las

²¹² Hay un buen artículo sobre la nueva edición de Edge de este juego en español, se encuentra aquí: Doctor M: Warhammer. *Nosolorol revista on line*. 23 de noviembre de 2005. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/index.php?nrev=30&nsec=7> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

partidas de manera real. Sin embargo, el juego de rol en vivo había comenzado mucho antes, algunos estudiantes crearon en Norte América, en 1981, el *Dream Park*, para la *Sociedad Internacional de Juegos de Fantasía*. No pasó mucho tiempo hasta que este modo de contemplar los juegos de rol llegara a Inglaterra. Las nuevas iniciativas fueron bien aceptadas, al tratarse de una época de cambio y experimentación.

De esta forma, a finales de la década de los ochenta, cada juego contenía alguna iniciativa original. Este cambio se notaba en que, por ejemplo, a principios de la década, todos los juegos usaban tres dados de 6 (3D6) para las estadísticas de los atributos, precisamente porque D&D lo hacía de ese modo. Pero a finales de los 80, ningún juego vendía si no certificaba la entrega de algo nuevo y excitante, junto con mecánicas que acompañaran este nuevo esfuerzo. Esta iniciativa motivada principalmente por un mercado exigente, supuso una gran era para los juegos, porque sus creadores hicieron cambiar los conceptos del juego de rol. Esta evolución continuó, pero hasta ahora, nada se puede comparar con la revolucionaria Edad de Oro de los ochenta.

3.2.4 Nuevas Formas de Jugar.

El éxito comercial que la “*industria de los juegos de rol*” disfrutó en los años ochenta, produjo una revitalización que afectó al espectro completo del juego. El aumento de distintos tipos de juegos, sin embargo, no separó el pasatiempo en distintos grupos, sino que fortaleció y aumentó una actividad que gracias a esto se volvía más sólida y permanente. El nuevo progreso y popularidad logró llegar a un punto en que los juegos de rol y el ajedrez se vendían en forma similar. Por esto la historia de otros juegos también es parte de la historia de los juegos de rol. Y por el mismo procedimiento que con los juegos de rol, en los años ochenta se encontraron nuevos modos de jugar para otras aficiones. El nombre más representativo de este crecimiento alternativo fue el de los juegos de la compañía *Games Workshop* (<http://www.games-workshop.com>). Estos se transformaron en uno de los éxitos más grandes de la historia de los juegos.

Games Workshop surgió cuando tres compañeros de cuarto decidieron poner sus chelines en común y comenzaron a crear su propio juego de tablero. Los diseñadores

fueron John Peake, junto a sus compañeros Ian Livingstone y Steve Jackson (distinto del de GURPS). Se convirtieron en el sinónimo británico del juego.

Para complementar los esfuerzos de esta compañía, publicaron una revista llamada *Owl and Weasel*, que en 1977 pasó a denominarse *White Dwarf*, título bajo el cual se conoce a la revista más importante para los juegos de guerra publicada hasta la fecha (también se edita bajo el mismo nombre en España).

En el mismo año, conocieron al renombrado escultor Bryan Ansell, y formaron *Miniaturas Citadel*. En 1979, se convirtieron en los proveedores únicos de D&D en Inglaterra, y gracias a su éxito, y a su nuevo juego de guerra llamado *Warhammer*, la compañía logró un lugar destacado en la historia de esta clase de juego. A principios de los ochenta eran parte de la subcultura inglesa y se presentaban a convenciones y tiendas.

En 1981, Jackson y Livingstone publicaron su primer libro de combates de fantasía (o libro-juego), titulado “*El Hechicero de la Montaña Punta de Fuego*”, que fue un intento de publicar un juego de rol, pero en formato de novela, para un jugador. El combate y otras acciones físicas se manejaban con dados de 6 caras. La idea fue tan popular que se vendieron numerosas copias y su éxito fue muy superior a las expectativas de sus creadores. La primera impresión se vendió en menos de 3 semanas. En 1983, *Warlock* y dos de sus secuelas (*Ciudadela del Caos* y *Bosque de la Condena*) eran número uno, dos y tres en las ventas británicas. Más de 30 libros de distintas series se han publicado desde entonces. Se dijo en aquel momento que Jackson y Livingstone habían reintroducido la lectura como pasatiempo para los jóvenes, estimando que millones de adolescentes a lo largo del mundo devoraban sus libros.

Gracias a ellos también, nacían miles de jugadores de rol. A pesar de las limitaciones, los libros reflejaban bastante bien la mentalidad de los juegos de rol. En realidad, fueron las limitaciones de estos libros las que llevaron a los jugadores a buscar métodos menos restringidos para lograr la misma experiencia. En libros posteriores, publicados bajo la misma etiqueta, se permitían sencillos sistemas de rol, y los

jugadores lograban las cosas con menos esfuerzo. Estos libros deben ser nombrados porque hicieron posible que mucha más gente jugara al rol.

Sin embargo, Livigstone y Jackson no se pueden llevar toda la gloria. Otro autor, entre otros muchos, que no debemos olvidar es Joe Denver, cuya serie “*Lobo Solitario*” (Lone Wolf) fue igualmente muy popular. Denver también publicó cerca de 30 libros, y ganó muchos premios con ellos.

Unos años más tarde, Games Workshop encontró otro modo de introducir a la gente en los juegos de rol, al publicar el juego de Tablero “*Talismán*”. Nuevamente, fue un juego muy popular y fuertemente influenciado por los juegos de rol, en especial por D&D, y creó una pequeña revolución en la industria de los juegos de tablero. Cada vez más juegos incorporaban elementos del rol a sus características, hasta el punto de no ser casi distinguibles unos de otros.

Estos esfuerzos incluyeron un juego oficial de AD&D, llamado *Dungeon Quest*, de Games Workshop, acompañado por otro gran éxito *HeroQuest*, de M&S Games. Diseñado por Steve Baker, el juego usaba un tablero tridimensional, con paredes y puertas de cartón, a fin de simular un calabozo y tenía a un jugador haciendo las veces de Director de Juego. HeroQuest fue uno de los primeros juegos que se vendió en una juguetería, así como en grandes superficies y cadenas jugueteras. De nuevo estos juegos lograron que más personas se interesaran en el mundo del rol, y a la vez los juegos de rol ofrecían a la industria de los juegos de tablero una nueva dimensión, que por lo demás prometía sustanciosas ganancias.

Sin embargo, quedaban más áreas por explorar. En los ochenta, los aficionados encontraban una nueva forma de jugar. Era el momento de las microcomputadoras.

Los juegos de ordenador han existido desde hace tanto tiempo como los mismos ordenadores, pero *Adventure* fue el primero en tener algún nivel de consistencia en cuanto a su historia y aventura. El juego estaba codificado en Fortran, en una pantalla principal. Se basaba en un texto simple con algunas interfaces de comandos, y permitía

a los jugadores moverse en algo parecido a un calabozo, encontrando objetos y luchando contra criaturas.

En los últimos veinte años, la revolución informática nos ha dado gráficos, velocidad, complejidad e inteligencia a niveles que eran entonces difíciles de imaginar. Este hecho no ha supuesto siempre un salto revolucionario en términos de contenido y diseño, sino que ha cambiado nuestra forma de concebir en estos juegos. Las posibilidades como la realidad virtual y la inteligencia artificial nos facilitan nuevos campos de exploración, y cada vez más personas ven los ordenadores no sólo como una herramienta de trabajo, sino como un aparato que nos proporciona diversión y esparcimiento. De hecho, después de la industria del cine, los juegos de ordenador son uno de los campos más ricos del entretenimiento.

Esto significó buenas noticias para la industria del juego en general, y para los juegos de rol en particular, ya que era, y aun es, muy usual que los próximos juegos que presentan nuevas tecnologías y promesas, tengan un contenido y diseño basado en la idea de los juegos de rol. Por ejemplo, el género de aventura tuvo varias sagas de videojuegos entre las que destacan las series *Zork* y las *Historias del Bardo*, junto con la serie de *King Quest*, que transformó a la compañía Sierra en un nombre permanente de los juegos de ordenador. Posteriormente, Sierra intentaría crear su propio juego de rol, con *Así que Quieres ser un Héroe*.

Uno de los juegos para ordenador más populares, y uno de los que más ha hecho historia es la serie *Ultima*. *Ultima 1* fue creado en blanco y negro en 1980, seguido de nueve secuelas, cada una usando los avances tecnológicos de la época. Este recuento no incluye los juegos *Ultima Underworld*, que reemplazaron la vista superior normal, por la perspectiva 3D. Recientemente *Ultima* ha entrado en el mundo del juego en línea, de lo que hablaremos después.

En 1988, apareció otro juego por las mismas fechas en que salió *Ultima*, y cambió el modo de enfocar los juegos, convirtiendo a su desarrollador en una leyenda, U.S. Gold. La compañía que lo lanzó al mercado fue Strategic Simulations Incorporated (SSI), y el juego se llamaba “*Los Héroes de la Lanza*”.

La trama fue sacada directamente de la serie de novelas de la Dragonlance, uno de los grandes éxitos de la TSR, e incluía los distintos tipos de personajes que se podían crear en el juego de rol AD&D. Lo que realmente marcó la diferencia, fue que el juego era un modelo bastante cercano de un juego de AD&D. El jugador controlaba a un grupo de ocho personajes, cada uno con sus propias características, hechizos y méritos, incluso con puntos de vida y resistencia. La idea era dirigir estos personajes hacia un enorme calabozo, repleto de monstruos, trampas y tesoros. De algún modo logró recrear a la perfección la emoción de un juego de rol, convirtiéndose así en una experiencia inolvidable, y en un pilar fundamental para la industria de los juegos de ordenador y rol.

Ese mismo año, SSI lanzó al mercado los *Pozos de Radiación*, que estaba basado en la serie de los Reinos Olvidados, y también captaba de maravilla el espíritu de AD&D. No obstante, Pozos de Radiación llegó bastante más lejos, con un sistema de juego casi equivalente al de un juego de rol. El jugador debía tirar los atributos de los personajes, escoger clase y nombre, comprar equipos y sólo después de realizar todas esas acciones podía salir de aventuras, para ganar experiencia y niveles con cada victoria. El planteamiento del juego era similar al de los juegos de rol. El combate funcionaba exactamente igual, nada de presionar botones frenéticamente, se trataba de la habilidad del jugador contra la de otro jugador, basándose en las estadísticas de cada personaje y sus armas. Sólo que aquí, era el ordenador el que tiraba el dado por ti, mientras el contendiente se concentraba en apuntar a aquello que deseaba golpear. Pozos de Radiación hizo lo que parecía imposible al probar ser mejor y más entretenido que Héroes de la Lanza, y llevó a los juegos de ordenador y rol a niveles sin precedentes.

SSI inventó otros juegos de este género, y todos fueron muy famosos, pero no hubo otras compañías que siguieran el ejemplo con más juegos de rol. Sin embargo, algunos de estos esfuerzos fueron rescatados, y las ideas de crear los personajes, y mezclar la aventura con la estrategia motivaron nuevos juegos, al igual que los mundos de fantasía. En esta ocasión los nuevos enfoques de los juegos de rol fortalecían la industria del juego.

A medida que los juegos de ordenador llegaban más y más lejos, se convirtió en algo usual que los últimos avances de la tecnología, tuviesen fuertes conexiones con los juegos de rol. Dos de los ejemplos más notables son “*Fallout*” y “*Ladrón: El Proyecto Oscuro*”. Estos tenían un esquema no lineal, llena de tramas menores y finales variables, personajes independientes, y ambientes altamente interactivos.

Pero el efecto de la revolución informática no se detuvo aquí. También nos permitió el acceso a Internet, y que posibilitó la aparición de nuevos avances tecnológicos, que fueron inmediatamente usados por la industria del entretenimiento. Los juegos por carta se transformaron en juegos por e-mail. Los juegos de estrategia podían ser usados en línea. Y los juegos de aventuras vieron el nacimiento de los MUD.

MUD, son las siglas que se emplean para describir *Multi User Dungeon* (Calabozo para usuarios múltiples), y es el término genérico que se utiliza para describir las partidas simultáneas de juegos de rol en línea. Los *chats* agregaron un elemento social muy importante, y se acercaron bastante a las partidas reales. Los MUD también son conocidos como *MUG* (Juegos para usuarios Múltiples), *MUSH* (Alucinaciones Compartidas para Usuarios Múltiples) y *MOO* (Aproximación de Objetos Orientados). Pero es MUD el término que más se ha generalizado.

En 1979, los estudiantes de informática Roy Turbshaw y Richard Bartle descubrieron el ya mencionado juego “*Adventure*”. Les gustó la idea que presentaba el juego, pero querían tener jugadores múltiples, y para ello crearon el MUD. Después de la universidad, Bartle decidió sacar una versión comercial del juego. Su popularidad probó ser algo seguro, y no pasó mucho tiempo antes de que saliera *MUD 2*. En 1989, *MUD 2* tenía unos 2000 jugadores, una cifra impresionante si consideramos que Internet aún no era muy conocido.

Con la expansión de Internet, los MUD han crecido al punto de la omnipresencia. Algunos son gratuitos, y otros muy caros. Algunos usan gráficos, otros textos, pero todos presentan los distintos géneros e historias del juego de rol. Todos estos MUD comparten muchos de los elementos originales presentados en el primer MUD, como por ejemplo, llamar a los diseñadores de altos niveles “Hechiceros”, y

compartir un sistema de experiencia que permite a los jugadores llegar eventualmente a esta posición.

En este sentido, uno de los mayores juegos de todos los tiempos es *Ultima Online*. Aunque ha sido criticado por su pobre diseño y sus enemigos mata jugadores, ha resultado ser bastante exitoso y una excelente introducción para los jugadores de ordenador, al mundo del juego de rol. El formato MUD es jugado actualmente por un enorme número de personas que nunca hubiesen jugado al rol de no ser por esta experiencia. El potencial de MUD para introducir nuevos jugadores y para explorar nuevas fronteras del juego, lo han hecho aparecer como el futuro que tendrán los juegos. El juego actual que está marcando el mercado es *World of Warcraft*.

MUD le debe mucho de su popularidad, al trabajo básico de su contemporáneo, *FIST*, o *Fantasy Interactive Scenario by Telephone* (Escenario Interactivo de Fantasía por Teléfono), una idea originada por Steve Jackson (de Games Workshop) en que se presentaba una versión de sus novelas de lucha y fantasía, en la que los jugadores escogían sus acciones en cada momento clave, tan solo apretando un botón de su teléfono. El combate también se manejaba pulsando un botón, y se acompañaba por unos apropiados sonidos de metales en choque. Las grabaciones fueron hechas por actores profesionales aportando un sonido bastante real, y la posibilidad de “salvar” al personaje significó que se podía jugar en cualquier lugar en el que se tuviese un poco de tiempo y un teléfono a mano. Para el tiempo en que *FIST 2* salió al mercado, ya había algunas copias, como *Lone Wolf Phone Quest* y *Dial Dr Dark*. Sin embargo, el *Príncipe* probó ser superior, y a medida que MUD se volvía más popular, los juegos por teléfono fueron extinguiéndose.

Aunque existió sólo por algunos años, y fue popular únicamente en Inglaterra, este método telefónico resultó ser un importante paso en la historia del rol, uno más de tantos que suelen olvidarse.

El juego por teléfono demostró el auge de la industria. Para finales de los ochenta, era tan exitosa que permitía a los diseñadores poner en el mercado cualquier idea nueva que tuviesen, ya que existía el suficiente apoyo para su subcultura. Más

importante aún, la industria tuvo suficiente éxito como para no perder el entusiasmo si un juego no se vendía. Las compañías ya no dependían únicamente de un producto para su subsistencia.

La industria del juego fue tan próspera, que pronto amenazaría el mercado de los juegos de rol. Esto marcaría el final de la Edad de Oro de los juegos de rol, y de toda la industria del juego. En toda la historia del juego de rol y del entretenimiento, nunca la presencia y el poder de la industria fue tan grande, y lo mismo ocurrió con su espíritu creativo y con la exploración de nuevos diseños. A medida que la tecnología se desarrollaba, se creaban nuevas formas de jugar, pero en un mercado que ya se había estabilizado.

3.2.5 La etapa tenebrosa.

Siguiendo con la evolución de los juegos de rol, llegamos al año 1990. Gracias a la Edad de Oro de los ochenta, el juego de rol había alcanzado una altura y status incomparable, y destacaba tanto por ser una poderosa industria editorial, como por representar una nueva forma de expresión creativa. Sin embargo, a medida que transcurría el tiempo, comenzaron a estancarse las cosas. Los estilos cinematográficos eran copiados indiscriminadamente y la calidad decrecía. Se necesitaban nuevas ideas para relanzar y potenciar nuevamente la industria de los juegos de rol, y sacarla del estancamiento en que se encontraba. Se apostó por un mundo que aunase las viejas creencias y un enfoque propio de los años en que nos encontrábamos; un mundo de oscuridad, de tinieblas, que sería el denominado “*Mundo de Tinieblas*”.

Los comienzos del movimiento “oscuro” de los juegos de rol se inician, sin embargo, un poco antes. En 1984, William Gibson revolucionó la ciencia-ficción con *Necromancer*, y no tardó mucho en pasar de novela a juego de rol. R. Talsorian Games creó *Cyberpunk 2020*²¹³, y FASA siguió el ejemplo con *Shadowrun*²¹⁴, y así siguió

²¹³ La traducción al español se produjo en el año 1993 y la encargada de llevarla a cabo fue la editorial M+D.

aumentando la lista. Shadowrun fue particularmente creativo, agregando elementos de fantasía como la magia y los elfos a un mundo futurista. El sistema de dados de Shadowrun dió preferencia a la acción y a los personajes poderosos y esto, puede explicar su gran éxito. Gracias a la gran calidad de productos y suplementos, Shadowrun eliminó a la mayor parte de sus competidores, e incluso logró la comercialización de una tercera edición.

También merece una mención especial la versión de Cyberpunk para Gurps, conocida como “*Cyberpunk GURPS*”. Por Internet circula un rumor según el cual, esta edición fue secuestrada por el FBI a raíz de una supuesta denuncia de un empleado de la propia editorial. En principio los cargos fueron revelación de secretos de estado y ser un “manual para cometer crímenes informáticos”. La verdad es que no se encontraron evidencias incriminatorias, aun así muchos documentos fueron confiscados y lo mismo ocurrió con algún ordenador. Estas actuaciones originaron graves problemas financieros para Steve Jackson Games. Para justificar la intervención en la editorial se acusó al manuscrito de Cyberpunk de los hechos anteriormente citados, siendo mal interpretado el material que contenía el manual, y por razones aun hoy desconocidas, el libro fue severamente criticado, incluso se se intentó impedir su publicación.

Lo más probable es que todo esto haya sido ocasionado por de una inercia burocrática más que por la convicción de que el juego fuese realmente una mala influencia. Rápidamente, Cyberpunk inspiró *Steampunk*, que trasladaba los mismos temas oscuros, aunque a la época de la Europa Victoriana. El juego usaba esta ambientación pero con una revolución industrial mucho más pronunciada de lo acontecido en la época real. Una nueva serie de juegos de rol siguieron el ejemplo, aunque en forma no tan voluminosa como en ocasiones anteriores.

Probablemente el mejor ejemplo de la influencia de Steampunk fuera *Space: 1889*. Para aquellos jugadores enamorados de los aspectos más picarescos de

²¹⁴ En España hemos tenido dos ediciones de este juego, una a cargo de Diseños Orbitales en 1992 y la otra, la tercera edición creada por Fasas, dependiente en su traducción de la Factoría de Ideas en 1998.

Steampunk y la Era Victoriana, apareció *Falkenstein*²¹⁵. Este, al igual que Shadowrun, incluía magia y una mecánica de juego muy básica, organizada en un sistema basado en las cartas. El sistema de creación de personajes era bastante ingenioso ya que comenzaba con el desarrollo de un diario de vida para el personaje.

Tanto Cyberpunk como Steampunk oscilaron en popularidad, y nunca han motivado la creación de sus propios géneros. Sin embargo, sentaron las bases para un nuevo tipo de juego.

En la GenCon de 1991, Mark Rein-Hagen ideó un juego que cambiaría esta afición para siempre, y gracias a ello, una compañía se haría rica con él. El juego se llamaba *Vampiro: La Mascarada*²¹⁶, y la compañía era *White Wolf*. Rein-Hagen había

²¹⁵ En España editado por Martínez Roca, la referencia es esta: Pondsmith, Michael Alyn: *Castillo de Falkenstein, grandes aventuras en la Era del Vapor*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1995.

²¹⁶ La entrada de Mark Rein-Hagen no hizo sino acentuar la moda que estaba en voga a principios de los años 90 y que fue iniciada por Anne Rice con su libro *Confesiones de un vampiro*. A esto hay que añadirle la película de Francis Ford Coppola, *Drácula de Bram Stoker*, del año 1992 y la posterior adaptación de la novela de la anteriormente mencionada Anne Rice, *Entrevista con el vampiro*, del año 1994. El resultado fue que durante los años 90 estuvieron de moda los vampiros, como bien explica Alex Vila en su artículo (Vila, Alex: Vampiros, la moda. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 3, p. 30.). En nuestro país llevó a que **La Factoría de Ideas** despegase como editorial de juegos de rol, tras fracasar **Diseños Orbitales**. Como se explica esto, fácilmente, a España como casi siempre las modas nos llegan del exterior y siempre tarde. **Diseños Orbitales** apostó por *Vampiro: La Mascarada* demasiado pronto y tras su desaparición fue La Factoría quien se aprovechó del alza del mundo vampírico, adquiriendo los derechos para traducir los libros de **White Wolf**. Fruto de esta época dorada para **La Factoría de Ideas** es la nueva edición de *Vampiro* que sacó dicha editorial a finales de los años 90 (se puede leer una crítica de esta nueva edición en: Rubio, Samuel: Vampiro, la Mascarada. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 3, pp. 28-29.), tras la edición de Diseños Orbitales o toda la colección de libros que le siguió (se puede encontrar un listado levemente comentado de los hasta entonces publicados en 1999 en: Vila, Alex: Glóbulos rojos para tus partidas. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 3, p. 31.), pues no en vano logró sacar al mercado español más de un centenar de libros de *Vampiro* en una década.

Para poder hacernos una idea más aproximada de esta ambientación hemos consultado los siguientes libros:

Wilson, David Niall: *El tamiz de las cenizas amargas*. Colec. La Alianza del Grial, vol. 1. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Wilson, David Niall: *La música de las lenguas muertas*. Colec. La Alianza del Grial, vol. 2. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Wilson, David Niall: *El sueño de los durmientes perdidos*. Colec. La Alianza del Grial, vol. 3. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Baugh, Bruce; Braidwood, Sullivan; Brooks, Deindre; Grabowski, Geoffrey: *Vampiro manual del Narrador*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Davis, Graeme: *Pantalla del Narrador de Vampiro, segunda versión*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Greenberg, Andrew: *Vampiro TM Pantalla del Narrador y Sangre al amanecer*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1992.

Greenberg, Andrew; Greenberg, Daniel; Rein-Hagen, Mark; Davis, Graeme: *Vampiro. Guía del jugador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Bridges, Bill: *Cazadores cazados, empieza la batalla*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1994.

Berry, Jeff: *Hambre no humana*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1994.

Findley, Nigel: *El despertar, diablerie en Méjico*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Hatch, Robert: *El libro del clan Nosferatu, aquí estarán los monstruos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Greenberg, Andrew: *El libro del clan Ventrue. Guardián de la estirpe*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Achilli, Justin: *El libro del clan Giovanni, los pecados del padre*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Dansky, Richard E.; Ditchburn, Elizabeth: *Lasombra, catedral de las tinieblas*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Watts, Richard: *El libro del clan Setita, hijos de la Noche Eterna*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Hatch, Robert: *Tzimise, la senda de toda carne*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Heinig, Jess: *El libro del clan Tremere*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Freeman, Brad: *El libro del clan Gangrel, desde bosques misteriosos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Oliver, Clayton: *El libro del clan Assamita*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Greenberg, Daniel; Woodruff, Teeuwynn: *Las crónicas Giovanni I, la Última Cena*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Dansky, Richard E.; Summers, Cynthia; Howard, Christopher: *Las crónicas Giovanni II, sangre y fuego*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Howard, Christopher: *Las crónicas Giovanni III, el sol se ha puesto*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Grove, Heather; McFarland, Matthew: *Las crónicas Giovanni IV, Nuova Malattia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Brown, Steven C.: *El Sabbat, manual del Narrador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Brown, Steven C.; Greenberg, Andrew: *La guía del Sabbat*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Boulle, Philippe R.; Mosqueira-Asheim, Joshua; Soulban, Lucien: *Montreal nocturno*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Boulle, Philippe R.; Shomshar, Dean; Soulban, Lucien: *México DF nocturno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Heckel IV, Harry L.: *Washington nocturno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Suleiman, C.A.: *El Cairo nocturno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Dudley, Noah: *Los Angeles nocturno, No-vida y Muerte en los Estados Libres Anarquistas*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Schmadeka, Reid; Moran, Brendan: *Crónicas de Transilvania III, malos preságios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Cambell, Brian; Rea, Nicky; Cassada, Jackie: *Crónicas de Transilvania IV, el ascenso del Dragón*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

trabajado anteriormente en *Ars Magica*, y aplicó algunas de sus ideas de la historia épica al nuevo juego. Sin embargo, *Vampiro* era mucho más que eso. Capturaba la esencia del terror, la paranoia y el sentido oscuro de *Cyberpunk*, junto con un sistema de personajes súper poderosos que convertía a unos de nuestros monstruos ancestrales, los vampiros, en héroes. A esto había que sumar un último ingrediente, quizás el más importante, que consistía en un origen basado en la Subcultura Gótica.

Este juego llegó al mismo tiempo que se estrenaban en las carteleras títulos como *El Cuervo*, *Entrevista con el Vampiro* y *El Regreso del Caballero Nocturno*, películas que estuvieron apareciendo, por uno u otro motivo, constantemente en los medios de comunicación. Esta circunstancia ayudó a que *Vampiro* se hiciera muy popular. Rápidamente se extendió entre los jugadores, pero en donde realmente se vió su capacidad de atracción fue en aquellas personas que no conocían nada de los juegos

Campbell, Brian; Hubbard, Conrad; Klünder, Jacob; Lewis, Carrie: *La señal roja*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Brucato, Phil; Udell, Rachele: *Revelaciones de la Madre Oscura, semillas del Jardín del Crepúsculo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Bennett, Gavin; Hatch, Robert; MacLennan, Darren; Mearls, Michael: *Asedio de medianoche*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Chambers, John; Gunning, Christopher; Heining, Jess; McDonald, Steve: *Refugio de los condenados*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Marmell, Ari; Roark, Sara; Tautvetter, Janet: *Arcontes y templarios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Boe, Mjorn T.; Feldstein, Travis-Jason; Kobar, Christopher; Shomshak, Dean: *Gehena*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Marmell, Ari; Mearls, Michael: *La jaula dorada*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Blackwelder, Kraig; Marmell, Ari; Christopher; Heining; Summers, Cynthia: *Consejo de la primogenitura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

de rol. Tanto el momento cinematográfico como una renaciente cultura, gótica y oscura, hicieron posible que muchas personas se sintieran atraídas hacia esta afición más de lo que nunca logró Star Wars. Vampiro fue tan popular que inspiró cuatro temáticas distintas: *Hombre Lobo: el Apocalipsis*²¹⁷, *Mago: la Ascensión*²¹⁸, *Wraith: el*

²¹⁷ Los libros consultados han sido:

Bridges, Bill; Rein-Hagen, Mark; Brucato, Phil; Hatch, Robert: *Hombre Lobo, el Apocalipsis, un juego narrativo de horror salvaje*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Brown, Steven C.: *Bajo una Luna ensangrentada*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Chupp, Sam; Hale, William; Hatch, Rob: *Rito de iniciación, renacer en el peligro*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Crow, Steve: *Los senderos del lobo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Howard, Christopher: *Libro de tribu, Colmillos Plateados*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Moore, James: *Camada de Fenris, libro de tribu, de hachas y garras*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Skemp, Ethan; Hatch, Robert: *Libro de tribu, Caminantes Silenciosos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Comer, Jim: *Libro de tribu, Hijos de Gaia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Riley, Sean: *Libro de tribu, Moradores del Cristal*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Greenberg, Daniel; Heckel, Harry: *Umbra, la sombra de terciopelo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Bridges, Bill; Brown, Steve; Spencer-Hale, William; Morrison, J.: *Libro del Wym*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Bridges, Bill; Cassada, Jackie; Rea, Nicky: *La canción Croatana*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Marchinton, Forrest B.; McKinney, Deena; Skemp, Ethan: *Guardianes de los túmulos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Barnes, Emrey; Brown, Steven C.; Brucato, Phil; Bryden, Alan: *Túmulos lugares de poder*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Baugh, Bruce; Cassada, Jackie; Clark-Fleishman, Lisa; Grabowski, Geoffrey C.: *Hombre Lobo, manual del Narrador*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Bennett, Gavin; Boe, Bjorn T.; Chilson, Ally; Grivno, Ben: *Edad Oscura, Hombre Lobo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Brucato, Phil; Bridges, Bill; Dansky, Richard: *Bastet, las nueve tribus del Crepúsculo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Brooks, Brett; Moore, James A.: *Ananasi, Colmillos de la Reina Madre*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Howard, Christopher; McFarland, Matt: *Rabia en Egipto*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Bowen, Carl; Campbell, Chris; Comer, James; Heckel, Harry: *Apocalipsis*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

McFarland, Matt; McKinney, Deena; Mensch, Julian: *Libro de los auspicios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

²¹⁸ Las obras que hemos consultado de este juego son:

Hind, Chris: *El Telar del Destino, elecciones tomadas, futuros seguidos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Barnes, Emrey; Bridges, Bill; Brucato, Phil; Brown, Steven: *El libro de las sombras, la guía del jugador de Mago*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Brucato, Phil; Campbell, Brian; Dansky, Richard; McKinney, Deena: *El libro de los espejos, el libro del Narrador de Mago*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Brucato, Phil; Bridges, Bill; Wieck, Stewart; Rian, Kathy: *Mago la Ascensión*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Bridges, Bill; Brucato, Phil; Brown, Steven; Inabinet, Sam: *El libro de la locura, susurros fuera, caos dentro*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

*Olvido y Changeling: el Ensueño*²¹⁹. Entre los cuatro conformaron lo que se llamó “*El Mundo de Tinieblas*”. Cada uno de estos juegos igualaba a Vampiro, en su sentido de drama oscuro, y presentaba unas tramas increíblemente completas y profundas. Además los cuatro usaban el mismo sistema de juego (como ya hiciera GURPS), lo que facilitaba la interacción entre las distintas ambientaciones. Estos juegos dieron lugar a una enorme cantidad de suplementos²²⁰ sobre los distintos tipos de personajes, tramas, políticas internas, historias y formas de jugar. Sólo AD&D (y posiblemente GURPS) pueden reclamar que tienen más material publicado de soporte del juego.

Vampiro también puede exigir algo que solamente AD&D podía reclamar hasta la fecha, el haber inspirado su propio programa de televisión, dando la vuelta al ciclo, y devolviendo las temáticas prestadas a los medios de comunicación de masas. D&D, generó las series infantiles de dibujos animados (Dragones y Mazmorras), mientras que Vampiro, inspiró algo así como un “Melrose Place Gótico”, creandose “*Hermanidad: Los Abrazados*”. A pesar de una aproximación más madura, estaba mal hecha, siendo descalificada por los jugadores que sucedió lo mismo con los dibujos animados. La serie fue cancelada después de la emisión de unos cuantos episodios. En el año 2003 se estrenó la película *Underworld*, que en cierto modo estaba inspirada en el juego de rol

Blackwelder, Kraig: *Sendas perdidas, Ahl-i-Batin y Taftani*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Cohen, Scott; DiPesa, Steven Michael: *La traición de la sangre*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Achilli, Justin R.; Beltane, Aldyth; Beltane, Brad; Brucato, Phil: *Los huérfanos, guía de supervivencia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Anderson, Aarón; Brucato, Phil; Estes, James; Eagle, Looking: *El libro de las artes, susurros de disconformidad*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

²¹⁹ Posteriormente han salido otras ambientaciones como son: *Cazador: la Venganza*, *Momia: la Resurrección y Demonio: la Caída*. Así mismo, se les han unido otra serie de líneas temporales como son: *Hombre Lobo: Salvaje Oeste*, *Vampiro: Edad Oscura*, *Mago: la Cruzada*, *Vampiro: Edad Victoriana*, etc.

²²⁰ Solo de Vampiro: la Mascarada hay traducidos 95 libros de rol, sin contar con las novelas y de Hombre Lobo: el Apocalipsis hay 54.

de Vampiro, o eso es lo que opinaban los directivos de White Wolf, dado que iniciaron una demanda contra Sony Pictures por múltiples infracciones del Copyright en “Underworld”²²¹.

Vampiro también abrió un nuevo campo para los juegos de rol. Antes de Vampiro, los géneros de rol estaban divididos en Fantasía, Ciencia-Ficción, Súper Héroes y una pequeña fracción de devotos al Horror. Después de Vampiro, el género Gótico Punk quedó incluido para siempre en esta lista. Visto el éxito alcanzado por White Wolf con su WOD (World Of Darkness), otras compañías decidieron entrar en acción, publicando juegos que bebían de la ambientación de Vampiro, como pueden ser: *WitchCraft*, *Nephilim*²²², *In Nomine*²²³, *Nightbane*, *Warlock*, *Immortal*, *Armageddon*, *Trinity*, *The Everlasting*, *The Whispering Vault* y, posteriormente, *Unknown Armies*²²⁴. Todos ellos le deben algo a Vampiro, así como Vampiro les debe algo a juegos previos como *Kult*, *Chill* y *Blood*.

Posiblemente una de las mayores contribuciones de Vampiro al juego (y también una de las más destructivas, como veremos más adelante) fue que impulsó a muchos creadores a copiar sus reglas y estilo, así como la trama. Esto causó una pequeña revolución interna en el juego. Las reglas de Vampiro eran ingeniosas, elegantes y simples, lo que en su conjunto, colaboraba para construir una atmósfera fuerte y un

²²¹ Para más información consultar: Nameseeker: *Demanda de White Wolf a Sony Pictures por múltiples infracciones de Copyright en “Underworld”*. 8 de septiembre de 2003. [En línea]. < <http://www.fiade.com/node/view/1373> >. [Consulta: 7 de abril de 2008].

²²² Hemos consultado todos los libros publicados en castellano de este juego y son: Weil, Frederic; Lamidey; Fabrice: *Nephilim*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1995.

Lomé, Tristan: *Selenim*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

²²³ Sobre este juego francés hemos leído los siguientes libros:

Croc: *In nomine Satanis, magna veritas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Croc: *Mors ultima ratio*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Croc; Ranne, G.E.: *Scriptarium veritas*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

²²⁴ De este juego hemos consultado su libro básico que es: Stolze, Greg; Tynes, John: *Unknown Armies, el juego de rol de horror trascendental y acción frenética*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2000.

juego más realista. Vampiro es en cierto sentido un seguidor de Pendragon, ya que combina en un mismo juego la emoción de la historia y el sentimiento de los personajes. Vampiro también es un seguidor de Ars Magica, ya que se basó en este juego para detallar la concentración, la profundidad y la extensión de la interpretación del personaje.

Lo que realmente causó una gran impresión, además de las características anteriores, fue el detalladísimo material de trasfondo, capaz de rivalizar con Tekumel y Glorantha, siendo esto por primera vez más importante que las reglas.

Ninguna de estas ideas era revolucionaria por sí sola, pero presentadas en conjunto, y en un lote altamente comercial, hicieron posible que se extendieran juntos. Los juegos con reglas confusas, pobres o muy complejas ya no se aceptaban. Menos aquellos con conceptos limitados o con una trama pobre. Para que un juego pudiese ser vendido, requería la presencia de unos profesionales y no de unos aficionados como ocurría con las primeras ediciones de los juegos de rol.

La primacía del estilo sobre el contenido, redujo la propia materia de los libros. Los juegos del Mundo de Tinieblas son en particular culpables de esto, ya que mientras que cada libro es en sí mismo una pieza de arte visual, no viene acompañado de una atención equivalente con las reglas (lo que termina llevando a constantes segundas, terceras, y cuartas ediciones).

Otra crítica dirigida a estos juegos es su devoción por la trama. Nuevamente, esta es un área en la que destacan. El Mundo de Tinieblas es increíblemente evocativo, lleno de detalles y luchas dramáticas por el poder. Sin embargo, al igual que ocurría con Tekumel, llega a ser tan evocativo que restringe. Para jugar un juego adecuadamente, se requiere de una inmersión completa en el arquetipo y argot de este mundo, algo que no resulta fácil para los recién llegados a este pasatiempo. White Wolf ha intentado solucionar este problema con la publicación de ingentes materiales de recursos, pero no ha hecho más que enredar y complicar más la trama existente.

A primera vista, estas dificultades no son tan graves, pero estas ideas se han extendido en la industria, que ansiosa de copiar el éxito de White Wolf, ha caído en su mismo error. Vampiro nos trajo la Edad de la Trama, una edad que continúa aun hoy. Antes de Vampiro, todos los juegos tenían la misma trama, y lo realmente importante era el sistema de reglas. Después de Vampiro, un juego no tiene éxito a menos que tenga una trama profunda y evocativa. Una trama compleja, llena de interacciones políticas, con una mitología poderosa y un trabajo gráfico impresionante. Y lo más importante, una trama que permita crear una línea interminable de libros, suplementos y merchandising que lo explique todo.

Y mientras esta era ha producido mundos bastante sorprendentes y ha mejorado de manera considerable algunos aspectos del diseño de los juegos de rol, también ha originado una faceta destructiva, ya que ha frenado la búsqueda de un sistema de juego mejor.

Vampiro trajo consigo la idea de una era de “*Juego Serio*”. Se inició el deseo de evocar las tramas debidamente, generándose la idea de que el Rol era una forma de arte colectivo y participativo, en el que la interacción de los jugadores y el narrador servía para ir creando la historia de ese mundo.

Hasta tal punto fue copiada esta idea que terminó por considerarse como la única forma de jugar al rol. Los Juegos de Rol se juzgaron pues, solamente en relación a su potencial dramático, los juegos de “*golpear y machacar*” (también conocidos como *mata-mata*) pasaron a convertirse en el lado vergonzoso del rol.

Lo peor de todo fue que White Wolf dejó del todo claro que creía en esto. Un cierto sentido de superioridad, incluso un punto de arrogancia, venido de sus productos, exigía elevar los juegos de rol a algo más que un entretenimiento para niños. Surgió entonces un fuerte rechazo contra White Wolf, por parte de aquellos que no coincidían con sus ideas. Los detractores de este modo de contemplar estos juegos de rol consideraban que tenía que haber algunos juegos que debían ser entretenidos, no serios. Como resultado de estas distintas posturas, White Wof se tornó en una especie de

“*Imperio Maligno*”, en contraposición a TSR, convirtiéndose en la fuente de incontables parodias e insultos.

Esta oposición generó un nuevo movimiento en la industria del diseño de juegos, con jugadores que querían volver al fácil pero entretenido sistema de antes. En los ochenta, lo popular eran los libros enormes, llenos de reglas cubriendo cada posible aspecto del combate y las acciones. Ahora, lo que importaba eran unas reglas rápidas y sencillas, que permitieran olvidar los cálculos y que sirvieran para poder entretenerse luchando.

Para los fanáticos de las películas de acción, se crearon dos juegos: *Hong Kong Teatro de Acción*; y *Gung-ho: Venganza Extrema*. Otros se inspiraron en las animaciones japonesas, como *Bubblegum Crisis*²²⁵ y *Ojos Grandes Boca Pequeña*²²⁶. Los juegos clásicos de súper héroes, como *Champion*, cambiaron su sistema y publicaron una versión más simple, llamada *Fusión*. GURPS incluyó una versión “ligera” de sus reglas, y otras compañías siguieron su ejemplo. Pero el rey de todos los juegos de acción de cuatro colores fue y será *Feng Shui*²²⁷. Desarrollado por Robin D. Laws, posee un sistema que es sencillo, pero robusto, sirviendo para solucionar cualquier tipo de situación que se plantee en una partida. Capta de modo perfecto la atmósfera de las películas de acción de Asia y está basado en el cine de acción de Hong Kong. Incluso, tiene suficientes trasfondos como para crear una campaña de juego, algo que muy pocos juegos de acción permiten.

Otro de los juegos que marcó la diferencia fue *Ghost Dog*²²⁸, tal vez el primero en crear un juego de un solo manual, que servía tanto para el jugador como para el narrador. Pero eso no fue todo, los juegos de guerra también tenían cosas que decir, títulos como *Heavy Gear* y *Warzone* comenzaban a mezclar las tramas. Además salieron al mercado juegos de sátira como *HOL* y *Mujeres Machotas con Armas* (Macho

²²⁵ Publicado en 1996 por Benjamín Wright y David Ackerman-Gray. No tiene traducción al español.

²²⁶ Editado en España por Devir Iberia en 2003.

²²⁷ En la actualidad esta siendo publicado, en una traducción al español, por la editorial sevillana Edge Entertainment (<http://www.edgeent.com/>).

²²⁸ Creado por la empresa Guardians of Order en el año 2000.

Women With Guns). Estas temáticas se enfrentaban de algún modo a la mentalidad de golpear y juntar tesoros que en origen tenían los juegos de rol. Eran el equivalente violento de Toon. Una idea similar la podemos encontrar hoy en día en el popular “*Los Caballeros de la Mesa del Comedor*”.

Otro de los juegos que eliminó e ignoró varias reglas, fue “*En el Borde*” (*Over the Edge*). Su trama lo ubica en una isla psico-irreal, donde todas las conspiraciones y teorías son posibles, para ello es imprescindible un sistema de reglas relativamente libre. *Over the Edge* (OTE) eliminó casi todas las reglas posibles, y permitió a los jugadores crear personajes a su antojo, sin reglas que constriñeran la creación de éstos, para que encajaran con el personaje que quisieran ser e interpretar. Esta idea se asemeja a la nueva tendencia de los Metajuegos, que son más sistemas de diseño, que sistemas de reglas completas, de los que, el más notable y revolucionario es *FUDGE* (*Freeform Universal Do-it-yourself Game Engine* / Motor de Juego para una Forma Libre y Universal de Hágalo-usted-mismo).

El juego *Unknown Armies* es un ejemplo perfecto de los nuevos tiempos de los juegos de rol. Mezcla la naturaleza oscura, madura y compleja que impusiera Vampiro, con un sistema de acción como el de Feng Shui, y además, intenta combinar la narrativa dramática, con un montón de disparos y peleas furiosas. También incluye un sistema de reglas sencillo, sobre la base del ingenioso juego de “La Llamada de Cthulhu”. Supone la culminación de las tendencias actuales.

Inevitablemente esta orientación fue igualmente copiada y terminó siendo tan destructiva como antes. Por primera vez la afición se veía dividida en dos clichés distintos, y cada parte odiaba a la contraria. Todas las editoriales comenzaron a culparse entre sí.

Para resumir, en los ochenta, la tendencia había sido preocuparse más por intentar definir cualquier acción del juego mediante reglas muy complejas e interminables, antes que preocuparse por el entretenimiento. Pero en los noventa esta tendencia cambió y mientras que los juegos más cerebrales y serios estaban ocupándose de eliminar algunas de sus reglas complejas (a pesar de ser un ideal opuesto a sus ideas

de juego maduro y dramático), otros juegos simplemente se adaptaban a la demanda y colaboraban ofertando lo que el público demandaba. Este pasado tan revuelto prueba las debilidades de este sector editorial. Sin embargo, el hobby continúa existiendo y las editoriales continúan copiando versiones de juegos o sistemas que han tenido éxito, hasta el punto de saturar el mercado. Estas ideas continúan determinando las direcciones de la industria, con un formato de juego prescrito únicamente por las demandas del mercado.

La verdad es que la forma, el estilo y el sistema deben ser un asunto de gusto personal, dado que el propósito último de los juegos de rol es permitir la variedad y la creatividad. Hay millones de formas de jugar, y ninguna es superior a la otra.

El juego de rol es una idea extraordinaria, y no puede ser encasillado por un patrón arbitrario.

3.2.6 El final y el comienzo.

La década de los noventa mientras la industria editorial de los juegos de rol discutía, una nueva editorial (Dark Horse) iba a llegar robando las ideas de ambos mercados. Creó algo sorprendentemente único, que cambió el mundo de los juegos de rol. Fue algo que de un modo rápido se hizo popular y comercial, me refiero a Magic... La idea que revolucionó este mercado fue de Richard Garfield, quien era un matemático de Nueva York con cierta afición por el diseño de juegos. Como él mismo señala: “... uno de los motivos del nacimiento de Magic fue la pérdida de tiempo en el juego y en las tiendas relacionadas con los juegos de rol, donde normalmente tenían comics y cartas de colección. Estas cartas eran fascinantes, pero siempre parecían frustrarme, porque pensaba que debían tener algún uso para que fuesen realmente atractivas. Si podías hacer algo con ellas, como jugar un juego, entonces realmente serían algo que valiese la pena coleccionar...”.

Así surgió “*Magic: The Gathering*”, el primer juego de cartas coleccionables, o CCG, creado en 1993. De acuerdo con la opinión de Garfield, se trataba de un juego

novedoso, que incluso podía ser considerado como un nuevo género. Era algo así como presentar por primera vez un juego de tablero.

Sin embargo, Garfield no esperaba tanta popularidad, ni de una manera tan vertiginosa. El juego se volvió algo realmente deseado, y los precios de las cartas subían con cada edición.

Incluso el inventor de este juego jamás esperó que alguien terminara por coleccionar todas las cartas del mazo, ya que se crearon muchas cartas extrañas precisamente para lograr un cierto suspense, logrando que nunca se pudiese saber si habría algo nuevo en el mazo del contrincante, algo que nunca se hubiese visto antes.

Sin embargo, Garfield nunca ha tenido una gran conexión con el lado “coleccionable” del juego (ni siquiera tiene un mazo completo él mismo), pero eso no ha impedido que gracias a su idea haya logrado amasar una notable cantidad de dinero. Y lo mismo ocurrió con su editor, *Wizards of the Coast*²²⁹, que es hoy en día una de las compañías de juego más grandes del sector editorial de los juegos de rol. Actualmente Magic permanece en el primer puesto con su décima edición y tiene docenas de mazos de expansión. Se juega en todo el mundo por millones de personas y se han vendido más de 4 billones de cartas.

A lo largo de su trayectoria, Magic ha logrado generar torneos y estadísticas nacionales e internacionales y los precios de las cartas han llegado a los miles de dólares, convirtiéndose así en toda una “máquina que producir ingresos”.

Como fenómeno de juego, Magic es tal vez inigualable. Pero este éxito ha generado una millonada de imitadores. Algunos más originales que otros.

²²⁹ Para saber más sobre esta editorial hay que leer el siguiente documento: RPG Net: *A brief history of game 1: Wizards of the Coast: 1990-present*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory1.phtml> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

El mismo Garfield trabajó en otros tres juegos de cartas, incluyendo el no muy popular *Netrunner*. Como sucedió con los juegos de rol durante los ochenta, cada película, programa de televisión, cómic o juego de rol debía tener su propio juego de cartas coleccionables.

Hay títulos como *Star Wars*, *Star Trek*, *Babilon 5*, *AD&D*, *Vampiro*, *Hombre Lobo*, *La Llamada de Cthulhu*, *Tierra Media*, Cómic de Marvel, *El Cuervo*, *Highlander*, *Hércules*, *Xena*, *James Bond* y otros muchos que no indicamos aquí porque la lista se haría interminable.

Dos de estos juegos, *Shadowfist* y *Leyenda de los Cinco Anillos* han terminado inspirando sendos juegos de rol. Sin embargo, en el otro extremo están unos cuantos juegos de cartas, como *Dragon Storm* y *Arcadia* que han introducido elementos de los juegos de rol en su dinámica de juego.

Esta fiebre de colecciones inspiró más tarde los juegos de dados coleccionables, siendo TSR quien comenzó con los ingeniosos Dados Dragón, que fueron seguidos por otros tantos. Pero este tipo de objetos no tiene demasiado éxito.

Si bien los juegos de cartas han probado ser más resistentes, a lo largo del tiempo han disminuido en popularidad. Casi todos los juegos que han sido comercializados a mediados de los noventa, han terminado por desaparecer. Magic, claro, permanece aun hoy como uno de los más populares. Este género no va a morir rápidamente, pero puede que su presencia comercial termine por desaparecer del plano internacional (principalmente porque la fiebre de coleccionistas del mundo está ubicada más que en ninguna otra parte en los Estados Unidos).

Nuevamente, una idea original atrajo a más gente al mundo de los juegos de rol, y eso a pesar de que a mediados de los noventa estos nuevos jugadores fueron considerados por muchos veteranos como invasores del espacio de juego. El motivo de esto, es que al igual que ocurrió entre los juegos de guerra y los juegos de rol, las cartas coleccionables llevaron a las otras aficiones (a los juegos de tablero y a los juegos de rol) a un rincón segregado, en busca de un aumento de ventas más que el mantenimiento

del antiguo mercado. Los juegos de cartas tomaron las tiendas, las convenciones y los clubes de jugadores, relegando a los juegos tradicionales de rol a un segundo plano.

Aunque no se puede culpar totalmente a los juegos de cartas, el hecho es que el rol ha sufrido una considerable disminución de sus ventas. Cualquiera que sea la causa, es incuestionable que a mediados de los noventa la industria de los juegos de rol sufrió serias bajas en sus niveles de venta. Ciertamente su descenso no provocó la caída de la industria, pero era un mal mayor. Los juegos de cartas se convirtieron en la manera más fácil de aumentar las ventas y mantener los negocios funcionando.

Un gran golpe arremetió contra los juegos de rol cuando Wizard of the Coast anunció en 1996 que dejaría de lado toda su línea de juegos de rol para concentrarse únicamente en la venta de cartas. Por aquel entonces, Wizards se ocupaba de muchos juegos, como *Ars Magica*, *Everway* y *SLA Industries*; para algunos, esto significó una traición completa, convirtiendo a esta gran editorial en una especie de “entidad maligna”, incluso peor que *White Wolf*.

Sin embargo, incluso los más pesimistas o los contrarios a los juegos de cartas, no pudieron predecir lo que ocurriría a continuación. En 1997, *TSR*, la más grande de todas las editoriales de rol, la más antigua y venerada de las compañías se declaró en bancarota. Algunos culparon a sus directivos de falta de visión comercial, otros al desarrollo de infinidad de líneas editoriales, o bien a las bajas ventas, etc... Fuera cual fuese el motivo, el caso es que este hecho afectó a todos los involucrados en la industria del rol por igual. Fue un balde de agua fría. Si *AD&D* podía caer, cualquiera podía seguirle.

West End Games, otro de los gigantes, pronto siguió los pasos de *TSR*, ya que era la naturaleza de los tiempos. Las compañías más pequeñas se colapsaron, las revistas se detuvieron y las tiendas se vieron forzadas a concentrarse en los juegos de cartas para poder subsistir. Pero nuevamente cambió el ciclo. Tanto *TSR* (en su versión para *Wizards of the Coast*) como *West End Games* volvieron, y múltiples líneas y compañías nuevas comenzaron a aparecer. La industria volvía a florecer.

Con esta gran caída, los jugadores aprendieron una lección importante: hacer dinero en la industria de los juegos de rol resultaba una tarea difícil y ni las compañías más grandes tenían el mercado asegurado. Los grandes de la industria eran criticados por su mentalidad comercial ya que se preocupaban más por las ventas que por crear buenos juegos.

Tanto los caídos como los supervivientes acabaron aprendiendo, pues tuvieron en cuenta el impacto comercial del juego editado, el mercado al que iba dirigido y las ventas del mismo. Las editoriales tuvieron que preocuparse por las ilustraciones, el diseño, la trama y en general, por producir un juego de calidad. Y aunque muchos juegos han terminado por desarrollar tramas complejas y extensas, que permiten la creación y la dependencia de numerosos suplementos, esto ha servido para que los jugadores no sólo disfruten del juego, sino que además debían vincularse más con él.

El hecho es que el mercado permite a los jugadores escoger. Y cuando algún juego en particular tiene éxito, genera una línea de suplementos, termina por producir más juegos, y eventualmente se transforma en una industria rentable. Es cierto que el mercado comienza a llenarse de objetos innecesarios, como llaveros, pines, y quién sabe qué más, pero esto, lejos de ser malo, hace del mercado algo más extenso, sólido y permanente.

Otro de los nuevos aspectos del empuje comercial ha sido la renovada atención con los *Cross-Overs*. Y aunque el Proyecto Babilonia (Babilon 5) no fue un gran éxito, *Star Trek: la nueva generación* ha demostrado tener grandes perspectivas. Otros del mismo tipo, como *Hércules* y *Xena*, y *Sailor Moon*, también han tenido bastante éxito.

También debemos mencionar que hay una nueva tendencia que se interesa por los juegos de antaño, es decir, por los éxitos del pasado. GURPS ha reeditado su antiguo *Traveller*, y juegos como *Bunnies and Burrows* (B&B) también han renacido. TSR en particular, ha vuelto a publicar algunas aventuras clásicas, y libros de criaturas y suplementos. Esta moda se ha intensificado con el cumpleaños de D&D, es decir, con la fecha que marca el inicio de los juegos de rol. Llegados a los 25 años, muchos

productos han tenido sus versiones del “Aniversario de Plata”, como las crónicas de Dragonlance.

En España esa “reedición de plata” solo ha visto la luz en la publicación, por parte de la editorial Martínez Roca, de cuatro aventuras: *Contra los Gigantes, la reconquista de Geoff*²³⁰; *Retorno a la Montaña del Penacho Blanco*²³¹; *Retorno a la Fortaleza de la Frontera*²³²; y *Retorno a la Tumba de los Horrores*²³³. Dichas aventuras están ambientadas en el mundo de Greyhawk y recrean la situación planteada en las diferentes localizaciones de las aventuras veinticinco años después. En la actualidad y tras renunciar la editorial Martínez Roca a su línea de rol, se ha hecho cargo de su comercialización Distrimagen, la distribuidora de la editorial La Factoría de Ideas.

A parte de lo anteriormente expuesto, también nuevos géneros e ideas han tenido cabida. Juegos como *Fading Suns*²³⁴, *Alternity* y *Trinity* han traído a la ciencia ficción de regreso a los juegos de rol. Además está *Deadlands* que es el primer juego de rol basado en los Westerns de los años 20, y que tiene una de las tramas más originales y apreciadas. El mundo de *Cthulhu* también ha regresado, y juegos de nueva generación, como *Conspiracy X* y los *Expedientes Secretos X* agregan nuevas opciones al juego.

All Flesh Must Be Eaten, *Don't Look Back* y otros juegos, han logrado rejuvenecer el género de horror.

Otro aspecto importante de esta época es el nacimiento del género Negro, que nos permite revivir las historias de Sam Spade y Mickey Spillane. Steve Jackson Games

²³⁰ Gygax, Gary; Reynolds, Sean: *Contra los gigantes, la reconquista de Geoff*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

²³¹ Cordell, Bruce R.: *Retorno a la Montaña del Penacho Blanco*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

²³² Rateliff, John D.: *Retorno a la fortaleza de la frontera*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999. Este libro retoma la ambientación narrada en otra aventura que Dalmau Carles logró editar en castellano, la referencia es: Gygax, Gary: *La fortaleza en la frontera*. [Gerona]: Dalmau Carles, cop. 1986.

²³³ Cordell, Bruce R.: *Retorno a la tumba de los horrores, la pesadilla de la Tumba de Acererak regresa de nuevo, ávido de vida*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

²³⁴ Su libro básico en castellano, al cual hemos accedido es: Bridges, Bill: *Fading Suns*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

dió un paso valiente, al editar el mundo de demonios y ángeles de *In Nomine*. Dream Pod 9 mantuvo el género post apocalíptico con *Tribu 8*. Al mismo tiempo, un recién llegado se situó con rapidez, y de manera bastante sólida en el mercado. Nos referimos a la editorial AEG, con sus juegos: *Leyenda de los Cinco Anillos*, *Séptimo mar*, *Adventure Keep*, y otros, gracias a los cuales ya es considerada como uno de los referentes de esta industria.

El juego también se volvió más internacional. El antes mencionado *In Nomine* se basó en un juego francés, al igual que *Nephilim*, de Chaosium. Las siguientes traducciones de productos franceses incluyeron a *Bloodlust* (de la editorial Hogshead) y *Polaris* (de Pinnacle). También los juegos de Escandinavia, Alemania, Japón y Brasil comenzaron a dar qué hablar. Esto ha originado no sólo que se tomen en consideración otros juegos, sino que se apreciacien más algunos juegos de otras partes del mundo y no como ocurría hasta ahora donde eran los juegos norteamericanos los más valorados.

Mientras tanto, los viejos pilares como Steve Jackson Games, Chaosium, White Wolf y Wizard of the Coast con TSR, volvieron a editar juegos de calidad. Se publicaron nuevas ediciones de La Llamada de Cthulhu y Vampiro y GURPS continuó en la misma línea. TSR produjo un nuevo sistema de reglas después de casi 20 años de hegemonía de AD&D. Este sistema fue el llamado SAFA, que fue visto por primera vez en los libros *Dragon Lance: La Quinta Edad*, y *Súper Héroes de Marvel*, en donde ambos usaban mecánicas con cartas, y no se parecían en nada a AD&D. Fue un riesgo considerable, pero dio sus frutos.

A pesar de ello, la industria aún seguía regulándose por las tendencias del mercado. Y la tendencia en aquel momento era la de los súper héroes. TSR reeditó *Marvel*, White Wolf publicó *Aberrant* y Pinnacle produjo y vendió los derechos de *Brave New World* a Alderac. En contrapartida a Marvel, Mayfair rescató del olvido al juego *Héroes DC*.

La década de los noventa fue importante realmente. Descubrimos que AD&D podía caer, que Wizards of the Coast se granjeó la antipatía de los jugadores y aunque ahora vuelva a editar juegos de rol, primando en su filosofía la política comercial que

aumente sus ventas. Además vimos que White Wolf dividió a los jugadores de rol, pero al mismo tiempo aumentó los niveles de calidad exigidos por los compradores.

En lo que respecta al final del siglo XX y al inicio del siglo XXI se han producido cambios muy significativos que conviene señalar. TSR sucumbió a sus propias presiones internas, la huída hacia delante que se planteó para enjugar sus deudas no funcionó. Su política comercial fue desastrosa, se editaron una multitud de manuales que produjo la saturación del mercado. También contribuyó a esto la tremenda diversificación de ambientaciones (las principales ambientaciones son: *Birtright*; *Darksun* (*Sol Oscuro*); *Dragonlance*; *Greyhawk*; *Mystara*; *Planescape*; *Ravenloft*; *Reinos Olvidados* (*Forgotten Realms*); *Spelljammer*) que padecía el AD&D. A estas alturas, podemos indicar sin miedo a equivocarnos que dicha política fue un fracaso como así lo demuestra su quiebra. TSR fue comprada por Wizards of the Coast quien paralizó todas las líneas editoriales que estaban en marcha. Se empezó por anunciar en el año 2000 que se sacaría una nueva edición de D&D, en la que se retomarían ideas de AD&D y se rechazarían otras, intentando volver al espíritu original de la primera edición de D&D. Esta edición tuvo su presentación oficial en las GENCON estadounidenses y ha pasado a denominarse 3º D&D²³⁵, en honor al número que representa. Quizás una de las mayores novedades que aportó esta nueva edición fue la incorporación de un nuevo sistema de juego denominado D20. Al mismo tiempo, se optó por restringir las líneas editoriales, como ya indicábamos más arriba y solamente se salvaron de la quema Greyhawk, que sería el mundo oficial y Reinos Olvidados. El material que hasta ahora había sido editado por TSR se ofreció de forma gratuita a través de su página web, en inglés²³⁶. Con el resto de ambientaciones se propuso una especie de acuerdo. Se establecieron una serie de páginas web “oficiales” en las que los aficionados a dichas ambientaciones podrían contribuir con sus aportaciones, que a partir de ese momento se convertirían en oficiales. Los jugadores de rol se verían recompensados al adaptar los mundos en los que jugaban a la tercera edición, desde el

²³⁵ Hay una entrevista a uno de sus autores en: Aguilar, Dario: Jonathan Tweet. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº1, 2002, pags. 22-24.

²³⁶ Dicho material se puede encontrar en esta dirección: Wizards of the Coast: *Downloads*. 2004. . [En línea]. < <http://wizards.com/default.asp?x=dnd/downloads> >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

punto de vista que ellos mismos consensuasen lo que ocurriría en ellos, sin la ingerencia de un agente externo fuera de los propios aficionados (en este caso la propia editorial).

Pese a que en un principio el resto de mundos no utilizados por Wizards iba a ser dejado en manos de los jugadores, hubo una serie de cambios, originados por la influencia de varios intereses económicos. En primer lugar Wizards vendió los derechos sobre el mundo de Ravenloft a White Wolf, compañía que parece que se ha especializado en todo lo que tenga que ver con los juegos de rol ambientados en atmósferas de terror. De su traducción y adaptación para la tercera edición en España se encarga La Factoría de Ideas, compañía que también lleva todo lo publicado por White Wolf.

En segundo lugar, el mundo de Dragonlance ha sido dejado en las manos de Margaret Weis, una de las creadoras del mismo y ya se ha empezado a presentar material para la tercera edición basado en este mundo, estando ya traducido al español su manual de campaña, del que se encargó la editorial Devir en 2003, que está traduciendo hasta ahora lo publicado por Wizards of the Coast.

En medio de toda esta vorágine, se produce otro revés, ya que Wizards of the Coast es absorbida por la multinacional juguetera Hasbro. Pese a dicha absorción, la mano de dicha multinacional apenas se ha hecho notar, entre otras cosas por los altos índices de ventas conseguidos hasta ahora por la tercera edición de D&D, quizás los más altos en la historia de cualquier juego de rol. Su influencia tal vez se pueda observar en las técnicas de marketing empleadas, que han servido para catapultar las ventas y para llegar a poder anunciar, como nunca se había hecho antes, un juego de rol así como para lanzar una nueva serie de complementos de merchandising. También se han publicado nuevos juegos de rol por ordenador basados en la tercera edición de D&D, como pueden ser *Never Winter Nights* y sus ampliaciones; se han comercializado toda una serie de figuras para ambientar las partidas; y han salido a la venta toda una serie de novelas basadas en los personajes que sirven de ejemplo en los manuales de la tercera edición; etc.

Wizards creó la llamada licencia D20 u Open Game Licence²³⁷ para asentar aun más el D&D en el mercado. Mediante ella Wizards liberalizaba ciertas partes del sistema de juego D&D y permitía que otras editoriales publicasen material para dicho juego siempre y cuando se atuviesen a esta licencia. Una de las cláusulas, por ejemplo, especificaba que el resto de editoriales no podía sacar nuevos manuales básicos, y que todo material publicado tendría que tener como referente los básicos publicados por Wizards. Todo esto originó que editoriales como White Wolf, Mongoose Publishing o la mismísima editorial del creador de la tercera edición de D&D (Monte Cook) entre otras, comenzasen a sacar material para este juego.

Tras el asentamiento en el mercado de la tercera edición de D&D, en el 2002 se anunció la salida de una nueva edición, o mejor dicho una “semi nueva edición”, la llamada edición 3.5 de D&D²³⁸. Consistió en realidad en una serie de correcciones a las reglas de la tercera edición y en la eliminación de las consiguientes erratas. Se modificaban algunas reglas, como la creación de ciertas clases de personajes, algunas dotes y habilidades y ciertos conjuros. Para algunos supuso realmente una cuarta edición por cuanto modificaba casi todas las reglas de la tercera edición. Para otros, sus detractores, entre los que se encontraban algunos de los autores de la tercera edición (como por ejemplo Monte Cook), en el fondo no es más que un “lavado de cara” cuyo fin no era otro que aumentar la cuenta de beneficios de Wizards of the Coast.

Ya se encuentra en el mercado y basado en las reglas de la edición 3.5 de D&D, uno de los últimos juegos de rol de ordenador denominado: *El Templo del Mal Elementl*, que ha sido fabricado por Troika Games. Este juego de ordenador esta basado en una aventura clásica del mundo de Greyhawk conocida por el mismo nombre, *The*

²³⁷ Algunos enlaces interesantes a este respecto son:

http://en.wikipedia.org/wiki/D20_System

<http://www.d20srd.org/>

<http://www.wizards.com/d20/files/v35/BasicRules.zip>

²³⁸ Un manual de conversión con los cambios de la 3ª edición a la versión 3.5 de D&D se puede encontrar en: http://www.rolroyce.com/rol/DnD3/DnD3_5.htm

Temple of Elemental Evil. Actualmente esta disponible para la nueva edición de D&D la continuación de esta aventura, *Return to The Temple of Elemental Evil (Retorno al Templo del Mal Elemental*²³⁹), que ha sido traducida al español por Devir y se encuentra disponible al precio de 27 €.

Como una de las últimas novedades del mundo de la edición de juegos de rol de este período, tenemos la que presentó Wizards, en el año 2003, que consistió en un concurso de talentos. En él se convocaba a los jugadores para que creasen su propia ambientación (como ya hiciera en el pasado Ed Greenwood con sus Reinos Olvidados) y el ganador la vería publicada como el nuevo escenario de campaña de D&D 3.5. La ambientación ganadora fue la *Campaña de Eberron*, creada por Mat Smith. La editorial Devir, una vez más, se encargó de sacar la traducción al español, en concreto el manual de campaña se presentó en por noviembre de 2004.

Ahora bien “no todo el monte es orégano”, ni todos los juegos de rol son D&D. En estas fechas han existido algunos juegos que han sacado nuevas ediciones y otros que se han apuntado al carro del D20. Entre esas nuevas ediciones destacan *Ars Magica*, que ya va por la quinta; *HeroQuest*²⁴⁰, que es un intento de dotar a *Rune Quest* de una cuarta edición pero al no poseer los derechos de autor sobre el sistema ha llegado a este nuevo juego (tiene la misma ambientación, Glorantha, pero diferente sistema de juego); y el juego de origen sueco *Kult*, que ya va por su segunda edición. En cuanto a los que han dejado atrás su propio sistema de juego y se han apuntado al D20 destacan *Elric* (la versión del antiguo *Stormbringer*), *Star Wars* o *La Llamada de Cthulhu*. También se ha sacado una versión en D20 de *La Leyenda de los Cinco Anillos* llamada *Rokugan*, aunque en este caso *La Leyenda* se sigue publicando en su propio sistema.

²³⁹ Cook, Monte: *Retorno al Templo del Mal Elemental*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

²⁴⁰ Los libros de este juego que hasta ahora se han traducido y que hemos consultado son: Stafford, Greg; Laws, Robin D.: *HeroQuest, juego de rol de fantasía épica en el mundo de Glorantha*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2003.

Galeotti, Mark: *Libro de los Héroes, jugar a HeroQuest*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2004.

Galeotti, Mark; Laurie, Martín; Quadros, Wesley: *Manual del Imperio Lunar, Volumen 1, El Imperio Lunar*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

Caso aparte es el Señor de los Anillos, que ha visto como gracias al estreno de las películas basadas en la obra de Tolkien, ha recibido todo un espaldarazo. En estos momentos hay dos líneas principales basadas en el mundo de la Tierra Media. Por un lado la línea tradicional que se había venido publicando y para la que se ha sacado más material. Por otro una nueva línea, con un sistema de juego nuevo, el sistema CODA, con ediciones a todo color que incluyen fotografías tomadas de las películas.

En lo que respecta al mercado internacional, White Wolf declaró en Atlanta el 26 de julio de 2003 que ponía fin tras trece años de desarrollo a su línea editorial más exitosa, el Mundo de Tinieblas. Para ponerle el broche final creó una serie de novelas y suplementos que denominó *La Hora del Juicio*. En la GENCON de Indianápolis, daba a conocer cómo se desarrollaría este Apocalipsis que concluiría con todo el Mundo de Tinieblas y los juegos que lo constituyen que son: *Vampiro: La Mascarada*; *Hombre Lobo: El Apocalipsis*; *Mago: La Ascensión*; *Cazador: La Venganza*; *Demonio: La Caída*; *Changeling: El Ensueño*; *Momia: La Resurrección*; y *Estirpe de Oriente*. Cuatro suplementos²⁴¹ desarrollaron este final que ha permitido a jugadores y narradores elaborar sus propias historias en este período. Estos libros han venido acompañados por una trilogía de novelas y por un suplemento especial para el denominado *Teatro de la Mente* (el juego en vivo de White Wolf para el Mundo de Tinieblas). Los acontecimientos anteriores han tenido eco también en *Vampire: The Eternal Struggle* (el juego de cartas coleccionables). Al mismo tiempo se lanzó *Vampiro: La Mascarada, Líneas de Sangre*, el segundo juego de ordenador de Vampiro, con una trama directamente relacionada con la *Hora del Juicio*. Así pues, después de marzo de 2004 White Wolf cesó la publicación (y reimpresión) de los libros

²⁴¹ De estos cuatro suplementos hemos podido acceder a tres de ellos que son:

Carroll, David; Goodwin, Michael; Colmes, Eleanor; Kenson, Steve: *Mundo de Tinieblas, la hora del Juicio*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Bowen, Carl; Campbell, Chris; Comer, James; Heckel, Harry: *Apocalipsis*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Boe, Mjorn T.; Feldstein, Travis-Jason; Kobar, Christopher; Shomshak, Dean: *Gehena*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

ambientados en el Mundo de Tinieblas moderno (la línea *Edad Oscura*, la ambientación medieval de White Wolf, prosigue su desarrollo).

Tras este cerrojazo a su línea más aceptada, y desde 2004, White Wolf se ha reinventado a sí misma. Lo que en un principio parecía el fin del Mundo de Tinieblas, no fue más que una estrategia comercial para dar comienzo al Nuevo Mundo de Tinieblas, es decir una especie de segunda edición de esta ambientación pero además, eliminado toda la historia de este mundo de juego para así poder partir desde cero con el nuevo juego. Desde entonces han salido al mercado Vampiro: The Requiem, Werewolf: The Forsaken, Mage: The Awakening (éstos tres traducidos y editados en España por La Factoría de Ideas), Promethean: The Created y Changeling: The Lost. Estos cinco juegos están aglutinados en torno a un mismo sistema de reglas, denominado Mundo de Tinieblas, como ya ocurriera en la antigua ambientación.

En cuanto al caso español, hay que destacar dos novedades fundamentales, por un lado la inminente salida al mercado de la nueva edición de todo un veterano de manufactura nacional, *Aquelarre* que ya va por la tercera edición. Un gran logro en nuestro país dado el aplastante dominio de los juegos anglosajones y por otro lado la revolución del mercado que ha supuesto la aparición de *Ánima: Beyond Fantasy*²⁴², editado por Edge Entertainment.

El juego de rol es algo que va más allá de tendencias y mercados, compañías y rivalidades, y continuará existiendo sin importar los competidores o la fortuna que le depare el destino.

²⁴² Las obras consultadas de este juego son:

García Aparicio, Carlos B.: *Ánima Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

García Aparicio, Carlos B.: *La pantalla del director, Anima Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

García Aparicio, Carlos B.: *Gaia, más allá de los sueños, volumen I*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2007.

La historia nos ha enseñado que los juegos de rol son algo vivo, siempre cambiantes, pero no morirán, ni siquiera bajo la ruina financiera o las cruzadas religiosas. Y aunque avanzamos mucho desde D&D, los principios y el arte siguen siendo los mismos.

En muchos aspectos, la industria es hoy bastante similar a lo que fue hace treinta años. Se ha llegado a un momento en que el número de aficionados es sólido y permite crear cosas nuevas. Tal vez nos encontremos a pocos pasos de una nueva era dorada.

Aun así la situación actual empieza a reflejar cierto estancamiento, ya que empiezan a darse ciertas señales de saturación del mercado, como la producción de un número bastante elevado de productos de D20 y la enorme cantidad de suplementos dedicados al Mundo de Tinieblas, en donde los nuevos juegos parecen no tener cabida de momento, a no ser a pequeña escala. No nos resta sino esperar y comprobar si la 4ª edición de D&D²⁴³ anunciada para este verano responde como se espera y ver que ocurrirá ahora con White Wolf, es decir si sus nuevas líneas de Mundo de Tinieblas²⁴⁴ acaban de funcionar.

²⁴³ Para saber más sobre esta nueva edición se puede leer el siguiente artículo: Kether: Avance del nuevo Dungeons & Dragons 4ª edición. *Templo de Hecate*. 10 de agosto de 2007 [En línea]. <
http://www.templodehecate.com/noticia/1474/avance_del_nuevo_dungeons_and_dragons_4_edicion.html
> [Consulta: 10 de abril de 2008].

²⁴⁴ Algunos sitios donde puede obtenerse información sobre los orígenes de los juegos del rol son:

<http://www.religioustolerance.org/welcome.htm#new>

Este vínculo provee buena información sobre el juego y sus detractores, y tiene una lista de referencias bastante útiles.

http://www.rpg.net/252/quellen/stackpole/pulling_report.html

Para aquellos interesados en las prácticas de la BADD, aquí podrán encontrar el informe de Michael Stackpole.

<http://www.iglou.com/haldane/games/dnd-info.html>

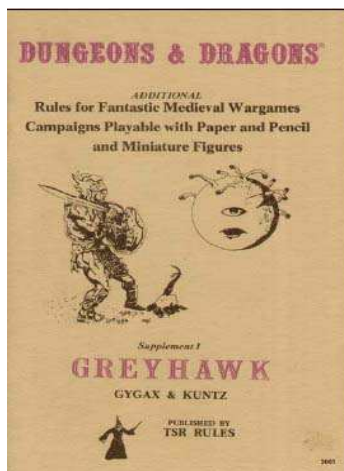
Otro buen sumario es:

http://www.execpc.com/~dlbrown/logos/idx_occult.htm

Esta página contiene algunos artículos en contra de los juegos de rol e incluye un ensayo de Darren Molitor quien declaró a los juegos de rol como dañinos.

También se pueden encontrar los siguientes artículos en línea que resultan muy útiles para informarse sobre apartados específicos de la historia de los juegos de rol:

3.2.7 Galería de cubiertas de juegos históricos de rol²⁴⁵:



TSR, 1974, *Dungeons & Dragons*.



TSR, 1975, *Empire Of The Petal Throne*.



Fantasy Games Unlimited, 1977, *Chivalry & Sorcery*.

El Magazine del Aventurero: *30 años de D&D – Celebraciones previstas por WOTC para esta fecha*. 2003. [En línea]. < http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=*&id=26 >. [Consulta: 02 de abril de 2004].

El Magazine del Aventurero: *Aproximación a los Reinos Olvidados*. 2003 [En línea]. < http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=*&id=26 >. [Consulta: 02 de abril de 2004].

El Magazine del Aventurero: *D&D Mito e Historia*. 2003 [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=6&id=32> >. [Consulta: 02 de abril de 2004].

DarthMalk: *El Génesis del Rol*. [En línea]. < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol3.html> >. [Consulta: 13 de abril de 2004].

El Magazine del Aventurero: *Los Mundos de D&D*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=7&id=38> >. [Consulta: 02 de abril de 2004].

García de la Cruz, Esteban: *Explicación general y orígenes*. 2002. [En línea]. < <http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/> >. [Consulta: 16 de abril de 2004].

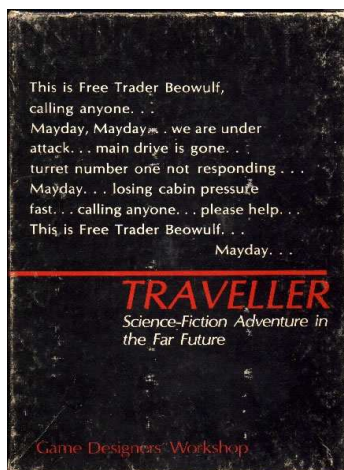
Walton, William J.: *Los mitos sobre los juegos de rol*. Abril de 2001. [En línea]. < http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/mitos_rol.htm >. [Consulta: 16 de abril de 2004].

Valero, Luis: *Mundo de Tinieblas*. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/647/0/> >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

Eikinskialdi: *RuneQuest*. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/655/> >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

Kurt, Lui: *Vampiro, La Mascarada*. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. *Dragonmania*. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/670/> >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

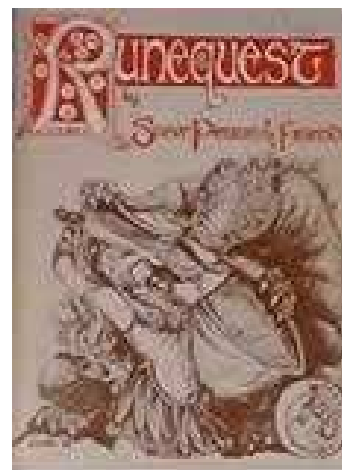
²⁴⁵ Las cubiertas están organizadas cronológicamente y dentro de cada cubierta el orden es: editorial, fecha de creación del juego y nombre del juego.



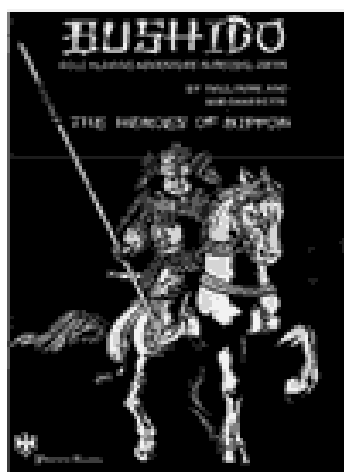
Game Designer's Workshop , 1977, *Traveller*.



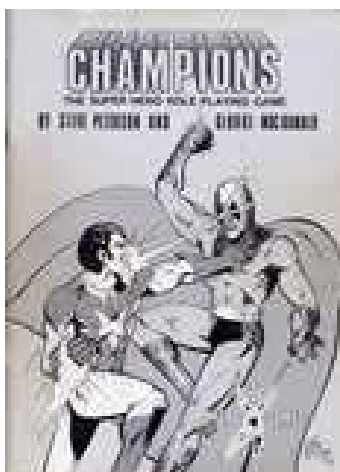
Fantasy Games Unlimited , 1978, *Starships & Spacemen*.



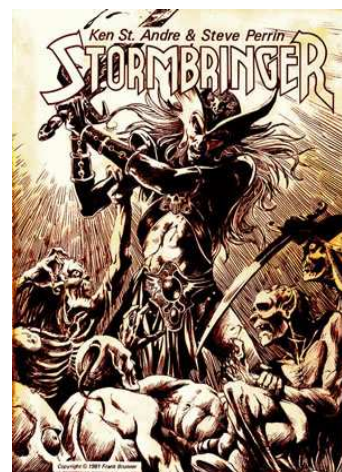
Chaosium , 1978, *Runequest*.



Phoenix Games, 1980, *Bushido*.



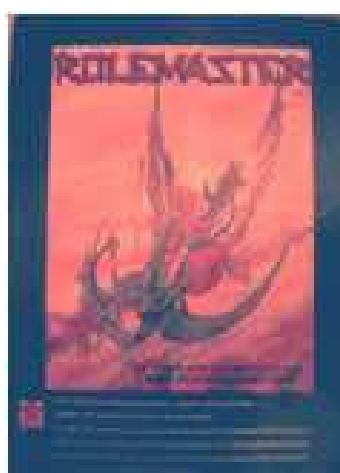
Hero Games, 1981, *Champions*.



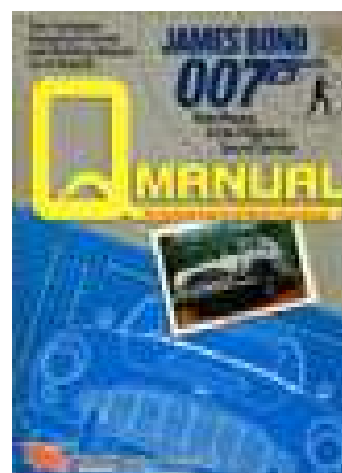
Chaosium , 1981, *Stormbringer*.



Chaosium, 1981, *Call Of Cthulhu, Manual*.



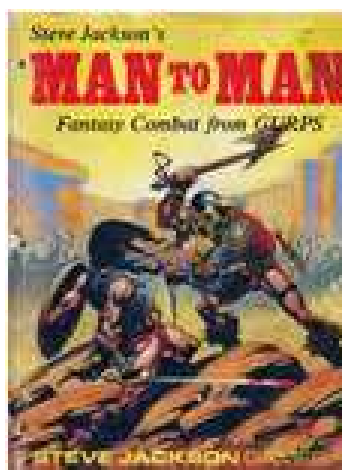
Iron Crown Enterprises, 1982, *Rolemaster*.



Victory Games, 1983, *James Bond: Q Manual*.



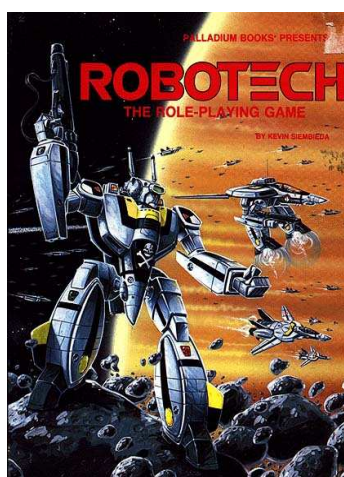
Talsorian Games, 1984, *Mektan*.



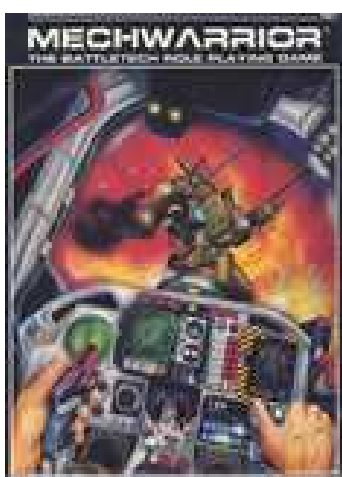
Steve Jackson Games, 1985,
Gurps: Man To Man.



Mayfair Games Inc, 1985, *Dc Heroes*.



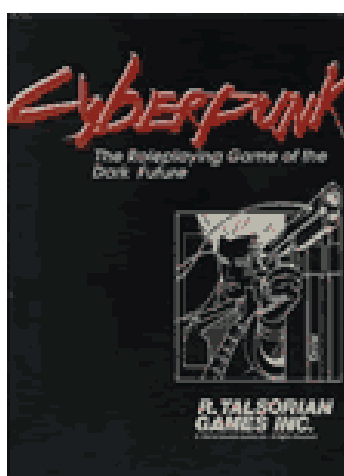
Palladium, 1986, *Robotech Book One: Macross*.



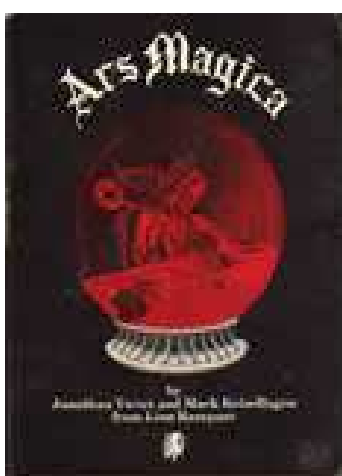
Fasa, 1986, *Mechwarrior: The Battletech Role Playing Game*.



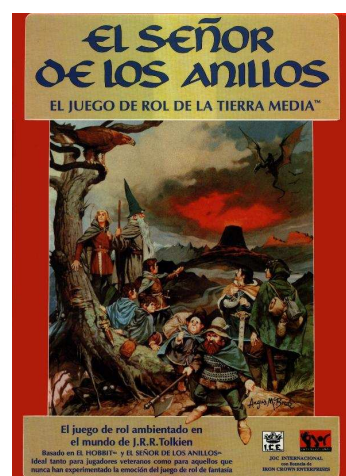
West End Games, 1987, *Paranoia*.



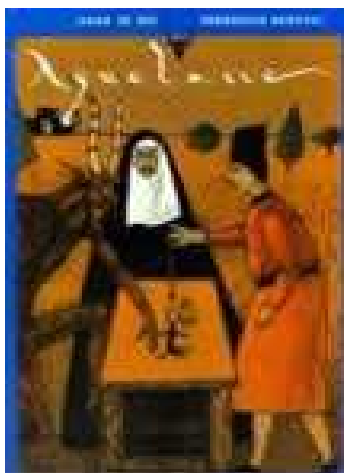
JOC Internacional, 1988, *Cyberpunk*.



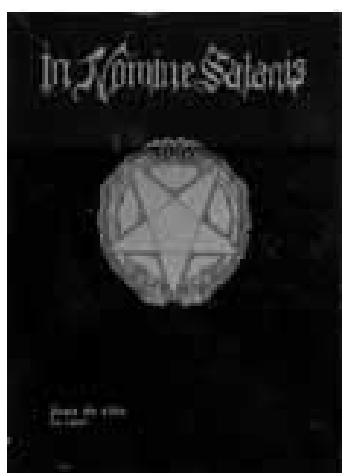
Lion Rampant, 1988, *Ars Magica*.



JOC Internacional, 1989,
El Señor De Los Anillos.



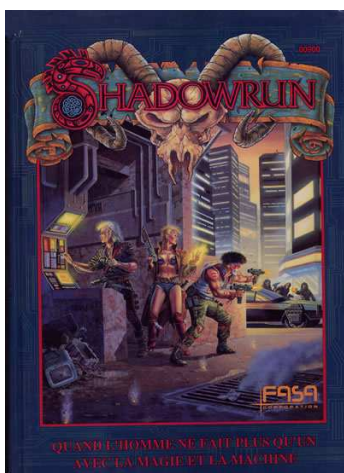
JOC Internacional, 1990, *Aquelarre*.



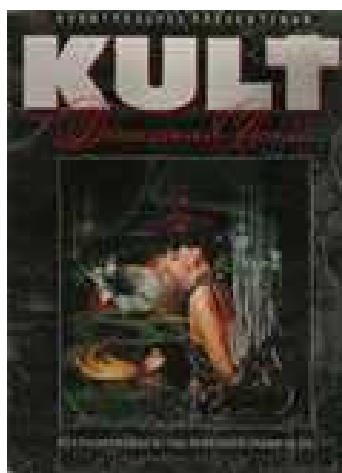
Siroz, 1990, *In Nomine Satanis/ Magna Veritas*.



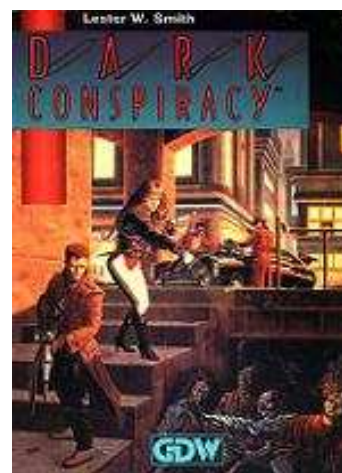
White Wolf, 1991, *Vampire: The Masquerade*.



Fasa, 1991, *Shadowrun*.



Métropolis, 1991, *Kult*.



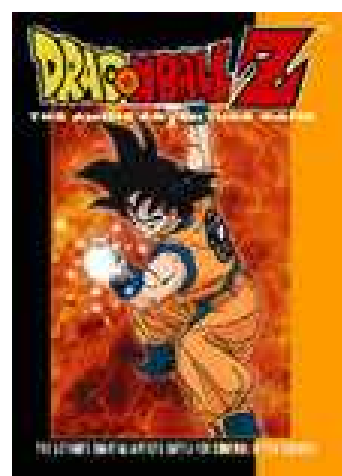
Game Designer's Workshop, 1991, *Dark Conspiracy*.



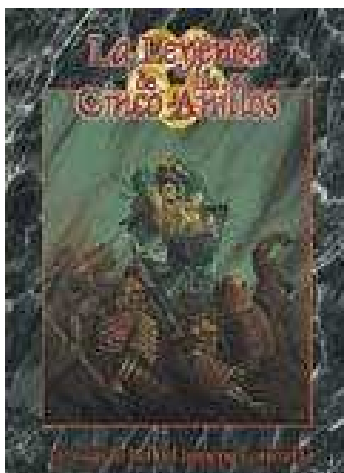
Talsorian Games, 1994, *Castle Falkenstein*.



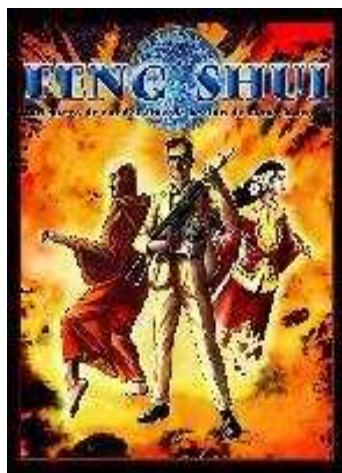
La Factoría de Ideas, 1997, *Warhammer Fantasy*.



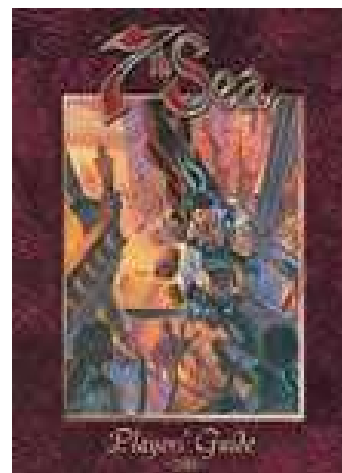
Talsorian Games, 1999, *Dragonball Z*.



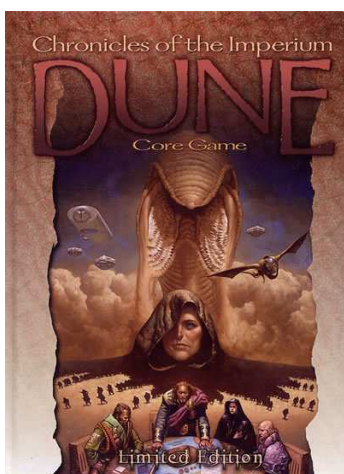
La Factoría de Ideas, 1999,
La Leyenda De Los Cinco Anillos.



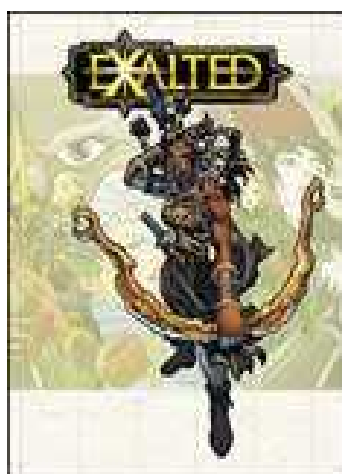
Edge entertainment, 1999, *Feng Shui*.



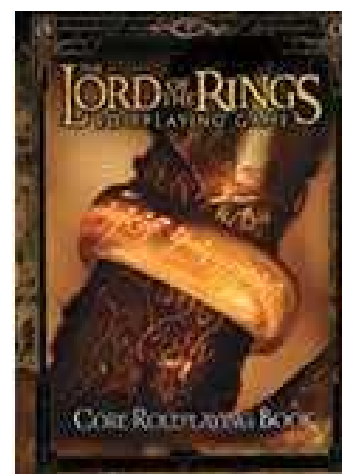
Alderac RPG Entertainment Games
1999, *Tales Of The 7th Sea Player's Guide*.



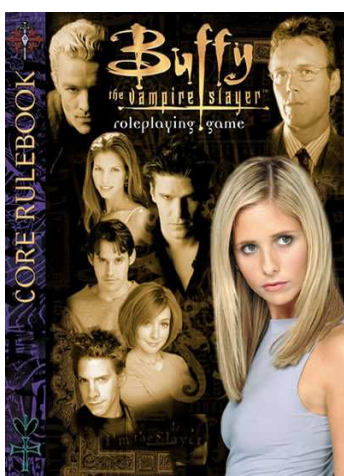
Last Unicorn Games, 2000,
Dune: Chronicles Of The Imperium.



White Wolf, 2001, *Exalted*.



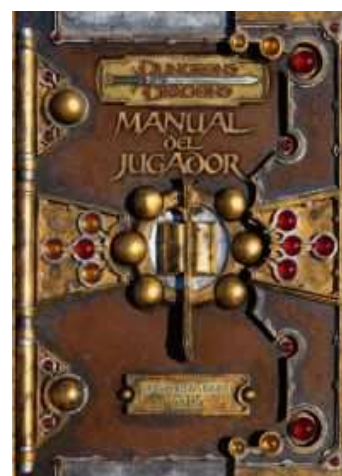
Decipher Games, 2002, *Lord Of The Rings Core Roleplaying Book*.



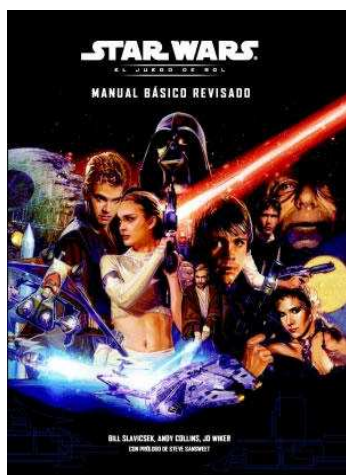
Eden Studios, 2002, *Buffy The Vampire Slayer*.



Planeta-De Agostini, 2003,
Fanhunter.



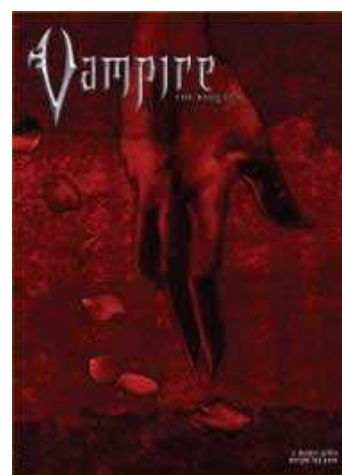
Devir Iberia, 2003,
*Dungeons & Dragons:
Manual Del Jugador 3.5 ed.*



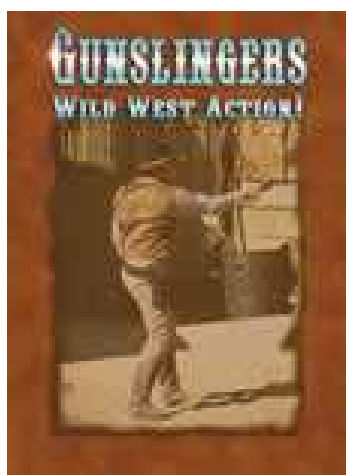
Devir Iberia, 2003, *Star Wars*.



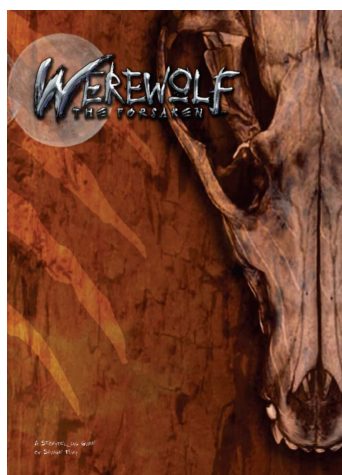
Alderac Entertainment Games, 2003,
Stargate SG1.



White Wolf , 2004, *Vampire: The Requiem*.



Gold Rush Games, 2004,
Gunslingers: Wild West Action!.



White Wolf , 2005,
Werewolf: The Forsaken



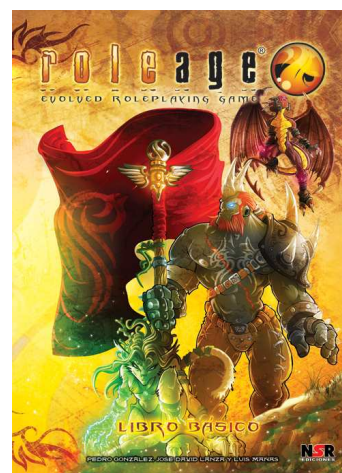
Edge Entertainment, 2005,
Ánima: Beyond Fantasy



White Wolf , 2006, *Promethean: The Created*



WOTC, 2007, *Star Wars Roleplaying Game: Saga Edition*



Nosolorol, 2007, *Roleage*

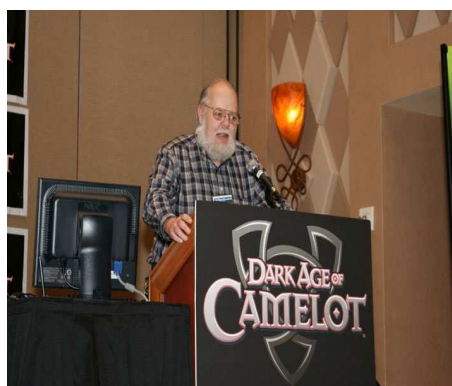
3.2.8 Aproximación histórica al primer juego de rol. Más de 30 años de Dungeons & Dragons²⁴⁶.

3.2.8.1- 1974-1979

En enero de 1974 salió de la imprenta el primer juego de *Dungeons & Dragons*²⁴⁷, confeccionado de forma casera y empaquetado en cajas genéricas con unas etiquetas pegadas en el exterior. Constaba de tres volúmenes: *Hombres y magia*, *Monstruos y tesoro*, y *Aventuras en las profundidades y en la espesura*. También incluía un conjunto de dados poliédricos (d4, d6, d8, d12 y d20), hechos de un plástico endeble que se descascarillaba y desgastaba con el uso, hasta el punto de convertir el de 20 caras en una bola. A finales de ese año, la tirada completa de 1.000 ejemplares se agotó. Al año siguiente, 1975, **TSR** (Tactical Studies Rules) **Hobbies Inc.**²⁴⁸ creó y comenzó a publicar un boletín llamado *Revista Estratégica*, que llegó a cinco números antes de verse sustituido por *Dragon* al año siguiente. En ese mismo año se publicaron los dos primeros suplementos para *D&D*, basados en los mundos originales de campaña de **Gary Gygax**²⁴⁹ y **Dave Arneson**: *Greyhawk* (traducido en España como *Falcongrís*) y *Blackmoor*, respectivamente.



Gary Gygax (1938-2008)



Dave Arneson

²⁴⁶ Para saber más sobre el desarrollo de Dungeons & Dragons en este período histórico consultar: Smith, Mat; Reynolds, Una retrospectiva del mejor juego de la historia. *Dragón*, 2005, Num. 8, Págs.14-28.

²⁴⁷ Hemos preferido en este apartado traducir los títulos de los libros para no intercalar el inglés y el castellano, excepto en algún caso puntual, como puede ser el propio nombre del juego, facilitando así desde nuestro punto de vista su lectura y comprensión.

²⁴⁸ Sobre la historia de esta editorial conviene leer el libro: Eckelberry, David; Mohan, Kim; Winter, Steve: *The story of TSR, 1975-1999*. Renton (Wa): Wizards of the Coast, cop. 1999.

²⁴⁹ Este autor murió el 4 de marzo de 2008, a la edad de 69 años.

A medida que *Dungeons & Dragons* seguía creciendo en popularidad, un público más joven se vio atraída hacia el juego, pero se encontró con dificultades a la hora de comprender las reglas. Esto provocó la creación de una versión introductoria del juego: el primer *D&D básico*, publicado en 1977. Ese mismo año, **TSR Hobbies** introdujo las primeras ayudas de juego para *D&D*: un conjunto de mapas de dungeons (mazmorras) y cavernas para ayudar a los *Dungeons Masters* a crear los suyos propios, así como un conjunto de tesoros y encuentros pregenerados con monstruos, para que pudieran llenar las salas de dichos dungeons. El mayor avance de 1977 fue la introducción del primer manual en tapa dura jamás publicado por una empresa de juegos: el *Manual de monstruos*, que presentaba más de 350 monstruos y supuso la introducción al *Dungeons & Dragons Avanzado*.

En 1978 salió al mercado el siguiente producto de *AD&D*, el *Manual del Jugador*, siendo el segundo manual en formato de tapa dura. Las primeras aventuras publicadas también vieron la luz ese mismo año: la trilogía de los gigantes (*La estacada del jefe de los gigantes de las colinas*, *La grieta en el glaciar del jarl de los gigantes de hielo*, y *El salón del rey de los gigantes de fuego*), y la de los drows (*Descenso a las profundidades de la tierra*, *La capilla de los kuo-toa* y *La bóveda de los drow*). Un año después, una aventura de torneo publicada más tarde como *La capilla oculta de Tamoachan* introdujo por vez primera encuentros detallados, mapas tridimensionales y recuadros de “lectura en voz alta”, sentando las bases de todas las aventuras que se publicarían en un futuro. En 1979 también se publicó el tercer libro en tapa dura y el manual más popular de reglas de *AD&D*: la *Guía del Dungeon Master*.

3.2.8.1.1- La GEN CON (1976)

TSR Hobbies organizó por primera vez la *Feria de Juegos GEN CON*²⁵⁰ (dicho término tiene dos acepciones aceptadas, *General Convention* o también, *Geneve Convention*, es decir o Convención General o Convención de Ginebra. Esta última

²⁵⁰ Estas reuniones se venían haciendo antes de la existencia de TSR, y se celebraban para juntar a los aficionados a los juegos de guerra. Las GEN CON comenzaron en 1968 y TSR por tanto organizó la novena GEN CON.

acepción proviene de que las primeras reuniones eran puramente reuniones sobre juegos de guerra) en 1976 en Wisconsin hogar de Gary Gygax, donde se presentó el primer torneo *open* de D&D. A su vez estaban presentes la nueva empresa de miniaturas **Ral Partha** (que más tarde se convertiría en la concesionaria oficial de las miniaturas de AD&D) y otra editorial llamada **Judges Guild**, la primera empresa con licencia para publicar suplementos para D&D, cuyo primer libro fue el denominado *La ciudad estado del Señor Supremo Invencible*. A lo largo de los siguientes años, la GEN CON crecería en popularidad y asistencia, lo que provocaría sus dos reubicaciones: del Lake Geneva Horticultural Hall se pasó al Playboy Resort Convention Center (justo a las afueras de la ciudad), y finalmente, en 1978 al campus de la Universidad de Wisconsin en Parkside.

3.2.8.2- 1980-1985

Los principios de la década de 1980 supusieron un gran crecimiento del juego AD&D. Para satisfacer la creciente demanda, **TSR Hobbies** alquiló un nuevo complejo de oficinas y un almacén, al tiempo que abrió su propio taller de fotocomposición y una imprenta. La instalación de un ordenador central cambió radicalmente el entorno laboral de los escritores y editores de la casa, al pasar de crear sus juegos en máquinas de escribir a hacerlo por ordenador. TSR fue una de las primeras editoriales de juegos en informatizar al completo su producción.

En la primavera de 1980, la necesidad de organización y apoyo de la comunidad de jugadores impulsó la creación de la *RPGA* o *Role Playing Gamers Association* (Asociación de jugadores de juegos de rol), que reunía a jugadores de todo el país, impulsaba el juego de calidad y ayudaba a fomentar una imagen positiva de los juegos de rol a lo largo de los Estados Unidos. Al año siguiente, 1981, la *RPGA* publicó su primer boletín de 16 páginas: el *POLYHEDRON*. En ese año también se publicó el cuarto manual de reglas en tapa dura: *Dioses y semidioses* (rebautizado más tarde como *Leyendas y conocimientos*) que introducía una serie de panteones y mitología para ampliar las opciones de trasfondo del Dungeon Master. También salió a la luz *El mundo de Falcongrís*, basado en el mundo de campaña original en el que Gary Gygax probó las reglas del juego, que se convirtió en el primer escenario de campaña oficial para

AD&D. Un año después se publicó un nuevo accesorio que desde entonces se convirtió en esencial para el desarrollo de las partidas de D&D: la *Pantalla del Dungeon Master*.

AD&D pronto se convirtió en el juego favorito de las fuerzas armadas, ya que proporcionaba una fuente de desafíos y entretenimiento en constante evolución que se podía llevar a cualquier parte. A medida que los militares destinados en el extranjero jugaban, D&D se fue introduciendo en nuevos países y la demanda de éste aumentó hasta tal punto que hubo de fundarse en Cambridge, Inglaterra, la filial **TSR Ltd.** La popularidad de *Dungeons & Dragons Avanzado* entre jóvenes y estudiantes no dejó de crecer por todo el mundo. No tardaron en establecerse distribuidores exclusivos de AD&D en 22 países diferentes. Ante la necesidad de traducir el juego a otros idiomas, TSR creó la versión francesa de AD&D, que fue publicada en 1982, y dio luz verde para su traducción a otros 14 idiomas.

El 17 de septiembre de 1983 se emitió el primer capítulo de la serie de dibujos animados de **DUNGEONS & DRAGONS**, en el que se presentaba a un grupo de jóvenes y heroicos aventureros (de edades comprendidas entre los 10 y los 17 años) que se veían transportados por arte de magia desde el mundo real al reino mágico de Dungeons & Dragons, donde tenían que vérselas con orcos, batracos, Tiamat el dragón de cinco cabezas, y otras criaturas surgidas de AD&D (junto con su némesis, Venger), en su valiente esfuerzo por regresar a casa. La serie arrasó en su franja horaria durante dos temporadas (27 episodios). A lo largo de esa etapa de dos años, los dibujos animados dieron lugar a más de 1.000 licencias de productos, desde pegatinas y puzzles, hasta ropa, libros de colorear y muñecos. En ese año también se lanzó el esperadísimo libro: *Manual de Monstruos II*.

En 1984, tras dos años de mucho trabajo por parte de una decena de creadores, la comunidad de jugadores de AD&D pudo disfrutar del emocionante mundo de *Dragonlance*. Éste giraba en torno a una serie de 12 aventuras que se centraban en los diferentes dragones que se daban cita en el juego *Dragonlance* pronto se convirtió en el escenario de campaña favorito de muchos aficionados. El argumento de la saga pasó a ser la base de una nueva línea de novelas fantásticas que lanzaron a TSR a la industria del libro: las *Crónicas de la Dragonlance*.

Durante el año siguiente, AD&D siguió creciendo con la introducción del manual *Aventuras orientales*, que proporcionaba todo lo necesario para jugar a AD&D en escenarios de fantasía medieval asiática. También en 1985, las reglas Master de D&D ofrecieron a los jugadores lo necesario para continuar las partidas con personajes comprendidos entre los niveles 25 y 36. El lanzamiento más destacable de ese año fue *Arcanos desenterrados*, un conjunto innovador de reglas y opciones para ampliar el alcance del juego, que demostraba la flexibilidad del sistema de *Dungeons & Dragons Avanzado*.

3.2.8.3- 1986-1990

El acontecimiento más importante de 1986 fue la presentación de la *Guía de supervivencia en dungeons* y la *Guía de supervivencia en la espesura*. Era la primera vez que se lanzaban dos manuales de reglas en tapa dura en un mismo año. Algo que se repetiría en años subsiguientes. También fue el año de la primera publicación de la revista bimestral *Dungeon Adventures*, que ofrecía a los jugadores una fuente estable de aventuras cortas de gran calidad. Al año siguiente se lanzó el manual de reglas de las *Aventuras de la Dragonlance* y el *Manual de los Planos*, que por primera vez, proporcionaban reglas exhaustivas para jugar en el multiverso. El acontecimiento más importante de 1987, no obstante, fue el lanzamiento del escenario de juego más extenso y más detallado jamás concebido: *Reinos Olvidados*. En 1988 aparecieron nuevas aventuras y accesorios para *Dragonlance* y *Reinos Olvidados*, junto con una actualización del mundo de campaña más antiguo de AD&D en forma de manual, denominado *Aventuras en Falcongrís*.

En 1989 tuvo lugar el gran lanzamiento de la segunda edición de AD&D²⁵¹. La recepción de tan esperada revisión fue sorprendente. Muchas tiendas cuyos clientes habían realizado la reserva de este producto multiplicaron por 10 sus existencias

²⁵¹ Luis D'Estrées comenta en un artículo los principales cambios que tiene esta edición con respecto a la anterior, fundamentalmente en lo que se refiere a combate, clases de personaje y puntos de experiencia. Se puede consultar en: D'Estrées, Luis: *Advanced Dungeons & Dragons 2ª edición. Líder*, 1989, N.º 11, Pp. 14-15.

habituales. Los pedidos entregados un viernes ya estaban agotados el lunes siguiente²⁵². El núcleo de la segunda edición eran los conocidos tres manuales básicos aunque en esta ocasión afreían un cambio: el *Manual del Jugador*²⁵³ y la *Guía del Dungeon Master*²⁵⁴ se publicaron en tapa dura, pero el nuevo *Compendio de monstruos*, volumen 1²⁵⁵ llegó en forma de carpeta grande de tres anillas, con espacios tabulados que contenían ilustraciones a todo color y la descripción de un monstruo en cada una de sus páginas perforadas. En los años siguientes salieron más volúmenes del *Compendio de monstruos*, sumando cada uno de ellos más páginas a la carpeta original de anillas.

Junto con los manuales básicos salieron los dos primeros libros de la serie del buen héroe: el *Manual del buen guerrero*²⁵⁶ y el *Manual del buen ladrón*²⁵⁷. Esta nueva serie, que se amplió en 1990 con el *Manual del buen sacerdote* y el *Manual del buen hechicero*²⁵⁸, ambos libros daban a los jugadores opciones y reglas adicionales que les ayudaban a personalizar, definir y jugar con cada una de las clases respectivas. Otro importante lanzamiento de 1989 fue el escenario de campaña llamado *Spelljammer*, un escenario innovador con tintes de viajes espaciales, que evocaba la emoción y el romanticismo de piratas y corsarios en sus periplos oceánicos. El escenario situaba a los jugadores a bordo de naves mágicas que navegaban a través de océanos espaciales entre las esferas cristalinas que contenían cada uno de los mundos de AD&D (también llamado *Multiverso*). Al año siguiente, AD&D se sumió en el género del terror con el escenario de campaña denominado *Ravenloft*²⁵⁹.

²⁵² Recordemos que el horario de trabajo de este tipo de tiendas es casi el contrario del resto de tiendas, siendo el fin de semana el período de máxima actividad.

²⁵³ En castellano: Cook, David “Zeb”: *Manual del jugador*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

²⁵⁴ Para España traducido como: Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Advanced Dungeons and Dragons 2ª edición. Guía del Dungeon Master*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

²⁵⁵ En español: Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Compendio de monstrous. Apéndice 1 al volumen 1*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

²⁵⁶ Cuya traducción fue: Allston, Aarón: *Manual del buen guerrero*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

²⁵⁷ El libro consultado fue: Nephew, John, Sargent, Carl; Niles, Douglas: *Manual del buen ladrón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1990.

²⁵⁸ La obra que hemos consultado es: Swan, Rick: *Manual del buen hechicero*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

²⁵⁹ La referencia en español es: Nesmith, Bruce; Hayday, Andrea; Connors, William W.: *Ravenloft. Reinos del terror*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

3.2.8.4- 1991-1995

El escenario de campaña de *Sol Oscuro*²⁶⁰, publicado en 1991, ofreció a los jugadores de AD&D un mundo que transcurría en un áspero desierto de arena lleno de nuevos retos que afrontar. Al mismo tiempo, el mundo de los *Reinos Olvidados*²⁶¹ se amplió con el “descubrimiento” del escenario de *Maztica* y la salida a la luz de *Las ruinas de Bajomontaña*²⁶², una caja que contenía una mazmorra con diferentes niveles. El *Manual de poderes psiónicos*²⁶³ amplió las reglas de psiónica reflejadas en la *Guía del Dungeon Master*. El lanzamiento de la *Enciclopedia de D&D* combinó las reglas de los libros Básico, Experto, Companion y Master en un único volumen en tapa dura, ofreciendo a los jugadores las reglas “completas” del juego original de *Dungeons & Dragons*, al mismo tiempo que se lanzaba un nuevo *D&D Básico*. Con vistas a hacer su uso más sencillo para los nuevos jugadores, se presentaron unas reglas simplificadas en tarjetas (así como en un manual) junto con un tablero de juego y sus correspondientes fichas. Al año siguiente, se lanzaron numerosos productos de apoyo para los escenarios de campaña de AD&D: *Sol Oscuro*, *Dragonlance*, *Falcongrís*, *Ravenloft* y *Spelljammer*, así como un nuevo escenario de ambientación de tintes árabes llamado *Al-Qadim*.

Los dos años siguientes se vieron marcados por un par de experimentos que incorporaron algunos medios electrónicos al mundo de D&D. En 1993, el juego *Visión*

²⁶⁰ En España se publicó así: Denning, Troy; Brown, Timothy B.: *Escenario de Campaña de Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

²⁶¹ Se editaron en castellano dos cajas con el contenido de la ambientación de Reinos Olvidados, fruto de las traducciones de Ediciones Zinco y de Martínez Roca cuyas referencias son:
Greenwood, Ed; Grabb, Jeff: *Vademecún de campaña, Forgotten Realms, Reinos Olvidados*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Reinos Olvidados, escenario de campaña*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

²⁶² Greenwood, Ed: *Las ruinas de Bajomontaña*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

²⁶³ Winter, Steve: *Manual de los poderes psiónicos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993. Este manual tendrá posteriormente su contrapartida en la 3ª edición de D&D, con la salida al mercado de dos libros con sus correspondientes reglas para esta nueva edición.

de aventuras: el ataque del dragón, introducía a los jugadores novatos en el mundo del rol con la ayuda de tableros, cartas y miniaturas de plástico de héroes y monstruos, junto con una entretenida cinta de video que enseñaba los aspectos básicos del juego. En 1994, TSR se adentró en el mundo de los discos compactos con el juego en CD audio *Primera Aventura* y el nuevo escenario de campaña *Mystara*, que se componía de varias aventuras y cajas con CDs de efectos especiales de sonido, música y narraciones pregrabadas.

También se lanzó ese mismo año el primero de los cuatro exhaustivos volúmenes de la *Enciclopedia mágica*²⁶⁴, una recopilación de cada uno de los objetos mágicos que habían aparecido en cada mundo de AD&D, incluidos los ya presentados en las revistas *Dragón* y *Dungeon*, respectivamente. El lanzamiento más importante de 1994 fue el escenario de campaña *Planescape*, que ponía a disposición de los jugadores aventuras peligrosas y emocionantes para sus personajes, en los distintos planos del multiverso. El escenario de campaña *Birthright*²⁶⁵ copó el programa de lanzamientos de 1995 con más de una docena de productos en un solo año. Este escenario permitía a los jugadores crear personajes jugadores de linajes reales y gran responsabilidad al mando de reinos, así como un conjunto de reglas para batallas entre ejércitos. En 1995 también se lanzaron dos manuales en tapa dura: *Opciones del jugador: habilidades y poderes*; y *Opciones del jugador: combate y tácticas*, que aportaban nuevas reglas y mecánicas (como el sistema de habilidades y los ataques de oportunidad) que se incorporaron más tarde a las reglas básicas de la tercera edición.

3.2.8.5- 1996-2000

El lanzamiento más llamativo del año 1996 para *Dungeons & Dragons Avanzado* fue probablemente el de las reglas básicas del juego en CD ROM. Este accesorio informático sencillo de explorar y lleno de referencias cruzadas puso a disposición del jugador todo el material básico del juego, incluida la generación de personajes y monstruos. Otra gran empresa fue la publicación ese mismo año del *Compendio del conjuros de mago*, que recopilaba todos los conjuros de mago de

²⁶⁴ Henson, Connie Rae; Henson, Dale “Slade”: *Enciclopedia de la magia*. Barcelona: Zinco, cop. 1996.

²⁶⁵ Si se quiere conocer algo más sobre este escenario de campaña se puede leer el siguiente comentario: El estado de la afición. A primera vista. *Líder*, 1995, N.º 49, pp. 15-16.

AD&D recogidos en manuales, aventuras, accesorios y las revistas *Dungeon* y *Dragón*. La popularidad de esta inevitablemente densa colección obligó al lanzamiento de una serie aneja: los tres volúmenes del *Compendio de conjuros de clérigo*. Otro esfuerzo pionero en 1996 consistió en la publicación del juego dramático de aventuras *Dragonlance: Quinta era*, que puso en práctica las nuevas **reglas SAGA**, que introducían como alternativa a la tirada de dados una baraja de 82 cartas de destino que daba a los jugadores un control más directo sobre sus personajes y sobre la línea argumental que se iba desarrollando a lo largo del juego.

A mediados de la década de 1990, tras atravesar diversas dificultades y a pesar del éxito de varias líneas nuevas y lanzamientos, TSR perdió a su socio en el mercado de los libros, lo que hizo que las cuentas empeoraran de forma muy peligrosa. En 1997 D&D pudo volver a respirar de nuevo, con la compra por parte de **Wizards of the Coast** de la ya casi quebrada **TSR Inc.** Durante ese año, las oficinas de TSR en Wisconsin cerraron sus puertas, y el personal que todavía se mantenía en la empresa fue trasladado a Renton, Washington, para unirse al equipo de **Wizards of the Coast**. Durante esa transición, no salieron a la venta productos significativos de AD&D, aunque la periodicidad habitual de suplementos y otros lanzamientos continuó sirviendo de apoyo al juego.

Durante los dos años que siguieron, AD&D recurrió a su propio potencial para recuperar el camino perdido, con lanzamientos surgidos directamente desde sus orígenes. Productos como *Regreso a la tumba de los horrores* y *Regreso a la fortaleza en la frontera* permitieron a los jugadores “veteranos” volver a experimentar y a explorar aventuras clásicas; y a los “novatos” conocer y disfrutar las aventuras más populares jamás escritas. La *Guía del jugador de Falcongrís*²⁶⁶ ofreció a los jugadores una estética renovada para el escenario original de fantasía con el que todo empezó en su momento. En 1999 *Dungeons & Dragons* celebró sus primeros 25 años de vida con el lanzamiento de la caja *AD&D 25 aniversario: edición para coleccionistas* en la que se incluyeron numerosas reproducciones de manuales y aventuras originales de los modestos, pero aún impresionantes, inicios del juego.

²⁶⁶ Brown, Anne: *Guía del jugador de Falcongrís*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1998.

La llegada del nuevo milenio también trajo una nueva era para *Dungeons & Dragons*, cuando la esperada tercera edición irrumpió en el mercado de los juegos. La tercera edición de D&D eliminaba las diferencias entre *D&D Básico* y *AD&D*, aunando de nuevo todas las reglas en un único producto. Las innovadoras reglas que conformaban esta tercera edición aportaron una asombrosa serie de ideas y mecánicas que dieron lugar a la versión menos voluminosa, y más equilibrada y flexible del juego jamás imaginada. El desarrollo más importante de esta edición fue el innovador *D20 System*, que estableció, entre otras cosas, que todas las tiradas de éxito y de fracaso (como los ataques, pruebas de habilidad, tiros de salvación, etc.) se determinaran sumando modificadores al resultado de un dado de 20 caras. Junto con el sistema *D20* estaba la revolucionaria *Open Gaming License (OGL)*, que permitió a incontables editoriales hacer uso de las reglas básicas de D&D en productos no oficiales de su propio diseño. La combinación del *D20 System* y *OGL* condujo a una explosión de suplementos, aventuras y todo tipo de material de apoyo para *Dungeons & Dragons* como no se había visto nunca. Esto supuso una auténtica inyección de energía para la comunidad de jugadores, que volvió a situar a *D&D* a la vanguardia de los juegos de rol.

3.2.8.6- EL DESARROLLO DE LA TERCERA EDICIÓN (1997-2003)

La planificación y la aportación de ideas para una nueva edición de *Dungeon & Dragons* empezó con **TSR**, cuando la empresa aún se encontraba en Lake Geneva (Wisconsin). Una vez que **Wizards of the Coast** adquirió **TSR**, y tras un período inicial de readaptación, decidió al fin trasladar a todo el personal a Seattle y centralizar allí a toda la plantilla de D&D. Es entonces cuando **Peter Adkison** (que es el actual gerente de la GEN CON LLC y fue el fundador de Wizards) inició una serie de conversaciones con **Bill Slavicsek** (director de I+D de juegos de rol y miniaturas de **Wizards of the Coast**) para desarrollar un plan que hiciera realidad la nueva edición. Combinando lo más granado en I+D de las dos editoriales recién fusionadas, se decidió coger por sorpresa a la comunidad de jugadores. El objetivo inicial era sencillo: sólo seguir adelante si se podía mejorar de forma demostrable lo que ya había salido publicado. Esta idea es, en palabras de los directivos de Wizards, lo que impregnó todo el proceso, desde el equipo de diseño y desarrollo, hasta el último de los cambios de reglas.



Bill Slavicsek



Peter Adkison

Probablemente la mayor innovación de la nueva edición²⁶⁷ consistió en echar abajo todo lo escrito y reconstruir el sistema de juego desde sus cimientos. Esto permitió a los desarrolladores de la nueva edición coger lo que había y resumirlo y modernizarlo para mejorar el juego y hacerlo más intuitivo. Así se desechó el sistema de tiradas básicas antiguo y se optó por un sistema cuya mecánica básica hacía que fueran necesarias siempre tiradas altas, y no como en el viejo juego que podían ser tiradas altas o bajas, lo que confundía al jugador. Esta mecánica básica fue el núcleo del *D20 System*²⁶⁸ y fue lo que marcó la pauta fundamental a medida que se desarrollaba el resto del juego.

En la actualización del año 2003, conocida como la *Versión 3.5*, se dio más consistencia a la relación con un entorno de juego tridimensional, lo que en el fondo no dejaba de ser una vuelta a los orígenes al volver a introducir las miniaturas. Visualizar las situaciones de combate en tres dimensiones aportó más claridad y precisión al juego,

²⁶⁷ De la traducción al castellano se encargó en este caso la editorial Devir y las referencias consultadas son:

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual del jugador, libro de reglas básico I*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Guía del Dungeon Master, libro de reglas básico II*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual de monstruos, libro de reglas básico III*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

²⁶⁸ Sobre las mejoras que aporta este sistema, especialmente en lo que respecta al combate se puede leer el siguiente artículo: Vilanova, Josep María: *Dungeons & Dragons. Líder*, 2000, N.º 6, Pp. 36-37.

posibilitó la existencia de dotes y tácticas novedosas y, en muchos sentidos, ayudó a que el juego fuera un poco más accesible a un público más amplio. Puede que no fuera una innovación, pero sin duda fue una aportación esencial de la actualización de la nueva edición. Además de lo mencionado la parte monetaria. Wizards empezó a desarrollar toda una serie de figuras en miniatura que están dando aun hoy en día unos excelentes resultados económicos.

3.2.8.7- 2001-2005

El abrumador recibimiento de la tercera edición de Dungeons & Dragons estableció las bases para un torrente de lanzamientos sin precedentes a partir de 2001. La primera “super aventura” para la nueva edición dio a los jugadores la oportunidad de explorar de nuevo una de las aventuras clásicas más populares entre los jugadores veteranos, el *Retorno al Templo del Mal Elemental*. En el otro extremo estaba *Puño y espada*²⁶⁹, un suplemento lleno de material nuevo, como dotes, clases de prestigio y armas, centrado en orientar a los jugadores sobre las “profesiones” del guerrero y del monje. Fue el primero de una serie en ofrecer opciones, características y material para cada una de las 11 clases de personajes básicas²⁷⁰. El *Manual de los Planos*²⁷¹, abrió la

²⁶⁹ Carl, Jasón: *Puño y espada, una guía para guerreros y monjes*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

²⁷⁰ En el caso español ha habido diferentes editoriales (fundamentalmente Devir Iberia y La Factoría de Ideas) que han sacado al mercado material traducido procedente de sus homónimas norteamericanas cuyo objetivo era ampliar las posibilidades de especialización de los personajes jugadores. Los libros que consideramos más importantes a este respecto para la 3ª edición de D&D son:

Collins, Andy; Cook, Monte: *Defensores de la fe, una guía para clérigos y paladines*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Noonan, David; Rateliff, John D.: *Canción y silencio, una guía para bardos y pícaros*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Collins, Andy; Maxwell, Duane; Rateliff, John D.: *Tomo y sangre, una guía para magos y hechiceros*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Eckelberry, David; Selinker, Mike: *Señores de lo salvaje, una guía para bárbaros, druidas y exploradores*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

senda para las aventuras en los diversos planos de la existencia, al tiempo que la versión de *Aventuras Orientales*²⁷² para la tercera edición aportaba material completamente actualizado para una campaña fantástica de corte asiático, e incluía su propio escenario basado en el mundo de Rokugan, aparecido originalmente en el juego *La Leyenda de los Cinco Anillos*. El *Manual de psiónica*²⁷³ trajo reglas completas para jugar con personajes psiónicos e introdujo dos nuevas clases básicas. El lanzamiento más importante del año llegó con el *Escenario de Campaña de Reinos Olvidados*²⁷⁴, con material exhaustivo para crear aventuras en el mundo de campaña más amplio jamás concebido, siendo, con 320 páginas, el libro más voluminoso de los publicados para D&D.

En 2002, salía a la calle material nuevo para D&D con una cadencia prácticamente mensual. El *Manual de niveles épicos*²⁷⁵, ofrecía reglas e ideas para jugar

Sprange, Matthew: *La Quintaesencia del guerrero*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Mearls, Michael: *La Quintaesencia del mago*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Mearls, Michael: *La Quintaesencia del pícaro*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Witt, Sam: *La Quintaesencia del clérigo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Sturrock, Ian: *La Quintaesencia del explorador*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Melchor, Alejandro: *La Quintaesencia del paladín*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Duke, Robin O.: *La Quintaesencia del druida*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Melchor, Alejandro: *La Quintaesencia del elfo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Witt, Sam: *La Quintaesencia del enano*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

²⁷¹ Grubb, Jeff; Cordell, Bruce R.; Noonan, David: *Manual de los planos*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

²⁷² Wyatt, James: *Aventuras orientales*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

²⁷³ Cordell, Bruce R.: *Manual de psiónica*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

²⁷⁴ Williams, Skip; Greenwood, Ed; Heinsoo, Rob; Reynolds, Sean K.: *Reinos Olvidados, escenario de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

²⁷⁵ Cordell, Bruce R.; Collins, Andy: *Manual de niveles épicos*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

con personajes de nivel 21 en adelante, permitiendo que las campañas adquirieran proporciones míticas y que los personajes desarrollaran habilidades que podrían rivalizar incluso con los dioses de sus mundos fantásticos. El juego de miniaturas *Chainmail* (cota de mallas), llamado así por las reglas originales de combate con miniaturas de **Gary Gygax**, dio la posibilidad a los jugadores de desarrollar escaramuzas entre miniaturas, tomando como base la reglas de combate de D&D, así como una nueva línea oficial de miniaturas en metal de D&D. La opción de jugar con personajes monstruos vino con *Especies salvajes*²⁷⁶, un suplemento muy popular entre los jugadores que demostró claramente la flexibilidad y lo equilibrado de las nuevas reglas de D&D. Ese año también se lanzó el *Libro de oscuridad vil*²⁷⁷, el primer suplemento de D&D destinado a un público más maduro, que ofrecía a los jugadores material que exploraba los complejos retos de enfrentarse (y derrotar) a villanos y monstruos “verdaderamente malignos”, al tiempo que posibilitaba el que los jugadores interpretaran a personajes malvados. Por el contrario, el *Libro de obras elevadas*²⁷⁸, una guía que se publicó en 2003, presentó a los jugadores el reto de ataviarse con el manto de los héroes “verdaderamente buenos” para combatir los abominables monstruos y demonios desatados en el *Libro de oscuridad vil*.

El año 2003 estuvo dominado por el lanzamiento de los manuales básicos revisados y actualizados a la versión 3.5. Ampliado cada uno a 320 páginas, los retocados *Manual del Jugador*, *Guía del Dungeon Master* y *Manual de Monstruos*²⁷⁹

²⁷⁶ Eckelberry, David; Clarke Wilkes, Jennifer; Redman, Rich: *Especies salvajes, como interpretar a monstruos como personajes*. Barcelona: Devir Iberia, cop. 2001.

²⁷⁷ Cook, Monte: *Libro de oscuridad vil*. Barcelona: Devir Iberia, 2003.

²⁷⁸ Wyatt, James; Perkins, Christopher; Drader, Darrin: *Libro de obras elevadas*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

²⁷⁹ Los libros consultados son:

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual del jugador, libro de reglas básico I v. 3.5*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Guía del Dungeon Master, libro de reglas básico II v.3.5*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual de monstruos, libro de reglas básico III v.3.5*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

incorporaron sugerencias y comentarios de los jugadores para obtener, si cabe, un conjunto de reglas más equilibrado y mejor definido que se adaptaba al modo en que se jugaba realmente a D&D.

Otro producto destacable de 2003 fue el de las miniaturas de plástico previamente pintadas. *Harbinger* (Presagio), la primera expansión de la línea de miniaturas de *Dungeons & Dragons*, contenía 80 miniaturas coleccionables, colocadas aleatoriamente en cajas, listas para jugar. Con sus cartas de estadísticas, impresas por ambos lados, las miniaturas de D&D ofrecían a los jugadores de rol y de miniaturas una amplia lista de héroes, villanos y monstruos inspirados directamente en los manuales de D&D. Otras expansiones de las miniaturas, como *Dragoneye* (Ojo de dragón), *Archfiends* (Archiinfernales), o *Giants of Legend* (Gigantes de leyenda), siguieron al primer lanzamiento, sumando cada una de ellas otras 60 miniaturas a la creciente colección de la línea, e incluyendo miniaturas cada vez más grandes, como gigantes y dragones.

En febrero de 2004 se publicó el nuevo suplemento denominado *Arcanos Desenterrados*²⁸⁰, inspirado en su homónimo de la primera edición, y que presentó una inagotable colección de reglas alternativas y variables para que los jugadores las incorporaran a sus campañas. El lanzamiento estrella de ese año fue sin embargo el *Escenario de campaña de Eberron*, producto de una búsqueda mundial cuyos inicios se remontan a 2002. En ella se pedía a los aficionados a este juego que enviaran a **Wizards of the Coast** sus propuestas para una nueva ambientación. El ganador del concurso vería como Wizards publicaba su mundo. El resultado fue la presentación por los fans de D&D de más de 11.000 propuestas de mundos distintos.

Al año siguiente, 2005, Wizards sacó al mercado tres nuevos productos que marcarían todo el año. Dos de ellos salieron juntos en junio, por un lado estaba *Aguasprofundas: La Ciudad del Esplendor*²⁸¹, el otro libro era la *Guía del Dungeon*

²⁸⁰ Noonan, David; Collins, Andy; Redman, Rich; Decker, Jesse: *Arcanos desenterrados*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

²⁸¹ Boyd, Eric L.: *Aguasprofundas, la ciudad del esplendor*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

*Master II*²⁸². Eran dos libros totalmente distintos, el primero era la descripción de un entorno ya mítico para los jugadores de *Reinos Olvidados*, en el se da una revisión a una ciudad, Aguasprofundas, que es la base de muchas de las aventuras de esta ambientación y que ya había contado con otras aproximaciones en ediciones anteriores de D&D. El segundo libro, la *Guía del Dungeon Master II*, era un recurso para dar salida a nuevas reglas o para explicar algunas reglas básicas que en otros libros no habían quedado claras, así como consejos para dirigir aventuras. El último libro memorable de este año, publicado en octubre, era el denominado *Edición Especial de la Guía del Dungeon Master*²⁸³, que no era sino una edición de lujo (en cuero, con papel de mejor calidad y los cantos dorados) de la *Guía del Dungeon Master Versión 3.5*. Este tipo de ediciones ya se había inaugurado en 2004, por las mismas fechas, con la salida al mercado de la *Edición Especial de la Guía del Jugador*, presentando además las mismas características técnicas.

3.2.8.8- 2006-2008

Este ciclo de ediciones especiales se cerró en 2006, en concreto en septiembre, con la publicación de la *Edición Especial del Manual de Monstruos*. Pero nos hemos adelantado en el tiempo a los acontecimientos. Este año tuvo otras obras reseñables, entre ellas hay que nombrar sin ningún género de duda a: *La Guía del Jugador de Eberron*, *Razas de Dragón*, *El Manual del Jugador II*²⁸⁴ y *Expedición al Castillo Ravenloft*²⁸⁵. El primero de ellos continuaba con la explicación del mundo de Keith Baker, siendo una manual de ambientación importante para los jugadores. El segundo presentaba una idea que ya se había pergeñado en la edición de AD&D pero que había quedado en suspenso, consistía en interpretar a jugadores semidragones. *El Manual del Jugador II* era otro recurso al igual que la *Guía del Dungeon Master II* cuyo objetivo era dotar a los jugadores de más versatilidad a la hora de diseñar a sus personajes. El

²⁸² Noonan, David; Decker, Jesse; Thomasson, Chris; Jacobs, James: *Guía del Dungeon Master II*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

²⁸³ Este libro y el resto de la serie de ediciones especiales no han visto la luz en castellano.

²⁸⁴ Noonan, David: *Manual del jugador II*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

²⁸⁵ Cordell, Bruce R.; Wyatt, James: *Expedición al Castillo Ravenloft, aventura de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2007.

último de los libros nombrados anteriormente, *Expedición al Castillo Ravenloft*, inauguraba una era de recuperación de antiguas ambientaciones de AD&D como escenarios de campaña de un solo suplemento.

El año 2007 ha sido un año lleno de aventuras, en el que hay que anotar la continuación de la serie inaugurada por Ravenloft. También tenemos otros clásicos del antiguo AD&D como: *Expedición a los Pozos de la Red Demoníaca*, *Expedición a Bajomontaña* o *Expedición a las ruinas de Greyhawk* (también llamada en castellano Falcongris). Del mismo modo, ha habido otro par de aventuras para Reinos Olvidados y una para Eberron ¿Qué es lo que ha ocurrido en el fondo? que Wizards estaba cerrando líneas, pues el objetivo era tener todo controlado para 2008; el por qué hay que dejarlo para un poco más adelante. Baste con señalar que uno de los últimos libros de interés de este año ha sido una recopilación de reglas de la edición 3.5, denominado *Compendio de Reglas*, editado en octubre.

Y llegamos al 2008, en el que está prevista la salida al mercado, a partir de junio, de la **4ª edición de D&D**. Para este año Wizards of the Coast, más concretamente desde el verano hasta fin de año, tiene pensado sacar 24 libros entre aventuras, complementos y libros de reglas. De entre todos ellos destacan los libros básicos: *El Manual del Dungeon Master*, *El Manual del Jugador* y *El Manual de Monstruos*.

3.2.8.9- MODERNIZANDO LA “CAJA ROJA”

En 1979, el *Dungeons & Dragons Básico* original ofrecía el juego completo: un manual de reglas de 48 páginas, la aventura introductoria *B1: La fortaleza en la frontera*, y dos cartulinas perforadas con fichas de números aleatorios. En 1981 D&D había crecido hasta el punto de lanzar una nueva caja. El nuevo *Básico* incluía un manual de reglas de 64 páginas, una nueva edición de *La fortaleza en la frontera*, un juego de dados poliédricos y un lápiz. El complemento del *Básico* fue el *D&D Experto*, que ampliaba el juego con otro manual de reglas de 64 páginas y la aventura *X1: La isla del terror*.

La “caja roja” (denominada así por el color de su cubierta, que no era otro que un “enorme” dragón rojo en primer plano), lanzada en 1983, consistió en una *Guía del*

Jugador de 48 páginas y un *Manual del Dungeon Master* de 64 páginas, con un juego de dados y un lápiz. La *Guía del Jugador* facilitó el acceso de jugadores noveles, dosificando la información del juego con reglas de combate tanto sencillas como avanzadas, conjuros y consejos de interpretación. El *Manual del Dungeon Master* daba por hecho que el jugador había leído la *Guía del Jugador* y estaba preparado para afrontar la creación de aventuras llenas de monstruos, dungeons y tesoros. El *Básico* de la “caja roja” fue el primer conjunto de una serie de cinco cajas que aumentaron el alcance de **Dungeons & Dragons**.

Volviendo a 1983, el *Dungeons & Dragons Básico*, más tarde conocido como “caja roja”, introdujo a innumerables jugadores primerizos en el mundo de los juegos de rol de fantasía con escenarios de prueba, ejemplos de interpretación y reglas sencillas. El nuevo *Dungeons & Dragons Básico*, lanzado en septiembre de 2004 (en España salió en junio de 2005 comercializado por **Devir** y a un precio de 30 €), tuvo el mismo objetivo pero desde un enfoque distinto.

En palabras de **Bill Slavicsek** (director de I+D de juegos de rol y miniaturas de **Wizards of the Coast**): “... el nuevo *Dungeons & Dragons Básico* está diseñado para ser el primer contacto que tengan los nuevos jugadores con D&D. Es un modo sencillo, pero no “simplón”, claro y conciso de aprender el juego...”. El *Dungeons & Dragons Básico* introduce a los jugadores noveles en los “reinos de la aventura fantástica” mediante la incorporación de conceptos de juego y reglas a lo largo de numerosas aventuras. Empezando con personajes pregenerados, miniaturas de plástico y un mapa de casillas, la primera aventura es relativamente sencilla, casi comparable a un juego de mesa normal y corriente, con vistas a dar a los jugadores nuevos la oportunidad de acostumbrarse a tirar dados, tomar decisiones y actuar como lo harían sus personajes. A medida que el juego avanza por las 12 páginas del *Manual de aventuras*, los jugadores utilizan más mapas de casillas, se encuentran con monstruos más difíciles y la aventura se hace cada vez más compleja. Los personajes van acumulando experiencia para “subir de nivel” empleando el material contenido en el *Manual de reglas expandido* (este manual de 64 páginas también presenta reglas de creación de personajes, reglas de juego más detalladas y consejos para crear aventuras). En este punto los jugadores cuentan con personajes de 2º nivel totalmente funcionales que pueden participar en cualquier

campana de D&D hasta que estén listos para el 3º nivel y el *Manual del Jugador de la versión 3.5 de D&D*.

Posiblemente los jugadores más experimentados saquen provecho de las miniaturas, dados y mapas que contiene el *D&D Básico*, que además pueden servir para atraer a nuevos jugadores a sus partidas. Las reglas de este juego fueron escritas para enseñar a jugadores novatos sin la necesidad de la supervisión de un “experto”, ya que si bien no es difícil aprender a jugar a D&D, sí que puede resultar complicado intentar enseñar a un jugador novato, que o no ha oído hablar nunca de este juego o no conoce ningún concepto básico, ni la mecánica del mismo.

El contenido de la caja editada por **Devir** es: 16 figuras, 4 baldosas de mapa, 4 hojas de personaje, 7 dados, *Manual de inicio rápido*, *Manual de Aventura* y *Manual de reglas expandidas*.



3.2.9 D&D y sus diferentes ambientaciones.



286

Hasta ahora hemos estado hablando de la “*Historia*” de los juegos de rol, que mayoritariamente está vinculada a la mismísima historia del D&D y sus diferentes ediciones. En este apartado comentaremos sólo las diferentes ambientaciones que ha tenido el D&D como sistema de juego.

Como hemos podido comprobar, sobretodo por lo expuesto en las líneas anteriores, en los últimos años la mayoría de los juegos de rol que veían la luz se podían encuadrar en dos clases: los juegos sobre “*mundos*” en los que las reglas y la información de fondo sobre el escenario del juego estaban totalmente mezcladas, y los juegos “*genéricos*”, es decir, aquellos que intentaban dar unas reglas que pudieran abarcar el mayor número de ambientaciones posibles.

Entre los primeros podemos citar a: *Vampiro*, *La Leyenda de los 5 Anillos* y muchos otros. En estos juegos las reglas suelen ocupar menos de la mitad del manual, y la información sobre el mundo suele ser muy abundante y ocupar la otra mitad. En algunos casos las reglas se ven reducidas a un solo capítulo y casi siempre están muy unidas al espíritu del mundo.

Durante estos años también aparecieron en menor medida reglamentos “*genéricos*”, que intentaban abarcar el máximo espectro de escenarios posibles (fantasía, ciencia-ficción, terror, etc....), siendo el caso más claro el ya comentado *GURPS*. Normalmente estaban compuestos por un único manual de reglas y varios manuales de ambientación.

²⁸⁶ Este es el logotipo general para la Tercera edición de D&D. Desde aquí hasta el final de este apartado, hemos separado las diferentes ambientaciones de D&D mediante sus respectivos logotipos, en vez de especificarlos sin más.

Pero existe otro tipo de juegos, unos juegos que tienen reglamentos específicos, que no tratan de ser adaptables a cualquier mundo, para los que se crean mundos y no al revés. Son por lo general juegos antiguos elevados al rango de clásicos, como *Rolemaster*, aunque hay también algunos modernos poco conocidos, como *Mekton Z*.

Suelen estar compuestos por varios libros de reglas totalmente disociados de los mundos en los que se juega. En este último grupo está el juego de rol más antiguo, y desde luego sobre el que más se ha escrito, *Dungeons & Dragons*. Y es para este juego para el que desde luego se han escrito más mundos. A continuación vamos a intentar realizar un pequeño resumen de cada uno de los mundos más conocidos del D&D.



Forgotten Realms o Reinos Olvidados como es conocido en español, es sin lugar a dudas el mundo más popular de todos, siendo su creador Ed Greenwood²⁸⁷. Es sobre todo un mundo muy complejo, tanto que ha llegado a producir submundos, es decir, partes de él son tan completas que se editan como un escenario de juego independiente, como es el caso de Maztica (un mundo al estilo azteca) o Al-Quadim (árabe). Para los jugadores de D&D, basar sus partidas en el mundo de los Reinos Olvidados resulta muy gratificante, sobretudo por la existencia de muchísima información, tanto en forma de manuales de rol como de novelas²⁸⁹, y en él viven algunos de los personajes más

²⁸⁷ Este es el nuevo logotipo para Reinos Olvidados en su versión inglesa para la 3ª Edición de D&D.

²⁸⁸ Existe una estupenda entrevista realizada a este autor y aquí aportamos su localización: RPG Magazine: Es magnífico ser Ed Greenwood. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº4, 2003, pags. 21-24.

²⁸⁹ En otros apartados hemos ido hablando de las novelas, pero en lo que respecta a los libros de rol de esta ambientación quitando los escenarios de campaña, apenas si hemos mencionado alguno otro. Por ello mencionamos a continuación los libros de rol que hemos consultado:

Greenwood, Ed: *Los drow de la Suboscuridad*. Barcelona: Zinco, cop. 1994.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Aventuras*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Findley, Nigel: *Draconomicón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Pryor, Anthony: *Los elfos de Siempreunidos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Salvatore, R.A.; Leger, Mike; Newton, Brian; Parker, Tom: *La torre maldita*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para Aguas Profundas*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para Cormyr*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para la Costa de la Espada*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para los Valles*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Wyatt, James; Heinsoo, Rob: *Compendio de monstruos: monstruos de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Reynolds, Sean K.; Carl, Jasón: *Señores de la oscuridad*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Reynolds, Sean K.; Maxwell, Duane; Leigh McCoy, Angel: *Magia de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Wyatt, James: *La ciudad de la Reina Araña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Boyd, Eric L.; Mona, Erik: *Fes y panteones*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Greenwood, Ed; Carl, Jasón: *La marca Argénteo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Boyd, Eric L.; Forbeck, Matt; Jacobs, James: *Razas de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Boyd, Eric L.; Greenwood, Ed; Drader, Darrin: *Los reinos serpentinos*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Baker, Richard; Forbeck, Matt; Reynolds, Sean K.: *El este inaccesible*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Cordell, Bruce R.; Kestrel, Gwendolyn F.M.; Quick, Jeff: *La Infraoscuridad*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

carismáticos de la fantasía actual, a una altura dentro de la cultura de los juegos de rol parecida a personajes ya conocidos como Gandalf o Frodo, estos personajes son, entre otros, el elfo oscuro Dritz Do'urden²⁹⁰ o el mago Elminster²⁹¹.

Wyatt, James; Baker, Richard; Stout, Travis: *Faerûn, guía del jugador*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Baker, Richard; Stout, Travis; Bonny, Ed: *Los imperios perdidos de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Reid, Thomas M.: *El sur radiante*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Crook, Jeff; Up Church, Will; Boyd, Eric L.: *Champions of ruin*. Renton (Wa): Wizards of the Coast, 2005.

Greenwood, Ed; Boyd, Eric L.: *Los poderes de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Perkins, Christopher: *Hijos de Gruumsh, una aventura de 4º nivel*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Greenwood, Ed; Boyd, Eric L.: *Los poderes de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Reid, Thomas M.; Reynolds, Sean K.; Drader, Darrin; Upchurch, Wil: *Misterios del Mar de la Luna*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2007.

²⁹⁰ Igual de famoso o más que Ed Greenwood es el creador de este personaje, R. A. Salvatore. Como ya hemos señalado Timun Mas se encarga de publicar las novelas de esta ambientación en España y de este último autor hemos consultado:

Salvatore, R.A.: *La piedra de cristal*. Colec. Valle del Viento Helado, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Salvatore, R.A.: *Rios de plata*. Colec. Valle del Viento Helado, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Salvatore, R.A.: *La gema del halfling*. Colec. Valle del Viento Helado, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Salvatore, R.A.: *La morada*. Colec. El elfo oscuro, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Salvatore, R.A.: *El exilio*. Colec. El elfo oscuro, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Salvatore, R.A.: *El refugio*. Colec. El elfo oscuro, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.



Salvatore, R.A.: *El legado del drow*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Salvatore, R.A.: *El estigma de Errtu*. Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2002.

Salvatore, R.A.: *La columna del mundo*. Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2004.

Salvatore, R.A.: *El siervo de la Piedra*. Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Salvatore, R.A.: *El Mar de las Espadas*. . Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2004.

Salvatore, R.A.: *Los mil orcos*. Colec. Las espadas del cazador, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2004.

Salvatore, R.A.: *Los senderos de la muerte*. Colec. Las espadas del cazador, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Salvatore, R.A.: *Las dos espadas*. Colec. Las espadas del cazador, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Salvatore, R.A.: *La promesa del Rey Brujo*. Colec. Los Mercenarios, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2006.

²⁹¹ Ed Greenwood tiene publicadas en español una serie de novelas en donde aparece este personaje, las más importantes son:

Greenwood, Ed: *Fuego mágico*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

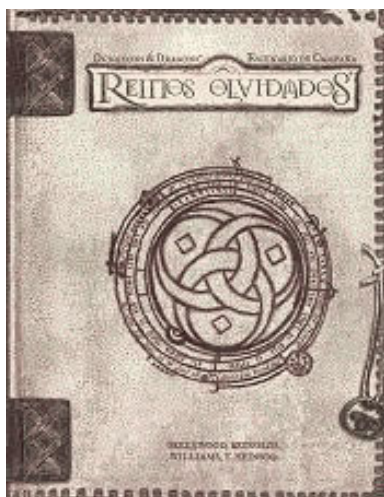
Greenwood, Ed: *La tentación de Elminster*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1999.

Greenwood, Ed: *Elminster en Myth Drannor*. Barcelona: Timun Mas, 2002.

Greenwood, Ed: *Elminster, la forja de un mago*. Barcelona: Timun Mas, 2006.

²⁹² Este es el antiguo logotipo para Reinos Olvidados en su versión inglesa para el AD&D.

Otra ventaja es que hay disponible en la red una gran cantidad de material gratuito sobre este mundo, no solo creado por los aficionados, es decir **no oficial**, sino también viejos módulos oficiales que tiene colgados Wizards of the Coast²⁹³ (la empresa editora del D&D en los Estados Unidos) en formato pdf.



294



295

Probablemente el único motivo existente para que este mundo no sea el mundo que por defecto figure como ambientación en los libros básicos de D&D, son los altos beneficios económicos que aporta, lo que hace que sea más rentable sacarlo como ambientación a parte que como mundo por defecto en dichos manuales. Esto mismo le garantizó un futuro en la nueva edición del juego, que le ha llevado a convertirse en la ambientación más desarrollada para D20 y para la 3ª edición de D&D, siendo por ello la ambientación en la que Wizards ha puesto más recursos desde los libros básicos (Manual de jugador, master, y monstruos), y del que ha vendido más copias. Hasta

²⁹³ Como ya dijimos en anteriores líneas, este material se encuentra disponible en esta dirección: Wizards of the Coast: *Downloads*. 2004. [En línea]. < <http://wizards.com/default.asp?x=dnd/downloads> >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

²⁹⁴ Cubierta de la edición en español del Libro de Campaña de Reinos Olvidados, cuyos datos son: Williams, Skip; Greenwood, Ed; Heinsoo, Rob; Reynolds, Sean K.: *Reinos Olvidados, escenario de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

²⁹⁵ Presumible cubierta de la edición norteamericana para la 4ª Edición de D&D del Escenario de Campaña de Reinos Olvidados que se editará en agosto de 2008. En primer plano una ilustración del personaje Drizzt Do'Urden.

ahora se han editado en castellano el *Manual de Campaña*²⁹⁶, el manual de *Monstruos de Faerûn*, las *Razas de Faerûn*, el manual de *Magia de Faerûn*, el *Fes y Panteones*, el *Señores de la Oscuridad*, el *Este Inaccesible*, *La Marca Argentea*, *La Ciudad de la Reina Araña*, *la Guía del Jugador de Faerûn*, *Los Reinos Serpentinicos*, *La Infraoscuridad*, *El Sur Radiante*, *Los imperios perdidos de Faerûn*, *Aguas profundas*, *Hijos de Gruumsh*, *Los Poderes de Faerûn*, *Misterios del Mar de la Luna*, *La Tumba del Ocaso* y *Cormyr: el Desgarro de la Urdimbre*. A todo esto hay que sumar las traducciones que tiene previsto realizar Devir para el año 2008 que incluyen cuatro nuevos suplementos: *Expedición a Bajomontaña*, *El valle de las Sombras*, *La Gran Historia de los Reinos* y *Anauroch: El Gran Imperio de las Sombras*.



297

Como ocurre con el resto de ambientaciones, este mundo tiene su página web “oficial”, y su web oficial en español. En principio estas páginas oficiales se seleccionaron para publicar material “oficial” para la tercera edición de D&D, sobretodo en el caso de los mundos que no van a ver publicadas sus correspondientes actualizaciones a la tercera edición. La de Reinos Olvidados en su versión inglesa se encuentra en la siguiente dirección:

²⁹⁶ Hay un excelente análisis de este libro en: Escandon, Gonzalo: Reinos Olvidados. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº1, 2002, pags. 13-17.

²⁹⁷ En este dibujo aparecen algunos de los personajes más famosos de esta ambientación, de arriba abajo y de izquierda a derecha: Elminster, el elfo oscuro Drizzt Do'Urden, Khelben “Vara Negra” Arunsun y La Simbul

<http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/fr/welcome>

La dirección electrónica para la versión en español es la siguiente:

<http://www.reinos-olvidados.com/>



Este ha sido el mundo que ha venido siempre incluido como ambientación de los libros de D&D y la 3ª edición del juego no ha sido una excepción. Lo que hace que en los próximos años vaya a ser uno de los escenarios más jugados. Es un mundo que comparte con los Reinos Olvidados la ventaja de la variedad. También es un escenario histórico en los juegos de rol, que hunde sus raíces en el D&D básico (no en la caja roja, sino antes de la primera edición del AD&D), y siendo su creador Gary Gygax.



298

Además es el mundo en que se juega la campaña *Living Greyhawk*, probablemente la más grande del mundo. Jugadores y masters de todo el mundo se dividen los países y regiones de Greyhawk. En España nos corresponde el Señorío de las Islas (*Lordship of isles*) un pequeño país malvado y reino “útere” de la *Hermanidad Escarlata*, unos de los principales “reinos malignos” de esta ambientación.

²⁹⁸ Merchandising de esta ambientación.

En cuanto a las páginas web, la versión en lengua inglesa tiene la siguiente dirección web: <http://www.wizards.com/default.asp?x=lg> .Su “homónima” en castellano la encontramos en: <http://www.dnd-es.com/greyhawk/> .



299

A raíz del concurso convocado en 2002 por Wizards of the Coast resultó ganador Eberron³⁰⁰, escrito por **Keith Baker**³⁰¹ (escritor de módulos y suplementos para distintas editoriales americanas). Su libro de campaña se editó en Estados Unidos³⁰² en junio de 2004. En España lo publicó Devir también en 2004 (en este caso en octubre) y de momento se han editado otros diez títulos más de esta serie, prácticamente la mitad de lo editado en lengua inglesa, en la que hay 22 libros de rol además de las novelas. Los títulos publicados en España son los siguientes: *Eberron Escenario de Campaña*, *Sombras de la Última Guerra*, *Susurros de la Hoja del Vampiro*, *En Manos de la Garra Esmeralda*, *Guía del Jugador*, *Las Cinco Naciones*, *Razas de Eberron*, *El Viaje del Dragón de Oro* y *Sharn: La Ciudad de las Torres*.

²⁹⁹ Logo de esta ambientación para la 3ª edición de D&D.

³⁰⁰ Sobre este mundo es interesante leer las declaraciones de su autor principal en la revista oficial de D&D, Dragon. Se pueden encontrar en: Smith, Mat: Cuenta atrás para Eberron, preparando el escenario. *Dragón*, 2004, N.º 6, Pp. 54-57.

³⁰¹ El currículo de este autor se puede leer en su página personal: Baker, Keith: The life and times of Keith Baker. *Bossy the Cow*. 25 de abril de 2005. [En línea]. < <http://www.bossthecow.com/Resume.htm> > [Consulta: 12 de abril de 2008].

³⁰² Como viene siendo tradición, esta ambientación cuenta con una página web propia: Wizards of the Coast. Games. D&D. Eberron. [En línea]. < <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/eberron> >. [Consulta: 12 de abril de 2008].



Keith Baker

Eberron mezcla, según palabras del propio autor, “*elementos de El Señor de los Anillos, En busca del arca perdida y El Halcón Maltes*”. Es un ambiente detectivesca con espacio para la aventura, la intriga, los artefactos mágicos, así como lo más característico de la magia, que es uno de los elementos más trabajados de la ambientación, y todo lo que caracteriza a Dungeons & Dragons. En él hay nuevas clases de personaje, nuevas razas sorprendentes incluso para los jugadores más veteranos y nuevos monstruos, lo que recuerda en algunos momentos a Lovecraft.



303



304

³⁰³ Cubierta del libro publicado por Devir Iberia en 2004 y titulado Eberron Escenario de Campaña.

³⁰⁴ Ejemplo de publicidad de Wizards of the Coast anunciando en 2004 la inminente salida de este mundo.



Mapa del mundo de Eberron.



305

Es el segundo mundo más popular en España después de los Reinos Olvidados y es casi tan detallado³⁰⁶ como el descrito con anterioridad, gracias a la gran cantidad de libros de rol³⁰⁷ y de novelas que ha desarrollado. Tal vez sea esta circunstancia su mayor

³⁰⁵ Este es el nuevo logotipo de la 5ª Edad de Dragonlance y ha sido adoptado para la etapa de la 3ª Edición de D&D

³⁰⁶ Hay dos libros especialmente dedicados a ampliar la información de este mundo, el primero es un atlas y el segundo es un libro que recopila buena parte de las ilustraciones que han acompañado a este mundo, los datos son:

Fonstad, Karen Wynn: *Atlas de la Dragonlance*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Kirchoff, Mary (edit.): *El gran libro de la Dragonlance*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

³⁰⁷ Los libros de rol consultados de esta ambientación son:

Johnson, Harold; Terra, John; King, J. Robert; Baur, Wolfgang; McComb, Colin: *Relatos de la lanza. El libro del mundo de Ansalón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Cook, David "Zeb"; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Compendio de monstrous. Apéndice Dragonlance*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Hickman, Tracy; Johnson, Harold; Niles, Douglas; Dobson, Michael: *AD&D 2ª Versión, Dragonlance, Aventura oficial del juego. Clásicos Dragonlance volumen I*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Terra, John: *Los señores de los árboles*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Mobley, Blake: *Los señores del roble. Dragonlance*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Bennie, Scott: *Elfos salvajes*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Hickman, Tracy; Hickman, Laura; Niles, Douglas; Dobson, Michael: *AD&D 2ª Versión, Dragonlance, Aventura oficial del juego. Clásicos Dragonlance volumen II*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Bennie, Scott; Haring, Scott; Terra, John: *Otras tierras*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993

Cook, David "Zeb": *Guía del viajero a Taladas. Tiempo de dragón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Acres, Mark: *AD&D 2ª Versión, Dragonlance, Nuevos Comienzos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Swam, Rick: *En busca de los dragones*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Swam, Rick: *La ciudadela del dragón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Swam, Rick: *Magia de dragón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Cook, David "Zeb": *Libro de reglas de Taladas*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

McComb, Colin: *Taladas, los minotauros*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Rea, Nicky; Williams, Skip: *Guaridas de la Dragonlance*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Hickman, Tracy; Johnson, Harold; Heard, Bruce; Niles, Douglas: *Dragonlance, Clásicos volumen III*. Barcelona: Zinco, D.L. 1996.

Weis, Margaret; Don, Perrin; Chambers, Jaime; Coyle, Christopher: *Dragonlance, Escenario de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Banks, Cam; La Roche, André: *Bestiario de Krynn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

debilidad; la historia está tan basada en un solo conflicto que queda poco sitio para los personajes jugadores. Intentando resolver este problema aparecieron continentes alejados e incluso una nueva edad (la quinta), para jugar lejos del hilo argumental de las novelas. Dado que todos estos intentos tuvieron poco éxito parece que realmente la mayoría de los jugadores de Dragonlance son lectores de las novelas y lo que desean es jugar durante la Guerra de la Lanza (la trama principal de las novelas).



Wizards decidió no continuar con este escenario en su nueva edición del juego, pero sí que va a continuar sacando más novelas. El desarrollo de material para el juego recayó en un principio en los aficionados, más concretamente en *The Dragonlance Nexus*, página que tiene su versión española en el *Nexo Dragonlance*. Pero posteriormente ha sido uno de sus creadores, Tracy Hickman³⁰⁹, quién junto a un grupo de personas (principalmente de la página oficial de Dragonlance, *The Dragonlance Nexus*) se ha encargado de la adaptación y comercialización de este mundo para la versión de la 3ª Edición de D&D. La editorial norteamericana encargada de la edición del Manual de Campaña de Dragonlance fue Sovereign Press, y una de sus autoras fue Margaret Weis, la otra coautora de la primera saga de novelas de Dragonlance. Para esta tercera edición se ha decidido retomar la cronología de la 5ª Edad, anteriormente mencionada.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy; Chambers, Jaime: *La Guerra de la Lanza*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

³⁰⁸ Este es el antiguo logotipo de Dragonlance usado en el AD&D.

³⁰⁹ Se puede ver una pequeña historia del periplo de la nueva edición de Dragonlance para la tercera edición de D&D en la siguiente dirección: The Dragonlance Nexus. About the nexus: *History of Nexus*. 2004. [En línea]. < <http://www.dl3e.com/about/> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].



Su traducción al español ha sido llevada a cabo por Devir Iberia. De momento está ya editado el *Manual de Campaña*, *La Pantalla del DM Dragonlance*, *La Era de los Mortales*, *La Clave del Destino*, *El Bestiario de Krynn* y *La Guerra de la Lanza*. Por lo visto esta línea no obtuvo en España los resultados esperados, además de producirse problemas de licencias entre Devir y Sovereign Press. El resultado fue que se paralizó la producción de más libros de rol de Dragonlance en 2004. Sus páginas web oficiales son:

En lengua inglesa: <http://www.dlnexus.com/>

En lengua española: <http://62.193.237.183/Dragonlance/>



Otro mundo que no ha visto la luz para esta nueva edición de D&D³¹¹. Dark Sun o Sol Oscuro en español, es un escenario que se basa en un mundo desierto, más duro que los demás y donde los poderes psiónicos son mucho más comunes.

³¹⁰ Este es el dibujo de portada incluido en el Escenario de Campaña de Dragonlance en la versión en español publicada por Devir, cuyos datos son: Weis, Margaret; Don, Perrin; Chambers, Jaime; Coyle, Christopher: *Dragonlance, Escenario de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

³¹¹ Para obtener información sobre este mundo hemos recurrido a las novelas de Timun Mas y a los libros de rol editados fundamentalmente por Zinco, que son los siguientes:

NOVELAS:

Denning, Troy: *El zigurat de Kalak*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Denning, Troy: *La legión roja*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Denning, Troy: *La hechicera Sadira*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Denning, Troy: *El oráculo de obsidiana*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Denning, Troy: *Ur Draxa*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Hawke, Simon: *El desterrado*. Colec. La Tribu de Uno, El mundo del Sol Oscuro, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1996.

Hawke, Simon: *El peregrino*. Colec. La Tribu de Uno, El mundo del Sol Oscuro, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1997.

Hawke, Simon: *El nómada*. Colec. La Tribu de Uno, vol. 3, El mundo del Sol Oscuro, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1998.

LIBROS DE ROL:

Cook, David "Zeb": *Road to Urik*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

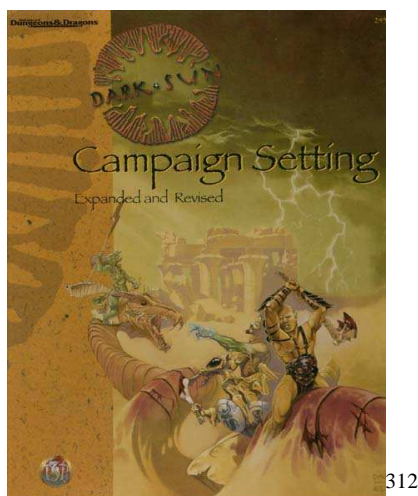
Pryor, Anthony: *Astician Gambit*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

Pryor, Anthony: *Dune Trader*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

Slavicsek, Bill: *Arcane Shadows*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

Witt, Sam: *Black Flames*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1993.

Denning, Troy; Brown, Timothy B.: *Escenario de Campaña de Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.



Dark Sun fue el primer intento de TSR (los propietarios originales del D&D) de inyectarle variedad a D&D y obtuvo uno de sus mayores éxitos. Resultaba extraordinario ver la adaptación al rol de la teoría de las especies y de la selección natural, y comprobar cómo las razas más comunes de personajes se habían adaptado al medio cambiando sus características. La representación oficial del juego fue cedida a

Prusa, Tom; Prosper, Louis J.; Bass, Walter M.: *Compendio de monstruos. Apéndice Dark Sun, Volumen 3, Terrores del desierto*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Cook, David “Zeb”: *Libertad. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Brown, Timothy B.: *Los reyes dragón. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, 1993.

Winter, Steve: *Manual de los poderes psiónicos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Pryor, Anthony: *El mercader de las dunas. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Slavicsek, Bill: *Tribu de esclavos. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Baker III, Richard: *Valle de polvo y fuego. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Bass, Walter B.; McComb, Colin: *Manual del buen gladiador*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

³¹² Este es el dibujo de la portada de la edición revisada para AD&D del entorno de campaña de Dark Sun en su versión inglesa.

los foros de aficionados y sus resultados se pueden ver en *The Burnt World of Athas*³¹³. En España la página oficial se llamaba: Dark Sun – es³¹⁴.



Es un nuevo mundo, que mezcla el D&D y su ambientación medieval, con el terror, creando una atmósfera original³¹⁵.

³¹³ Su dirección web es: The Burnt World of Athas. [En línea]. < <http://athas.org> >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

³¹⁴ Se encuentra alojada en la siguiente dirección: Dark Sun – es. [En línea]. < <http://www.darksun-es.com> >. [Consulta: 27 de abril de 2004]. Esta página web ya no existe.

³¹⁵ Para obtener información de esta ambientación hemos consultado:
Nesmith, Bruce; Hayday, Andrea; Connors, William W.: *Ravenloft. Reinos del terror*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Findley, Nigel D.: *Guía Van Richten de los vampiros*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Mobley, Blake: *Fiesta de Goblins*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Cernak, Andrew; Mangrum, John W.; Wyatt, Andrew: *Secretos de los Reinos del Terror y pantalla*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

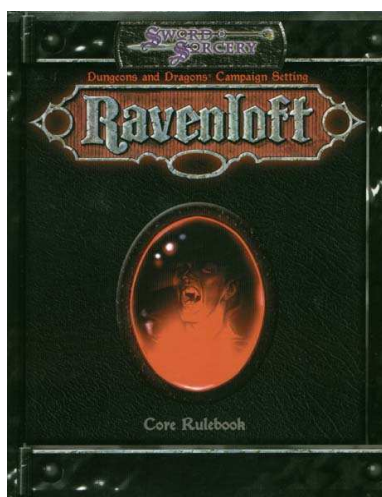
Campbell, Brian; Lowder, James; Woodworth, Peter: *Héroes de la luz*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

King, Brett; Lilavivat, Rucht; McDivitt, Tadd; Williams, Penny: *Guía Van Richten de las hadas sombrías*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Cernak, Andrew; Mangrum, John W.; Nichols, Chris; Wyatt, Andrew: *Guía de Ravenloft Volumen I*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Cordell, Bruce R.; Wyatt, James: *Expedición al Castillo Ravenloft, aventura de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2007.

Tampoco ha visto una nueva edición de la mano de Wizards, aunque en un principio decidió relegar su desarrollo a la concurrida página *Kargatane*³¹⁶. Más tarde vendió sus derechos a *White Wolf*, compañía que acertadamente ha seguido confiando en el buen hacer de los miembros de Kargatane.



317

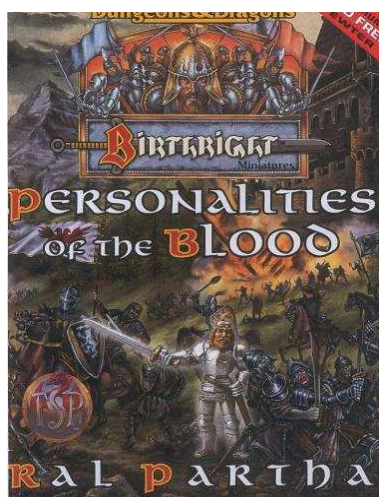
En nuestro país, ha sido la editorial La Factoría de Ideas (quién traduce habitualmente en el español los juegos de White Wolf), quien se ha encargado de su introducción al mercado hispano hablante. Hasta ahora esta editorial ha publicado los siguientes títulos: *Guía Van Richten de los Muertos Andantes*, *Héroes de la Luz*, *Moradores de las Tinieblas*, *Manual de Campaña de Ravenloft*, *Arsenal de Van Richten vol. 1*, *Guía de Ravenloft Volumen I*, *Guía de Ravenloft Volumen II*, *Campeones de la Oscuridad*, *Guía Van Richten de las hadas sombrías* y *Secretos de los Reinos del Terror* más la *Pantalla del DM de Ravenloft*. No parece que esta editorial vaya a sacar más material de Ravenloft pues recientemente ha saldado las obras que tenía en los almacenes y el anunciado *Arsenal de Van Richten vol. 2* no ha visto la luz, publicando en el 2004 el último libro de esta serie.

³¹⁶ Su dirección web es: Secrets of the Kargatane. [En línea]. < <http://www.kargatane.com/> >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

³¹⁷ Ésta es la cubierta de la edición inglesa de la campaña de Ravenloft para la Tercera edición de D&D



Mezcla los juegos de estrategia y rol de una forma muy innovadora, haciendo que cada personaje sea el señor de un “Dominio”, y miembro de una línea de sangre que se remonta a la creación del mundo. Una idea muy interesante pero muy difícil de llevar a la práctica en el juego. Las bajas ventas hicieron que no se llegara a completar el plan de edición en su versión inglesa.



La adaptación a la tercera edición corre de manera muy lenta, a cuenta de los miembros de www.birthright.net y por tanto Wizards ha declinado el publicar cualquier material de este mundo. La página oficial en castellano es Birthright – es, cuya dirección es la siguiente:

<http://www.dnd-es.com/birthright/>



Es un mundo creado por TSR con la intención de interconectar todas las ambientaciones de D&D, pues se supone que cada ambientación está en un plano y Planescape serviría de nexo entre ellos. En esta ambientación los jugadores interpretan a héroes que viajan de un plano a otro, visitando por ejemplo El Abismo o los lugares donde moran los dioses. Es uno de los mundos más extraño de todas las ambientaciones creadas para el D&D, y ha seguido un poco la moda del Mundo de Tinieblas. Sus orígenes se remontan al manual de los planos de la primera edición del AD&D. Wizards ha sacado un nuevo manual de planos para la tercera edición, que Devir ya ha publicado bajo el título de *Manual de los Planos* y además ha publicado otro manual, el denominado *Manual Planario*, esta vez para uso de los jugadores (y no exclusivamente para disfrute del master, como en el primer caso) y basado como no en su contrapartida en inglés publicada por Wizards.



318

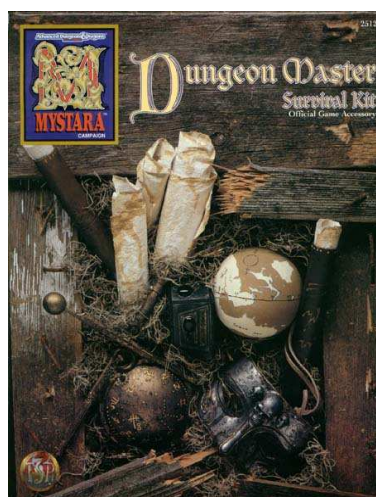
³¹⁸ Material promocional de esta ambientación.

Su actual desarrollo consta en la página <http://www.planewalker.com/> y la versión en castellano de esta ambientación para la tercera edición se encuentra en <http://www.planewalker-es.com/index.php>.



319

Se trata de un mundo de mundos, donde los jugadores viajan en barcos por el vacío que existe entre los diversos “mundos” del D&D. Resultó ser una ambientación muy interesante aunque no obtuvo un buen resultado de ventas. La página web *Compendium: The Seeker's Archives*³²⁰ continúa dando vida a este mundo.



321

³¹⁹ Cubierta de la caja publicada en 1991 por TSR y bajo el mismo nombre, *The Legend of Spelljammer*.

³²⁰ Su dirección web es: *Compendium: The Seeker's Archives*. [En línea]. <

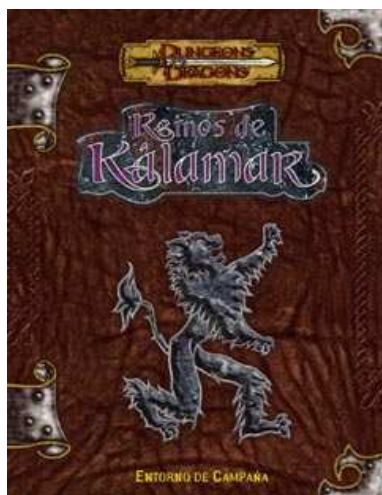
<http://www.darkwood.cx/rpg/compendium/> >. [Consulta: 27 de abril de 2004]. El link está roto.

³²¹ Suplemento de reglas para el master editado por TSR en 1993.

Fue el mundo del D&D básico. Este mundo creció gracias a los aficionados, tanto en la revista Dragón como en la red de redes. Es otro mundo genérico, con un toque clásico medieval. Quizás lo más interesante es el concepto de los Inmortales. La ya veterana *Vaults of Pandius* (<http://www.dnd.starflung.com/>) continúa con su labor.



Es el primer mundo del D&D que ha sacado una compañía distinta a la dueña de los derechos del juego³²². Se diferencia de otros mundos D20 como Star Wars o Elric, en que éste es un mundo pensado exclusivamente para D&D y no como sucedía en los otros casos, en que usaban las reglas del juego como base para la ambientación de sus diferentes mundos, que no están pensados para D&D. Kenzer & Company³²³ ha sido la compañía encargada de publicar esta ambientación. Es una buena noticia que Wizards permita a otras compañías crear mundos para el D&D pues ayuda a la difusión de la afición.



324

³²² Para saber más sobre esta ambientación conviene consultar el siguiente artículo: Rojas, Miguel de: Reinos de Kálamar. *Nosolorol revista on line*. 14 de febrero de 2006. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=33&nsec=10> > [Consulta: 14 de abril de 2008].

³²³ Su dirección web es: Kenzerco. RPG. Kingdoms of Kalamar. [En línea]. <

http://www.kenzerco.com/index.php?cPath=25_28 >. [Consulta: 10 de abril de 2008].

³²⁴ Cubierta de la edición española de esta ambientación publicada por La Factoría de Ideas en 2002.

En España ha sido La Factoría de Ideas quien ha realizado las tareas de traducción al castellano de este entorno. Han visto la luz los siguientes libros: *Reinos de Kalamar Entorno de Campaña*³²⁵, *Invasión de Arunkid*, *Guía de Pekal*, *La Forja de las Tinieblas* y *Terror de Medianoche*. El resto de los libros de la colección han visto paralizada su traducción por los malos resultados de ventas obtenidos.



Después del camino abierto por Reinos de Kalamar, han venido otras ambientaciones, como es el caso de Reinos de Hierro. Se trata de un mundo que intenta combinar la magia propia de los mundos medievales con los mechas de origen japonés. Los “culpables” de esta ambientación son las personas de la compañía Privateer Press³²⁶. En cuanto a sus páginas oficiales, las podemos encontrar aquí:

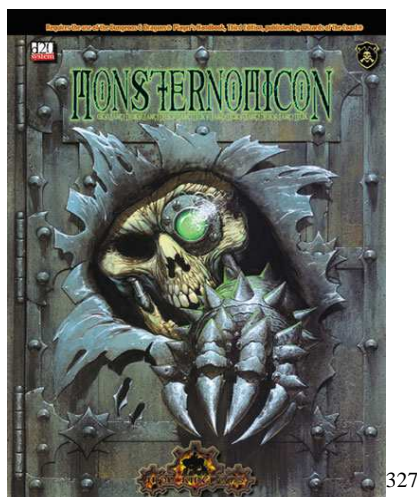
En lengua inglesa: <http://privateerpress.com/ironkingdoms/default.php>

En lengua española: http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=57

³²⁵ Se puede leer una análisis bastante pormenorizado de este libro, cuyo dibujo de portada aportamos unas líneas más arriba, en: Daine, Adrian: Reinos de Kalamar. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº2, 2002, pags. 18-20.

³²⁶ Su localización en la red es: Privateer Press. [En línea]. < <http://www.privateerpress.com/> >.
[Consulta: 10 de abril de 2008].

Se puede leer una extensa entrevista realizada al fundador de esta compañía editorial en: RPG Magazine: Matt Wilson, Reinos de Hierro. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº6, 2003, pags. 23-25.



En este caso la traducción al castellano no ha corrido a cargo de una de las dos empresas que tradicionalmente monopolizan el mercado del rol, Devir y La Factoría de Ideas, sino a la empresa sevillana Edge Entertainment³²⁸. Hasta ahora esta empresa ha traducido y editado los siguientes títulos al español: *Witchfire 1: La Noche Más Larga*, *Witchfire 2: La Sombra del Exilio*, *Witchfire 3: La Legión de las Almas Perdidas*, *Monsternomicon Volumen 1: Moradores de los Reinos de Hierro*, *Lock & Load, Reinos de Hierro Vol. 1: Guía de personajes*, *Reinos de Hierro Vol. 2: Guía del mundo*, *Liber Mecánica* y *Trilogía Witchfire*.

OTROS MUNDOS



Como el D&D es el juego de rol mas vendido (y supuestamente más jugado) existen muchos más mundos, oficiales (como Midnight de la compañía Fantasy Flight Games y editado en España por Devir o el mundo de Eriloe publicado por la española

³²⁷ Cubierta del libro publicado por Edge Entertainment en 2003 y bajo el título de Monsternomicón.

³²⁸ Cuya página web es: Edge Entertainment. [En línea]. < <http://www.edgeent.com/v2/index.asp> >.
[Consulta: 10 de abril de 2008].

Ediciones Sombra) y semioficiales que aparecieron tanto en la red de redes como en diversas revistas, o en fanzines de clubes de rol. Como curiosidad citamos el pequeño capítulo dedicado al mundo de GreyHawk que apareció en el manual *Legends & Lore* del AD&D 2ª edición (disponible gratuitamente en la red), o un artículo sobre *Mundodisco*, publicado en una revista inglesa (la GM) con una descripción de Ank Morphot, y una introducción firmada por Terry Prattech.

Quizás algún día otras compañías diferentes de Wizards of the Coast o puede que la misma Wizards, continúen con algunos de los mundos creados por TSR y que ahora mismo se encuentran abandonados³²⁹.

³²⁹ Se puede ampliar la información aquí contenida con estos otros enlaces y artículos:

Página oficial de Wizards of the Coast sobre D&D : <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/welcome>

Información general sobre D&D: <http://www.rpgplanet.com/dnd3e>

Magazine del Aventurero: *Los mundos de D&D* [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=7&id=38> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Álvarez, Miguel Ángel; et al.: D&D, los mundos. *2D10*, 2002, Especial nº2 D&D sistema D20, pp. 18-37.

Magazine del Aventurero: *Aproximación a los Reinos Olvidados*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=2&id=10> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Curiosidades Dragonlance: sobre los autores*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=2&id=11> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Revisión del escenario de campaña de Dragonlance*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=1&id=5> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Ravenloft 3ª edición*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=6&id=33> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

DarthMalk: *El Génesis del rol*. [En línea]. < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol3.html> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

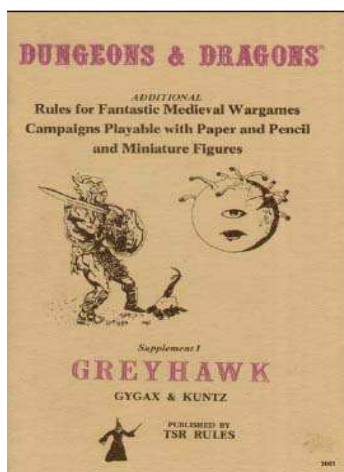
García de la Cruz, Esteban: *Explicación general y orígenes*. 2002. [En línea]. < <http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Arcan: Planescape. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/634/> >. [Consulta: 12 de abril de 2008].

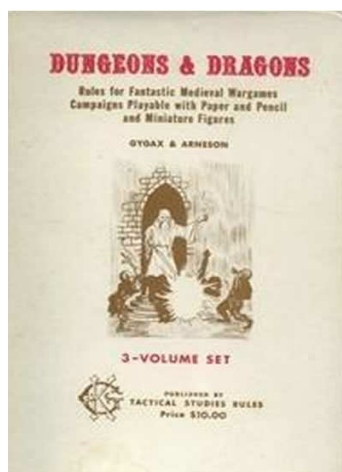
Ripp: Ravenloft. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/635/> >. [Consulta: 12 de abril de 2008].

Roger, Edward L.: Spelljammer. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/633/> >. [Consulta: 12 de abril de 2008].

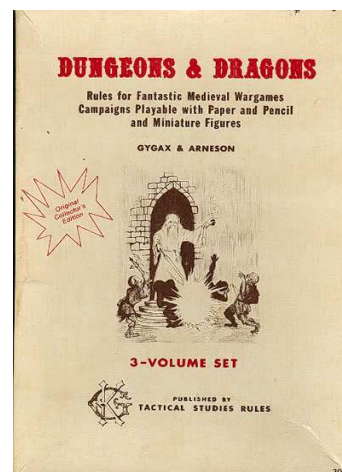
3.2.9.1 CUBIERTAS DE LOS LIBROS BÁSICOS DE D&D³³⁰ Y AD&D:



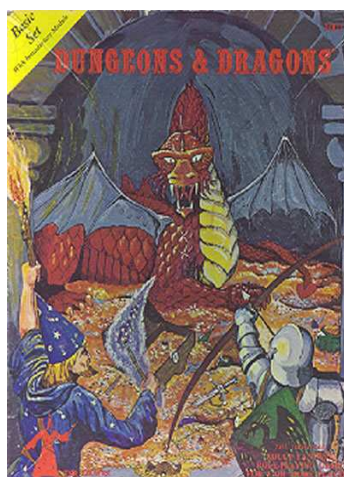
TSR, 1974, D&D.



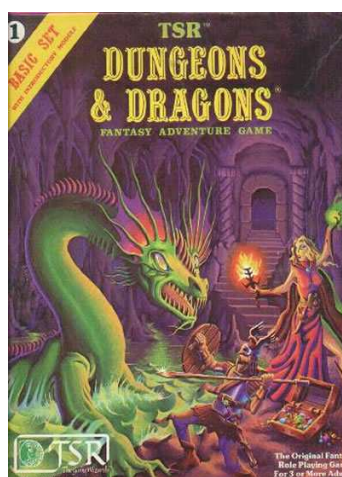
TSR, 1975, D&D.



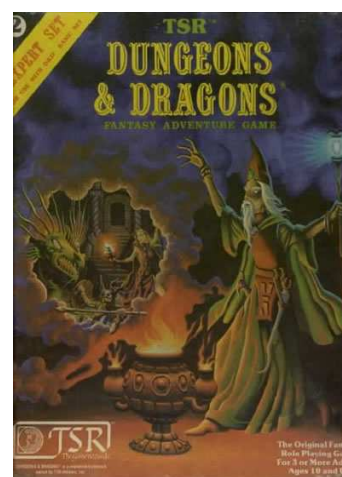
TSR, 1977, D&D.



TSR, 1977, D&D Basic.



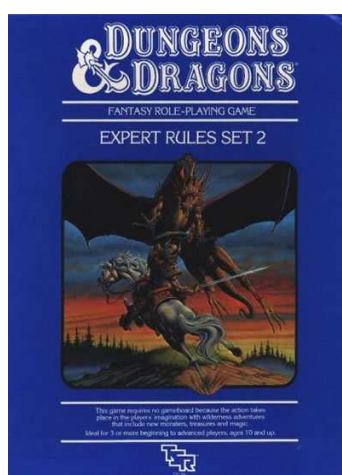
TSR, 1980, D&D Basic.



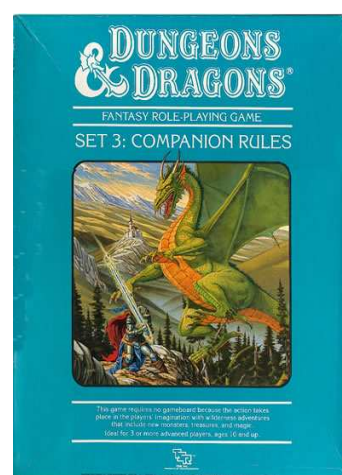
TSR, 1980, D&D Expert.



TSR, 1983, D&D Basic.



TSR, 1983, D&D Expert.

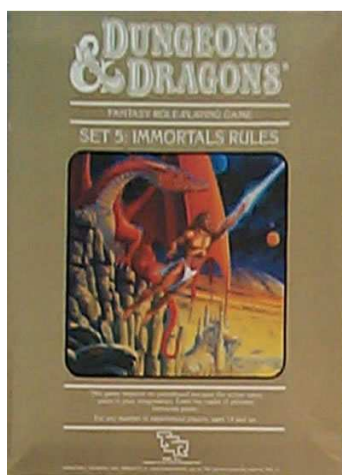


TSR, 1984, D&D Companion.

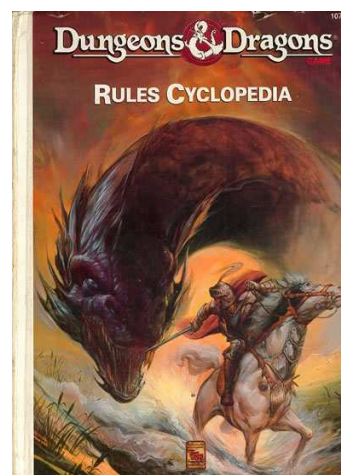
³³⁰ Las cubiertas siguen la misma disposición que en el apartado anterior, es decir, cronológicamente y dentro de cada cubierta el orden es: editorial, fecha de creación del juego y título.



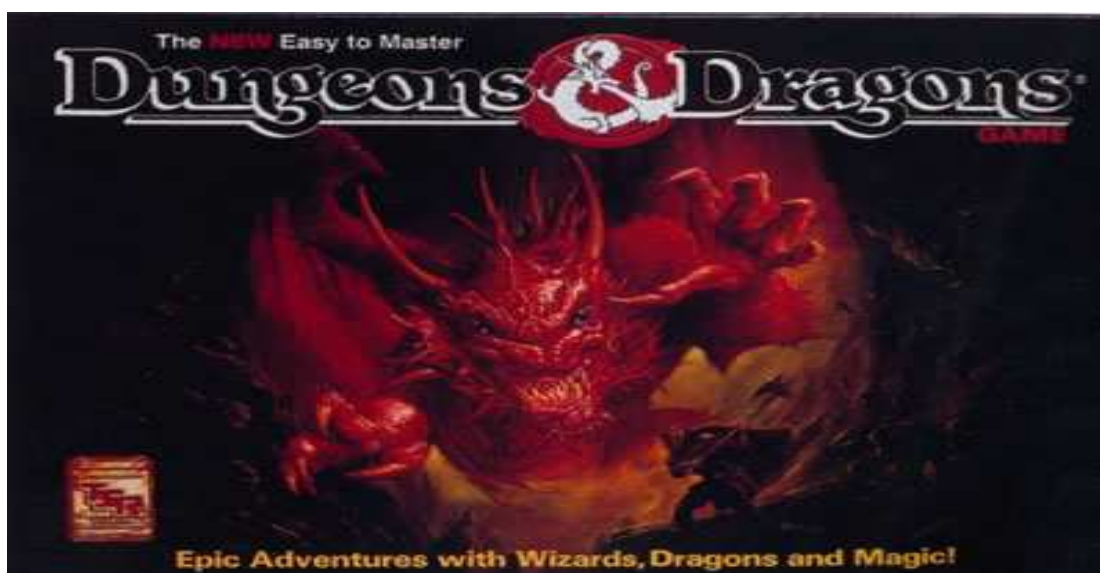
TSR, 1985, *D&D Master*.



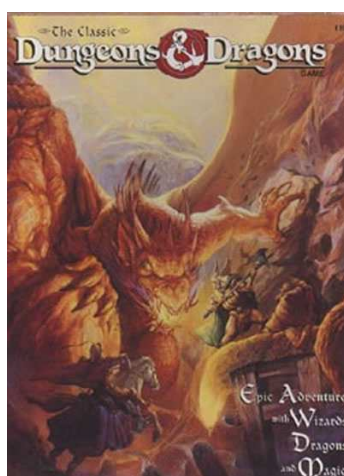
TSR, 1986, *D&D Immortals*.



TSR, 1991, *D&D Rules Cyclopedia*.



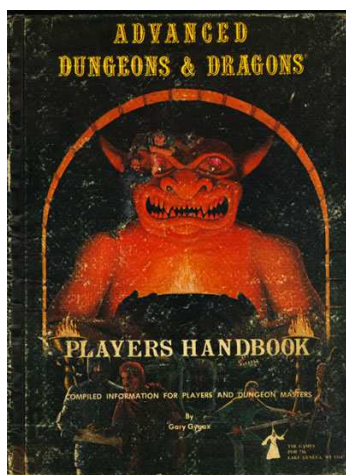
TSR, 1991, *Game D&D*.



TSR, 1995, *Classic Game D&D*.



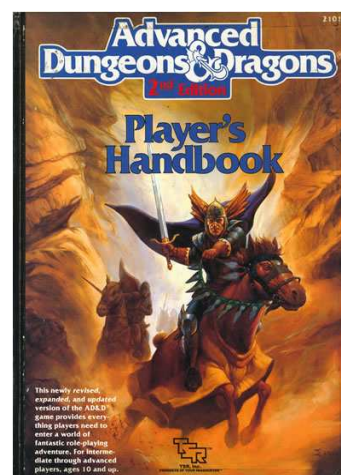
TSR, 1999, *Game D&D*.



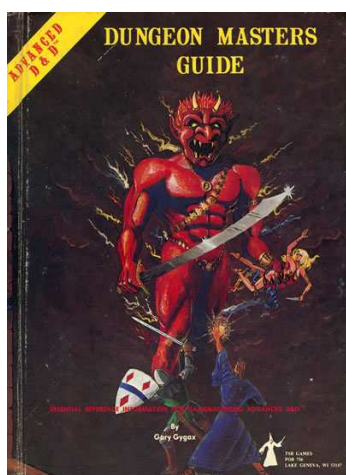
TSR, 1978,
AD&D Player's Handbook.



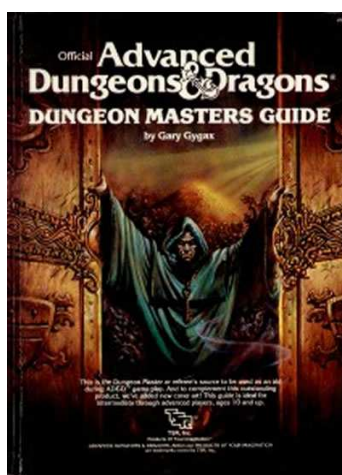
TSR, 1983,
AD&D Player's Handbook.



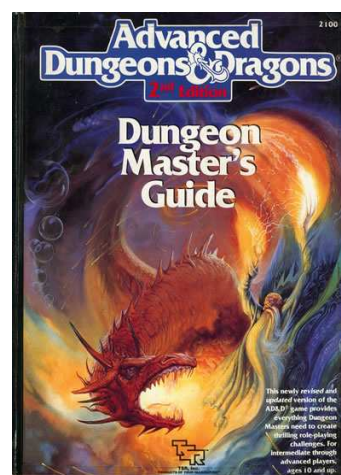
2ª ed., TSR, 1989,
AD&D Player's Handbook.



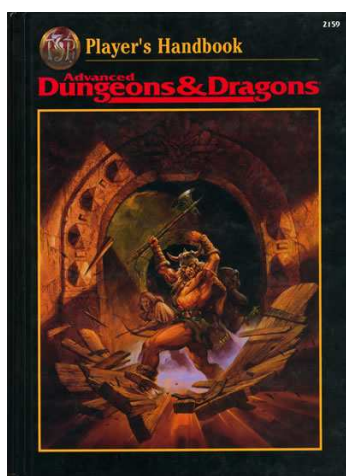
TSR, 1979,
AD&D Dungeon Masters Guide



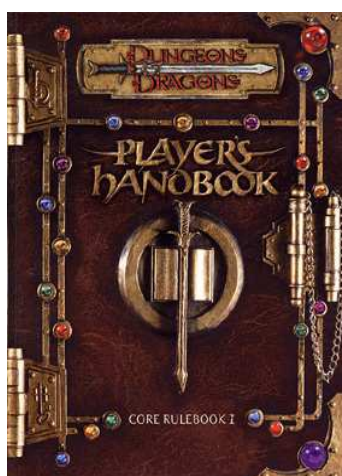
TSR, 1983,
AD&D Dungeon MastersGuide



2ª ed., TSR, 1989,
AD&D Dungeon Masters Guide



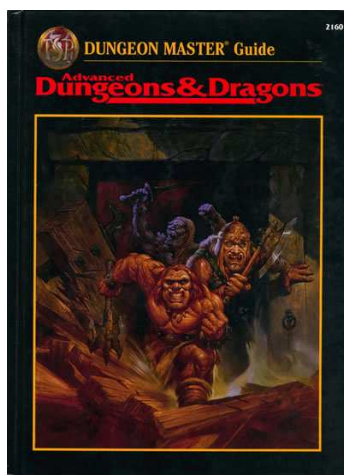
2ª ed., TSR, 1995,
AD&D Player's Handbook.



3ª ed., WOTC, 2000,
D&D Player's Handbook.



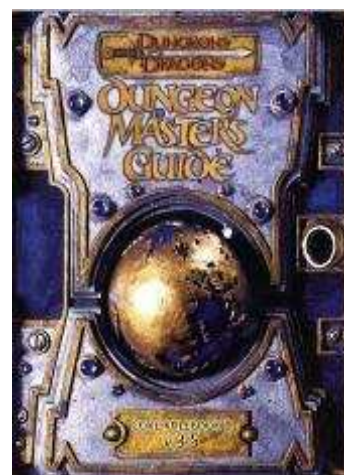
3.5 ed., WOTC, 2003,
D&D Player's Handbook.



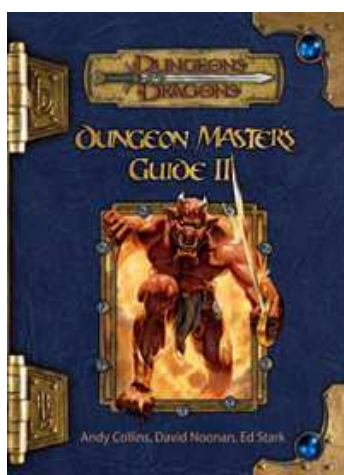
2ª ed., TSR, 1995,
AD&D Dungeon Master Guide.



3ª ed., WOTC, 2000,
D&D Dungeon Masters Guide



3.5 ed., WOTC, 2003,
D&D Dungeon Masters Guide



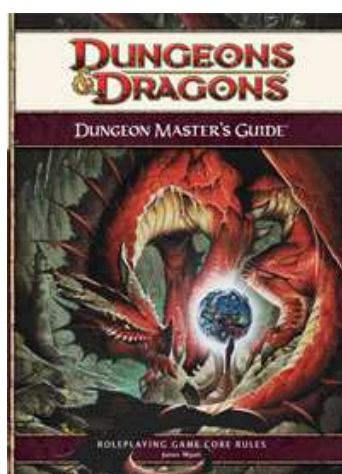
3.5 ed., WOTC, 2005,
D&D Dungeon Masters GuideII



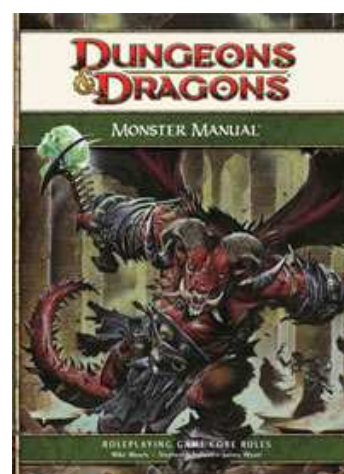
3.5 ed., WOTC, 2006,
D&D Player's Handbook.II



4ª ed., WOTC, 2008,
D&D Player's Handbook



4ª ed., WOTC, 2008,
D&D Dungeon Masters Guide



4ª ed., WOTC, 2008,
D&D Monster Manual

3.2.9.2 EVOLUCIÓN DE LOS LOGOTIPOS DE D&D y AD&D:

DUNGEONS & DRAGONS

1974-1990

Dungeons & Dragons

1991-1999

**ADVANCED
DUNGEONS & DRAGONS**

1978-1988

**Advanced
Dungeons & Dragons**
2nd Edition

1989-1994

**Advanced
Dungeons & Dragons**

1995-2000

**DUNGEONS
& DRAGONS**

2001-2008

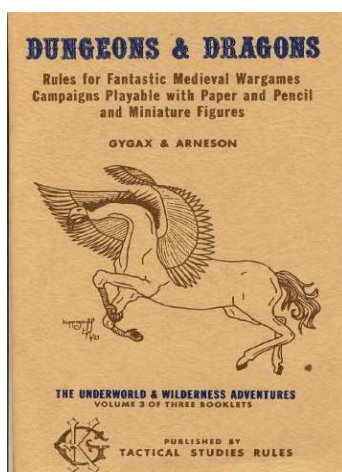


2008

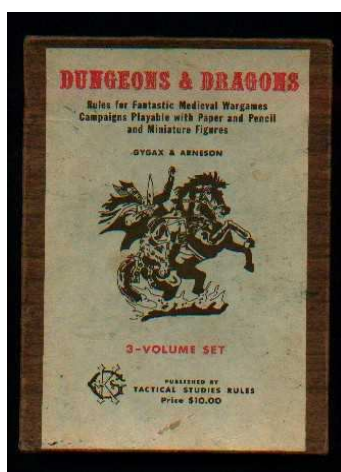


2008

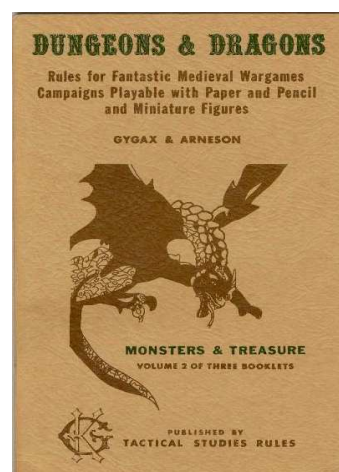
3.2.9.3 OTRAS CUBIERTAS INTERESANTES DE D&D Y AD&D³³¹:



TSR, 1974, *D&D Basic Rules*.

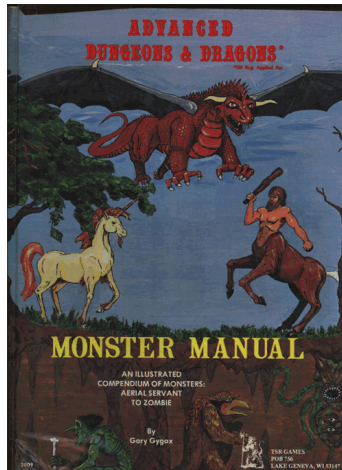


TSR, 1980, *D&D Basic Rules*.



TSR, 1977, *D&D Monster & Treasure Assortment Book Two*.

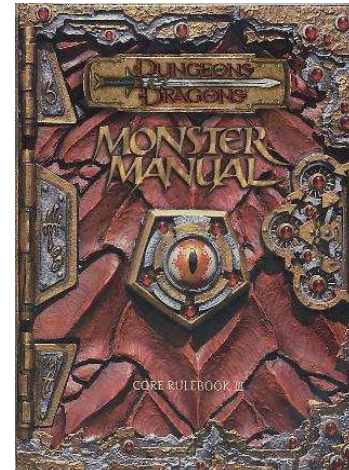
³³¹ Las cubiertas están organizadas por los títulos de los libros y dentro de éstos, cronológicamente, para así poder ver su evolución.



TSR, 1977,
AD&D Monster Manual



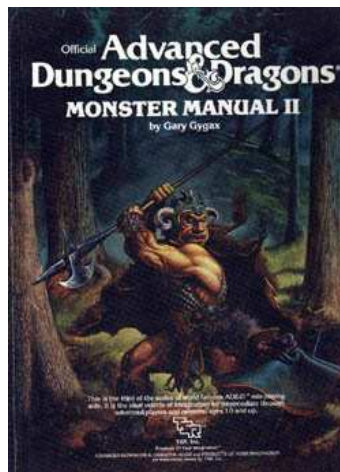
TSR, 1985,
AD&D Monster Manual



3ª ed., WOTC, 2000,
D&D Monster Manual



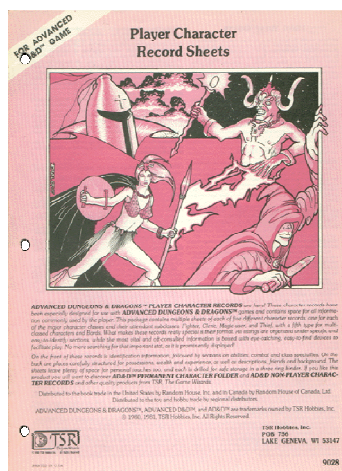
3.5 ed., WOTC, 2003,
D&D Monster Manual



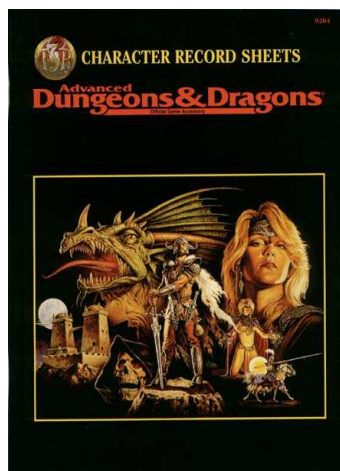
TSR, 1983,
AD&D Monster Manual II



3ª ed., WOTC, 2002,
D&D Monster Manual II



TSR, 1980,
AD&D Character Sheets



2ª ed., TSR, 1989,
AD&D Character Sheets



3ª ed., WOTC, 2000,
D&D Character Sheets



3.5 ed., **WOTC**, 2004,
D&D Deluxe Player Character Sheets



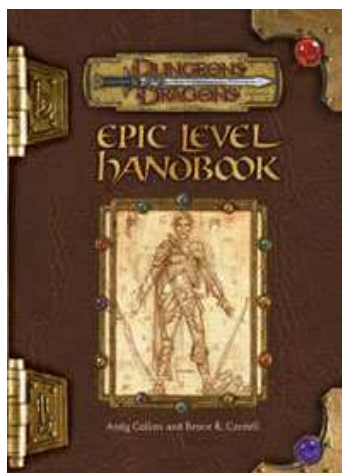
3ª ed., **WOTC**, 2000,
D&D Dungeon Master's Screens



3.5 ed., **WOTC**, 2004,
D&D Deluxe Dungeon Master's Screens



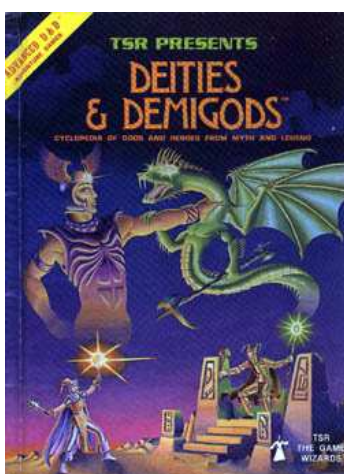
3.5 ed., **WOTC**, 2003,
D&D Core Rulebook Gift Set



3ª ed., **WOTC**, 2002,
D&D Epic Level Handbook



3.5 ed., **WOTC**, 2003,
D&D Miniatures Handbook



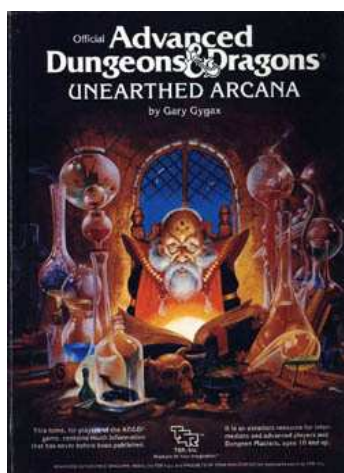
TSR, 1980,
AD&D Deities & Demigods



3ª ed., **WOTC**, 2002,
D&D Deities & Demigods



3ª ed., **WOTC**, 2001,
D&D Manual Of The Planes



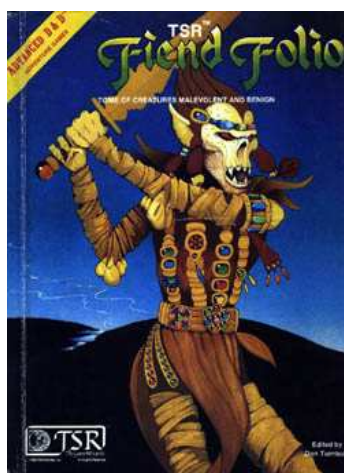
TSR, 1985,
AD&D Unearthed Arcana



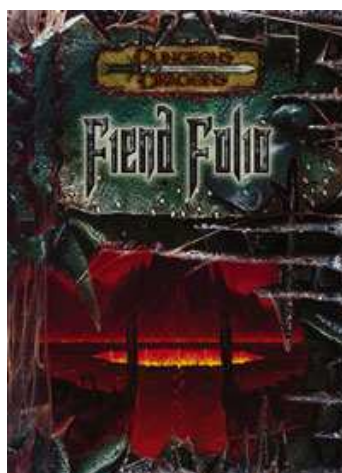
3.5 ed., WOTC, 2004,
D&D Unearthed Arcana



3ª ed., WOTC, 2002,
D&D Book of Vile Darkness



TSR, 1981,
AD&D Fiend Folio



3ª ed., WOTC, 2003,
D&D Fiend Folio



3.5 ed., WOTC, 2004,
D&D Libris Mortis: The Book of Undead



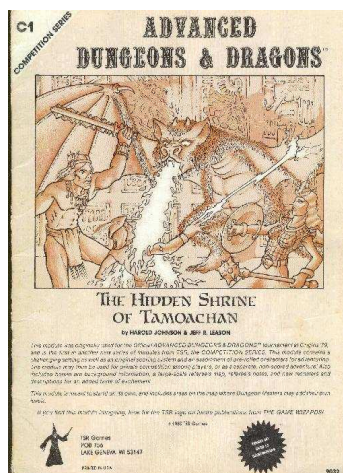
3ª ed., Devir Iberia, 2004,
D&D Libro de Obras Elevadas



3ª ed., WOTC, 2003,
D&D Book of Exalted Deeds



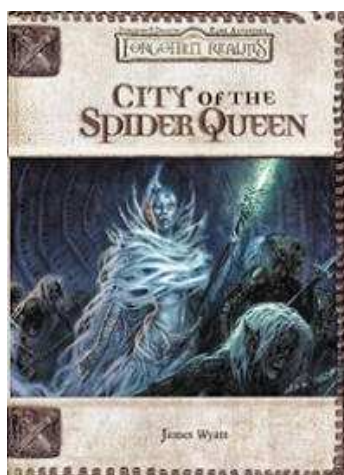
TSR, 1979,
AD&D White Plume Mountain
(cubierta bicolor)



TSR, 1980,
*AD&D The Hidden Shrine
of Lost Tamoachan* (cubierta bicolor)



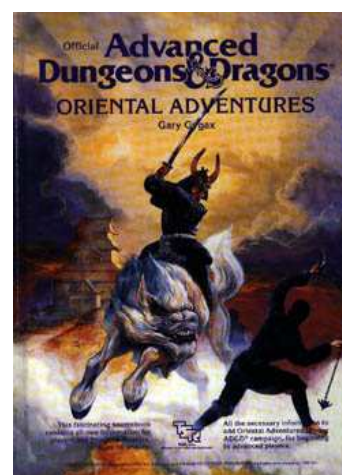
TSR, 1983
AD&D Oasis of The White Palm



3ª ed., WOTC, 2002,
D&D City of the Spider Queen



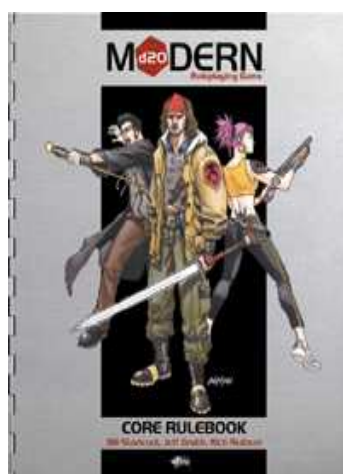
3ª ed., WOTC, 2002,
D&D Lord of the Iron Fortress



TSR, 1985,
AD&D Oriental Adventures



3ª ed., WOTC, 2001,
D&D Oriental Adventures



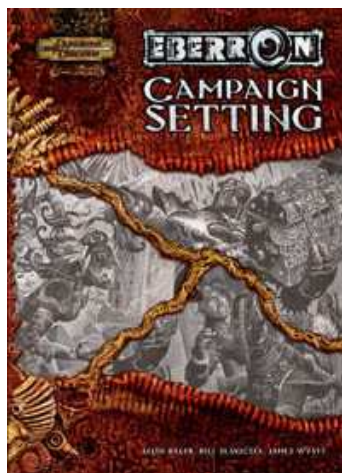
3ª ed., WOTC, 2002,
D&D D20 Modern



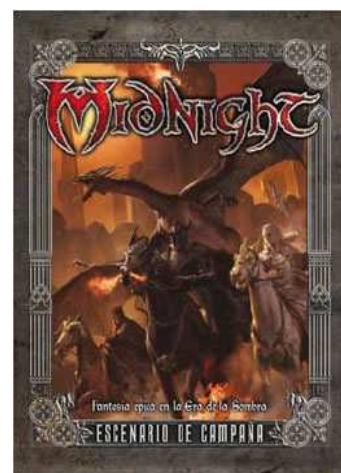
3ª ed., WOTC, 2001,
D&D Forgotten Realms Campaign Setting



3ª ed., **WOTC**, 2003,
D&D Dragonlance Campaign Setting



3.5 ed., **WOTC**, 2004,
D&D Eberron Campaign Setting



3 ed., **Devir Iberia**, 2006,
D&D Midnight Escenario de Campaña

3.3 ¿CUÁNDO LLEGAN A ESPAÑA?

Esta pregunta tiene dos posibles respuestas, desde un punto de vista formal, es decir, si tomamos como fecha de inicio la primera vez que se publicó algo de “rol” en nuestro país y en castellano o por el contrario si tomamos como fecha del comienzo las primeras partidas de rol en España.

La primera de las posibles soluciones tiene una fácil respuesta. En 1985 Dalmau Carles puso a la venta en algunas tiendas la “Caja Roja”, con el dragón y el guerrero en la portada³³², que era la traducción de la quinta revisión de las reglas del D&D. Sacó al mercado 25.000 ejemplares, que se fueron vendiendo a un ritmo que respondió vagamente a las expectativas del editor. La serie constaba de cinco capítulos, pero sólo el primero vio la luz en nuestro idioma. Se trataba del *D&D Básico*, con los libros para el Dungeon Master y el del jugador (estilo de presentación que se ha mantenido hasta nuestros días) y los dados. La versión *D&D Expert* no llegó a ver la luz en nuestra lengua.

Dalmau descartó el juego porque las ventas no cumplieron con las expectativas. En 1990, Borrás³³³ tomó el relevo y relanzó el *Dungeons & Dragons Game System*, versión que compilaba las dos primeras cajas originales, a partir de entonces los juegos de rol empezaron a tomar verdadera fuerza y presencia en nuestro país y en castellano. La presentación fue muy cuidada, incluyendo fichas de cartón, tablero para representar el dungeon, etc.

³³² Gygax, Gary; Arneson, Dave: *Dungeons & Dragons, juego de fantasía role-playing, reglas nivel básico 1*. Girona: Dalmau Carles, 1985.

³³³ El juego consultado es: Brown, Timothy B.; Caspian, Jonatha: *Dungeons & Dragons Game*. Mataró (Barcelona): Borrás Plana, cop. 1992.

El mercado del rol se estabilizó y comenzó a tener verdadera presencia³³⁴ a partir del año 1992. Ese año Ediciones Zinco, empresa dedicada sobretudo a la publicación de comics, adquirió la licencia de Gygax para publicar el *AD&D*³³⁵ (Advanced Dungeons & Dragons) segunda edición y el mercado editorial español empezó a recibir material en abundancia sobre juegos de rol. El *AD&D* era en sí mismo la recopilación de las reglas, como su nombre indica, avanzadas del D&D. Desde 1978, en que se sacaron las primeras reglas avanzadas que permitían a los jugadores ir más allá de los límites que le marcaban las reglas de D&D original, hasta 1989 se estuvieron sacando, corrigiendo, aumentando y modificando las reglas avanzadas del D&D. Es en esta fecha cuando aparece en el mercado anglosajón la segunda versión o edición de las reglas, compilando y unificando todas las reglas dispersas a lo largo de bastantes libros. El autor de esta compilación fue David “Zeb” Cook.

³³⁴ Para hacernos una idea de cómo se encontraba el mercado español de los juegos de rol hacia los años 90 conviene leerse los siguientes artículos:

Martínez, Manuel: Panorama para jugar (II). *Líder*, 1990, N.º 20, Pp. 64-66.

Entrevista a Francesc Matas, 10 años de Joc Internacional. *Líder*, 1995, N.º 45, pp. 14-15.

El estado de la afición. A primera vista. *Líder*, 1995, N.º 49, pp. 15-16.

El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1996, N.º 54, pp. 14-15.

El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1997, N.º 59, pp. 14-16.

El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1997, N.º 61, pp. 14-15.

Vila, Alex: El estado de la afición. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 2, Pp. 6-10.

³³⁵ Los libros básicos examinados son:

Cook, David “Zeb”: *Advanced Dungeons and Dragons 2ª edición. Manual del jugador*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Advanced Dungeons and Dragons 2ª edición. Guía del Dungeon Master*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Compendio de monstrous. Apéndice 1 al volumen 1*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

La otra propuesta de llegada de los juegos de rol es debida a la emigración española. Algunos españoles que vivían en Estados Unidos o Gran Bretaña y que en las vacaciones regresaban a España, trajeron de regalo a sus familiares, un juego con una llamativa portada de un dragón y un guerrero, que estaba haciendo furor en aquellos países. Se trató de la caja de D&D. Algo similar se produjo con los primeros estudiantes que salían al extranjero y que de vuelta a casa se traían los juegos con los que se lo habían pasado tan bien con sus amigos “ingleses”, o como regalo para los hermanos pequeños. El único inconveniente de estas cajas era el idioma, lo que obligó a muchos jugadores españoles a mejorar notablemente en la lengua de Shakespeare y que aun hoy obliga a los jugadores que quieren “estar a la última” a comprar los manuales de rol en el extranjero. Con toda certeza, las primeras partidas de rol en suelo español se produjeron contando con los libros de D&D en inglés como material de referencia.

3.4 ELEMENTOS DE LOS JUEGOS: LOS LIBROS, LOS DADOS Y LOS ÚTILES COMPLEMENTARIOS.

Hasta ahora hemos venido hablando de los juegos de rol de modo abstracto. Parece claro que para jugar a estos juegos hacen falta un narrador y unos jugadores, así como unos libros que contienen una serie de reglas. En las líneas siguientes intentaremos aclarar la logística necesaria para una partida de rol.

En primer lugar hay que hablar del entorno de juego. Lo más común es jugar en la habitación de alguno de los jugadores, en cuyo centro habrá una mesa grande y tantas silla a su alrededor como jugadores haya. La comodidad es la norma general puesto que se van a pasar en esa habitación de 3 a 5 horas, que es la duración media de una partida de rol.

Aunque lo más normal es organizar una partida en la casa de alguno de los jugadores, también hay otra serie de lugares que son utilizados para desarrollar esta actividad. Estos lugares son de lo más variado, desde el suelo del patio de un colegio, a bares, bodegas, cabañas rurales, habitaciones habilitadas dentro de las tiendas especializadas o locales de asociaciones de rol, entre otros.

Aparte de un narrador y unos jugadores son necesarios un ánimo predispuesto para disfrutar del tiempo libre y unos accesorios como: libros, lápices, sacapuntas, gomas de borrar, dados, refrescos, comida, etc.

Los libros son del todo necesarios para jugar a un juego de rol. En ellos el narrador encuentra la información necesaria para poder dirigir y realizar las partidas, siguiendo el contexto presentado en sus páginas. Normalmente los únicos libros necesarios son los denominados “básicos”, es decir, el *manual del jugador*, donde se explican las reglas básicas sobre creación de personajes; el *manual del narrador*, con todo lo necesario para realizar una aventura; y el *manual de monstruos o bestiario*, donde están todas aquellas criaturas contra las que se “enfrentaran” los personajes de los jugadores durante la aventura (hay algunos juegos en que con un solo libro basta). Al

margen de estos libros básicos, suele haber otra serie de libros opcionales que suministran información muy diversa, desde nuevos monstruos, habilidades nuevas para los personajes, aventuras, hasta descripciones del universo de juego. Como se ha especificado antes, estos son libros opcionales, pero dotan al juego de un mayor realismo, dado que cuanta mayor sea la información que el narrador posee, mejor será la narración.

Los dados son imprescindibles para realizar tiradas, que se harán en los casos en que sea estrictamente necesario: combates, competiciones o aquellas situaciones en las que no sea posible interpretar. Los dados más comunes son de 4 caras (tetraedro), 6 caras (icosaedro), 8 caras (octaedro), 10 caras (decaedro), 12 caras (dodecaedro), y 20 caras (icosaedro); más conocidos como el dado de 4, de 6, etc., o también escrito como D4, D6, etc³³⁶.

En cuanto al lápiz, la goma de borrar y el sacapuntas, son útiles necesarios para apuntar las tiradas y el equipo del personaje, así como cualquier variación en la hoja del personaje. El narrador puede utilizar estos útiles para variar las estadísticas de los monstruos o pnjs que tenga apuntadas en su cuaderno.

Hasta ahora hemos hablado de los elementos fundamentales para una partida, pero también se pueden usar otros elementos secundarios para caracterizar dicha partida, como la música, los mapas, las miniaturas, las velas o cualquier otra pieza de atrezzo.

La música sirve para dotar de mayor ambientación a la partida, y aumentar la emoción de un determinado momento.

Los mapas valen para intentar dar realismo y orientación; los hay de dos tipos, de aventura o de territorio. En los primeros, como por ejemplo en una aventura en que se está recorriendo un dungeon (o mazmorra) sirven para dar un punto de referencia de donde se encuentra el grupo, decidir el orden de marcha del mismo o establecer la

³³⁶ Para una mejor comprensión de este concepto sería aconsejable repasar la definición que sobre el dado hemos dado en el glosario que adjuntamos al final del presente trabajo.

distancia que hay hasta los enemigos; los de territorio describen el mundo imaginario del mismo modo que lo hacen en la realidad un plano de una provincia de un país o un mapa del mundo, además se usan para establecer las distancias entre dos ciudades de ese mundo y calcular cuanto tiempo de juego transcurre para llegar de un punto a otro.

Las miniaturas van unidas a los mapas y su función es indicar dónde se encuentran en cada momento los miembros del grupo y sus enemigos, ayudando a dictaminar qué acciones pueden llevar a cabo estos según su localización. Estas miniaturas pueden ser tan elaboradas como figuritas de plomo o cualquier cosa más profana, como monedas, tapones de botellas, macarrones, garbanzos o los mismísimos dados.

Las velas o candelabros se usan para dar una iluminación más lúgubre a la habitación de juego, aumentando su ambientación o bien para lograr que los jugadores se introduzcan mejor en la aventura.

El atrezzo puede ser tan variable como imaginación tengan los jugadores. Puede ir desde disfraces, si se va a jugar a algún juego de rol en vivo, hasta calaveras o cabezas de animales disecadas. El objetivo sigue siendo el mismo que el de los elementos anteriores, dotar de ambientación a la habitación de juego.

Por último hay que comentar el aspecto de la comida y la bebida en los juegos de rol. Como ya se ha indicado una partida normal suele durar de 3 a 5 horas de juego. Durante este tiempo la conversación es continua, tanto por parte del narrador que comenta las escenas, como por parte de los jugadores que van explicando y escenificando lo que hacen, dicen y piensan sus personajes. Esta conversación unida a la duración de una partida produce, lógicamente, la aparición de la sed y del hambre. El resultado es obvio, en las mesas en donde se está jugando al rol es habitual la presencia de comida y bebida. Las comidas más frecuentes son bocadillos, pizzas, chucherías o cualquier tipo de comida basura. Las bebidas suelen ser el agua y los refrescos³³⁷.

³³⁷ Algunos artículos relacionados con este temas son:

3.5 ANTECEDENTES: LOS LIBROJUEGOS

Es indiscutible la influencia que ha tenido este tipo de libros en el aumento del número de aficionados a los juegos de rol. Si bien no ha habido ningún juego que haya surgido de algún librojuego, muchos jugadores reconocen que si no hubieran leído en sus tiempos algo de esta clase de literatura, no estarían jugando al rol. Es más, juegos como D&D³³⁸ poseen una ingente cantidad de librojuegos (sobretudo en lengua inglesa), basados en el universo de este juego. Por ello en las siguientes líneas vamos a intentar dar unas “pinceladas” sobre lo que son los **librojuegos**.

3.5.1 Los inicios en España.

No cabe duda de que los años 80 fueron la época dorada de los librojuegos en España. En aquel momento los juegos de rol eran casi unos desconocidos en nuestro país y, de hecho, muchos roleros empezaron su camino en las páginas de los librojuegos

Mondragón: *La receta para una buena partida*. 23 de agosto de 2002. Dragonmania. [En línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleview/108219/1/101/> >. [Consulta: 14 de abril de 2008].

Tuonela: *Logística para una partida de rol*. 9 de octubre de 2002. Dragonmania. [En línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleview/135457/1/101/> >. [Consulta: 14 de abril de 2008].

Moncada: *Como crear un ambiente de terror y misterio en una partida de rol*. 8 de noviembre de 2002. Dragonmania. [En línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleprint/161316/> >. [Consulta: 14 de abril de 2008].

Abismo del Rol: *Recursos materiales*. [En línea]. < http://www.iespana.es/elabismo/recursos_materiales.htm >. [Consulta: 28 de abril de 2004].

Abismo del Rol: *Recursos humanos*. [En línea]. < http://www.iespana.es/elabismo/recursos_humanos.htm >. [Consulta: 28 de abril de 2004].

³³⁸ Para saber más sobre los librojuegos de D&D conviene leer los siguientes artículos:

1. Ajenjo, Francisco: Librojuego. *Nosolorol revista on line*. 12 de octubre de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=53&nsec=15> > [Consulta: 14 de abril de 2008].
2. Ajenjo, Francisco; Escorihuela, Rubén: Librojuegos azules. *Nosolorol revista on line*. 19 de noviembre de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=54&nsec=15> > [Consulta: 14 de abril de 2008].

En relación con lo mencionado, la historia de muchos jugadores podría resumirse del siguiente modo: Un día visitan una de las librerías de su ciudad y encuentran un libro de fantasía que les llama la atención. La cubierta es muy llamativa, y en ella aparece por ejemplo una especie de mago invocando un hechizo, detrás un dragón con cara de pocos amigos, y un título sugerente “*El hechicero de la Montaña de Fuego*³³⁹”. El siguiente gancho es la contraportada, con una frase que incita la curiosidad del lector: “*una aventura en la que tú eres el héroe*”. ¿Qué ocurre a continuación? que el posible comprador del libro se pregunta ¿Y esto de qué va? Al abrir el libro aparece una nueva sorpresa para los no acostumbrados, en vez de páginas lineales, los párrafos están numerados y al final de cada uno se puede escoger por donde continuar la aventura. Un recurso tan sencillo como efectivo. El lector puede emular a sus héroes de fantasía como Frodo Bolsón o Conan tomando él mismo las decisiones. Así de fácil.

La trama de este tipo de libros generalmente suele ser bastante lineal, el texto no es como para darle el Nóbel, pero cumple su cometido, entretiene y engancha al lector. Además, incluye una variable de lectura poco común en los libros al uso, el recurso (en ocasiones) al azar, realizando tiradas de dados (normalmente d6) lo que dota de más emoción a la lectura.

Timun Mas y Altea son dos editoriales que han estado luchando por la primacía en este sector. Existían otras editoriales y otros libros, claro, pero quizás habría que primar a la segunda sobre la primera por la selección, la atención por la calidad y la variedad de temas escogidos. Divididas en varias series de librojuegos habría de todo: humor medieval (*La búsqueda del Grial* no envidiaría demasiado a Terry Pratchett), fantasía heroica y magia (*La Corona de los Reyes*), terror, ciencia ficción, superhéroes (*Lucha Ficción*) y hasta novela fantástico-histórica en la antigüedad.

En otras editoriales se podrían encontrar ofertas de otros entornos. Como por ejemplo, historias de detectives (como la del libro de **Robert Dichiara**, *el Implacable*, publicado por Ariel en 1986) con una narrativa un poco más cuidada, un sistema de misiones mejorado y tramas más enrevesadas, en conjunto, un mundo más adulto.

³³⁹ Libro creado por **Steve Jackson** y publicado en España por Altea ya en el año 1986.

También tenemos el ejemplo de la colección de **Timun Más** de la *Máquina del Tiempo*, que jugaba con ambientaciones de distintas épocas. Incluso se editaban libros que recreaban unos trasfondos que recordaban mucho a *La Llamada de Cthulhu*, de **H.P. Lovecraft**.

¿Cómo se producía, y aún se produce, el salto de este tipo de literatura a los juegos de rol? Muy sencillo, al encontrar el lector en alguna de estas colecciones un anuncio que suscita otra vez su curiosidad. En las colecciones antiguas podemos tener el ejemplo de un enorme dragón enfrentado a un vikingo que anunciaba un juego en el que, escuetamente, ponía que podrías jugar con tus amigos aventuras sin fin. El juego en cuestión se llamaba *Dungeons & Dragons*. En las colecciones más nuevas, puedes encontrar, por ejemplo un anuncio de *Devir*.

Desde este instante y hasta que comienza una partida de rol, no hay mucha distancia. Con frecuencia alguien de un grupo de amigos o a través de una colecta entre ese grupo (no olvidemos las edades de iniciación y el precio de los libros básicos), compra algún juego de rol, lo lee y comienzan las partidas. Así se descubre que los librojuegos han abierto las puertas a un mundo mucho más amplio, donde los párrafos y los saltos de páginas son sustituidos por un *Dungeon Master* y en donde las aventuras realmente no tienen fin.

3.5.2 Colecciones: pasado, presente y futuro

A continuación daremos un breve repaso a los títulos más emblemáticos que se han editado en España y avistaremos el futuro, con la nueva edición de librojuegos de **Steve Jackson**, ambientada en el mundo de “*La Corona de los Reyes*” y editada en este caso por **Devir Iberia**.

3.5.2.1 EL PASADO

Como ya dijimos, la década de los 80 fue para España la época de oro de los librojuegos. De entre todas las editoriales, la que se llevó la palma fue **Altea Junior**,

por su variedad, calidad y cantidad. En su colección de librojuegos contaba con varias subcolecciones dedicadas a un autor y/o temática.

Si algo caracterizaba los librojuegos de Altea es que eran de los pocos que utilizaban dados para la resolución de los combates. Otras colecciones, que mencionaremos más adelante, nos daban siempre opciones pero a la hora de resolver el combate todo dependía del camino escogido en la narración.

Cada subcolección de Altea tenía su propio sistema de juego. Así en la *Búsqueda del Grial* se utilizaban puntos de magia para lanzar los conjuros, mientras que en el *Lobo Solitario* se podían escoger los senderos del Kai para aprender los conjuros al estilo del explorador de D&D, o el más curioso propuesto por **Steve Jackson** en su colección "*Brujos y Hechiceros*" consistente en una serie de conjuros de los cuales había que memorizar las iniciales y a la hora de lanzarlos había que escoger entre varias opciones con iniciales muy similares.

También existían reglamentos algo más complejos que distinguían entre la capacidad de combate personal y la de nuestro vehículo. Esto se daba en algunos títulos de "*Lucha Ficción*", como por ejemplo el tener que controlar el coche, la gasolina y la vida del propio personaje. En otros en vez de coches, los vehículos eran naves espaciales, parecidas a las del juego de rol *Traveller*, en el que existían combates intergalácticos junto a los de cuerpo a cuerpo.

La verdad es que nadie ni nada prohibía hacer trampas en cada encuentro e ignorar el resultado de los dados. De cualquier forma parece un poco absurdo hacerse trampa a un mismo.

Quitando a los de **Altea** existían pocos librojuegos que utilizasen dados o cualquier otro reglamento. Tan solo el ejemplo mencionado antes de la editorial **Ariel**, marcaba algo de diferencia entre tanto librojuego lineal. Tenía un curioso sistema de juego que consistía en un mapa de la ciudad con números en cada lugar interesante. Cada vez que se visitaba un sitio se iba al número indicado, pero había lugares que podían ser visitados más de una vez, por lo que contaban con varias numeraciones. A

medida que se resolvía el caso había que ir respondiendo a unas preguntas y dependiendo del número de preguntas que se resolvía así era la trama, recibiendo una puntuación diferente. Los casos, además, estaban clasificados por dificultades y cada librojuego traía tres distintos.

Pasados los ochenta y con la llegada de los juegos de rol a nuestro país el fenómeno de los librojuegos fue perdiendo auge, pero no desapareció. La extinta **Joc Internacional** publicó algún módulo del juego basado en los Mitos de Cthulhu con el título “*Solo contra...*”³⁴⁰ que se vendía como un módulo unipersonal pero en realidad era un librojuego con las reglas básicas del juego de rol de *La Llamada de Cthulhu*.

3.5.2.2 EL PRESENTE

Con la llegada de Internet el mundo de los librojuegos ha conseguido, al menos, dar señales de que sigue existiendo. Muchos de los roleros más veteranos miran con cierta nostalgia los tomos llenos de números y párrafos en los que había que saltar de una a otra página continuamente, con los que se iniciaron en esta afición.

Como con todos los pasatiempos minoritarios descubrimos que hay gente dispuesta a conservar viva su afición y utiliza su tiempo en mantener una web dedicada en mayor o menor medida a este tema.

Algunas personas han realizado sus propios librojuegos y los han divulgado por la red. Editar un libro es muy caro, pero crearlo en formato HTML, texto o PDF está al alcance casi de cualquiera, y distribuirlo resulta bastante fácil. ¡El sueño de cualquier escritor! Buscando un poco hemos encontrado un par de autores que, ofrecen un producto de calidad³⁴¹.

³⁴⁰ En la bibliografía hemos incluido los títulos que reproducimos a continuación para facilitar su consulta:

1. Costello, Matthew J.: *Solo contra la oscuridad*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.
2. Rahman, Glenn: *Solo contra el Wendigo*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1989.

³⁴¹ Un autor de librojuegos recomendable y del que se puede encontrar parte de su obra en Internet es José Luis López Morales, escritor por ejemplo de *Leyenda Élfica*.

Finalmente resulta que una editorial se ha lanzado a la reedición de una de las obras más completas, en cuanto a reglamento y ambientación se refiere, de **Steve Jackson**. La antigua colección “*Brujos y Hechiceros*” de **Altea** ha sido relanzada por **Devir Iberia** bajo el título de “*¡Brujería!*”.



Jackson, Steve: *Las colinas de Shamutanti*. Serie Brujería, Vol. 1. Devir Iberia, Barcelona, 2003.

3.5.2.3 EL FUTURO

Los autores de librojuegos no pasan de moda. Algunas ambientaciones (como *Lobo Solitario*) se han adaptado al juego de rol y algunos juegos de rol (como *Aquelarre*) cuentan con sus propios librojuegos.

En el panorama actual de las editoriales que editan libros de rol, hay dos que han decidido publicar librojuegos. Por un lado está **Devir Iberia**, que ha realizado una apuesta por los librojuegos con su nueva colección “*¡Brujería!*”. Por el otro está **Nosolorol**³⁴² que con su serie *Línea Singular* pretende renovar este segmento de la industria editorial ¿Serán las puntas de lanza del resurgir de la lectura de este ocio

³⁴² Para saber más sobre esta colección es conveniente leer el artículo:

López Morales, José Luis: Leyenda Élfica. Los librojuegos llegan a Nosolorol. *Nosolorol revista on line*. 10 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=37&nsec=12> > [Consulta: 14 de abril de 2008].

unipersonal? Quien sabe, habrá que permanecer atentos a las novedades de las librerías para comprobarlo³⁴³.

³⁴³ A continuación ofrecemos algunas de las principales webs que contienen información sobre librojuegos:

Páginas sobre librojuegos en español:

<http://www.devir.es/producto/libros/librojuegos/brujeria/inicio/index.htm>

Página oficial de **Devir Iberia** sobre *Brujería*.

<http://www.lobo-solitario.com/>

Página de *Lobo Solitario* en español con multitud de información sobre esta saga.

<http://leyendaelfica.webtuya.com/>

Página oficial de *Leyenda Élfica*.

<http://groups.yahoo.com/group/librojuegos/>

Lista de librojuegos en **yahoogroups**.

Páginas sobre librojuegos en inglés:

<http://groups.yahoo.com/group/gamebooks/>

Lista de librojuegos de **yahoogroups** en inglés

<http://www.gamebooks.org/>

Demian 'S Gamebook Web Page. Web de referencia de librojuegos bastante completa con un buscador muy eficaz.

<http://www.the-underdogs.org/gamebook.php>

Home of the Underdogs Gamebook Collection. Nutrida sección sobre librojuegos con multitud de descargas y enlaces de interés.

3.5.3 Autores de prestigio

Steve Jackson e **Ian Livingstone** son dos de los exponentes más importantes en el mundo de la industria lúdica y, como no, en el tema de los librojuegos. La saga de “*Lobo Solitario*” de **Joe Dever** se ha convertido en objeto de culto. A continuación escribiremos sobre algunos de los principales autores de librojuegos.

3.5.3.1 STEVE JACKSON

Escribir acerca de este hombre es hablar de juegos de fantasía. Como muchos otros se inició en la afición que nos ocupa con las primeras versiones del *Dungeons & Dragons* y luego se lanzó a crear sus propios juegos. Ha hecho de todo: reglamentos para juegos de guerra, librojuegos, juegos de rol, miniaturas...

En España la colección *Lucha-Ficción* de **Altea Junior** publicó casi todos sus librojuegos. Tocó varios temas: desde la fantasía hasta la ciencia ficción, muchos de los cuales coescribió con **Ian Livingstone**.

Sus librojuegos tienen un sistema de combate bastante sencillo pero efectivo. Posteriormente en “*La Corona de los Reyes*” depuró un sistema de magia muy interesante que obligaba al lector a memorizar las iniciales de los conjuros. Actualmente

<http://www.projectaon.org/>

Página oficial del *Proyecto Aon* que ofrece la mayor parte de los títulos de la saga de *Lobo Solitario* en inglés, con consentimiento del autor.

<http://www.mongoosepublishing.com/rpg/series.php?qsSeries=24>

Página oficial del juego de rol de *Lobo Solitario*, editado por **Mongoose**.

<http://www.ffproject.com/>

Fighting Fantasy Project. Gran cantidad de librojuegos gratis en inglés.

Devir Iberia ha comenzado a sacado nuevos librojuegos ambientados en el mismo mundo de “*La Corona de los Reyes*”.

3.5.3.2 IAN LIVINGSTONE

El eterno compañero de **Steve Jackson**. Ambos montaron la empresa **Steve Jackson's Game**³⁴⁴ e introdujeron el *D&D* en Europa. Ha desarrollado infinidad de librojuegos y por lo visto sigue haciéndolo allende de nuestras fronteras. La saga *Figthing Fantasy* (que aquí se llamó *Lucha Ficción*) sigue con buena salud y sacando incluso ampliaciones para los libros que publica (nuevas clases para usar en viejos libros).

3.5.3.3 JOE DEVER

Es el creador de una de las sagas con mayor calidad y que más repercusión tuvo en nuestro país: “*Lobo Solitario*”. Una cuidada ambientación, tramas algo más serias que otros librojuegos y una narrativa más elegante convirtieron a estos libros en objeto de culto. Desgraciadamente en España el auge de los librojuegos decayó antes de alcanzar a publicarse todos los títulos. En su narrativa se nota la influencia de **Tolkien** y sobretodo de **Moorcock**.

3.5.3.4 J.H. BRENNAN

Pese a que los anteriores tienen más “peso” en el mundillo de los librojuegos en general, éste es sin duda otro autor a tener en cuenta. Su secreto es mezclar un sistema de juego bastante superior al de los anteriores con una narrativa humorística realmente brillante. Los PNJs y monstruos son tremendamente divertidos y parecen salidos directamente de un show de los Monty Phyton. Destacan sobremanera los títulos de los libros de “*La búsqueda del Grial*”, y dentro de ellos el personaje de Merlín.

³⁴⁴ Mencionada en el bestseller de **Dan Brown**, *Angeles y Demonios*, publicado en el año 2004 por la editorial Umbriel.

3.6 TIPOLOGÍA DE LOS JUEGOS DE ROL.

Hemos establecido tres tipologías fundamentales. La primera de ellas se refiere más a una cuestión formal destacando el sistema de juego. Así tendríamos tres tipos fundamentales, los juegos de rol de tablero o wargames (que en realidad no son considerados como tales juegos de rol), los juegos de rol en vivo y los juegos de rol estándar. La segunda de las clasificaciones atiende a una cuestión de desarrollo, es decir, se centra en la ambientación. Dependiendo de ésta tendremos ambientación de juegos de espada y magia, juegos de época actual y juegos futuristas. Por último hemos establecido una tercera topología, referida al origen del propio juego.

3.6.1 Los juegos de rol de “tablero”.

En primer lugar hay que dejar claro que vulgarmente se hace una distinción clara entre los juegos de rol y los juegos de tablero, no aceptándose, por los entendidos en la materia, que los juegos de tablero sean juegos de rol auténticos. Uno de los progenitores indirectos de los juegos de rol es el *wargame* o juego de guerra y aunque los juegos de rol (D&D para ser exactos) nacieron por influencia de los juegos de tablero y diversas circunstancias, no sólo de los juegos de tablero.

Estos juegos simulan conflictos bélicos en cualquier época, y permiten calibrar las aptitudes tácticas y estratégicas del jugador. Por lo general este tipo de juego viene presentado en una caja, que incluye un tablero dividido en hexágonos, numerado y en forma de mapa muy detallado donde figuran todas las características del terreno, una variedad de fichas troqueladas y un libreto de reglas con una densidad de hojas variable, de igual modo que la complejidad del juego. En la mayoría de los casos, estos juegos son para dos jugadores. Al margen del tablero, el elemento más característico del wargame es la ficha, un minúsculo recuadro que nunca supera los dos centímetros cuadrados y que puede almacenar una serie de datos como: tipo de fuerza (infantería, caballería, artillería, etc.), factor de movimiento, factor de combate, moral, etc. Gracias a estos detalles se consigue recrear con bastante realismo los pormenores de batallas y campañas célebres a lo largo de varias horas, o días,

Otra gama de juegos es lo que se podría llamar juegos temáticos. Esta denominación tan inconcreta es fruto de la amplia variedad de títulos y géneros que se pueden incluir en este grupo. El juego temático tiene un aspecto similar al de los habituales juegos de mesa y sociedad. La diferencia reside en la elaboración del reglamento, que suele ofrecer unas pautas de simulación mejores que los juegos para el gran público. En un juego temático encontramos, además del reglamento y del tablero, una serie de elementos de juego variables: cartas, fichas, tarjetas, billetes, marcadores, etc. En estos juegos, el objetivo fundamental es recrear una situación que permita medir las distintas habilidades de los jugadores, otorgando un lugar importante a la diplomacia, la habilidad negociadora, la capacidad inversora y la intuición, entre otras muchas. Los juegos temáticos están a su vez especializados en diferentes tipos: deportivos, económicos, diplomáticos, etc. Lo habitual en estos juegos es que estén contemplados para jugar un mínimo de cuatro jugadores.

De todos modos estas descripciones son orientativas, dado que podríamos encontrar un wargame que utilizara cartas, un juego de rol con figuras y tablero o un juego temático en forma de libro. Un ejemplo que ilustra estas palabras podrían ser los juegos de tablero con figuras y clara referencia al rol, como Heroquest de MB o el Advanced Heroquest, de Games Workshop (y más recientemente Descent publicado en España por Edge), que tuvieron bastante buena acogida en nuestro país. Se trata de unos juegos temáticos ambientados en la fantasía épica, con un sistema de juego claramente inspirado en los juegos de rol, pero muy simplificado, lo que permite emular algunos de los conceptos del rol sin abandonar los mecanismos de los juegos de tablero.

Como ejemplo práctico hemos pensado en Battletech, cuya historia relatamos a continuación.



3.6.1.1

3.6.1.1.1 Datos técnicos

Editoriales: FASA y FANPRO.

Distribuidoras es España: Diseños Orbitales y Ediciones Zinco.

Año de Publicación (en inglés): 1984 (1ª Edición), actualmente está a la venta la 5ª edición que ha salido al mercado en el año 2003. En España: 1990 (1ª Edición, que corresponde a la 2ª edición en inglés), 1993 (2ª Edición, que corresponde a la 3ª Edición en inglés).

Autores: Ross Babcock, Sam Lewis y Jordan K. Weisman.

Versión en castellano de la primera edición: Albert Solé.

Número de páginas de la edición publicada por Ediciones Zinco en español: 55.

Corría el año 1984 cuando FASA decidió sacar al mercado su juego de batallas mecanizadas, **Battledroids**. En este juego cada jugador controlaba uno o más mechwarriors (del inglés *mechanical warriors*, en español sería algo así como *guerreros mecánicos*, pero el nombre no se tradujo y es el nombre que toman los pilotos de los mechs en este juego), a los mandos de unos battlemechs (Battle Mechanism o ingenio mecánico de guerra, de ahora en adelante mechs, que es la denominación más divulgada), robots de combate de 12 metros, que se enfrentaban unos a otros. Para que sea más sencillo hacerse una idea de la forma que tiene un mech, solamente hace falta acordarse de la forma que tenía un robot de una serie de dibujos animados muy conocida, *Mazinger Z*.

Para la época era un juego rápido. Por entonces primaban las campañas de wargames (juegos de guerra) que duraban meses, y para jugar se utilizaban unos cartoncitos sobre un tablero con forma hexagonal, que representaban a los battlemechs en el “campo de batalla”, y unos dados de seis caras.

El juego tuvo un éxito relativo y FASA se animó a sacar una segunda edición, que lo llamaron **Battletech** acrónimo de “*battlefield technology*” (tecnología aplicada al campo de batalla). Para esta ocasión, decidieron renovar las reglas y cambiaron el diseño de los battlemechs, comprando los derechos de autor de la más famosa marca de mechs, **Robotech**. Robotech es una serie de dibujos animados para la televisión de origen japonés de la que se han realizado comics, películas, juegos de ordenador y hasta tiene su propio juego de tablero y de rol, que lleva su mismo nombre publicado por la editorial Palladium.

Esta evolución logró atraer a muchos más jugadores, provocando en FASA una nueva reorientación empresarial, comenzando a probar nuevas tácticas comerciales. Por aquellos años empezaba a verse como un buen negocio el vender novelas basadas en el trasfondo de los juegos, algo que había sucedido ya con Dragonlance y Forgotten Realms de D&D. Así pues, FASA decidió apuntarse al carro y comenzó a publicar sus primeras novelas basadas en la ambientación de su juego, Battlemechs.

Lo que comenzó siendo un experimento sin demasiado éxito, ya las primeras publicaciones pasaron sin pena ni gloria, se convirtió en un auténtico fenómeno cuando contrataron a un desconocido por entonces Michael A. Stackpole quien escribió una trilogía de novelas, “*The Warrior Trilogy*” (en España, “*El Sol y la Espada*”). A partir de este momento los aficionados aumentaron vertiginosamente y la historia del juego y su ambientación comenzaron a evolucionar.

Battletech se convirtió con ello en algo mucho más complejo, creandose juegos paralelos para desarrollar las reglas de combate en otros entornos. Así nacieron *Aerotech* (para combates aéreos, donde se describían los cazas de aeroespaciales), *Battleforce* (para los combates en el espacio), *Citytech* (para los combates en las ciudades), etc... hasta cubrir un gran abanico en el que los jugadores podían manejar

desde los ya mencionados mechs, hasta omnimechs, cazas aeroespaciales, naves de descenso, hovercrafts, tanques, unidades de artillería y un largo etc.

A esto habría que sumarle otro producto que explica la relación que tiene Battletech con el mundo del rol. Hasta ahora hemos estado hablando de los vehículos que manejan los jugadores para entablar los “combates”. Pero si solamente se quedase en eso, Battletech sería un juego más de tablero. A través de otra ampliación, *Mechwarrior*³⁴⁵, los jugadores además podían interpretar al piloto de esos vehículos de combate, lo que hizo aumentar el número de adeptos a este juego ya que era capaz de aunar la afición de los jugadores de tablero con la afición de los jugadores de rol, que no siempre coincidían.

La llega de los 90 y la afluencia de nuevos jugadores hizo probar a la compañía un nuevo experimento, revolucionando todo el universo de juego al introducir a los *clanes*. Este hecho provocó la aparición de nuevos vehículos en la ambientación de la partida y supuso también la oportunidad de dotar al juego de un nuevo desarrollo de las reglas. Para algunos lo cometido fue una auténtica herejía, pero para la mayor parte de los jugadores la renovación fue acertada y lo aceptaron entusiasmados.

La historia del juego continuaría evolucionando bajo la sabia dirección de Bryan Nystul, coordinador de línea y el anteriormente mencionado, Michael Stackpole. En esta nueva etapa, los directivos de FASA presentaron otros formatos con los que promocionar su producto estrella. Primero pudimos ver los juegos de videoconsola y ordenador “*The Crescent Hawks*”. Luego llegaría el homónimo juego de cartas de Wizards of the Coast, cuya fallida andadura en esta clase de juegos no duró más de tres años.

La historia de Battletech continuó evolucionando a lo largo del tiempo. Como ejemplo los juegos de ordenador *Mechwarrior* y *Mech Commander*, que lograron un gran éxito. Que es en este momento cuando se consolida el producto (Battlemech) y el gasto en los productos secundarios llega hasta sus mayores cotas. Sus licencias cada vez producían más beneficios, pero no sucedía lo mismo con el juego básico. También se

³⁴⁵ En 1999 Fasa sacó la tercera edición de este juego de rol, juego que Fanpro ha seguido editando.

observó un descenso en las ventas de Battletech. En el año 2000 el narrador Michael Stackpole, abandonó la compañía por problemas económicos y de tiempo, dejando 12 novelas y un suplemento para el juego. Al año siguiente, 2001, la compañía FASA cerró, cancelando la producción de todas sus líneas.

¿Sería este el fin del universo de Battletech? Afortunadamente para los jugadores de este juego no fue así. Los primeros en continuar con él fueron Microsoft con sus juegos de ordenador, *Mechwarrior 4* y *Mech Commander 2*. Por otro lado, la editorial de novelas ROC anunció que continuaría su producción de las mismas. Y para finalizar con las líneas secundarias de Battletech, la empresa Wizkids Games más conocida por producir *Mage Knight*, compró la licencia de juego y se puso a producir un nuevo juego de figuritas coleccionables en agosto del 2002 conocido como *Mechwarrior: Dark Ages*.

Todas estas iniciativas llamaban la atención de los jugadores de Battletech y abrían el mercado a otras personas que no participan de este juego, pero había una pregunta en el aire, ¿qué ocurriría con el juego clásico? Las buenas noticias para los aficionados vinieron de Alemania. Una compañía de aquel país conocida como FANPRO (Fantasy Productions) había obtenido permiso de Wizkids, dueña actual de la licencia, para continuar la producción de suplementos para el juego básico, que se conocería a partir de entonces como **Classic Battletech**.

En cuanto a la historia de este juego en España, se puede decir que comienza hacia 1990 con la creación de la editorial **Diseños Orbitales**. Esta editorial adaptó al español y lanzó al mercado la segunda versión de *Battletech*, y en poco tiempo completo la traducción de *Citytech* y *Aerotech*. Así mismo publicó dos libros de escenarios: *La zarpa del Zorro* y *Crónicas de la Viuda Negra*. Durante los dos años posteriores (hasta principios del año 1993), no apareció nuevo material, por lo que la demanda de este producto bajó en picado. Durante el período de 1993 a 1994, Diseños Orbitales cerró y decidió vender sus licencias en esta materia a otras empresas. FASA Corporation estaba preocupada ante la desaparición de su línea en un país donde había tenido una buena acogida (no olvidemos que en nuestro país vecino, Francia, apenas se editaron desde 1988 hasta nuestros días 6 libros de este juego), y con la ayuda de

algunos de los antiguos miembros de Diseños Orbitales comenzó a buscar un posible continuador de esta línea. En ese momento apareció Ediciones Zinco (que ya estaba asentada dentro de este mercado gracias a la comercialización en castellano de AD&D) y logró llegar a un acuerdo satisfactorio para todas las partes implicadas. Entre 1994 y 1999, Ediciones Zinco publicó las adaptaciones al castellano de la tercera edición de Battletech y la segunda edición de Mechwarrior, así como varios módulos. Tras el cese de actividad de esta editorial, La Factoría de Ideas se hizo cargo de las licencias pertinentes y de los saldos de este producto.

En la actualidad, **FANPRO** ha comenzado a sacar suplementos, siendo el primero de ellos *FedCom Civil War*, y aunque su calidad gráfica no es como la de los antiguos suplementos, sus contenidos no desmerecen. Así parece que este juego con cuatro ediciones, más de 150 suplementos, más de 50 novelas³⁴⁶, más de 10 adaptaciones de videojuegos, juego de cartas coleccionables, serie de animación... continúa su andadura.

Es posible que el futuro depare más suplementos, más juegos de ordenador, más juegos de miniaturas coleccionables, etc. En nuestro país parece que **La Factoría de Ideas** se va a hacer cargo de esta nueva edición de *Battletech*, pero todavía este proyecto no tiene fecha de realización. De momento se conforma con comercializar los libros que quedan de **Ediciones Zinco** y las figuras de Battletech, y **Devir Iberia** distribuye las figuras de *Mechwarrior Dark Age* y las novelas de la misma ambientación.

3.6.1.1.2 Ambientación.

Battletech es un juego de guerra (wargame) mecanizada cuya historia transcurre en el siglo XXXI. Como parece lógico pensar, Battletech está ambientado en un futuro a medio plazo, aunque su cronología empieza en un futuro muy cercano, el año 2011(en él, se desencadena una guerra civil en los territorios de la antigua Unión Soviética). Su fin cronológico está fechado en el año 3069 (por el momento). Hasta ahora ha

³⁴⁶ En nuestro país se han encargado de su traducción y adaptación al español en primer lugar Timún Mas y más recientemente Devir Iberia. Esta última está editando las nuevas novelas del entorno Dark Age.

trascurrido la Tercera Guerra de Sucesión y ha dejado sumidos a los mundos que componen esta ambientación, en un sistema tecnofeudal. Actualmente, el mundo de Battletech está formado por cinco Casas Sucesoras, familias o Señores de los Estados Sucesores, a saber: Davion, Kurita, Liao, Steiner y Marik. Cada una de estas Casas Sucesoras posee su símbolo real, su guardia, su ejército, sus tierras (medido en planetas o sectores espaciales) y sus señores feudales que, a cambio de su fidelidad, reciben sectores planetarios para su gobierno.

Battletech, como juego, se basa en las diferentes luchas que ha habido y que todavía hay entre estas cinco grandes Casas. Todas ellas quieren ser poseedoras del título de primer lord de la antigua Liga Estelar. Esta es, a grandes rasgos la historia que se desarrolla en la ambientación de este juego.

3.6.1.1.3 Sistema de juego.

En relación a este asunto y partiendo de la última versión traducida al español, podemos decir que en esta tercera versión³⁴⁷ se han incluido dos apartados diferenciados, según la experiencia previa de los jugadores. Así el reglamento de casi sesenta páginas se divide en dos partes: *Battletech Básico* y *Reglas Avanzadas*. La primera parte, que consta de dieciocho páginas, introduce al jugador en los conceptos elementales del juego, como el movimiento, el disparo y el daño. La segunda parte, con unas catorce páginas de extensión, añade algunas reglas a las ya expuestas en el anterior apartado, como las reglas sobre el calor generado por los mechs, los ataques especiales, los impactos críticos, las caídas, etc.

Quizás la mayor dificultad de este juego para los jugadores novatos sea el tema de los modificadores, positivos y negativos, que se aplican a las tiradas de disparo y pilotaje. Aún con todo, no tiene la complejidad que tenían los primeros juegos de guerra.

³⁴⁷ Sobre esta tercera versión hay un excelente artículo que desentraña todos los pormenores de juego. Se puede consultar en: Destripacuentos: Battletech. *Dragonmania*. 28 de abril de 2008. [En línea]. <<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/991193/>> [Consulta: 30 de abril de 2008].

Otra cosa a tener en consideración es que en Battletech sólo se utilizaban dados de seis caras (D6), los más corrientes y fáciles de conseguir, de los cuales se incluían dos con el juego. No se precisaban pues dados poliédricos que debían ser adquiridos por separado.

Para iniciar el juego se necesitaba solamente el material que adjuntaba el juego. En la tercera versión de la que estamos hablando se incluía: un libretto de reglas, unas separatas con las hojas de registro de los mechs, dos tableros hexagonales a color, doce mechs de plástico y dos dados de seis caras. Únicamente faltaban los lápices, las gomas de borrar, dos jugadores (como mínimo, no había un máximo reglamentado, siendo probablemente el máximo real dieciséis jugadores) y un lugar donde jugar. Por lo que respecta al narrador, árbitro o master, Battletech es ante todo un juego de tablero y como tal no necesitaba de esta figura.

3.6.1.1.4 Libros publicados en España.

En el siguiente listado se incluyen todos aquellos títulos editados en español por Diseños Orbitales y Ediciones Zinco, más los libros que en estos momentos se encuentran a la venta dentro de la distribuidora Distrimagen, que pertenece a la editorial La Factoría de Ideas:

Según la Guía de juegos de Rol Battletech³⁴⁸ y la base de datos de Distrimagen³⁴⁹:

³⁴⁸ Vigil, Luis; et al.: *Guía de los Juegos de Rol: Battletech*. Ediciones Zinco, Barcelona, 1994.

³⁴⁹ Se ha incluido el año de edición en aquellos libros cuya referencia consta en la base de datos de la BNE o a los que hemos tenido acceso. De estos últimos reproducimos a continuación los datos bibliográficos:

Weisman, Jordan K.: *Aerotech*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1990.

Weisman, Jordan K.: *Battletech*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1990.

Weisman, Jordan K.; Babcock III, L. Ross; Brown, Forest G.: *Citytech: el juego de combate urbano en el universo de Battletech*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1990.

Weisman, Jordan K.; Babcock III, L. Ross; Stein, Kevin: *Mechwarrior el juego de rol del universo de Battletech*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1990.

Battletech: segunda versión- Diseños Orbitales, 1990.

Mechwarrior: el juego de rol del universo de Battletech- Diseños Orbitales, 1990.

Battletech: Aerotech - Diseños Orbitales, 1990.

Citytech: el juego de combate urbano en el universo de Battletech- Diseños Orbitales, 1990.

Battletech: Zarpa del zorro – Diseños Orbitales, 1990.

Battletech: Crónicas de la Viuda Negra – Diseños Orbitales, 1990.

Battletech: Demonios de Kell - Diseños Orbitales, 1991.

Battletech: 3025 Manual técnico - Diseños Orbitales.

Weisman, Jordan K.: *Las crónicas de la Compañía Viuda Negra*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1990.

Weisman, Jordan K.: *La zarpa del Zorro, acciones de los Comandos de McKinnon*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1990.

Stackpole, Michael; Brunk, Jim; Kemper, Dale L.; Lee, Michael: *Los Demonios de Kell*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1991.

Nystul, Mike; Pardoe, Blaine: *Desencadenado, una aventura para Mechwarrior*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Nystul, Mike; Smith, Lester W.: *Mechwarrior el juego de rol del universo de Battletech*. Barcelona: Zinco, 2ª ed., D.L. 1994.

Weisman, Jordan K.; Babcock III, L. Ross; Lewis, Sam: *Battletech compendium, las reglas de la Guerra*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Battletech: Geotech Tableros AD - Diseños Orbitales.

Battletech: Plano construcción de Mechs - Diseños Orbitales.

Battletech: combate de titanes en el siglo XXXI: tercera versión – Ediciones Zinco, 1993.

Manual técnico 3050 - Ediciones Zinco, 1994.

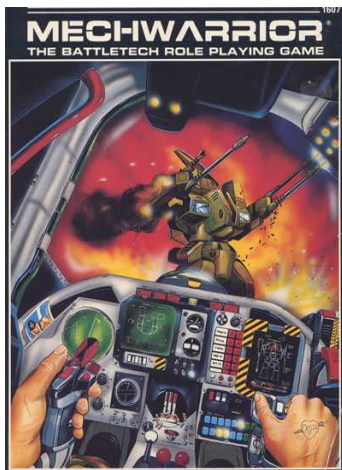
Mechwarrior: el juego de rol del universo de Battletech: segunda versión - Ediciones Zinco, 1994.

Desencadenado: una aventura para Mechwarrior - Ediciones Zinco, 1994.

Battletech compendium: las reglas de la guerra - Ediciones Zinco, 1995.

Battlespace - Ediciones Zinco.

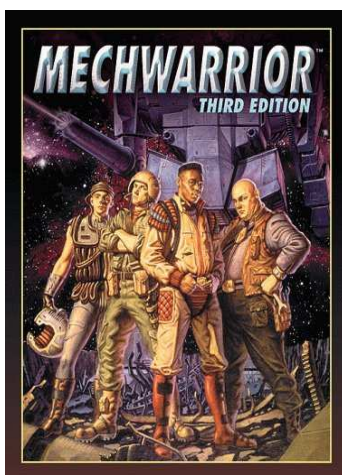
3.6.1.1.5 Cubiertas de las diferentes ediciones de Mechwarrior:



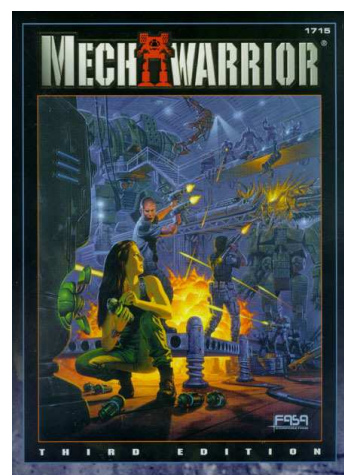
Fasa, 1986, *Mechwarrior*:
The BattleTech Role Playing Game.



2ª ed., Fasa, 1991, *Mechwarrior*:
The BattleTech Role Playing Game.



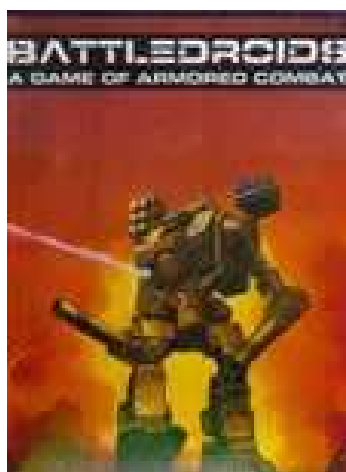
3ª ed., Fasa, 1999, *Mechwarrior*.
Cubierta blanda



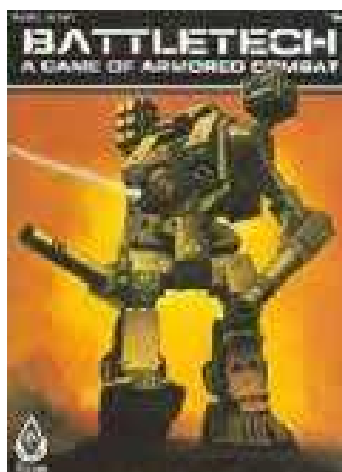
3ª ed., Fasa, 1999, *Mechwarrior*.
Cubierta rígida.

³⁵⁰ Hemos incluido las dos versiones existentes de la tercera edición de Fasa, es decir, la que posee cubierta rígida y la de cubierta blanda.

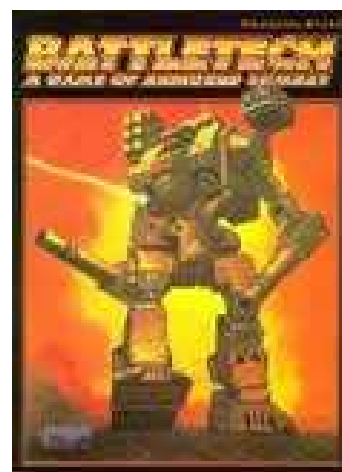
3.6.1.1.6 Cubiertas de las diferentes ediciones de Battletech:



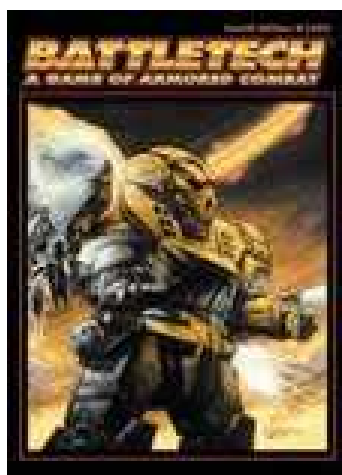
Fasa, 1984, *Battledroids*



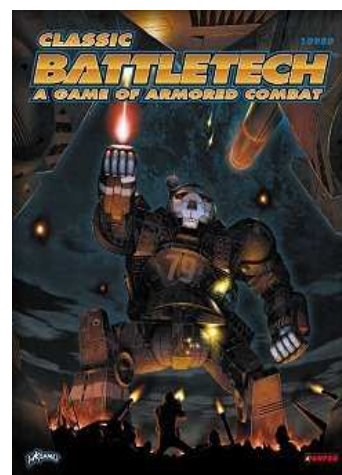
2ª ed., Fasa, 1985, *Battletech*



3ª ed., Fasa, 1992, *Battletech*

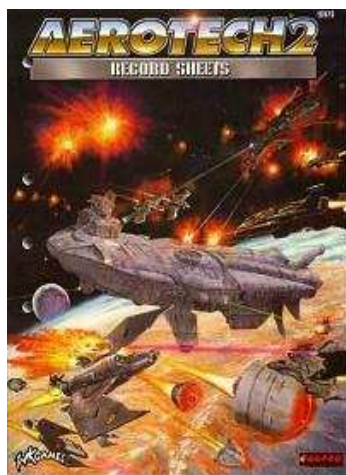


4ª ed., Fasa, 1996, *Battletech*



5ª ed., Fanpro, 2003, *Classic Battletech*

3.6.1.1.7 Algunas cubiertas interesantes del juego Battletech:



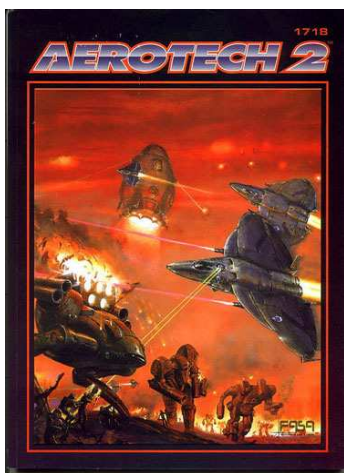
2ª ed., Fanpro, 2002, *Aerotech
Record Sheets*



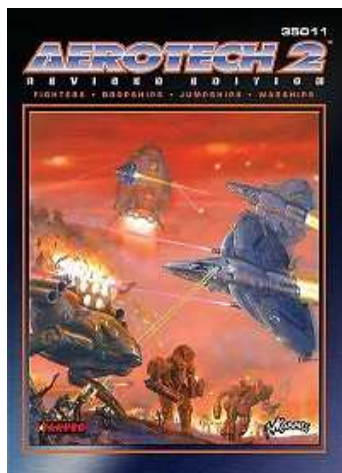
3ª ed., Fanpro, 2003, *Mechwarrior
Record Sheets*



Fasa, 1986, *Aerotech*



2ª ed., Fasa, 2000, *Aerotech*



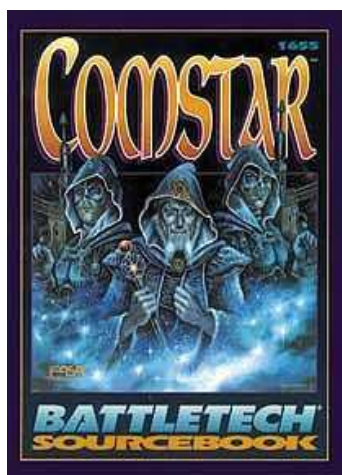
2ª ed. Revised, Fanpro, 2004, *Aerotech*



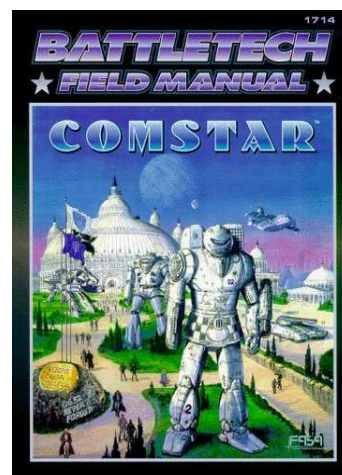
Fasa, 1986, *Citytech*



2ª ed., Fasa, 1994, *Citytech*



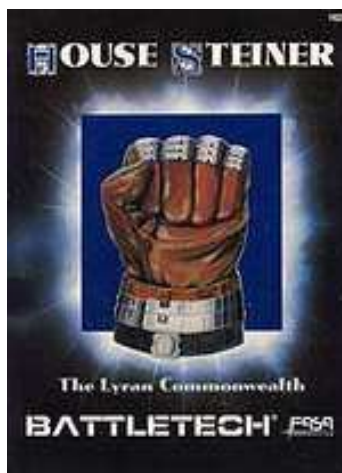
Fasa, 1992, *The Comstar Sourcebook*



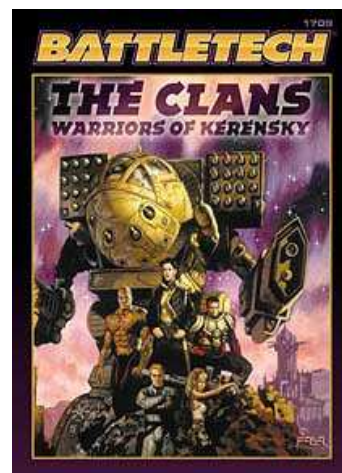
Fasa, 1999, *Field Manual: Comstar*



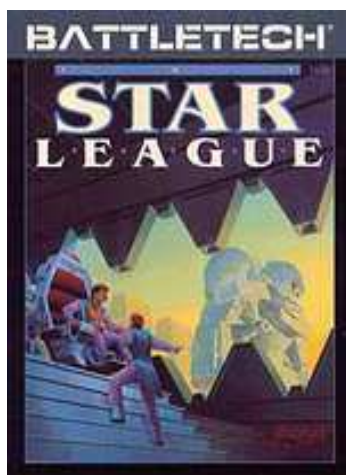
Fasa, 1988, *House Kurita*



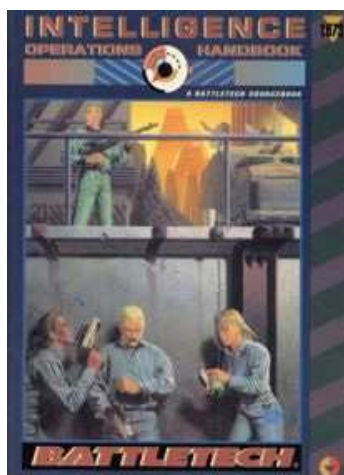
Fasa, 1988, *House Steiner*



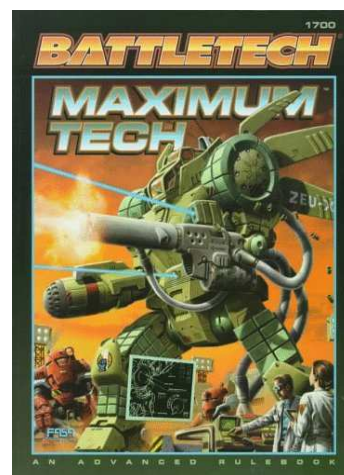
Fasa, 1999, *The Clans: Warriors Of Kerensky*



Fasa, 1988, *The Star League*



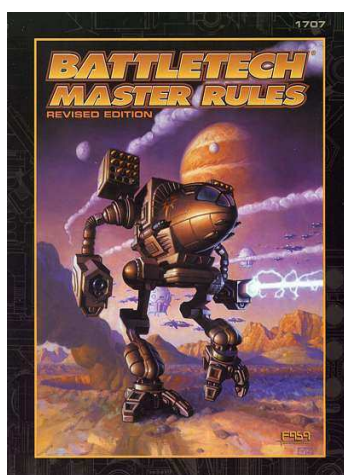
Fasa, 1993, *Intelligence Operations Handbook*



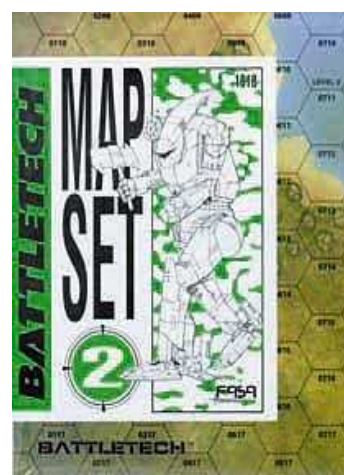
Fasa, 1997, *Maximuntech*



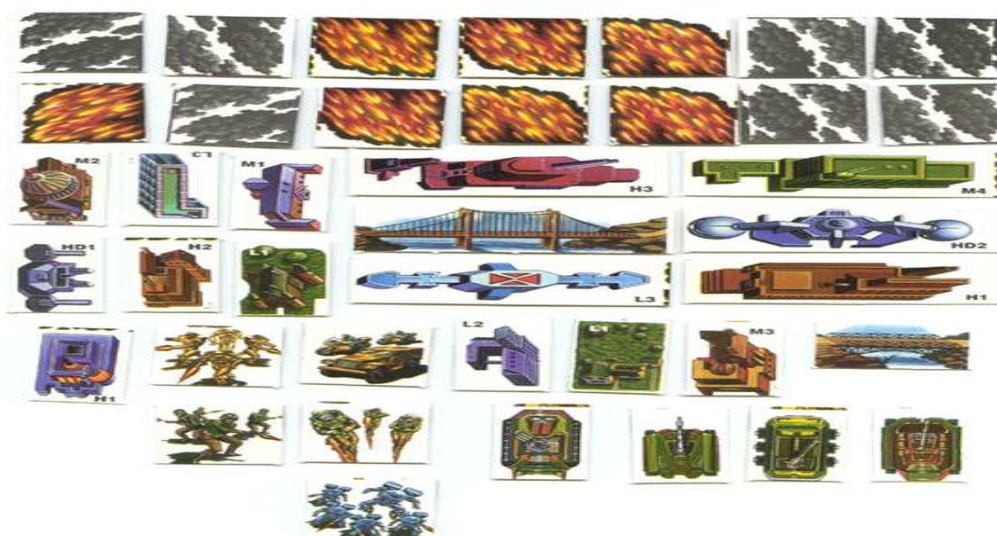
Fasa, 1998, *Battletech Master Rules*



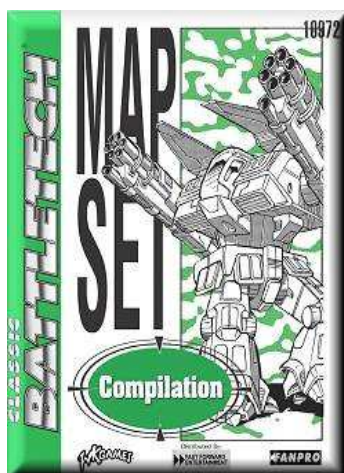
Edición revisada, Fanpro, 2001,
Battletech Master Rules



Fasa, 1991, *Map Set 2*



Fichas de figuras variadas de cartón adjuntadas con la caja de Citytech



Fanpro, 2003, *Map Set Compilation*



Fasa, 1986, *Technical readout 3025*



Fasa, 1989, *Technical readout 2750*



Fasa, 1990, *Technical readout 3050*



Edición revisada, Fasa, 1990, *Technical readout 3050*



Fasa, 1992, *Technical readout 3055*



Edición revisada, Fasa, 1996, Technical readout 3055



Fasa, 1995, Technical readout 3058



Fasa, 1998, Technical readout 3060



Fanpro, 2002, *Technical readout 3067*



Fanpro, 2003, *Technical readout Project Phoenix*

3.6.2 Los juegos de rol en vivo.

La definición más simple de un *juego de rol en vivo*³⁵¹ sería que este tipo de juego eleva la interpretación teatral a la cota más alta a la que se puede llegar en un juego de rol, convirtiéndose prácticamente en una pura representación³⁵². Una definición un poco más elaborada es la que facilitamos al final del presente trabajo, en el glosario, y que reproducimos aquí para mayor comodidad:

ROL EN VIVO: Es una modalidad de *juego de rol* en la que se interpreta el *personaje* tal y como lo haría un actor en una obra de teatro, cuidando al máximo la indumentaria, la expresión oral, la interpretación, etc., siendo está una manera mucho más activa de participar que *jugando* al rol de manera convencional. Si los participantes (*jugadores*) están en un lugar en el que no molesten a los demás ciudadanos podrán disfrazarse para darle más colorido y vitalidad a la partida, ésta en cualquier caso puede salir mejor debido a que la vergüenza para los jugadores es menor en un lugar cerrado que en público. De ahí que se realicen en Jornadas de rol más que nada. Otro dato es que el presupuesto y el material para realizar una partida de rol en vivo es mucho mayor que el de una partida de rol convencional. Existen distintas *reglas* en el rol en vivo que han de respetarse para que no haya ningún tipo de problemas entre los jugadores. Estas reglas corresponden a normas de comportamiento tales como: no gritar o no llevar ningún tipo de arma o algo que pueda ser confundido con ellas. Estas partidas suelen tener una trama criminal o política para que sea mínimamente necesario el uso de los *dados* y poder establecer un clímax que favorezca la interpretación.

³⁵¹ Algunas direcciones donde se organizan partidas de rol en vivo son las siguientes:

AJA: <http://www.fortaleza-oscura.org>

EFEYL (Encuentro de fantasía, Ensueño y Leyenda): <http://go.to/efeyl>

³⁵² Un ejemplo de una partida desarrollada en la sierra de Granada se encuentra descrita en: Díez, Julián: Magazine, a fondo, juegos para adultos. *XL Semanal*. 2 de abril de 2006 [En línea]. < http://www.xlsemanal.com/web/articulo.php?id=5777&id_edicion=887 > [Consulta: 30 de abril de 2008].

A continuación pasamos a relatar las diferencias entre el juego de rol en vivo y el juego de rol estándar³⁵³. El rol en vivo es como el rol convencional, pero con menos limitaciones de espacio y de gente (una partida de rol convencional suele congregarse normalmente de 2 a 7 jugadores como máximo). En el rol convencional hay un narrador (master, árbitro, etc.), que es el que describe las situaciones, aplica las reglas, interpreta a los personajes secundarios (pnjs) y decide la trama argumental. En el juego en vivo no hay un solo narrador³⁵⁴, puede haberlo, pero lo normal es que sean varios. La función descriptiva desaparece, los personajes ven lo que ven sus jugadores, y los lugares y caras son los que son.

En el rol convencional, el jugador describe lo que hace su personaje, y dice qué hace su personaje, habla por él, en resumen, lo interpreta. En el rol en vivo él es su personaje.

En el fondo, el rol en vivo no es otra cosa que un teatro interactivo, una reminiscencia de la infancia, cuando se jugaba a indios y vaqueros, o policías y ladrones, pero más sofisticado. En aquellos juegos infantiles, primaba la interpretación, pero el problema venía ante las situaciones puramente ficticias, la bala que no había dado, el coche que no arrancaba, etc. Lo que distingue al rol en vivo de aquellos juegos es que existe un reglamento que decide ese tipo de contingencias. Y son los propios jugadores quienes se encargan de aplicar esas reglas. El narrador se limita a resolver dudas y a ser el árbitro en las situaciones en que las reglas no están claras o no se sabe qué regla aplicar exactamente.

El juego en vivo es totalmente mímico, lo que hace o dice un jugador, lo hace su

³⁵³ Carlos Muñoz tiene un excelente artículo en donde se narran las principales diferencias entre estas dos modalidades de juegos de rol. La referencia es: Muñoz, Carlos: Es solo un juego pero me gusta. Rol en vivo o como hacérselo para seguir haciendo el indio. *Líder*, 1991, N.º 24, pp. 38-40.

³⁵⁴ Ángel Paredes tiene un interesante artículo sobre como arbitrar partidas de rol en vivo, que se puede encontrar en: Paredes, Ángel: Dirigiendo partidas de rol en vivo. En: Ramos, Pedro J. (Coord.): *Tras la pantalla, consejos y ayudas para directores de juego*. Madrid: Nosolorol, 2006, pp. 22-27.

Además del artículo anterior, se pueden encontrar otra serie de recomendaciones en: García Castro, Eduard: Un nuevo enfoque de las actividades al aire libre. *Líder*, 1991, N.º 24, pp. 42-43.

personaje, pero hay situaciones que por su complejidad o peligrosidad, se dejan al alcance de la imaginación, para ello, hay unas reglas y se resuelven a través del azar, realizando tiradas de dados.

Prohibiciones y consideraciones especiales de los juegos de rol en vivo:

-No se puede correr. Si un personaje está corriendo, se limitará a andar, y si alguien le intenta alcanzar, deberán resolver la situación mediante el pertinente chequeo de competencias, a través del azar de los dados.

-La Hoja de Personaje. Un jugador no puede bajo ningún concepto ver, mirar, inspeccionar, etc. la hoja de otro jugador. Sólo los narradores tienen derecho a mirar las hojas de personaje.

-El offtopic, o fuera de contexto. Hay veces en las que un jugador quiere hacer un tipo de comentario o pregunta referente a la partida, ajeno a su personaje. Entonces, levantará el brazo, o hará cualquier señal inequívoca para indicar este hecho. Todo lo que diga, se supone que no lo está diciendo su personaje.

-Proezas Físicas. Algunas veces, los personajes de los juegos de rol son seres sobrenaturales capaces de proezas sobrehumanas (como por ejemplo un superhéroe o un hombre lobo) y los jugadores son personas normales y corrientes, con las limitaciones que ello implica. Entonces, cada vez que un personaje haga algo que su jugador no pueda hacer, en tono de offtopic, y previo consentimiento del narrador, expresará que se supone que está haciendo algo. Y a efectos de la partida será como si lo estuviera haciendo.

-El que narra manda. Ante cualquier duda, los narradores son los que tienen siempre la última palabra, y a efectos de la partida, su palabra es ley. Todo lo que diga un narrador, será considerado como cierto dentro de la partida.

El último tema y quizás el más polémico, sobre todo si se trata de rol en vivo, es **el combate**. En este tipo de juegos nadie muere realmente, todo es ficticio como en una

representación de teatro o en una película. Las armas son de atrezzo³⁵⁵, realizadas en madera, cartón o plástico, en definitiva de juguete. Las representaciones del combate se resuelven en el mejor de los casos como la coreografía de combate de cualquier escena de una película, cuando no se realiza por medio de los dados, siendo ésta la opción más seguida.

3.6.3 Los juegos de rol estándar.

Son los juegos más conocidos. Con anterioridad hemos descrito sus orígenes y su llegada a nuestro país. En las próximas líneas lo haremos de su concepción.

Hasta hace cosa de ocho años los juegos de rol estándar, desde ahora juegos de rol, se diferenciaban entre sí por dos cuestiones. Por un lado tenemos el sistema de juego³⁵⁶, es decir, las reglas que componen el armazón del juego y que sirven para resolver las situaciones que se dan dentro de una partida. Por el otro la ambientación, que es el lugar imaginario en donde se desarrolla la acción del juego. Así, lo habitual venía siendo que cuando se creaba un juego, éste tuviese un sistema de juego original y propio y una ambientación también propia. Como ejemplo tenemos los siguientes juegos: El Señor de los Anillos, Stormbringer, Runequest, Ars Magica, Traveller, Starwars, Mutantes en la Sombra, etc.

Sin embargo había y hay, dos juegos que concebían esto de un modo distinto: los juegos de White Wolf, que en España publica la Factoría de Ideas y el conocido D&D. Los juegos de White Wolf versan sobre lo que sus creadores denominan *Mundo De*

³⁵⁵ En 1991 Joc Internacional publicó un juego, denominado Killer, que era conocido por la destreza con que sus jugadores podían preparar armas de atrezzo. Un análisis de este juego se puede leer en: Salvador, Lluís: Killer, del asesinato considerado como una de las Bellas Artes. *Líder*, 1991, N.º 24, P. 45. Para saber un poco más de este juego hemos consultado el propio juego cuya referencia es: Jackson, Steve: *Killer, juego de rol en vivo*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

³⁵⁶ Para saber más sobre los diferentes sistemas de juego empleados por los distintos juegos de rol es conveniente leer: Campos, Álvaro: Sistemas de juego. *Comunidad Umbría*. 13 de septiembre de 2004. [En línea].

< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=29> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

Tinieblas, que no es otra cosa que un conjunto de juegos basados en que los jugadores pueden interpretar a los seres de la mitología: momias, hombres lobo, vampiros, magos, caza vampiros, demonios, hadas y espíritus. Cada uno de estos juegos está dedicado a uno de estos iconos culturales, que son los distintos tipos de personaje que puede adoptar un jugador. Lo que hace diferente a este tipo de juegos es que comparten la misma ambientación, el Mundo de Tinieblas, en donde es posible que todos ellos interaccionen entre sí, aunque dentro de una partida cada jugador maneje a un personaje de distinta tradición. Para realizar la interacción los jugadores comparten el mismo sistema de juego.

La historia del D&D es distinta, en sus orígenes este juego contaba con una ambientación propia llamada Greyhawk. Con el paso del tiempo algunos jugadores crearon, sirviéndose de las reglas de D&D, mundos o ambientaciones diferentes a la original. La primera de ellas fue la denominada en español *Reinos Olvidados*, en inglés *Forgotten Realms*. En 1967 un muchacho de ocho años, Ed Greenwood, con un montón de ideas en la cabeza después de leer a Tolkien y otros clásicos, ideó un relato con unos héroes y como telón de fondo un mundo imaginario. Más tarde cuando las reglas de D&D se publicaron, ese mundo se convertiría en el hogar de los personajes que interpretaban Greenwood y sus amigos. TSR, la compañía que fundara Gygax, tomó este mundo como uno de los mundos oficiales de D&D. En 1985 sacaba el primer suplemento H1 *Bloodstone Pass*, y en 1987 aparecía la caja de campaña de Reinos Olvidados, diseñada por Ed Greenwood y Jeff Grubb, que incluía dos libros y cuatro mapas. Reinos Olvidados se convirtió en un fenómeno mediático y uno de los mundos de D&D de mayor éxito, así se han publicado novelas y juegos de ordenador ambientados en ese mundo imaginario. A este mundo se le unirían otras campañas oficiales como los mundos de la Dragonlance, Darksun, Ravenloft, Birthright, Planescape, Spelljammer, Kalamar, Tierras Heridas, etc.

Pero todo esto cambió, como ya hemos dicho, hará ahora unos ocho años. La compañía TSR quebró, debido sobretodo a la enorme dispersión de líneas editoriales. Es entonces cuando la recoge Wizards of the Coast. En agosto de 2000 aparece en Estados Unidos la tercera edición del Dungeons & Dragons, que ya no es más AD&D y vuelve a los orígenes de D&D, con una remodelación completa del sistema de juego que ahora se

llamará D20. Pero los malos beneficios de otras líneas editoriales llevan a que en navidades de 2000 Wizards sea comprada por Hasbro. Esto hace que la promoción del producto estrella de Wizards, que era la tercera edición de D&D, se eleve a su máximo nivel de ventas. El gigante del entretenimiento logra que se vendan 300.000 copias del manual del jugador, agotándose esta edición y publicando una segunda reimpresión corregida, cuestión ésta que hasta ahora no se había producido por ser los juegos de rol algo siempre minoritario. Las consecuencias a nivel mundial no se han hecho esperar, el nuevo D&D arrasa con todo lo establecido, eliminando la competencia de otros juegos. Aprovechando el tirón del D&D y de su licencia de sistema de juego abierto, otras compañías menores sacan material nuevo. El D20 se impone y logra que se replantee el modo que se tenía hasta ahora de enfocar los juegos, 1 mundo ----- 1 juego. Desaparecen juegos clásicos, y sus sistemas de juego, como la Llamada de Cthulhu, Starwars o Stormbringer y en su lugar son sustituidos por manuales de campaña del D20, que usan como reglas las del D&D tercera edición.

La situación actual muestra un mercado saturado de productos de D20 y Mundo de Tinieblas, en donde nuevos juegos parecen no tener cabida, a no ser a pequeña escala.

3.6.3.1 INFLUENCIA INTERNACIONAL Y PRODUCCIÓN NACIONAL.

Como se ha podido comprobar hasta ahora el mundo del rol ha vivido y vive a expensas de las publicaciones del mercado anglosajón. El mercado editorial de juegos de rol en España se está saturando con las traducciones que provienen de la tercera edición de D&D y con los libros de Mundos de Tinieblas.

En España, salvo casos muy particulares, se juega al rol con libros traducidos de origen anglosajón, cuando no con los propios originales en lengua inglesa. De esta forma se encuentran: Dungeons & Dragons, Vampiro: La mascarada, El Señor de los Anillos, Starwars, Llamada de Cthulhu, Runequest, etc.

En otro orden de cosas, cuando el mercado empezaba a despuntar en España, ocurrió el *Asesinato del juego de rol* (que tuvo lugar el 7 de junio de 1994 en Madrid) y

la consecuencia fue que los índices de ventas bajaron espectacularmente. Como se puede comprobar en este estudio, esta afición es cara de por sí, pues los manuales básicos cuestan unos 30 € y de 15 a 20€ los suplementos. La disminución en la demanda y la carestía del juego hicieron que se apostase por los clásicos de venta segura, como los antes enumerados, que en la mayoría de los casos también condujeron a la desaparición de una empresa tras otra, como el caso de la venta de los derechos de D&D de una editorial a otra pese a ser uno de los juegos que más beneficios daba.

Pese a esta panorámica pesimista, que no parece ayudar a la creación de nuevos juegos, algunos de los juegos de rol tienen su origen en nuestro país. En un primer momento, surgieron al realizar modificaciones a las reglas de los juegos ya existentes, para intentar compensar alguna carencia, que los jugadores estimaban que había. En otros casos era para cubrir el hueco de una ambientación que no había tenido cabida hasta ahora. Sea como fuese, ya fuera por remodelación de reglas antiguas o por creación, se llegaba a juegos nuevos.

Los juegos que más éxito han tenido en el mercado español han sido: *Aquelarre* de ambientación medieval, *Comandos* basado en la Segunda Guerra Mundial y, en época más reciente, *Ánima* con una estética completamente Manga y *Roleage*, que es un intento de adaptación de la fantasía tradicional desde el punto de vista español. Pero si hay algo que destaca y caracteriza sobremanera a los juegos de origen español son los juegos de temática humorística, en muchos casos rallando la parodia de juegos ya existentes. En ellos se desdramatiza el uso de reglas hasta casi llegar a la anarquía y aún siendo su objetivo final el mismo que los otros juegos de rol, aquí lo que prima es que los jugadores vivan situaciones de juego absurdas y que desemboquen en la risa. Ejemplo de estos juegos son *Barrio Xino* donde los jugadores pueden interpretar a todos los personajes que pueblan esos “típicos” barrios de cualquier ciudad española o *Pokéthulhu*, mundo de juego que parodia al mismo tiempo los mitos de Lovecraft y la serie de dibujos animados japoneses Pokémon.

3.6.3.2 TIPOLOGÍAS TEMÁTICAS Y DE ORIGEN.

Estas dos clasificaciones tipológicas están pensadas única y exclusivamente para los juegos de rol estándar, aunque algunos juegos de tablero y de rol en vivo, podrían encuadrarse perfectamente dentro de alguna de ellas.

3.6.3.2.1 Tipología cronológica.

Esta clasificación se refiere a la época en que podría encuadrarse la ambientación del juego, comparándola con nuestra cronología histórica.

3.6.3.2.1.1 Juegos de espada y magia.

En este apartado se incluirían todos aquellos juegos que de uno u otro modo han sido inspirados por la obra de Tolkien. La ambientación correspondería a nuestra Edad Media o nuestra Edad Moderna, solamente que en este caso estaría plagada de elementos fantásticos diversos como la magia, seres que no existen (como los medianos, enanos y elfos) y monstruos mitológicos.

Algunos títulos que desarrollan esta temática son: Los mundos de D&D, Ánima, Ars Magica, El Señor de los Anillos, Aquelarre, 7º Mar, Elric, El Capitán Alatriste, La Leyenda de los Cinco Anillos, Rolemaster o Warhammer Fantasía, entre otros.

3.6.3.2.1.2 Juegos de época actual.

Aquí se encontrarían los juegos de rol que se desarrollarían entre los siglos XIX y XX de nuestro cómputo cronológico. Muchos de ellos se basan en nuestra historia como parte de la trama de las aventuras que contienen, creando módulos sobre lugares que en la actualidad existen y los describen en parte, pero siempre vistos desde el prisma de los juegos.

Los títulos más conocidos con esta ambientación serían: Comandos, Mutantes en la Sombra, Feng Shui, Kult, SLang, La Llamada de Cthulhu, Unknow Armies, Zombie

All Flesh Must Be Eaten, Cazador: la Venganza, Changeling: El Ensueño, El Teatro de la Mente, Hombre Lobo: El Apocalipsis, Mago: La Ascensión, Momia: La Resurrección, Vampiro: La Mascarada o Wraith: El Olvido.

Tal vez merezcan un punto y aparte los juegos dedicados al antiguo Oeste americano. Aunque un poco descolgados de cualquier apartado por su temática propia puede que este sea el apartado más apropiado para incluirlos. Los títulos más consagrados son: Far West, Deadlands y Hombre Lobo: Salvaje Oeste.

3.6.3.2.1.3 Juegos futuristas.

Los juegos que pertenecerían a este apartado tienen un eje cronológico que los sitúa fuera de la realidad histórica que vivimos y muestran una posible historia de lo que le deparará el futuro a la humanidad. Este futuro se dibuja con una tónica común, la presencia de naves espaciales y de alienígenas, en la mayoría de los casos, o bien presentan un futuro apocalíptico en el que el planeta Tierra va hacia su destrucción.

Dentro de este apartado se podrían encontrar los títulos: Cyberpunk, Delta Force, Fading Suns, Redención, Heavy Gear, Mechwarrior, Paranoia, Planeta Azul, Shadowrun, Star Wars o Traveller.

3.6.3.2.2 Tipología según su origen.

En este apartado clasificamos los juegos conforme a su ambientación y no según sus distintos sistemas de juego. Intentar clasificar los juegos según su propio sistema sería imposible porque hay tantos sistemas como juegos. En el mejor de los casos, como ocurre con D&D y Mundo de Tinieblas, en vez de hablar de sistemas de juegos comentamos la ambientación, porque el sistema de juego es común a todas las ambientaciones y se usan las mismas reglas para jugar en mundos distintos.

Esta clasificación puede dividirse en tres subapartados principales, los juegos en cuya creación no ha influido nada directamente, los juegos en cuyo origen ha influido una novela o los que han sido creados a partir de una película o serie de televisión.

Los dos últimos subapartados, libros de rol creados a partir de novelas previas o de películas o series, recrean ambientaciones ya conocidas por los jugadores y por ello les resulta más sencillo de imaginar. De igual manera los editores aprovechan el tirón mediático que tienen las obras ya consagradas para dar a conocer más fácilmente sus productos y obtener mayores beneficios económicos.

3.6.3.2.2.1 Juegos nacidos sin influencia externa directa.

Aquí deberían encontrarse aquellos juegos que, aún habiendo recibido ciertas influencias externas, tengan estas el aspecto que tengan, no se han basado única y exclusivamente en ellas para crear su ambientación.

Ejemplo de lo anteriormente expuesto sería el ya recurrido D&D. Nadie duda de que este juego bebe de las fuentes originales de la literatura épica (Tolkien, Moorcock, etc.), pero no se ha basado únicamente en esto para crear los mundos imaginarios en donde se desarrolla la acción de los personajes. Es más, varios de sus mundos han creado series literarias propias, algunas con bastante fama como las Crónicas de la Dragonlance o la serie de novelas de Reinos Olvidados. En esta misma línea estaría el juego RuneQuest.

Otros juegos de idéntica característica serían Ars Magica y Vampiro: La Mascarada (y todos los de Mundo de Tinieblas). Ars Magica recrea la Edad Media, en la más pura de las ambientaciones de la mitología de Merlín y los Caballeros de Camelot, pero es solo eso, pinceladas y no el mundo completo de Arturo y Excalibur. Vampiro: La Mascarada, estaría en el extremo contrario, ambientado en las leyendas europeas sobre seres sobrenaturales, bebería de las tradiciones más ancestrales y al mismo tiempo de las novelas de Anne Rice, sin que ninguna de las dos le condicione a la hora de desarrollar su historia propia. Al igual que le ocurría a D&D, Vampiro tiene su propia línea de novelas, creada a partir de la trama que desarrollan sus módulos. Por último nos referimos a Runequest al que ponemos como ejemplo de juego de rol nacido sin influencia externa directa y lo explicamos a continuación.

3.6.3.2.2.1.1



3.6.3.2.2.1.1.1 DATOS TÉCNICOS.

Editorial: Chaosium, Inc. y The Avalon Hill Game Co.

Distribuidora es España: JOC Internacional S.A.³⁵⁷.

Año de Publicación (en España): 1988 (1ª Edición), 1989 (reimpresión), 1990 (reimpresión).

Autores: Greg Stafford, Sandy Petersen

Ilustradores: Lisa Free, Jody Lee, Chris Marrinan, Roser Pineda

Versión en castellano: Ana I. Utande, Luis Serrano

RuneQuest originalmente fue concebido para jugar en el mundo nacido de la imaginación de Greg Stafford³⁵⁸, Glorantha, maduró hasta convertirse en un sistema

³⁵⁷ Éste sería uno de los primeros juegos de rol que traduciría esta editorial junto con *La Llamada de Cthulhu*, en el año 1988. De todas maneras para conocer algo más de los entresijos de esta editorial se puede consultar la entrevista que realizó la redacción de la revista *Líder* al entonces editor de Joc, Francesc Matas. Los datos para consultar dicha entrevista son: Entrevista a Francesc Matas, 10 años de Joc Internacional. *Líder*, 1995, N.º 45, pp. 14-15.

³⁵⁸ Para saber más sobre la vida de este autor conviene leer estas entrevistas:

RPG Magazine: Greg Stafford, los mundos inmateriales existen. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº3, 2002, pags. 22-24.

Comando Gesserit: Greg Stafford, chamán del rol y Kwisatz Haderach marzo 2007 (I). *Comando Gesserit*. 14 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.comando-gesserit.com/?cat=17> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

Hite, Kenneth: *Glorantha reborn! Interview to Greg Stafford* [En línea]. < <http://www.anotheruniverse.com/games/interviews/gregstafford060900.html> >. [Consulta: 30 de abril de 2004].

independiente de su ambientación original, como le ocurrió a D&D con Greyhawk³⁵⁹. Este juego ha sido conocido por sus altas cotas de realismo apoyadas, a su vez, en un sistema de juego rápido, sencillo y práctico.

3.6.3.2.2.1.1.2 ANTES DEL RONEQUEST: GLORANTHA Y OTROS JUEGOS.

RuneQuest inició su andadura en el mundo de los juegos de rol en torno a 1978, pero sus orígenes y razón de ser se remontan a algo más atrás, hacia el año 1966. Este año se produjo el nacimiento de Glorantha. Greg Stafford, su creador, empezó a escribir una historia sobre las aventuras del príncipe Snodal. Lo que comenzó como una historia dió lugar a otras, y a éstas les siguió un trasfondo histórico, geográfico y mitológico. Greg no paraba de escribir y de su mente inquieta surgió el universo y el mundo de Glorantha.



Greg Stafford

Este esfuerzo creativo llevó al diseño de un juego de tablero, *White Bear & Red Moon* (Oso Blanco y Luna Roja), en 1974. El juego se basaba en uno de los más famosos conflictos de la historia de Glorantha, el enfrentamiento en el Paso del Dragón

Origins: *Biography of Greg Stafford.* [En línea]. < <http://www.originsgames.com/sendcard/index.cfm?action=home&nodeid=352> >. [Consulta: 30 de abril de 2004].

RPG Net: *The Rpgnet Interview #13: Greg Stafford, Glorantha.* [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/interviews/interviews13.phtml> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

³⁵⁹ Hay una análisis comparativo de los sistemas de juego de RQ y AD&D, se puede encontrar en: Zamarreño, Jordi: Duelo de masters ¿RuneQuest contra Dungeons & Dragons? *Líder*, 1988, N.º 7, pp. 14-15.

de las civilizadas fuerzas del Imperio Lunar contra la rebelión de los bárbaros habitantes de Sartar, su tierra natal, guiados por el príncipe Argrath.

Tras intentar sin éxito que algún editor publicara su juego, Greg Stafford fundó su propia compañía, Chaosium³⁶⁰ en 1975, para poder hacerlo él mismo y así dar a conocer el mundo de Glorantha. Al año siguiente el juego fue publicado.

A éste le siguió, en 1977, otro juego de tablero, *Nomad Gods* (Los Dioses Nómadas, compatible con el primer juego y que trataba sobre el eterno conflicto entre las tribus de los nómadas de la tierra de Prax. Hoy en día se conoce a White Bear & Red Moon bajo el nombre de *Dragon Pass* (El Paso del Dragón) tal y como fue reeditado por Avalon Hill en 1983.

También se iniciaron otros dos proyectos de juegos de tablero, *Masters of Luck and Death* (Maestros de la Suerte y la Muerte) y *Shadow Dance* (El Baile de la Sombra), pero nunca fueron completados. Al año siguiente de la publicación de *Nomad Gods*, RuneQuest vio la luz.

3.6.3.2.2.1.1.3 LA HISTORIA DE RNEQUEST.

La idea de hacer un juego de rol ambientado en el mundo de Glorantha era de gran interés, pero el sistema de juego de D&D, que era por aquel entonces el modelo a seguir, no terminaba de gustarle a Greg Stafford. La solución pasaba por diseñar un sistema diferente. Así fue como Steve Perrin, Ray Turney, Greg Stafford y otros colaboradores se pusieron manos a la obra. El resultado fue la publicación de RuneQuest (*RuneQuest I*) en 1978. El juego tuvo éxito, mucho del cuál se debía a su

³⁶⁰ A continuación reseñamos dos artículos en donde se puede aprender más sobre la historia de esta editorial:

RPG Net: *A brief history of game 3: Chaosium: 1975-present*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory3.phtml> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

Stafford, Greg: *Why Chaosium is?* Chaosium [En línea]. < <http://www.chaosium.com/chaosium/starrywisdom/sw1-stafford.shtml> >. [Consulta: 30 de abril de 2004].

sistema de reglas. La aparición de RuneQuest supuso una innovación que marcó un punto de inflexión en el mundo de los juegos de rol.

RuneQuest y Glorantha caminaban de la mano, el juego estaba completamente centrado en el mundo creado por Greg Stafford, y durante muchos años ambos nombres no se entendían el uno sin el otro.

Un par de años después, en 1980, Chaosium publicó una segunda edición del juego, *RuneQuest II*, gracias al éxito que había tenido la primera. Esta fue la época dorada de RuneQuest. Durante cinco años, contando desde la aparición de la primera edición, se llegaron a publicar del orden de una veintena de suplementos. Entre ellos figuran algunos clásicos como Griffin Mountain, Cults of Prax, Apple Lane, Snake Pipe Hollow, Cults of Terror, TrollPak, Pavis y The Big Rubble.

En 1984 Chaosium llegó a un acuerdo con Avalon Hill, y ésta última compañía adquirió los derechos de publicación del sistema de RuneQuest, en concreto de una nueva edición que Chaosium tenía preparada. Los motivos eran varios, pero Greg Stafford aún poseía los derechos de Glorantha. Avalon Hill publicó la nueva edición de RuneQuest (*RuneQuest III*) en 1985.

Esta tercera edición difería de las anteriores en que Glorantha ya no se encontraba integrada en el sistema. RuneQuest III era un sistema más genérico exento de cualquier ambientación oficial, lo que decepcionó a muchos de los aficionados, que prescindieron de la nueva edición y siguieron disfrutando de su viejo RuneQuest II. Durante los años 80 la política de publicaciones de Avalon Hill fue igualmente decepcionante, tanto por su formato, como por los precios elevados y la escasez de suplementos. Algunos clásicos de RuneQuest II fueron reeditados para paliar esa carencia de suplementos, como Griffin Mountain, publicado bajo el título de *Griffin Island* (*La Isla de los Grifos* en la edición española³⁶¹) y revisado para eliminar toda referencia gloranthana.

³⁶¹ La edición consultada es: Kraft, Rudy; Jaquays, Paul; Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *La Isla de los Grifos*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

Pero mientras RuneQuest III y Avalon Hill perdían puntos en EE.UU., el juego tuvo una mayor aceptación en Europa. En 1988, Joc Internacional publicó la edición al castellano de RuneQuest III, que es la edición que se conoce en España.

En los primeros años de la década de los 90 y hasta 1995, RuneQuest III experimentó una aparente revitalización por parte de Avalon Hill. Se publicaron nuevos suplementos e incluso se inició un proyecto de lo que sería una cuarta edición (RuneQuest IV). El nuevo proyecto tomó un rumbo diferente y se pretendió hacer regresar RuneQuest a Glorantha bajo el nombre de RuneQuest: Adventures in Glorantha. Sin embargo los proyectos quedaron en borradores y versiones de playtesting cuando en 1997 Chaosium y Avalon Hill se separaron definitivamente. Avalon Hill retuvo los derechos del sistema de RuneQuest mientras que Chaosium mantuvo los de Glorantha. Lo impensable en la era de RuneQuest II había sucedido, RuneQuest y Glorantha dejaron de ser sinónimos definitivamente.

Con la ruptura de Avalon Hill y Chaosium el proyecto de un RuneQuest IV vio su fin, pero Avalon Hill anunció pronto una nueva versión del juego, RuneQuest Slayers. Esta versión sólo conservaba del viejo RuneQuest el nombre, no tenía nada más en común. En 1998 y antes de que pudiera ser publicada, cuando sólo existía una versión de prueba, Hasbro compró Avalon Hill.

Hasbro había adquirido recientemente Wizards of the Coast, la cual previamente había comprado TSR, la casa madre del famoso D&D. Aunque al principio hubo esperanzas de que Hasbro publicara una nueva edición de RuneQuest ahora que le pertenecía, éstas se disiparon cuando Wizards of the Coast y Hasbro anunciaron una nueva edición de D&D que usaría un sistema único, el D20. RuneQuest y otros tantos juegos de rol adquiridos por Hasbro vieron su futuro acabado bajo el monopolio que Wizards of the Coast quería imponer con el sistema D20.

El destino de Glorantha, sin embargo, tomó un rumbo bastante diferente. En 1998 Greg Stafford dejaba Chaosium y fundaba una nueva compañía, Issaries³⁶², con el

³⁶² Para conocer la historia de esta compañía hay que leer el presente artículo: RPG Net: *A brief history of game 4: Issaries: 1998-2006*. [En línea].

objetivo de publicar material de Glorantha y un nuevo sistema de juego que no adoleciera de las limitaciones que el sistema de RuneQuest había impuesto sobre el mundo de juego. No mucho después salió al mercado *King of Dragon Pass*, un juego de ordenador basado enteramente en el mundo de Glorantha que gozó de críticas favorables en los medios especializados. El videojuego servía como un material excelente para la introducción de Glorantha a los neófitos, y al mismo tiempo cumplía las expectativas de los más veteranos. Finalmente, en el año 2000, Issaries cumplió su promesa y publicó *Hero Wars*, otro juego de rol ambientado íntegramente en Glorantha. Su sistema de juego rompió completamente con todo lo que había sido RuneQuest. Es muy probable que *Hero Wars* provocara rechazo en aquellos aficionados que gustaban del realismo y precisión del viejo RuneQuest y buscaran equivocadamente en este juego un “nuevo RuneQuest” encontrando en su lugar la abstracción que propone el sistema.

Hasta el momento *Hero Wars* dispone de varios suplementos e incluso ya está disponible una nueva edición del juego llamada *HeroQuest*. Este nombre había sido deseado anteriormente por Milton Bradley (MB) con su ya famoso juego de tablero, pero no se disponía en ese momento de los derechos del nombre que poseía dicha compañía. En España salió al mercado en 2004 su traducción al castellano, de manos de la editorial sevillana Edge Entertainment, al precio de 27,95 €. Asimismo han visto la luz los suplementos *Libro del Heroe* y *Manual del Imperio Lunar*.

Aún con esto RuneQuest no ha muerto, sus fieles siguen jugando, ya sea con RuneQuest III o con RuneQuest II, y en Internet se pueden encontrar multitud de recursos para el juego. Entre algunos de los más curiosos están unas nuevas reglas de hechicería y chamanismo de Sandy Petersen, uno de los propios diseñadores de RuneQuest III y de *La Llamada de Chtulhu* entre otros, que dan una nueva dimensión a estos sistemas de magia y que sirven para enlazarlos más profundamente con el mundo de Glorantha. También pueden localizar las versiones abandonadas de RuneQuest IV y *RuneQuest Slayers*, y varios foros virtuales de aficionados a RuneQuest y/o Glorantha.

Como apunte final hay que destacar dos líneas de actuación. Por un lado el proyecto que está llevando a cabo Moon Design Publications reeditando compilaciones

< <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory4.phtml> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

de material clásico de RuneQuest II, de las que ya se encuentran disponibles Pavis & The Big Rubble, Griffin Mountain y Cult Compendium. Por el otro la nueva edición creada por Matthew Sprange³⁶³, Kenneth Hite y Robin Laws para Mongoose Publishing en 2006. De momento está respondiendo francamente bien a las previsiones hechas por la editorial y lleva publicados más de 30 libros.

3.6.3.2.2.1.1.4 AMBIENTACIÓN.

Aunque RuneQuest nació con la intención de ser un sistema dedicado al mundo de Glorantha, lo cierto es que ha llegado a tener la filosofía del famoso AD&D o del Rolemaster, es decir, un sistema de juego sin una ambientación que lo acompañe. A pesar de esta ausencia de ambientación, los numerosos ejemplos y referencias históricas y el dibujo del mapa del antiguo mundo occidental le dan al juego un contexto histórico ideal para aplicarlo a la Edad Antigua, e incluso a la Edad Media, y como se menciona en el propio juego *"Aunque las reglas de RuneQuest se ejemplifican con personajes que viven durante las Eras Oscuras de la Europa fantástica, el sistema de juego puede aplicarse a cualquier mundo de fantasía"*.

Quizá el único punto discordante con la ambientación histórica que sutilmente propone el juego sea el hecho de que todos los personajes, tanto los jugadores como los no jugadores, tanto los más importantes reyes como los más humildes campesinos, tengan acceso a la *magia*. Ya sea en forma de magia espiritual, magia divina, hechicería o magia ritual, lo cierto es que todo el mundo usa conjuros, un hecho que choca bastante con la mayoría de los mundos de fantasía de los juegos de rol y más si estamos hablando de un entorno histórico.

A continuación exponemos brevemente los tipos de magia:

La magia se divide en tres métodos diferentes (espiritual, divina y hechicería) más un cuarto método común a todos los anteriores, la magia ritual. Cada método presenta una perspectiva diferente de la magia, pero estas aproximaciones no se contradicen entre sí sino que admiten la existencia y autenticidad de las otras

³⁶³ Para saber más sobre esta nueva edición hay que leer la entrevista realizada a este autor. La referencia es: RPG Net: *The Rpgnet Interview #14: Matthew Sprange, Runequest*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/interviews/interviews14.phtml> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

perspectivas. La Magia Espiritual esta basada en los chamanes y en el trato con los espíritus, de los cuales se consiguen los conjuros espirituales. La Magia Divina se fundamenta en la adoración y servicio a seres superiores, ya sean estos dioses o espíritus poderosos, y sus seguidores se ven beneficiados por su devoción a su divinidad con la adquisición de conjuros procedentes de la misma. La Hechicería se basa en la concepción de la impersonalidad del universo, de sus leyes inmutables y del aprovechamiento de sus cualidades sin depender de ningún agente externo al propio hechicero, ni espíritus ni dioses. La Magia Ritual comprende procedimientos comunes a las tres aproximaciones que son conocidos como rituales. Dichos rituales tiene tres vertientes: Encantamientos, Invocaciones o Cereemonias.

El juego aporta además un completo bestiario para poder adaptarse a cualquier mundo de fantasía que incluye tanto animales reales (e incluso algunos dinosaurios), como criaturas de la fantasía clásica (orcos, hobbits, enanos, dragones, etc.) y además añade extrañas criaturas propias del mundo de Glorantha (broos, pulpadantes, Jack O'so, etc.). Los espíritus de diversos tipos y otras criaturas procedentes del Plano Espiritual son algunas de las criaturas más importantes del juego, ya que forman una parte fundamental de la magia, sobre todo de la espiritual, debido a que pueden ser invocadas para distintos usos, desde aprender conjuros hasta, encerrarlos en objetos encantados para aprovechar sus habilidades.

Las principales ambientaciones que se pueden encontrar en los suplementos de RuneQuest son dos, una es, por supuesto, el mundo de Glorantha y la otra se conoce como la Tierra Alternativa, una ambientación histórica, pero que no deja de lado ni la magia ni las criaturas de leyenda. En la Tierra Alternativa los anacronismos y las distorsiones de la Historia son perfectamente admisibles. Es un mundo de leyenda cuyo origen lo encontramos en la magia y el mito.

3.6.3.2.2.1.1.5 SISTEMA DE JUEGO.

El sistema³⁶⁴ es el ya conocido para los juegos de *Chaosium*, el porcentual, utilizado por ejemplo en *Stormbringer* (Elric) o en *La Llamada de Cthulhu*³⁶⁵. Existen

³⁶⁴ Para conocer más sobre el sistema porcentual del RQ se puede consultar el artículo: Serrano, Luis: RuneQuest. *Líder*, 1988, N.º 3, P. 10.

una serie de características que son la *Fuerza*, la *Constitución*, el *Tamaño*, la *Inteligencia*, la *Personalidad*, la *Destreza* y el *Aspecto*, que definen a cada personaje y a todas las criaturas del juego. Los valores de éstas, para una escala humana, van de 3 puntos a 18, y son determinados mediante tiradas de azar de dados de seis caras. Las Habilidades se encuentran clasificadas en grupos llamados *Categorías de Habilidades*, éstos son: *Agilidad*, *Comunicación*, *Conocimientos*, *Manipulación*, *Percepción*, *Sigilo* y *Mágicas*. Todas las habilidades pertenecientes a cada Categoría se ven modificadas por el llamado *Modificador de la Categoría*, determinado por las características, que pueden influir como *Influencia Primaria*, *Secundaria* o *Negativa*, e intervendrán de una forma u otra según la Categoría; así por ejemplo Agilidad tiene como Primaria a Destreza, como Secundaria a Fuerza y como Negativa a Tamaño. De este modo, cada personaje se ve favorecido o penalizado en ciertas áreas dependiendo de sus aptitudes naturales.

El sistema porcentual se basa en el dado porcentual, el 1d100 o dado de cien caras, con el que se debe obtener un número igual o menor que el porcentaje de éxito de la acción. Este porcentaje viene determinado por el valor de la habilidad usada, un valor del 00% al 100% (o incluso más), y en otros casos por la comparación entre dos características que se oponen (como Fuerza contra Fuerza en un pulso). También a veces ocurre que no se pueda aplicar ninguna de las anteriores y el porcentaje se puede dar como un múltiplo del valor de una característica (como Personalidad x1, x2, x3, x4 o x5 en una tirada de suerte). Dependiendo del efecto del 1d100 obtendremos un resultado de *Éxito* o de *Fallo*, pero ambos pueden dividirse en distintas categorías, de manera que el Éxito puede dividirse en *Éxito Simple*, *Éxito Especial* (un 20% de la posibilidad de éxito) o *Éxito Crítico* (un 5% de la posibilidad de éxito), y el Fallo puede ser *Fallo Simple* o *Pifia* (un 5% de la posibilidad de fallo).

El combate se realiza en asaltos de 12 segundos divididos en 10 *Momentos de Reacción* (MR), éstos MR van indicando el orden en que los distintos combatientes

³⁶⁵ En el caso del RQ el sistema básico está recogido en su edición en castellano en: Stafford; Greg: *RuneQuest, juego de rol de fantasía básico*. Barcelona: Joc Internacional, 1988. Hubo una segunda edición en España en el año 1991, de la cual nosotros consultamos su segunda reimpresión, de 1993, los datos son: Stafford; Greg: *RuneQuest, juego de rol de fantasía básico*. 2ª ed., 2ª reimp. Barcelona: Joc Internacional, 1993. Sobre el libro básico de RQ hay un análisis de su contenido en: Utande, Ana I.; Serrano, Luis: *RuneQuest básico, versión en castellano*. *Líder*, 1988, N.º 7, P. 9.

realizan sus acciones. Cada personaje dispone de un Momento de Reacción debido a su Destreza (MR-DES) y de uno debido a su Tamaño (MR-TAM); también se dispone de un MR que proporciona el arma empuñada, la suma de todos estos factores indica el MR del asalto en que el personaje puede realizar su ataque. Cuanto más rápido sea el personaje o más alcance tenga con su arma podrá atacar antes que otros personajes. En casos como armas arrojadizas sólo se cuenta el MR-DES y cuando se lanzan conjuros se cuenta el MR-DES y un número extra de MR dependiendo de la potencia del conjuro (1 MR por *Punto Mágico* gastado en el conjuro). Además, el uso de MR proporciona una herramienta fácil a la hora de determinar si un personaje tiene tiempo suficiente de realizar múltiples acciones en un sólo asalto, como podría ser desenfundar un arma, correr una determinada distancia y golpear a su enemigo, o pasar de lanzar un conjuro a arrojar una jabalina en el mismo asalto.

En cada asalto de combate los personajes disponen de dos acciones de combate que pueden ser *Atacar*, *Detener* o *Esquivar* en cualquier combinación deseada, como atacar dos veces o atacar y detener o incluso detener y esquivar. Además si un personaje se vuelve un maestro en alguna de estas acciones (es decir su porcentaje de habilidad supera el 100) puede incluso hacer dos de estas acciones dividiendo su porcentaje, aparte de la acción de combate que le queda. Si un ataque impacta se realiza una tirada de daño, determinada por el tipo de arma y la fuerza y masa del luchador, a la que se resta la armadura del objetivo en la localización golpeada. Ésta se determina al azar en una tirada de 1d20 (dado de veinte caras), y el daño resultante se resta de los *Puntos de Golpe* de la localización y también de los puntos de golpe generales. Ésta forma de contabilizar el daño es lo que proporciona una gran sensación de realismo, ya que los puntos de golpe de cada localización son fracciones de los puntos de golpe generales, de modo que un golpe medianamente fuerte sobre una armadura más o menos buena puede dejar incapacitada la localización golpeada y al combatiente para el resto del combate. Quizá se puede decir debido a esto, que el sistema de combate del RuneQuest es francamente peligroso, donde un golpe de buena suerte de cualquier personaje, por muy inepto que sea con el arma con la que ataca, puede dejar fuera de combate al guerrero más poderoso, y si ya entramos en combate con varios oponentes o con criaturas que tengan más acciones de combate que un personaje normal las posibilidades de morir durante la lucha son muy altas.

El avance de los personajes se puede realizar de tres formas, mediante el *Entrenamiento*, el *Estudio* y la *Experiencia*. En el entrenamiento y el estudio los personajes dedican un número de horas a practicar la habilidad o característica deseada y al final de este período se realiza una *Comprobación* para ver si el personaje ha progresado o no. La diferencia entre estos dos métodos es que el entrenamiento se realiza con un maestro, en cambio el estudio se refiere a la práctica en solitario de la habilidad. Por supuesto este último método no es tan seguro como si lo supervisa un maestro. El tercer método, la experiencia, se determina marcando en la hoja de personaje las habilidades que durante el transcurso de una partida de juego se utilizaron de forma exitosa. Al final de la aventura o tras una semana en tiempo de juego se realiza una comprobación por cada habilidad marcada, resultando más difícil mejorar cuanto mayor sea la puntuación en dicha habilidad.

La creación de personajes se hace de forma muy sencilla, determinando las características del personaje mediante tiradas de dados, lo mismo ocurre con la edad. Ésta última es muy importante, ya que el potencial del personaje viene dado por su experiencia en años, cuanto mayor sea el personaje más veteranía y mejores habilidades tendrá. Para determinar los valores de las habilidades se dan una serie de puntos proporcionales a la edad del personaje que el jugador puede repartir como desee. Más tarde se determina el tipo de magia que usará el personaje y el número de conjuros iniciales con los que empezará, que vendrán dados por la edad y la cultura, que a su vez se clasifica en: *Primitiva*, *Nómada*, *Bárbara* y *Civilizada*.

Este método básico de creación de personajes se vió ampliado y mejorado en el suplemento *RuneQuest Avanzado*³⁶⁶, donde la cultura del personaje es un factor tan influyente como su edad. La principal diferencia con el método básico es que el jugador ya no distribuye los puntos entre sus habilidades, sino según la profesión en que tengan experiencia. Para cada cultura existen unas tablas de profesiones, que pueden ir desde *Cazador Primitivo* a *Campesino Civilizado*, pasando por otras como *Guerrero Bárbaro* o *Shamán Nómada*. Estas tablas condicionan la profesión de los padres del personaje y

³⁶⁶ El libro consultado ha sido: Stafford; Greg; Willis, Lynn; Perrin, Steve; Henderson, Steve: *RuneQuest avanzado, juego de rol de fantasía*. Barcelona: Joc Internacional, 1992. De este libro hay un estudio en: Utande, Ana I.; Serrano, Luis: La llegada de RuneQuest Avanzado. *Líder*, 1989, N.º 10, P. 18.

su propia profesión en el caso de que no quiera o se le permita cambiar de profesión durante la creación del personaje.

3.6.3.2.2.1.1.6 GLORANTHA.

Glorantha³⁶⁷ es un universo mágico donde las leyes físicas están subordinadas a los caprichos de varios seres superiores. El propio universo de Glorantha está subordinado al mito y la leyenda. La religión y la magia componen el tema central de Glorantha. La magia está omnipresente, influye en la vida cotidiana, muy diferente de la nuestra e influye sobre el clima, la geografía, la biología y sobre la misma esencia de la vida.

No es un simple mundo físico, se compone de distintos planos de existencia que rodean un mundo central, el *Mundo Interior*. El Mundo Interior es el Plano Mundano donde habitan los mortales y posee dos grandes continentes, *Genertela*, el continente septentrional, y *Pamaltela*, el continente meridional, así como los océanos que acogen a incontables islas. El *Plano Divino* es el lugar donde habitan los dioses, una región inmutable de mito y leyenda. Recoge también los paraísos e infiernos de la mayoría de las religiones, y en este lugar sucedieron los acontecimientos que dieron origen a la creación del mundo conocido. El *Plano Espiritual* rodea al Mundo Interior de forma invisible, no tiene una realidad físicamente tangible, y en él moran y vagan innumerables seres incorpóreos, las almas perdidas y espíritus de todo tipo. Las tierras del *Plano Heroico* se hallan más allá del alcance de la mayoría de los mortales, tierras fabulosas donde se pueden obtener grandes tesoros y poderosos aliados. El Plano Heroico se agrupa en tres regiones rodeando al Mundo Interior y solapándose entre sí, éstas son el *Mundo Exterior*, el *Mundo Superior* y el *Mundo Inferior*.

³⁶⁷ Hay un artículo, escrito por Carlos Lozano, en el que se especifica cuáles son los suplementos en los que encontrar información de esta ambientación de entre todos los publicados en castellano por Joc Internacional. La referencia es: Lozano, Carlos: Glorantha. *Nosolorol revista on line*. 12 de mayo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=9&nrev=48> > [Consulta: 14 de abril de 2008].

En la fecha en la que se suelen iniciar las aventuras en Glorantha, parece que se avecinan grandes enfrentamientos, precedidos por una serie de profecías, que denominan al próximo período como *Las Guerras de los Héroes*³⁶⁸.

Aparte de todo esto, no se puede decir de otros muchos mundos de fantasía que tengan a sus espaldas más de 40 años de historia y de continua evolución, y que gocen de tan buena salud como Glorantha. Quizás sea el hecho de que su autor considere a Glorantha como un proyecto de dominio semipúblico, con continuas colaboraciones de admiradores, escritores y otros autores, lo que hace que dé esa impresión.

³⁶⁸ Otras fuentes:

Las listas de distribución: *Glorantha Hispana* y *HeroWars*.

Doctor M.: RuneQuest. *Nosolorol revista on line*. 14 de marzo 2004. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=10&nsec=5> >. [Consulta: 30 de abril de 2008].

Eikinskialdi: RuneQuest. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/655/> >. [Consulta: 30 de abril de 2008].

Fernández Rielves, Raúl: *Notebook sobre RQ*. [En línea]. < http://www.geocities.com/eikinskialdi/Documentos/Articulo_RuneQuest.txt >. [Consulta: 30 de abril de 2008].

Heinsoo, Rob: *View from Zenith*. Chaosium. [En línea]. < <http://www.chaosium.com/chaosium/starrywisdom/sw1-glorantha.shtml> >. [Consulta: 30 de abril de 2004].

Maranci, Peter: *The History of RuneQuest*. [En línea]. < <http://www.maranci.net/rqpast.htm> >. [Consulta: 30 de abril de 2008].

Radford Munday, Ashley Christopher: *Runequest*. [En línea]. < <http://www.geocities.com/MotorCity/1853/RQ.htm> ó <http://www.telinco.co.uk/ashleymunday/RQ.htm> >. [Consulta: 30 de abril de 2008].

Ramos, José: *Cuéntame un cuento*. Sir Roger Mercenario. [En línea]. < <http://www.kobo.es/srm/diacritico/cuentacuentos/cuentarq.html> >. [Consulta: 30 de abril de 2004].

La página de Glorantha en http://www.glorantha.com/inc/bios_authors.html

Información sobre el juego de tablero *DragonPass* en la página de Glorantha <http://www.glorantha.com/library/board/>

Información sobre el juego de tablero *DragonPass* en la página de BoardgameGeek <http://67.105.64.226/viewitem.php3?gameid=1720>

3.6.3.2.2.1.1.7 HEROQUEST.

Como hemos venido hablando en este apartado, hace casi dos décadas que se publicó en español *RuneQuest* por la desaparecida editorial catalana Joc Internacional. Pues bien, ahora y gracias a la editorial sevillana Edge Entertainment, los jugadores de rol pueden disfrutar, en nuestro idioma, de la revisión de este clásico de los juegos de rol para su ambientación de Glorantha³⁶⁹.

Edge Entertainment presenta un libro cuyo título está en realidad tomado de un mítico juego de tablero de la editorial británica Games Workshop. Parece curioso que la versión anterior para ese mundo de Glorantha se llamase *Hero Wars*, y no se acaba de comprender este cambio de nombre. La ambientación de *Hero Quest*³⁷⁰, como ya hemos mencionado antes, se sitúa en la tierra de Glorantha, un mundo que como hemos explicado en líneas anteriores, está arrasado en gran parte a causa de una serie de conflictos bélicos entre el orden y el caos llamados “*Las Guerras de los Héroes*”. Los personajes jugadores de este juego se desenvolverán en esta época.

En cuanto su aspecto físico, observamos que el manual tiene una apariencia bastante sólida, está impreso con unas tapas que podríamos denominar “elásticas” (básicamente es una tapa blanda pero hecha de un material plástico que permite

³⁶⁹ Una de las fuentes de consulta para este apartado ha sido: Andrade, Marce: *HeroQuest. Nosolorol revista on line*. 13 de julio de 2004. [En línea]. <
<http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=4&nrev=13>>. [Consulta: 30 de abril de 2008].

³⁷⁰ El libro consultado para estudiar el juego de HeroQuest ha sido: Stafford, Greg; Laws, Robin D.: *HeroQuest, juego de rol de fantasía épica en el mundo de Glorantha*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2003. Además de este libro la editorial sevillana Edge Entertainment ha sacado otros dos libros al mercado que también hemos revisado, cuyas referencias son:
Galeotti, Mark: *Libro de los Héroes, jugar a HeroQuest*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2004.

Galeotti, Mark; Laurie, Martín; Quadros, Wesley: *Manual del Imperio Lunar, Volumen 1, El Imperio Lunar*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

Por el ritmo de publicación que mantiene la editorial todo hace indicar que la línea de juego en el mejor de los casos está paralizada, cuando no abandonada.

manipular las tapas sin problemas), muy similares a las que usaron en su momento en el manual de *Zombie: All Flesh Must Be Eaten*. El dibujo de la portada es cuanto menos llamativo, en rojos y dorados con la efigie de un supuesto gran héroe mítico en primer plano; el interior es algo más austero, en blanco y negro con bordes en gris claro, maquetado a doble columna y con una gran cantidad de ilustraciones en su interior. El precio del libro ronda los 30 euros, 28,95 euros para ser exactos.



Dibujo de la cubierta del libro de HeroQuest.

Comienza con el imprescindible índice, un prólogo del atípico creador **Greg Stafford** (el abanderado de **Issaries**, la casa que ha creado el juego) y una introducción en la que se nos comienza a poner al corriente sobre las **Guerras de los Héroes** y todo lo que ello conlleva, incluyendo ejemplos de juego, explicación de los símbolos que nos irán acompañando para abreviar las posteriores descripciones, e incluso un primer contacto con la hoja de personaje, aunque no será hasta el siguiente capítulo, “*Héroes*”, cuando se explique en detalle la creación de los mismos. Efectivamente, en dicho capítulo llegamos a la controvertida **creación de personajes**. A los jugadores de rol les

choca el ver que esta hoja no tiene espacio para características, atributos o similares, pero eso se arregla con las llamadas **palabras clave**. Lo primero que un jugador debe seleccionar para su héroe es su tierra natal (hay diez para elegir) y su ocupación (lo normal es escoger una acorde con la tierra natal, y hay trece disponibles en el libro). Una vez decidido esto el libro ofrece tres opciones para crear el personaje: o bien el jugador escribe en unas 100 palabras una descripción de su personaje, y de ahí se sacan las habilidades (es un método muy arbitrario, porque depende mucho de cómo se escriba y lo que entienda el narrador), o bien se escogen las habilidades en función de la tierra natal y la profesión (la opción más recomendable), o bien el personaje comienza a jugar apuntando sólo las palabras clave, y todo lo demás lo irá descubriendo a medida que vaya jugando (método también controvertido). Para terminar, figuran las reglas de desarrollo (o cómo mejorar las estadísticas, y lo que cuesta avanzar a un personaje). A partir de ahí vienen las **reglas de juego**. En teoría el sistema de juego es sencillo: tirar 1d20 y sacar menos de lo que el personaje tenga en la capacidad adecuada. La cosa se complica porque las habilidades pueden llegar a más de 20, en cuyo caso se vuelve a contar y se entiende que el personaje posee una maestría en una habilidad (por ejemplo, si un personaje tiene la habilidad de Cabalgar al 20 y la aumenta, pasaría a tenerla al 1 con una maestría), la cual ayuda a superar los chequeos, incluso si estos se fallan. En las reglas también se explican los diferentes tipos de pruebas (sencilla, opuesta, extendida, etc...), y se detalla cómo funcionan los modificadores a las tiradas. Para terminar está la sección “Relaciones”, en la cual se detallan las reglas sobre cómo afecta al personaje llevarse bien o mal con determinados individuos.

La siguiente sección que detalla el libro es una de las más complejas, **la magia en Glorantha**. Como no podía ser de otro modo, la magia no es solo algo de abracadabra y punto, aparece con diferentes estilos y modos de ejecución. Las grandes esferas mágicas se dividen en magia común, teísta (dependiente de los dioses), animista (relacionada con los espíritus) y hechicería (nada que ver con *Juan Tamariz*, sino con conjuros, grimorios, etc.). Se explica de forma bastante concisa las estructuras de poder en las órdenes mágicas, y cómo acceder a ellas. Esta sección ofrece numerosos ejemplos de hechizos, deidades, compañeros espirituales, etc... siendo quizás, la sección más completa del libro (de hecho ella sola ocupa más de 80 páginas de este manual de 288).

El resto de los capítulos englobaría la parte exclusiva para los narradores. Ésta comienza con un largo capítulo acerca de **cómo dirigir partidas** de este juego, y además de hablar de su temática. También hay una sección dedicada a las **criaturas** “de viles intenciones” que pueblan Glorantha, una **introducción** al mundo de **Glorantha** en toda su extensión (cuyo mundo será detallado en otro suplemento) y algunas **aventuras** de ejemplo.

El último apartado recoge los **apéndices**, presentando la **hoja de personaje**, donde aparecen una serie de grupos de aventureros a modo de ejemplo, así como varias secciones más entre las que destacan: un capítulo dedicado a las runas y su significado, otro en el que se explica de forma resumida la creación de personajes, un índice por materias, etc...Lo cierto es que el libro es algo muy original que difiere de la fantasía que se ha conocido hasta el momento, pero no es en ningún caso un juego para gente que empiece a jugar al rol, o que tenga poco rodaje.

3.6.3.2.2.1.1.8 LIBROS PUBLICADOS EN ESPAÑA DE RUNEQUEST³⁷¹:

- *RuneQuest*. Libro básico de juego dividido en dos secciones, el libro de reglas, que incluye un capítulo dedicado a las criaturas, y el libro de magia, donde se explican las distintas aproximaciones a la magia.
- *RuneQuest avanzado*. Suplemento de reglas que añade al juego una mayor profundidad y diversidad. Incluye un nuevo sistema de creación de personajes por profesiones, extensión de las reglas de combate y de magia, con nuevos conjuros, nuevas reglas sobre barcos y navegación, nuevas criaturas y un módulo.
- *El señor de las runas*³⁷². Incluye las pantallas con todas las tablas necesarias y un complemento que lleva unos capítulos de ayudas al Master, una extensión a las reglas de navegación y un módulo.
- *Los vikingos*³⁷³. Dedicado a estos pueblos escandinavos, con información sobre su cultura y sociedad. Incluye reglas de creación de personajes escandinavos,

³⁷¹ En las siguientes notas a pie de página exponemos los libros que hemos consultado de este juego, siempre y cuando no lo hubiéramos hecho anteriormente.

³⁷² Stafford; Greg; Krank, Charlie; Rolston, Ken; Perrin, Steve: *El señor de las runas, libro del master*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1992.

nuevas habilidades y religiones, criaturas escandinavas y varios escenarios para empezar a jugar.

- *Tierra de ninjas*³⁷⁴. Al igual que Los Vikingos está relacionado con la Escandinavia mítica. Este suplemento se refiere de igual forma al Japón mítico, con samurais, ninjas y todas sus criaturas de leyenda.
- *El portal de Karshit*³⁷⁵. Campaña ambientada en la Tierra Alternativa; los personajes viajarán desde Grecia hasta el corazón de Europa por causa de un artefacto mágico. Durante el transcurso del módulo los jugadores viajarán en el tiempo hasta la Grecia clásica.
- *La Isla de los Grifos*. Suplemento dedicado a una isla que puede ser situada en cualquier ambientación del juego.
- *Hijas de la noche*³⁷⁶. Suplemento que incluye una serie de módulos ambientados en un mundo que no es ni Glorantha ni la Tierra Alternativa.
- *La ciudad perdida de Eldarad*³⁷⁷. Suplemento para Glorantha con aventuras en las ruinas de esta ciudad perdida infectadas por el Caos.
- *Glorantha, el mundo y sus habitantes*³⁷⁸. Es una introducción a Glorantha en general con información sobre su naturaleza, historia, geografía e idiomas. Incluye un completo bestiario con las criaturas gloranthanas.
- *Dioses de Glorantha*³⁷⁹. Suplemento donde se definen 60 religiones gloranthanas con detalle, con información sobre los panteones principales y sus

³⁷³ Stafford, Greg; Petersen, Sandy; Rolston, Ken: *Los vikingos*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

³⁷⁴ Charrette, Bob; Petersen, Sandy: *Tierra de ninjas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994. Además de consultar el propio libro, se puede leer una estupenda crítica del mismo en: Paredes, Ángel: *Tierra de Ninjas. Nosolorol revista on line*. 14 de febrero de 2006. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=33&nsec=4> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

³⁷⁵ Caballero, Luis: *El portal de Karshit*. Barcelona: Joc Internacional, 1992. Este libro es el único de todos los suplementos publicados en España editado únicamente en nuestro país.

³⁷⁶ Hickie, Tony; Innes, Robert: *Hijas de la noche, las crónicas de Santon*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

³⁷⁷ Watson, Chirs: *La ciudad perdida de Eldarad*. Barcelona: Joc Internacional, 1995. Se trata del último libro editado en España para este juego.

³⁷⁸ Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *Glorantha, el mundo y sus habitantes*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

³⁷⁹ Stafford, Greg; Petersen, Sandy; Perrin, Steve; Krank, Charlie: *Dioses de Glorantha*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

diferentes puntos de vista y notas sobre dioses y héroes, así como el calendario gloranthano. Incluye nuevos conjuros y nuevos cargos religiosos aparte de los sacerdotes.

- *Secretos antiguos de Gloranth*³⁸⁰. Suplemento que incluye información sobre los misterios de Gloranth, secretos y conocimientos draconianos, la bóveda celeste y el clima. Contiene además un conjunto de reglas para la creación de razas no humanas, los metales encantados y los cristales mágicos. Introduce dos nuevos cultos y un capítulo con ideas para distintos escenarios con razas no humanas.
- *Genertela, encrucijada de las Guerras de los Héroes*³⁸¹. Información completa sobre las distintas regiones de este continente gloranthano. Además incluye instrucciones para generar personajes humanos procedentes de las distintas regiones de Genertela y una nueva hoja de personaje más completa.
- *El libro de los trolls*³⁸². Suplemento dedicado a esta raza, su historia, su biología, su sociedad, su religión. Va acompañado de reglas completas para crear personajes de origen troll de toda Gloranth, nuevas criaturas y un módulo.
- *Apple Lane, el Sendero del Pomar*³⁸³. Dedicado a la aldea con el mismo nombre, del mundo de Gloranth, tiene información sobre sus habitantes y tres módulos para jugar.
- *El Abismo de la Garganta de la Serpiente*³⁸⁴. Aventuras ambientadas en las cavernas caóticas del Abismo de la Garganta de la Serpiente, en Gloranth.

³⁸⁰ Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *Secretos antiguos de Gloranth*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

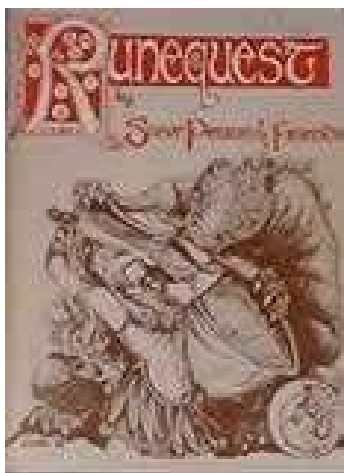
³⁸¹ Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *Genertela, encrucijada de las Guerras de los Héroes*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

³⁸² Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *El libro de los trolls*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

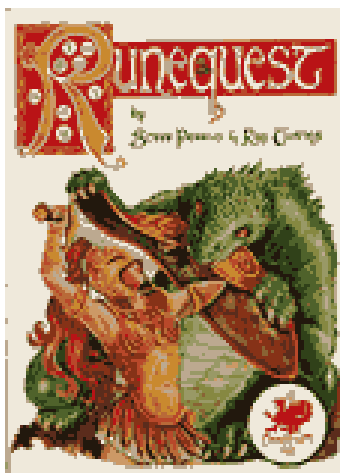
³⁸³ Stafford, Greg: *Apple Lane, el Sendero del Pomar*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

³⁸⁴ Stafford, Greg; Kraft, Rudy: *El Abismo de la Garganta de la Serpiente*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

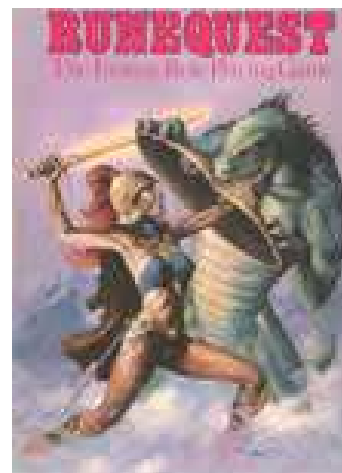
3.6.3.2.2.1.1.9 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE RUNEQUEST:



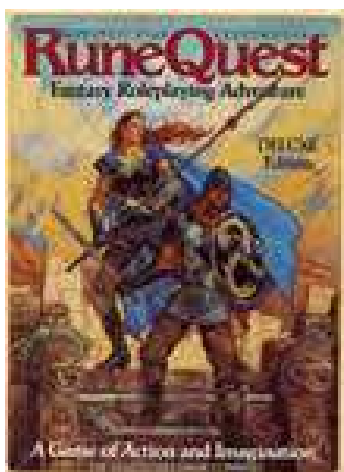
1ª ed., **Chaosium**, 1978,
Runequest



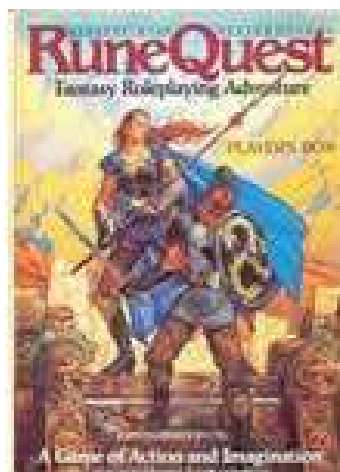
2ª ed., **Chaosium**, 1979,
Runequest



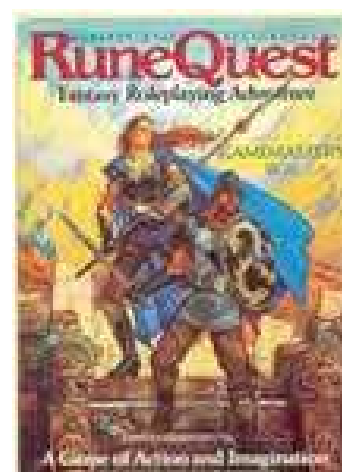
2ª ed., **Chaosium**, 1981,
Runequest (cambio en la cubierta)



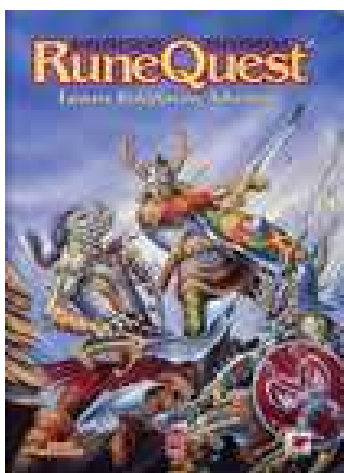
3ª ed., **Chaosium**, 1984,
RuneQuest deluxe edition



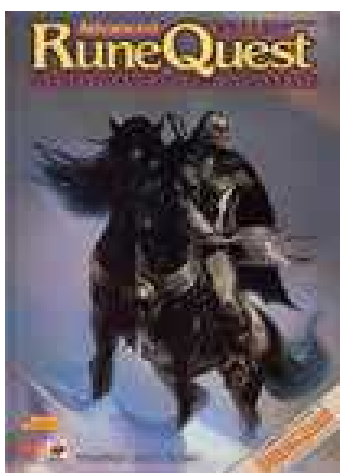
3ª ed., **Chaosium**, 1984,
RuneQuest players book



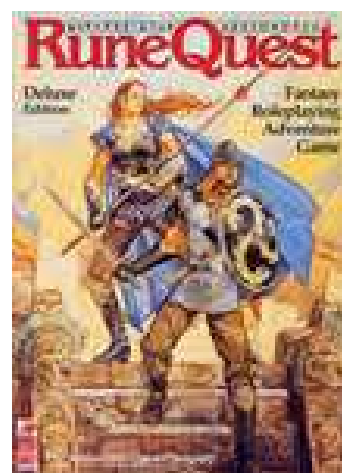
3ª ed., **Chaosium**, 1984,
RuneQuest gamemaster book



3ª ed., **Games Workshop**, 1987,
RuneQuest



3ª ed., **Games Workshop**, 1987,
Advanced RuneQuest



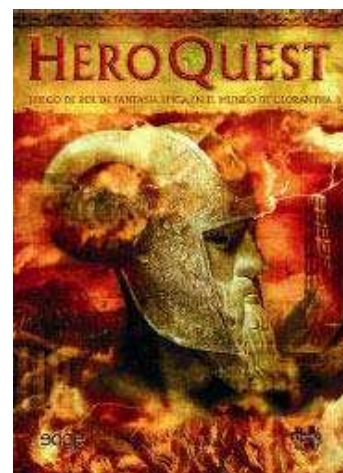
3ª ed., **Chaosium**, 1993,
RuneQuest deluxe edition



Issaries, 2000
HeroWars



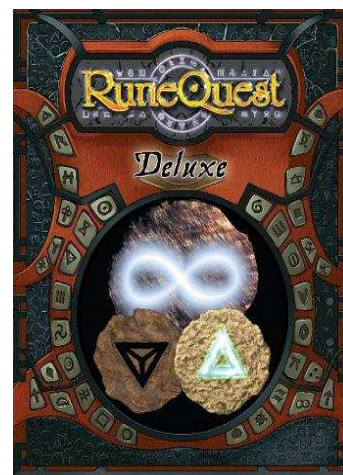
Issaries, 2003
HeroQuest



Edge Entertainment, 2004
HeroQuest



4ª ed., Mongoose Publishing, 2006,
RuneQuest



4ª ed., Mongoose Publishing, 2007,
RuneQuest deluxe edition

3.6.3.2.2 Juegos nacidos por influencias de una novela.

En esta ocasión la ambientación del juego de rol, es decir, el mundo donde se desarrolla la trama de los personajes, está tomada literalmente de un mundo ya creado y todas las referencias giran en torno a él. En este caso de la tipología de los juegos de rol estamos hablando de un juego basado en una obra literaria como serían algunos de los que ya hemos citado, tales como: El Señor de los Anillos basado en la obra homónima de J.R.R. Tolkien; La Llamada de Cthulhu proveniente de los escritos de H.P. Lovecraft; Elric o Stormbringer que procede de los libros de Michael Moorcock y por

último un caso español, el Capitán Alatriste, basado en las novelas del mismo nombre escritas por Arturo Pérez-Reverte y que surgió como juego de rol en el año 2002, publicado por Devir Iberia.

3.6.3.2.2.1 Rol y literatura fantástica³⁸⁵:

No hay subgénero dentro del mundo de las aventuras que no haya encontrado su hueco entre los juegos de rol. El indiscutible rey de todos ellos durante los últimos tres decenios ha sido la fantasía heroica. En el rol se puede disfrutar de historias bélicas, del oeste, de ciencia ficción (en especial), de terror, de piratas; pero por encima de todas ha sobresalido la magia y la espada.

Parecería por tanto razonable que los juegos de rol ambientados en mundos de fantasía se nutrieran de los ricos escenarios que los autores de la literatura fantástica han creado para sus novelas. Sin embargo no son muchos los juegos que se han basado en novelas de fantasía heroica o de magia y espada, como tampoco lo son los que lo hacen en novelas de otros géneros. Estamos hablando de un modo estricto, ya que parece que el autor de juegos de rol ha preferido estimular su propia imaginación, o la de los jugadores, para no sentirse “encorsetado” por los parámetros de determinada creación literaria. Se ha preferido por tanto, en la mayoría de los casos, la libertad de acción antes que atraer a la legión de seguidores de un determinado universo de ficción, deseosos de repetir en el rol las aventuras que han leído sobre el papel. Esto es lo que parece a primera vista, porque los autores, el que más y el que menos, han recibido cierto grado de “inspiración” de los clásicos de la literatura fantástica.

³⁸⁵ Para este apartado sería útil consultar el libro:

Álvarez, José Miguel; Estefanía, Óscar; Gómez, Juan Carlos; Guiral, Antoni: *Mundos de fantasía, de Ulises a El Señor de los Anillos, un recorrido por la historia de la fantasía*. Barcelona: Martínez Roca, 2004.

Además para la redacción de este apartado hemos consultado el siguiente artículo, que consideramos de gran interés:

Mares, Daniel: Rol y literatura fantástica. *Solaris*, diciembre 2000 – enero 2001, nº 7, Pp. 52-55.

Lo que viene a continuación es un intento de repasar las adaptaciones de novelas de fantasía a los juegos de rol, a las explícitamente adaptadas, no a los juegos con influencias de **Tolkien**, por poner un ejemplo. Tampoco entraremos en el extenso mundo de las novelas originadas en mundos de rol, caso de las series de los mundos de D&D como *Dragonlance* o los *Reinos Olvidados*. Como hemos dicho, solamente nos dedicaremos al caso inverso, en el que primero fue la novela y luego el juego. Porque aunque hemos dicho que son escasos los representantes de estas adaptaciones literarias al rol, sí forman parte de los más importantes y clásicos de entre los juegos.

3.6.3.2.2.2.1.1 EL SEÑOR DE LOS ANILLOS

Empezaremos por la adaptación literaria más popular entre los jugadores de rol, nos referimos a El Señor de los Anillos. Incluso el desconocedor del mundo del rol supondrá que debe existir un juego basado explícitamente en *El Señor de los Anillos*³⁸⁶, de **J.R.R. Tolkien**³⁸⁷. Al ser ésta una pieza angular de la fantasía del siglo pasado, no pasó mucho tiempo hasta que una compañía se lanzara al diseño de un mundo plagado de hobbits, elfos y enanos; y lo hizo con mucho éxito. **M.E.R.P.** (*Middle Earth Roleplaying Game*) o *Juego de Rol de la Tierra Media* (en España titulado *El Señor de los Anillos juego de rol* y publicado por Joc Internacional³⁸⁸), es uno de los más populares y vendidos de la historia. La compañía que lo diseñó **I.C.E.** (*Iron Crown Enterprises*³⁸⁹), lo consideró en su momento su punta de lanza, y no cesó de hacer

³⁸⁶ Los libros consultados de este autor han sido:

Tolkien, J.R.R.: *El Hobbit*. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., D.L. 1986.

Tolkien, J.R.R.: *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., D.L. 1983.

Tolkien, J.R.R.: *El Silmarillion*. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., D.L. 1990

³⁸⁷ Sobre las influencias literarias de Tolkien se puede leer: Gandalf_Mithrandir: Sobre mitología de Tolkien y la búsqueda del anillo. *Dragonmania*. 29 de mayo de 2002. [En línea].

< <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/56037/> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

³⁸⁸ Hay dos excelentes análisis de este libro que se pueden encontrar en:

D'Estrées, Luis: El Señor de los Anillos. *Troll*, 1989, N.º 19, pp. 25-32.

Solé, Josep: Middle Earth Role playing. *Líder*, 1988, N.º 3, Pp. 11-12.

³⁸⁹ En España la edición primera corrió a cargo de la desaparecida **Joc Internacional**. En la actualidad es **La Factoría de Ideas** quien se encarga de la publicación de material para este juego de rol en castellano.

reediciones, versiones más sencillas (*Lord of the Rings Adventure Game*³⁹⁰), juegos de cartas, etc.

El reglamento es una simplificación del *Rolemaster*³⁹¹, juego complicadísimo creado por la misma editorial, **I.C.E.**³⁹² El nuevo juego es sencillo y rápido, pero donde destaca especialmente para los amantes del *universo Tolkien*, es en la detallada y exacta documentación que ha ido apareciendo en los sucesivos libros, siempre bajo la aprobación de los depositarios de los derechos de escritor sudafricano.

Hay tanto detalle en la ambientación de la Tercera Edad, con mapas precisos de las ciudades y regiones de la Tierra Media, que muchos de los libros de este juego son interesantes incluso para aquellos lectores de fantasía a los que no les interesa el rol,

³⁹⁰ Publicado en español también por **Joc Internacional** en 1992 bajo el título de *El señor de los anillos, juego de aventura básico*, y creado por **I.C.E.** un año antes. En España además del básico salieron otras dos ampliaciones, los datos bibliográficos de estos tres libros son:

Ney, Jessica M.; Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, juego de aventuras básico*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Henley, Margaret; Henley, Dan: *Más negro que las tinieblas*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Ney-Grimm, Jessica M: *Más allá de las frías y brumosas montañas*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Si se quiere ampliar la información sobre este juego hay que consultar el artículo on-line de Miguel de Rojas: Rojas, Miguel de: El Señor de los Anillos: juego de rol básico. *Nosolorol revista on line*. 11 de enero de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=44&nsec=7> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

³⁹¹ Este juego ha tenido distintas ediciones en español. La primera edición original fue realizada en 1980 por la editorial mencionada antes, **I.C.E.** En España la primera edición que se tradujo fue realizada en el año 1993 por la extinta **Joc Internacional** y correspondía a la cuarta edición norteamericana hecha en 1989. En el año 1999 **La Factoría de Ideas** traducía una nueva versión de este juego que correspondía a la quinta edición norteamericana de **I.C.E.**, también del mismo año, que es la versión que se conserva aun en el catálogo de ambas editoriales, aunque ha habido alguna que otra reforma de algunos manuales básicos, como es el caso del *Manual de Combate*.

³⁹² Los datos técnicos de las obras de esta editorial han salido en su mayor parte de un anillo de páginas web desarrolladas por trabajadores de esta empresa, aficionados y la propia editorial cuya dirección es: <http://www.icewebring.com/>

pero que han quedado “atrapados” por la historia que allí se desarrolla y desean saber más.

El punto débil del que adolece este juego, a nuestro entender, no es otro que la abundancia de magia y de magos. Al tratarse de un juego de rol, y por tanto heredero del primero de la historia, *Dungeons & Dragons*, la aparición de bolas de fuego y hechizos vistosos, tan del gusto de los jugadores, pero tan lejanos a la realidad plasmada en los libros escritos por Tolkien, es un error. El juego permite que los jugadores, además de encarnar a los clásicos personajes de la Compañía del Anillo, elfos, enanos, hobbits, montaraces, puedan representar a seres tan poderosos como los Noldor, una raza de elfos.

Aquí se plantea un tema recurrente en todos los juegos de rol, la disyuntiva entre ser fiel al universo del autor o dar libertad a los jugadores, permitiéndoles cosas que jamás ocurren en los textos originales. Los juegos suelen decantarse por esta segunda opción, pero, como en todos los juegos de los que venimos tratando, la última palabra sobre este tema la tienen los propios jugadores. Es cuestión de gustos el acercarse a un juego con afán de ser purista con una novela o divertirse incluyendo cosas que el autor jamás había pensado.

En lo que respecta a la edición española de esta obra, en septiembre de 1989³⁹³, **Joc Internacional** asentaba su liderazgo en el panorama español de los juegos de rol con la publicación de la primera edición del *Middle Earth Roleplaying Game* (publicada

³⁹³ No hemos tenido acceso a ningún libro impreso en ese año pero sí a las sucesivas reimpresiones de los años 1990 y 1991, los datos son:

Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos. El juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Además de leer este libro también se puede consultar el análisis realizado por Miguel de Rojas: Rojas, Miguel de: Los días antiguos en la Tierra Media. *Nosolorol revista on line*. 15 de mayo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=48&nsec=11> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

en inglés en 1984), traduciendo su título, en una hábil táctica comercial, por *El señor de los Anillos Juego de Rol*³⁹⁴. Después de algunos años **I.C.E.** decidió poner a la venta

³⁹⁴ Joc acabaría publicando más de cuarenta libros de este juego. A continuación ponemos por orden cronológico las referencias bibliográficas de aquellos a los que hemos tenido acceso y que no habíamos mencionado hasta ahora:

McKeage, Jeff: *Los Woses del Bosque Oscuro*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1989.

Sochard, Ruth: *Los Piratas de Pelargir*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990

Staplehurst, Graham: *Las puertas de Mordor*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Crutchfield, Charles: *Los asesinos de Dol Amroth*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Crutchfield, Charles: *Forajidos del Bosque Negro*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Fenlon Jr., Peter C.; Gehman, Christian: *Los Jinetes de Rohan*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Amthor, Terry Kevin: *Rivendel, la Casa de Elrond*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Evans, Lisa J.; Hunt, Walter H.; Jamieson, Evan; Meyer, Richard: *Los ladrones de Tharbad*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Kubasch, Heike: *Bree y las quebradas de los túmulos*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991

Sochard, Ruth: *Dagorlad y las ciénagas de los muertos*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Sochard, Ruth: *Erech y los senderos de los muertos*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Fenlon, Peter C.: *Guía de la Tierra Media basado en el Hobbit y el Señor de los Anillos*. Barcelona: Joc Internacional, 3ª ed., 1992.

Willner, Carl: *La puerta de los trasgos y el nido de las águilas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Staplehurst, Graham: *Las bocas del Entaguas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Amthor, Terry Kevin; Fenlon, Peter C.; Ney, Jessica M.; McBride, Angus: *Angus McBride, personajes de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

McKeage, Jeff: *El reino perdido de Cardolan*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Ruemmler, John David: *El reino de Arthedaín*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Ruemmler, John David; Hitchcock, Susan Tyler; Fenlon Jr., Peter C.: *El Bosque Negro, las tierras salvajes de Rhovanion*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Doty, Randell E.: *Ents de Fangorn*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1993.

Fenlon Jr., Peter C.: *Moria, la ciudad de los enanos*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Fenlon Jr., Peter C.; Amthor, Terry K.; Colborn, R. Mark: *Los señores de la Tierra Media, vol. I los inmortales: elfos, maiar y valar*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Fenlon, Peter C.: *Moria la ciudad de los enanos*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Fenlon Jr., Peter C.: *Señores de la Tierra Media volumen II, las razas humanas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Colburn, R. Mark; Fenlon, Peter C.; Ruemmler, John D.; Amthor, Terry K.: *Señores de la Tierra Media volumen III, hobbits, enanos, ents, orcos y Trolls*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Amthor, Terry Kevin: *Lórien y las estancias de los herreros elfos*. Barcelona: Joc Internacional, reimpresión, 1994.

Willner, Carl: *Los puertos de Gondor, la tierra de Belfalas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Bliven Morin; John: *Los señores del mar de Gondor, Pelargir y Lebennin*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Pitt, Ruth Sochard; O'Hare, Jeff; Fenlon, Peter C.: *Criaturas de la Tierra Media, bestiario de animales y monstruos*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Foustad, Karen Wynn: *Atlas de la Tierra Media*. Barcelona: Circulo de Lectores, D.L. 1994.

Staplehurst, Graham; Kubasch, Heike: *El imperio del rey brujo*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Baur, Wolfgang: *Tesoros de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Willner, Carl: *El monte Gundabad*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

una nueva edición en 1993, que **Joc** obvió o al menos evitó durante un tiempo. Posteriormente, en octubre de 1994 **Joc** sacó al mercado el llamado *Suplemento de Reglas*³⁹⁵, que incluía todo el material nuevo de la segunda edición y el material del libro *Middle-Earth Role Playing Accesory Pack* (del año 1994), “compatibilizado” con el aparecido previamente en la versión de 1989. Es de suponer que la causa principal de este compendio no fue más que un exceso de stock del reglamento básico.

¿Qué problema planteaba esta curiosa estrategia editorial? En primer lugar, para poder disfrutar de la edición completa los directores de juego de *El Señor de los Anillos* tenían que hacerse con ambos libros, lo que suponía un desembolso respetable (más de 5.500 ptas de la época o unos 33 € actuales). Por otro lado, la separación de contenido para su inclusión en el llamado *Suplemento de Reglas* provocó varias incoherencias en las reglas de juego, y algunos capítulos quedaban difuminados y desdibujados por la falta de un “todo” unificador.

McKeage, Jeffrey: *El mago oscuro de Rhudaur*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Coleman Charlton, Michael Reynolds: *El Señor de los Anillos, el Mago, ayuda del istar*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Staplehurst, Graham: *El fantasma de la Marca del Norte*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Kime, Phil; Kennedy, Chris: *La búsqueda de la Palantír*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Wesley, Frank: *La Comarca*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Gehman, Christian; Doty, Randell E.: *Ísengard y las Montañas Blancas*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

Blixt, Anders; Blomqvist, Mats; Brodin, Gunnar; Fogelvik, Sanna: *La lucha entre parientes*. Barcelona: Joc Internacional, 1998.

³⁹⁵ Que también hemos consultado y cuya referencia es: Charlton, S. Coleman: *Suplemento de reglas, El Señor de los Anillos. El juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1995.

En 1999 salía a la venta una nueva edición en español de las reglas publicadas en inglés por **I.C.E.** en el año 93, en esta ocasión de manos de **La Factoría de Ideas**³⁹⁶. Estas reglas intentaban suplir (o así lo hizo saber la editorial) las carencias de la versión de **Joc**, manteniendo la integridad del libro original y publicándola tal y como fue concebido por sus autores. Su función no era otra que servir de compendio completo y de referencia básica para todos los aspectos del juego (reglas y ambientación) necesarios a la hora de preparar una partida de rol en el mundo de la Tierra Media. Además era una edición un poco más barata que la de **Joc**, que en la actualidad se puede encontrar por unos 27,33 € (unas 4.547 de las antiguas pesetas)

Tres años después, en noviembre de 2002 y al calor de la exhibición de la primera película de la trilogía de Peter Jackson, la misma editorial, **La Factoría de**

³⁹⁶ A parte de estudiar el libro básico de La Factoría, también hemos consultado las siguientes referencias: Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, Tierra Media, segunda edición*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Fiel, Mark R.: *Las manos del sanador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Fenlon, Peter C.: *Valar y Maiar*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Pitt, Ruth Sochard; O'Hare, Jeff; Fenlon, Peter C.: *Criaturas de la Tierra Media*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Frank, Wesley J.: *La tierra de Arnor*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Beresford, Jasón; Blixt, Anders; Blomqvist, Mats; Brolin, Gunnar: *Las gentes de Gondor meridional*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Beresford, Jasón; Blixt, Anders; Blomqvist, Mats; Brolin, Gunnar: *La tierra de Gondor meridional*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Frank, Wesley J.: *Las gentes de Arnor*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Staplehurst, Graham: *Minas Tirith*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Fenlon, Peter C.: *Los pájaros del páramo largo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Ideas, publicaba un nuevo juego ambientado en el mundo de la Tierra Media³⁹⁷. Esta nueva versión, elaborada por la compañía **Decipher** en enero del mismo año, rompía con la anterior versión y presenta un juego completamente nuevo³⁹⁸, al menos en el sistema de juego³⁹⁹. Hay que señalar que las ilustraciones del libro correspondían a

³⁹⁷ Los libros que hemos consultado son:

Long, Steven S.; Rateliff, John; Moore, Christian; Forbeck, Matt: *El Señor de los Anillos, el juego de rol, libro básico*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Bennie, Scott; Mearls, Mike; Miller, Steve; Rosenberg, Aarón: *El Señor de los Anillos, el juego de rol, bestias malignas y magia maravillosa*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Forbeck, Matt: *El Señor de los Anillos, el juego de rol, La Comunidad del Anillo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

³⁹⁸ En palabras del propio autor, **Steven S. Long**, es algo “.... completamente nuevo. Se trata de un sistema que RPG Studio ha desarrollado para las dos líneas de **Decipher** (*Star Trek* y *Señor de los Anillos*) pero con cambios y adiciones específicos para conseguir que se adecue al máximo al universo de *El Señor de los Anillos*. No hemos querido utilizar el sistema de *Rolemaster* por dos razones: en primer lugar porque, aunque es un buen sistema, es demasiado complejo en comparación con la mayoría de los juegos de rol actuales. Dado que pretendemos atraer a muchos fans de Tolkien que no sean jugadores habituales necesitamos un sistema de juego que pueda ser leído y asimilado con facilidad y sinceramente no creo que el de **Rolemaster** cumpla esa premisa. Y, en segundo lugar porque, aunque quisiéramos utilizarlo, no poseemos los derechos...”. El resto de la entrevista a este autor puede encontrarse en:

Entrevista con Steven S. Long. *Distrimagen. Señor de los Anillos. Biblioteca. Textos. Entrevista con Steven S. Long*. [En línea]. < <http://www.distrimagen.es/sdla/biblioteca/otros/Entrevista.asp> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

³⁹⁹ El Sistema Coda se basa en una mecánica de 2d6 + modificadores que es al mismo tiempo sencilla y aplicable a cualquier situación que pueda presentarse en el juego, frente al sistema del *Rolemaster*, más complejo y más exhaustivo, basado en tiradas de percentiles (d100) y en la consulta de tablas de resultados. Para otros aspectos del desarrollo del juego pueden consultarse:

Long, Steven S.: ¿Qué puedes esperar del juego de rol de *El Señor de los Anillos*? *Distrimagen. Señor de los Anillos. Biblioteca. Textos. Descripción del juego, por su autor*. [En línea]. < <http://www.distrimagen.es/sdla/biblioteca/otros/Descripcion.asp> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

Ramos, Pedro J.: *El Señor de los Anillos: El juego de Rol (Sistema CODA)*. *Nosolorol revista on line*. 11 de enero de 2007. [En línea].

imágenes de esta película, escogidas según el tema tratado en cada capítulo. Debemos apuntar que este libro resultaba más caro que sus predecesores, en total unos 39,95 € (6.647 de las antiguas pesetas).



Steven S. Long

M.E.R.P. (Middle Earth Role Playing) ha dejado de publicarse en el mundo anglosajón, tras perder los derechos de la licencia **I.C.E.** y pasar éstos a manos de **Decipher**, siendo el último libro de esta ambientación, *Hands of the Healer*⁴⁰⁰ publicado en 1997.

Cambiando de juego y sin salirnos mucho de la ambientación, nos gustaría hacer un esbozo de otro sistema que ya ha sido mencionado con anterioridad y que tiene gran relación con el mundo de **Tolkien**, y no es otro que el *Rolemaster*⁴⁰¹. El origen de este

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=6&nrev=44> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

⁴⁰⁰ Traducido al español como *Las manos del sanador* y cuya referencia hemos facilitado en una nota anterior.

⁴⁰¹ En España se han editado un total de 24 libros de este juego, 7 pertenecen a **Joc Internacional** que los sacó al mercado entre 1993 y 1997. Los restantes 17 libros los ha editado **La Factoría de Ideas** entre 1999 y 2005. Del básico de esta última editorial hay un formidable análisis en: Fradejas, Emilio: *Rolemaster*, tablas, tablas y ... más tablas. *Líder*, 2000, N.º 7, p. 15.

Del total de libros publicados en España hemos podido acceder a los siguientes (ordenados como hasta ahora cronológicamente):

Charlton, S. Coleman; Fenlon Jr., Peter C.: *Rolemaster, manual de personajes y de campañas*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

juego es el mismo que el del *M.E.R.P.*, la editorial **I.C.E.** Fue el primero de la saga que intentó plasmar una serie de reglas para poder jugar en *La Tierra Media*, no en vano las reglas del *M.E.R.P.* están basadas en las reglas del *Rolemaster*. El *Rolemaster* original pasaba por ser un juego de fantasía cuya misión era desarrollar el sistema de *El Señor de los Anillos*, aunque sin encuadrarse en la misma *Tierra Media*. Su filosofía básica era lograr un sistema de juego complejo y a la vez sofisticado que permitiera una gran cantidad de opciones, llegando a tener una gran cantidad de reglas, sobre todo de combate, por la acumulación de suplementos a lo largo del tiempo.

Charlton, S. Coleman; Fenlon Jr., Peter C.; Amthor, Terry K.: *Rolemaster, manual de hechizos*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Charlton, S. Coleman; Fenlon Jr., Peter C.; Neidlinger, Bruce R.: *Rolemaster, manual de combate*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Amthor, Terry K.: *El mundo de las sombras, atlas general*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Scrivner, Kevin: *Los mosqueteros*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Marvin, Steve: *Rolemaster fantasía*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Amthor, Terry K.: *Manual de hechizos de canalización*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Marvin, Steve; Hawkings, Jason O.: *Manual del director de juego*. Madrid: La Factoría de Ideas, D.L. 2000.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Cook, Monte; Short, Lee: *Monstruos y criaturas*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2000.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Amthor, Terry K.: *Manual de hechizos de esencia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Defendi, Robert J.; Mortensen, Lyn: *Fire and ice, the elemental companion*. Charlottesville (Vir): I.C.E., cop. 2002.

Mork, Peter: *Guía de habilidades, la escuela de la vida*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2003.

Solamente nos detendremos a considerar las diferentes ediciones de reglas de este juego, entre otras cosas por la gran cantidad de libros que posee el *Rolemaster*, que alcanzan casi el centenar en Estados Unidos, y no creemos que sea necesario ni pertinente analizarlos aquí.

El primer libro de este juego del que se tiene constancia es el *Arms Law* de 1980 (del que hasta la fecha se han realizado 6 ediciones⁴⁰², aunque curiosamente solamente existan 5 “ediciones” del *Rolemaster*. Esto se debe a que el segundo libro que sacó **I.C.E.** para esta ambientación fue una nueva edición de este libro, en el año 1982). A finales de ese mismo año, se hizo una recopilación de todo el material de esta primera edición en la caja denominada *Rolemaster Boxed Set*, que incluía buena parte del material publicado hasta la fecha, en el que figuraban las reglas de combate, hechizos y generación de personajes. Los títulos de los libros que contenía dicha caja eran: *Arms Law / Claw Law*; *Spell Law*; *Character Law*; y por último un módulo, *Vog Mur*.

En cuanto a los precios de esta primera edición, el primer libro del que hablamos costaba 10\$ del año 80 por 48 páginas, y la recopilación de reglas unos 34\$ de la época, por 220 páginas.

A partir de este momento el número de ediciones y de suplementos se ha ido sucediendo sin parar. En 1984 salía una segunda edición de reglas, la también llamada *Rolemaster Boxed Set* (que costaba unos 38\$, pero incrementaba el número de páginas hasta las 288, incluyendo los tres libros anteriores con reglas revisadas pero ya sin el módulo). Cinco años más tarde, en 1989, aparecía en el mercado la que sería la tercera edición⁴⁰³, bajo el título “original” de *Rolemaster Boxed Set* (con 400 páginas, y una edición de tres libros, los ya conocidos pero reformados *Arms Law / Claw Law*; *Spell Law* y *Character Law*, cuyo valor era de 38\$).

⁴⁰² Hemos incluido en la sección de cubiertas de **I.C.E.** las cubiertas de la primera y sexta edición, del año 1980 y 2003, respectivamente.

⁴⁰³ Que fue en la que se basó **Joc Internacional** para publicar su edición en castellano.

En esta tercera edición se acentúan las tendencias ya percibidas en la segunda edición (en 1988 se publicó *Mythic Greece* y en el 89 *Vikings*), y hay ya un cierto distanciamiento de la fantasía épica medieval, tan propia del mundo de Tolkien. Surgen pues algunos módulos que describen a los antiguos egipcios (*Mythic Egypt* de 1990), las aventuras piratas (*Pirates* también del año 90), los viajes espaciales (*Dark Space*, de la misma fecha que los anteriores) o el mundo árabe idílico de las Mil y una Noches (*Arabian Nights*, 1994).

En el año 1995 aparece el denominado *Rolemaster Standard System* o *RMSS*, que supondría la cuarta edición de este juego. Se trataba del mayor intento de recopilar y reorganizar todo el material aparecido hasta la fecha (con el cambio de numerosas reglas, resultado de años de *playtesting*⁴⁰⁴), con la intención de crear un sistema “genérico”, que se alejaba de la Fantasía Medieval para explorar otros campos, como el siglo XX o el mundo de los piratas. Los cambios fueron numerosos y profundos, aunque persistía la filosofía base, que el sistema tuviera reglas para cualquier acción que quisieran llevar a cabo los jugadores. El resultado fue la compresión de los tres libros antiguos en uno solo, el *Rolemaster Standard Rules*, que constaba de 352 páginas y un precio de 30\$.

Cuatro años después de esta gran recopilación, en 1999 **I.C.E.** sorprendía a los aficionados con una nueva edición, la quinta, de las reglas de *Rolemaster*, el llamado *Rolemaster Fantasy Role Playing* o *RMFRP*⁴⁰⁵. Con esta edición se querían simplificar las reglas del *Rolemaster Standard System*, curioso intento de atraer público si se tiene en cuenta que es un sistema de juego que tiene su cuota de jugadores que, lo que “adora” de este juego es la complejidad de sus normas. El sistema base de este nuevo libro era el *Rolemaster Standard System*, pero simplificando diversas reglas (como la creación de personajes, recortando el número de hechizos, remodelando el número de tablas necesarias para el combate, etc.) y comprimiendo todo el sistema en un solo volumen, como en la anterior edición. Como es habitual en este juego, el manual básico no presentó ni una sola palabra sobre la ambientación, pues para eso están los

⁴⁰⁴ Palabra utilizada para expresar que el juego ha sido probado suficientemente entre numerosos grupos de jugadores y fruto de esas pruebas se han pulido los posibles errores de diseño existentes.

⁴⁰⁵ Que fue la edición que al final acabó traduciendo **La Factoría de Ideas**.

suplementos correspondientes. Sólo hay sitio para las reglas, puras y duras, sin olvidar algo que ha hecho famoso a este sistema en el mundo del rol, un apéndice lleno de tablas. En resumen un libro, denominado como el nuevo sistema *Rolemaster Fantasy Role Playing*, de 256 páginas por 30\$.

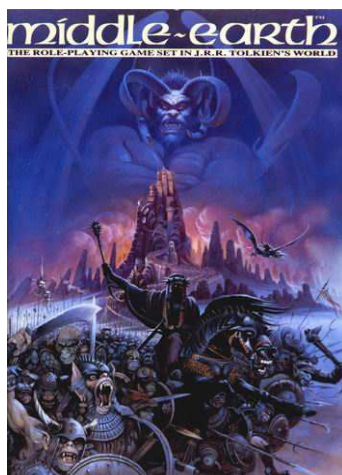
No queremos dar por finalizado este sistema de juego lanzado por **I.C.E.** sin hablar de la última versión del libro para las maniobras de combate, el *Arms Law* de 2003. Este libro es interesante por dos motivos, el primero es que para el sistema del *RMFRP* ya existía un libro anterior, editado en 1999. El segundo motivo de interes, es que desde la primera edición de *Rolemaster* cuando se sacaba al mercado un nuevo libro de *Arms Law*, aparecía una nueva edición de este sistema de juego, pero han transcurrido 5 años desde su lanzamiento y no hay señales de una nueva edición.

3.6.3.2.2.1.1.1 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE LAS EDICIONES DE I.C.E.⁴⁰⁶ (IRON CROWN ENTREPRISES):

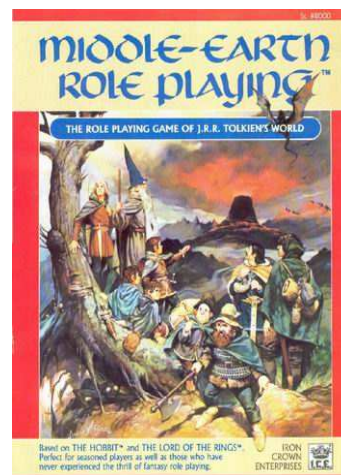


1ª ed., 1984, *M.E.R.P.*

(Middle Earth Role Playing)



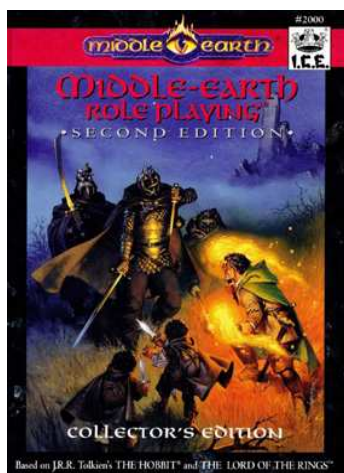
1ª ed., 1985, *M.E.R.P.* para el Reino Unido⁴⁰⁷



2ª ed., 1986, *M.E.R.P.*

⁴⁰⁶ I.C.E. tiene su sede social en Estados Unidos y salvo la cubierta del año 1985, el resto de ellas es común para todo el mundo anglosajón.

⁴⁰⁷ El autor de la cubierta de la edición inglesa fue Christos Achilleos.



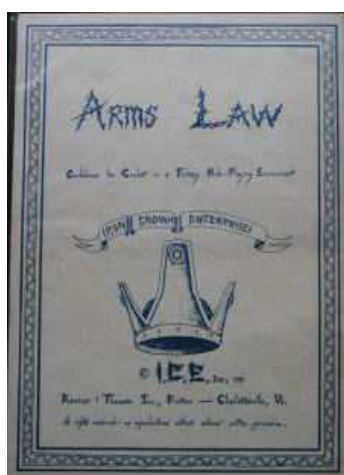
3ª ed. de lujo, 1993, M.E.R.P.



3ª ed., 1993, M.E.R.P.



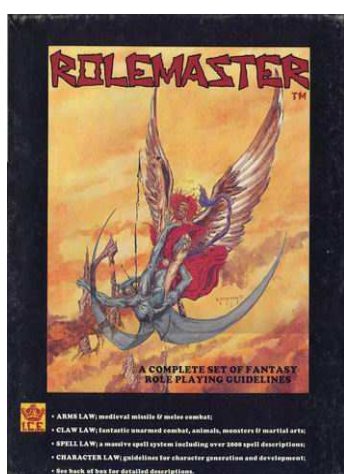
1ª ed., 1991, Lord of the Rings Adventure Game



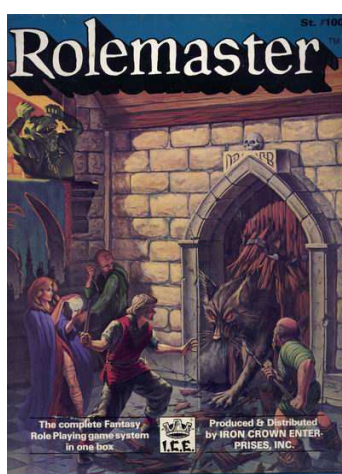
1ª ed., 1980, Rolemaster, Arms Law



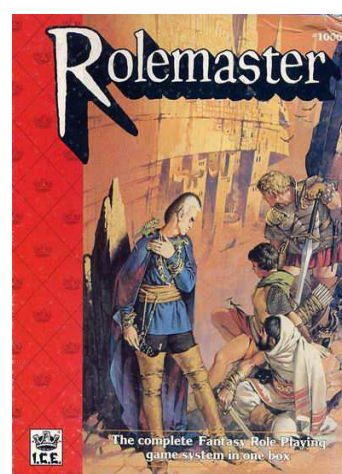
1ª ed., 1982, Rolemaster, Claw Law : Arms Law



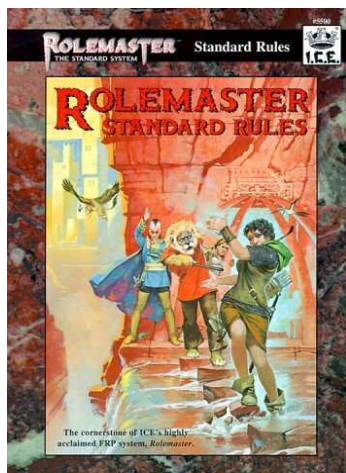
1ª ed., 1982, Rolemaster Boxed Set



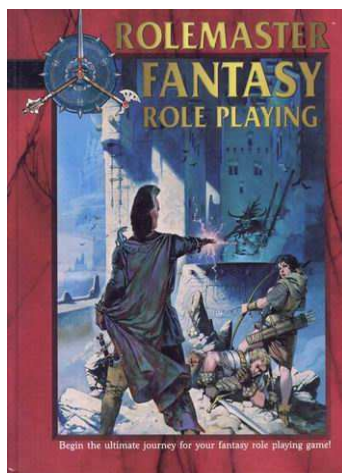
2ª ed., 1984, Rolemaster Boxed Set



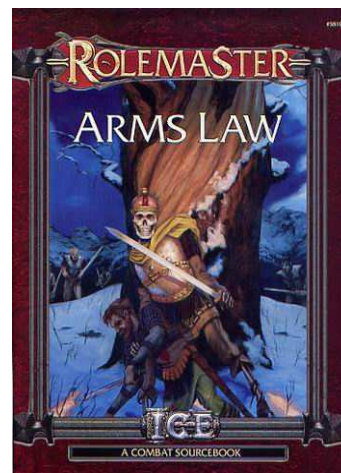
3ª ed., 1989, Rolemaster Boxed Set



4ª ed., 1995, Rolemaster Standard Rules



5ª ed., 1999, Rolemaster
Fantasy Role Playing



5ª ed., Rolemaster. 2003 Arms Law 6ª ed.

Las tres ediciones del *M.E.R.P.* cuyas cubiertas se muestran aquí fueron realizadas por **S. Coleman Charlton**.

Como curiosidad hemos incluido la versión de la primera edición del *Middle-Earth Role Playing rulebook* que para el Reino Unido hizo **I.C.E.**, en el año 1985.

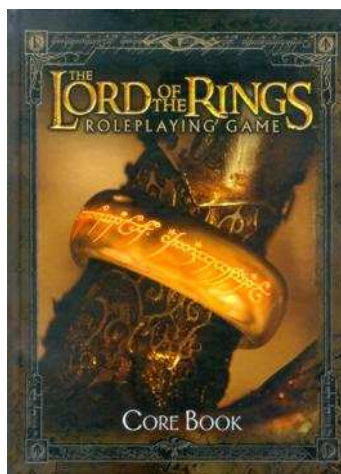
Como hemos mencionado, la primera edición de este producto, *Middle-Earth Role Playing rulebook* (1984), fue remplazada por la primera edición del *Middle-Earth Role Playing rulebook* (1986) que a su vez fue reemplazado por la segunda edición del *Middle-Earth Role Playing rulebook* (1993), si empleamos la terminología de la empresa creadora. Ya hemos hablado en páginas anteriores de la particular visión que de la palabra “edición” tienen las compañías que realizan los juegos de rol. En este caso, **I.C.E.**, consideraba que la versión del año 86 era una síntesis de las reglas de los libros aparecidos anteriormente y no una edición totalmente renovada del reglamento como lo fue la edición del año 93. Aún con todo, nosotros hemos preferido diferenciarlas denominando primera edición a la del año 1984, segunda edición a la del año 1986 y por último, tercera edición a la del año 1993.

En cuanto al precio, la edición del 84 costaba unos 8\$ y constaba de unas 128 páginas. La edición posterior del 86 costaba unos 10\$ y seguía manteniendo el mismo número de páginas. La edición del 93 aumentaba su precio hasta los 20\$, así como

aumentaba el número de páginas, hasta las 272. La edición de coleccionista de este último libro mantenía el número de páginas aunque pasaba a costar 30\$.

Para *Rolemaster* no consideramos necesario repetir las informaciones dadas ya en líneas anteriores. Si acaso habría que mencionar que la inclusión de la cubierta del libro de la primera edición (del año 1982): *Rolemaster, Claw Law: Arms Law*, obedece más a cuestiones visuales que puramente técnicas, puesto que desde nuestro punto de vista, es significativa la evolución gráfica del diseño de las cubiertas, desde unos inicios muy rudimentarios a unas estampas con mayor colorido y calidad. Sin embargo resulta curiosa la constante reutilización de los diseños de determinadas cubiertas desde el año 1989, año de la tercera edición, hasta el año 2000 con la quinta edición. Esta reutilización además no obedece siempre a criterios de uso de la misma cubierta de un libro con su siguiente nueva edición, sino que se han utilizado intercambiando su aparición en distintos libros. Por ejemplo la cubierta del año 1989 del *Rolemaster Boxed Set*, ha aparecido en las cubiertas del *Character Law & Campaign Law*, también del año 89 o en el libro *GameMaster Law* del 95 o en su posterior nueva edición del 99. La cubierta del *Arms Law & Claw Law* del 89 se repite en *Rolemaster Character Records* del 90, en *Arms Law* del 94 y en *Arms Law* del 99. La cubierta del *Spell Law* del 89 aparece también en, *Spell Law* del 95 y *Rolemaster Fantasy Role Playing* del 99. Como último ejemplo ponemos la cubierta del *Rolemaster Standard Rules* del año 1995, que repite en los libros: *Rolemaster the Basic* del año 95, *Rolemaster 3 in 1* del 97 o el *School of Hard Knocks – The Skill Companion* del año 2000.

3.6.3.2.2.2.1.1.2 CUBIERTA DE LA EDICIÓN DE DECIPHER:



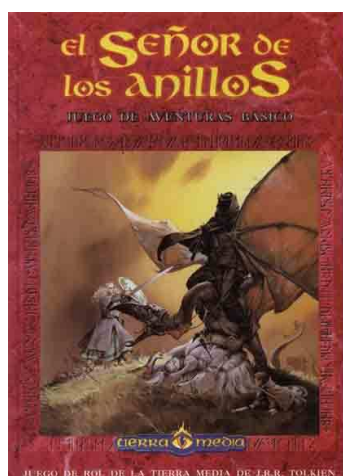
1ª ed., 2002, *The Lord of the Rings Roleplaying Game – Core Book*

Este libro editado por **Decipher** vino a remplazar a todo lo escrito anteriormente, e intentaba basar parte de su éxito editorial en la inclusión de imágenes de las películas de Peter Jackson. En la página de la editorial puede encontrarse por un precio de 39,95\$, aunque si se compra directamente se logra un descuento, quedando el precio en 35,95\$.

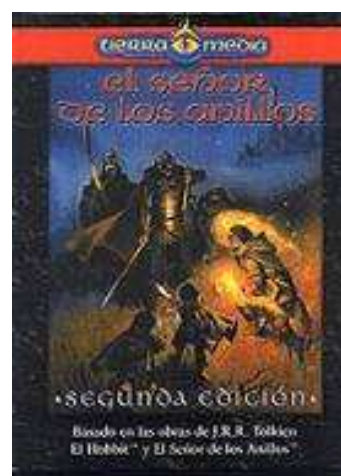
3.6.3.2.2.2.1.1.3 CUBIERTAS DE LAS EDICIONES ESPAÑOLAS:



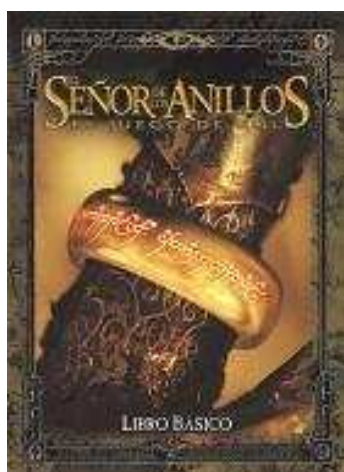
1ª ed., **Joc Internacional**, 1989,
El Señor de los Anillos



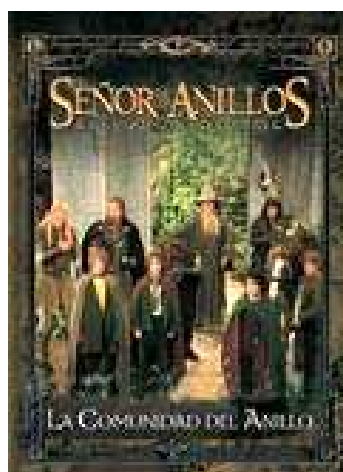
1ª ed., **Joc Internacional**, 1992,
El Señor de los Anillos.
Juego de Aventuras Básico



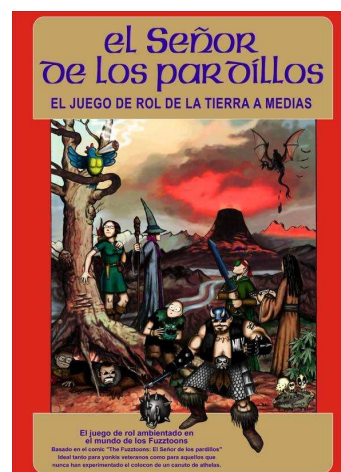
2ª ed., **La Factoría de Ideas**, 1999,
El Señor de los Anillos



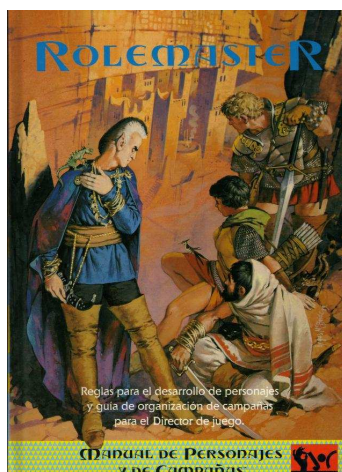
3ª ed., **La Factoría de Ideas**, 2002,
El Señor de los Anillos – Libro Básico



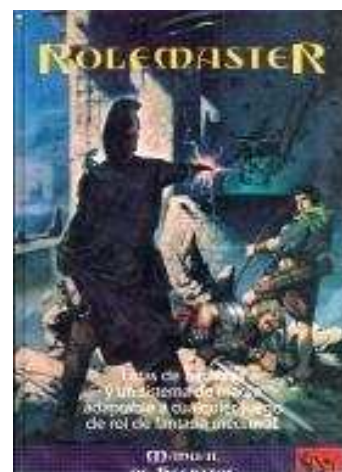
3ª ed., **La Factoría de Ideas**, 2003,
La Comunidad del Anillo



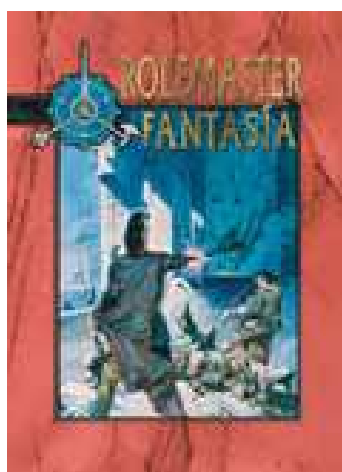
1ª ed., **Proyectos Editoriales Crom**, 2002,
El Señor de los Anillos.
El juego de rol de la Tierra a Medias



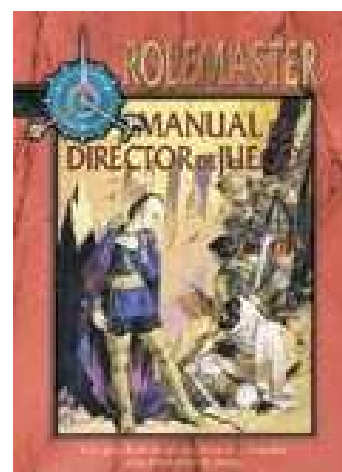
1ª ed., **Joc Internacional**, 1993,
Manual de personajes y guía de campañas



1ª ed., **Joc Internacional**, 1993,
Manual de hechizos



2ª ed., **La Factoría de Ideas**, 1999,
Rolemaster Fantasía



2ª ed., **La Factoría de Ideas**, 2001,
Manual del Director de Juego

En la relación de ediciones, hemos preferido dividir las diferentes versiones publicadas en nuestro país en: primera edición para la primera publicación de un juego de rol en español titulado *El Señor de los Anillos*, realizado por **Joc Internacional**; segunda edición a la publicada por primera vez por **La Factoría de Ideas**; y tercera edición a la primera edición y traducción al español del material de **Decipher**, de esta última editorial hemos incluido también la cubierta del suplemento traducido por **La Factoría de Ideas**, *La Comunidad del Anillo*, que probablemente sea más conocido por el público en general gracias a las películas.

Esta relación se ha hecho así para una comprensión mejor, desde nuestro punto de vista, aunque no correspondan realmente ni a la misma editorial, ni a subsiguientes ediciones reales basadas en las ediciones anglosajonas.

En España hoy en día es posible encontrar las dos ultimas versiones de ambas editoriales anglosajonas para la ambientación del Señor de los Anillos, puesto que **La Factoría de Ideas**, sigue publicándolas, aunque para la ambientación de **I.C.E.** no saca material nuevo desde enero de 2004, el último libro publicado fue *Aventuras en Harad*. Para la versión de **Decipher** el último libro publicado fue *El Abismo de Helm*, en enero de 2006, por lo que pensamos que ambas líneas están congeladas.

En cuanto a *El Señor de los Anillos, Juego de Aventuras Básico*, únicamente ha existido una versión en español del que adjuntamos la cubierta, editado por **Joc Internacional** en el año 1992.

Para *Rolemaster*, es aplicable la regla utilizada en el juego de *El Señor de los Anillos* en cuanto a las ediciones y su numeración. La primera edición llegó a España en el año 1993 de la mano de **Joc Internacional**, y era la traducción de la tercera edición de **I.C.E.**⁴⁰⁸ del año 1989, del libro *Character Law & Campaign Law*.

La segunda edición fue publicada en junio de 1999 por **La Factoría de Ideas**, y corresponde a la traducción al español del libro *Rolemaster Fantasy Role Playing* o *RMFRP*, del mismo año. Se trata por tanto de la última edición existente en el mercado anglosajón y en España todavía se sigue publicando. La versión de nuestro país cuesta según los datos del catálogo de **La Factoría**, 27,33 €. El último libro aparecido en España para esta línea de juego ha sido el de *Haestra*, en septiembre de 2005.

Aunque aquí solamente se han realizado dos ediciones y no las cinco de los países anglosajones, hemos creído necesario incluir las otras dos cubiertas para ilustrar

⁴⁰⁸ Para la editorial seguiría siendo la segunda edición, abanderado por el *Rolemaster Boxed Set* del 84, puesto que el libro que nosotros hemos denominado tercera edición, el título *Character Law & Campaign Law* del año 1989, la editorial lo considera una recopilación de reglas y no una edición nueva.

los problemas que hemos mencionado con anterioridad de reutilización de diseños para cubiertas de libros diferentes.

No podemos finalizar este repaso por el mundo de **Tolkien** en España sin hacer mención de dos obras. La primera es de **Patrick Frisch Aragonés** y fue publicada por **Proyectos Editoriales Crom** en mayo de 2002 bajo el título de: *El Señor de los Pardillos. El juego de rol de la Tierra a Medias*. En clave de comedia se parodia el juego creado en su día por **I.C.E.** y editado en castellano por **Joc Internacional**, comenzando por la cubierta que es muy similar a la publicada en España en 1989 por esta última compañía, aunque con cierto toque de humor. La segunda es un libro de origen español, publicado en 2004 bajo el título de *El rol de los panchitos*⁴⁰⁹ y escrito por **José A. Márquez Peruano**. El juego está basado en los dibujos de **Jesús Martínez del Vas**, que en este caso hace de editor de esta obra, y como no podía ser menos hace una caricatura de la Tierra Media de Tolkien, salvo que aquí se trata de la *Tierra Denmedio* y los protagonistas no son Bilbo, Frodo y Gandalf si no Bulbo, Frigo y Tamarit que luchan contra Zauron.

3.6.3.2.2.2.1.2 ELRIC DE MELNIBONÉ

Otro mundo de fantasía que ha visto su versión en un juego de rol es el famoso multiverso que rodea al albino *Elric de Melniboné*, creado por el autor británico

⁴⁰⁹ Para saber más de este juego de origen español hay que leer el artículo: Rojas, Miguel de: Rol en la Tierra Denmedio. *Nosolorol revista on line*. 6 de abril de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=47&nsec=4> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

Michael Moorcock⁴¹⁰. El primer juego que adaptó esta serie de novelas se tituló *Stormbringer*⁴¹¹, publicado por la editorial norteamericana **Chaosium**⁴¹² en 1981.



Michael Moorcock

⁴¹⁰ Se pueden leer algunas críticas a las obras de este autor desde el punto de vista de dos aficionados a los juegos de rol en:

Soria Sánchez, J. David: Michael Moorcock. *Sir Roger*, 1990, N.º 2, Pp. 2-4.

Akhul: Michael Moorcock y el caos. *Dragonmania*. 28 de diciembre de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/987385/> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

⁴¹¹ Los autores de las cuatro primeras adaptaciones de la obra de Moorcock fueron **Ken St. Andre** y **Steve Perrin**. La adaptación inglesa denominada *Elric!* y la quinta edición de **Chaosium** la llevaron acabo, **Lynn Willis** y **Richard Watts**.

⁴¹² Como ocurriera con el juego de *El Señor de los Anillos*, la primera edición de esta ambientación denominado *Stormbringer* corrió a cargo de **Joc Internacional**. **Chaosium** es uno de los más grandes editores de *juegos de rol* de la actualidad. Originalmente fundado por **Greg Stafford**, comenzó con un juego de mesa (*wargame*), *White Bear and Red Moon*, transformado en *Dragon Pass* y su secuela *Nomad Gods*. Estos tres *wargames* fueron los primeros materiales publicados sobre el mundo de *Glorantha*, luego inmortalizado por el juego *RuneQuest*, posteriormente *Hero Wars* y ahora *HeroQuest*.

Las reglas de *RuneQuest* introducen su propio estilo de juego en un formato conocido como *Basic Role-Playing* (BRP) o Juego básico de rol. En estas normas genéricas se han basado buena parte de los RPGs, como por ejemplo *La Llamada de Cthulhu*, *Stormbringer*, *Nephilim*, *Ringworld* ó *Elric*.

Chaosium y Greg Stafford son responsables también de *Pendragon*, un RPG artúrico publicado conjuntamente con la editorial *Green Knight Publishing* (actualmente es **Sword & Sorcery Studios** quien se encarga de publicar nuevo material para este juego), así como de otros juegos como *Mythos*, *Elfquest*, *Worlds of Wonder*, *Superworld*, *Hawkmoon* y a menudo olvidado *Prince Valiant*.

Algunos productos se han traducido al español, primero por **Joc Internacional** y hoy en día por la editorial **La Factoría de Ideas**, así como a otros idiomas como el francés, en este caso por la editorial gala **Oriflam**.

El sustituto natural de *Stormbringer*⁴¹³, tuvo que esperar más de cuatro años para que fuera publicado en España por **Joc Internacional** en 1997 bajo el título de *Elric*⁴¹⁴, basado en el original de **Chaosium** del mismo título publicado en Estados Unidos en 1993. Pero hasta febrero de 2002 no apareció la versión en español que hoy en día se puede encontrar en las librerías con el nombre de *Elric*.

⁴¹³ Este libro fue editado en España en noviembre de 1990 por **Joc Internacional** y está basado en la cuarta edición en lengua inglesa de *Stormbringer*, publicado a su vez por **Chaosium**, a comienzos de 1990. La obra que hemos consultado es: Andre, Ken St.; Perrin, Steve; Monroe, John B.: *Stormbringer*. Barcelona: Joc Internacional, 1990. Sobre este libro hay un análisis en: Destripacuentos: *Stormbringer*. *Dragonmania*. 21 de septiembre de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/971855/> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

Además del libro básico también hemos consultado los siguientes suplementos:

Andre, Ken St.; Perrin, Steve; Boyle, John E.; Clegg, John Scott: *El canto infernal*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Ditilio, Larry; Freeman, Kevin; Lipfert, Arno; Gambler, Mark L.: *Demonios y magia*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Fiorito, Tony; Simon, Eric: *El octógono del caos*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Freeman, Kevin; Simon, Eric; Stafford, Greg; Krank, Charlie: *El lobo blanco*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Watts, Richard; Morrison, Mark; Hagger, Nick; Gillan, Geoff: *Hechiceros de Pan Tang*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Se puede leer una crítica de casi todos los suplmentos (salvo el de *Hechiceros de Pan Tang*) así como del libro básico en: García Castro, Eduard: *Stormbringer*, esto es lo que hay. *Líder*, 1990, N.º 19, p. 48. Sabemos que las fechas de edición de los libros y la crítica del artículo no cuadran pero el autor del mismo se basa en las ediciones inglesas y francesas, y no en las españolas que se editarían años más tarde.

⁴¹⁴ Aparte de la información suministrada hasta ahora, se puede leer una comparativa entre las dos versiones editadas por Joc Internacional (*Stormbringer* y *Elric*) en: Moonglum: *Stormbringer – Elric*. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/661/Stormbringer%20-%20Elric> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

*Elric*⁴¹⁵ incluye tanto la revisión y clarificación de la anterior edición en inglés de 1993 como la nueva información aparecida en el *Stormbringer 5th Edition* de **Chaosium**, creado en abril de 2001 y que ha gozado de un más que considerable éxito de ventas. Entre otras cosas, se mantuvo el nombre *Elric* (pese a que la quinta edición anglosajona se denomina *Stormbringer*) haciendo posible diferenciar con claridad el material aparecido hasta ahora en nuestro país, bajo el nombre *Stormbringer*⁴¹⁶, del que ha editado hasta ahora **La Factoría de Ideas**. Igualmente, la editorial ha decidido incluir *Dragon Lords of Melniboné*, que son las reglas para jugar en los Reinos Jóvenes con el sistema D20. Al tener la misma ambientación, sólo se incluyeron las reglas específicas. Resumiendo, los jugadores tienen los dos libros en uno, sin perder ni una sola regla.

⁴¹⁵ Cuyos datos bibliográficos (por lo menos en la versión que hemos consultado) son: Willis, Lynn; Watts, Richard; Morrison, Mark; Pursell, Jimmie W.: *Elric, juego de rol de fantasía oscura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002. Como ocurría en el caso de *Stormbringer*, hay disponible en Internet una crítica de este libro, cuya dirección es: Destripacuentos: *Elric. Dragonmania*. 1 de diciembre de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/986685/> > [Consulta: 30 de abril de 2008].

Por supuesto además del libro básico hemos leído unos cuantos suplementos de esta nueva edición para poder estar un poco al día de lo que se va editando. Las referencias son:

Isaacs, Ross; Willis, Lynn; Morrison, Mark: *El Grimorio de Bronce*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Morrison, Mark; Pates, Carl; Hagger, Nick; Watts, Richard: *Navegando en los mares del destino*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Durall, Jásón: *Esclavos del destino, lucha contra los piratas de Pan Tang*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Watts, Richard; Morrison, Mark; Gillan, Geoff; Love, Penélope: *Melniboné*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

⁴¹⁶ La edición de **Joc Internacional** de su libro *Elric* de 1997 apenas tuvo difusión y no aportó material nuevo salvo el libro básico, perteneciendo el resto del material de los Reinos Jóvenes a la edición antigua del juego, es decir a *Stormbringer*, del año 1990. Los datos de edición de la obra consultada son: Willis, Lynn; Watts, Richard; Morrison, Mark; Pursell, Jimmie W.: *Elric, juego de rol de fantasía oscura en los Reinos Jóvenes*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

Lo que primero nos llama la atención al examinar la versión en castellano de *Elric* es el cambio de portada. En la versión de **Joc** de 1997 aparecía la escena en la que Cymoril es asesinada por Stormbringer. En la nueva versión de 2002 se ha sustituido esa imagen por la de Elric navegando en un barco y con la espada Stormbringer colgada de una vaina, que a su vez corresponde a la misma ilustración de la ***Stormbringer 5th Edition*** de **Chaosium**. También se han modificado las dimensiones del manual original (más pequeño), optándose por las de *Stormbringer*, al fin y al cabo, el habitual en la editorial española.

Aunque podemos encontrar ciertas similitudes que han hecho que todo lo publicado para *Stormbringer* sea compatible con *Elric*, podemos comprobar que se trata de dos juegos distintos. Ambos comparten la misma saga y por tanto la misma ambientación, pero esta última versión tiene un sistema de combate más rápido y realista, y una magia más detallada y cercana a la que se narra en la saga de Elric de Melniboné, escrita por Michael Moorcock.

Es un juego de reglamento sencillo, que se centra en las perniciosas influencias del Caos sobre los personajes, quienes acaban, a veces, corrompidos. El equilibrio entre el Caos y la Ley por parte de los personajes es lo más importante del juego.

En este sentido tiene aquí especial interés el uso de la magia, algo diferente al resto de los juegos de fantasía, donde el mago clásico posee una lista de hechizos, como si fueran “recetas” a su disposición. En *Elric*, existen conjuros para convocar criaturas de otros planos, que si son demonios del Caos (algo normal en este juego habida cuenta del gusto de los jugadores de rol por el poder), puede traerle a los jugadores problemas similares a los que Moorcock somete al desdichado protagonista de sus novelas. Evidentemente puedan combinar sus habilidades mágicas con las del combate, haciendo a los personajes jugadores más interesantes de interpretar. Estos personajes por tanto están siempre en el “filo de la navaja”, a punto de caer bajo el poder corruptor del Caos, lo que provoca que en una partida normal abunden los personajes jugadores melniboneses y otros miembros de los reinos más antiguos y abyectos, que poseen mayor poder mágico, en detrimento de los personajes de los Reinos Jóvenes, con menos poderes mágicos.

La documentación incluida sobre el mundo de Elric, es también muy extensa, con mucho mayor detalle de lo que se puede encontrar leyendo las novelas del emperador albino, Elric de Melniboné.

Cabía esperar una mayor calidad de la labor de traducción y maquetación, teniendo en cuenta el tiempo que ha sido dilatada su salida al mercado (desde la publicación del original en abril de 2001 hasta febrero de 2002 que sale editado en español). Dejando aparte las faltas de ortografía cometidas existen fallos que llevarán a más de un grupo de jugadores a la confusión, o peor aún, a la discusión de unas reglas que en su origen fueron cuidadosamente elaboradas. No sólo encontramos frases o términos mal traducidos (que en ocasiones no se corresponden con las reglas originales), sino que existen algunos párrafos con doble traducción que desorientan al lector. En todo caso, los jugadores agradecerán que se haya respetado el formato del original, aunque visiblemente menos elaborado.

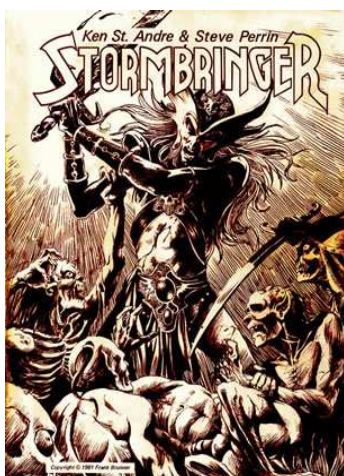
En lo tocante al precio, la primer edición del juego de rol de la saga de Moorcock publicada por **Joc Internacional** venía a costar unas 2.800 de las antiguas pesetas, más o menos unos 17 €. La versión en español de **La Factoría de Ideas** se presenta en dos ediciones, una normal por 27,33 € y otra de lujo valorada en 48,36 €, con una cubierta diferente y una encuadernación en *guaflex* (piel sintética) con logos en tintas doradas. Esta última se encuentra en fase de reposición (o al menos así figura en su catálogo a fecha del 30 de abril de 2008). La edición en lengua inglesa de **Chaosium**⁴¹⁷, se sitúa en unos 29,95\$, más o menos unos 24 €.

En la sección de *Cubiertas* que figura a continuación hemos mantenido la numeración de ediciones creada por **Chaosium**, y por tanto *Elric!* no se ha denominado como cuarta edición, pese a que desde nuestro punto de vista, y viendo la percepción

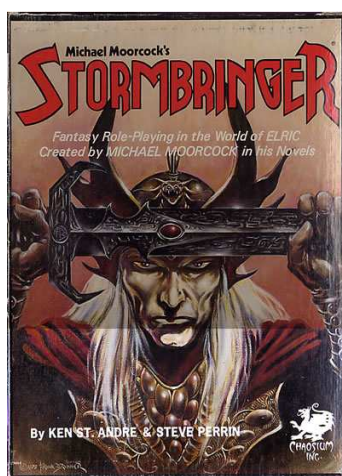
⁴¹⁷ Hasta ahora hemos venido hablando de la edición de **Chaosium** pues es de la editorial de la que se han traducido los libros editados en España. En mayo de 2007 **Mongoose Publishing** se hizo con los derechos de los juegos de rol basados en las novelas de **Michael Moorcock** y en julio de ese año ponía en el mercado una nueva edición de éste, denominada *Elric of Melnibone RPG*. Ninguna de las editoriales españolas de juegos de rol ha mostrado interés por traducir este juego al castellano.

que poseen las editoriales de rol del término “edición”, salvo por el título del libro podría denominarse perfectamente también como *Stormbringer 5ª edición*, aunque ese título al final lo hemos reservado para la versión del año 2001.

3.6.3.2.2.1.2.1 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE LAS EDICIONES DE CHAOSIUM:



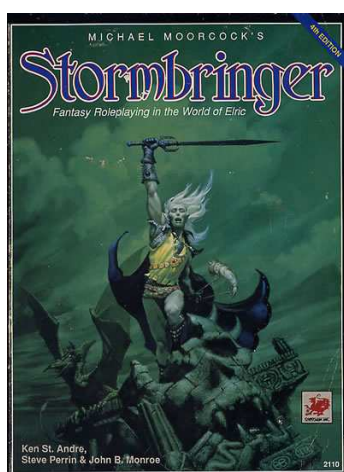
1ª ed., *Stormbringer*, 1981



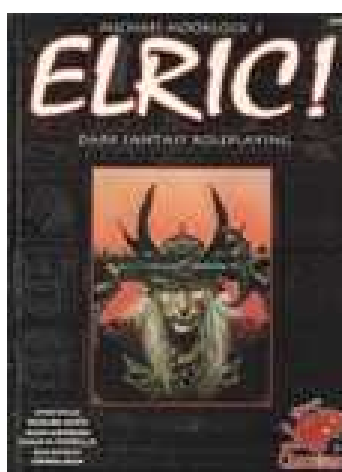
2ª ed., *Stormbringer*, 1985



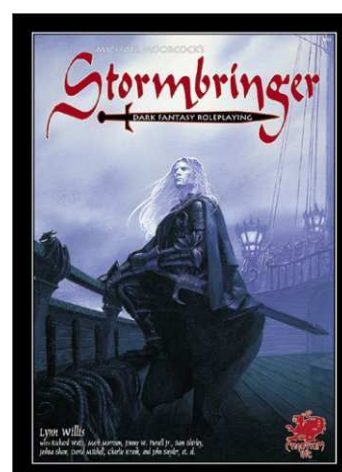
3ª ed., *Stormbringer*, 1987,
Chaosium – Games Workshop (Coed.)



4ª ed., *Stormbringer*, 1990



1ª ed., *Elric!*, 1993



5ª ed., *Stormbringer*, 2001

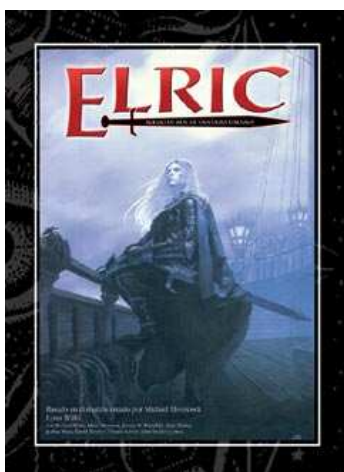
3.6.3.2.2.1.2.2 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE LAS EDICIONES ESPAÑOLAS:



1ª ed., **Joc Internacional**, 1990,
Stormbringer



1ª ed., **Joc Internacional**, 1997,
Elric



2ª ed., **La Factoría de Ideas**, 2002,
Elric



2ª ed. de lujo, **La Factoría de Ideas**, 2002,
Elric

Para las diferentes ediciones de esta ambientación nos hemos decantado por dejar como única edición de Stormbringer a la primera publicada por **Joc Internacional**. En el caso de *Elric*, la primera edición fue también de **Joc Internacional** y la segunda edición de la **La Factoría de Ideas**. Todo ello pese a que, como se ha comentado en líneas anteriores, la primera edición española del año 1990 corresponda a la cuarta edición norteamericana de **Chaosium** del mismo año; la primera

edición de *Elric* de **Joc** del año 1997 corresponda a la primera edición de **Chaosium** del año 1993; y por último la versión que actualmente está en las librerías especializadas desde el año 2002 de **La Factoría**, y denominada *Elric*, pertenece a la traducción de la edición en lengua inglesa de la quinta edición de *Stormbringer* del año 2001.

3.6.3.2.2.1.3 FAFHRD Y EL RATONERO GRIS

Las dos ambientaciones reseñadas hasta ahora son las muestras principales de adaptaciones de novelas de fantasía a los juegos de rol, pero existen algunos otros casos, aunque no con tanto éxito como los ya citados. El universo que **Fritz Leiber** creó para su pareja de héroes de magia y espada, *Fafhrd* y el *Ratonero Gris*, también ha visto su plasmación en el rol a través de algunos módulos dedicados a la ciudad de Lankhmar para el juego de *Dungeons & Dragons* y más recientemente en la ambientación con el mismo título para el nuevo *RuneQuest* de **Mongoose Publishing**. En ellos se detallan, con planos incluidos, todos o casi todos los aspectos de esta ciudad, cuna de ladrones y hechiceros.



Fritz Leiber

Esta temática no pasó de una serie de aventuras para el archí conocido juego, sin gozar de excesivo éxito, publicando **TSR** para el *AD&D* catorce suplementos nunca traducidos al español por editorial alguna. Igual suerte tienen los dos libros publicados por **Mongoose Publishing**, pues hasta ahora ninguna editorial española ha mostrado interés por traducir la nueva edición de *RuneQuest*.

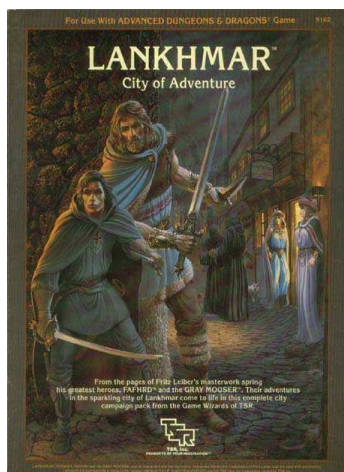
Hemos decidido incluir todas las cubiertas existentes de *AD&D*, para intentar mostrar los tres apartados esenciales en los que se suelen dividir los juegos de rol, al tener un número tan limitado de libros, lo que facilita esta tarea de diferenciación. Para nosotros es un dato de interés por la presencia de este esquema reiterativo de tres apartados en el resto de los juegos de rol y lo incluimos aquí como ejemplo de dicho esquema. Estos tres puntos serían: las reglas (con un apartado especial para los suplementos de reglas), los accesorios (también denominados a veces módulos, aunque esta terminología no es exacta puesto en ocasiones se utiliza como sinónimo de aventura) y las aventuras.

El primero de los casos, las reglas, serían las instrucciones con las que se conforma un sistema de juego y que dan un formato normalizado a la partida de rol, que es además lo que da lugar a las diferentes ediciones puesto que, con cada revisión de las reglas aparece una nueva edición (este aspecto ya ha sido tratado anteriormente). En la ambientación de *Lankhmar*, este aspecto ya está cubierto por las reglas publicadas por **TSR** para *AD&D* que serían la cobertura normalizada para todas las ambientaciones. En su lugar tenemos suplementos de reglas, ocurre al tratarse *Lankhmar* de una ambientación particular, con sus reglas propias y no aplicables a ninguna otra ambientación de *D&D*. Los suplementos de reglas también pueden surgir para describir algún aspecto muy concreto o para añadir reglas extra no aparecidas en los libros básicos del juego, incluso pueden aparecer para reformar un aspecto concreto de las reglas básicas sin tener necesidad de hacer una nueva edición de las mismas.

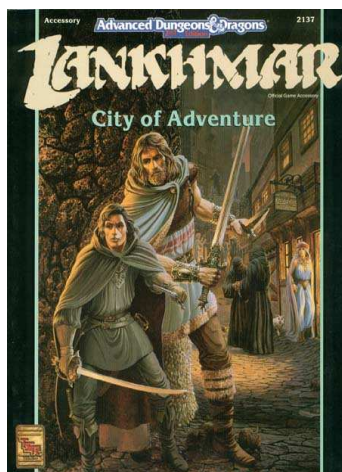
Los accesorios se dan al intentar describir datos específicos de una ambientación en particular, ya sea un lugar geográfico o una organización de cualquier tipo (desde una cofradía de ladrones hasta una ciudad o región). Vendrían a ser como una especie de “guía de viajes” a un aspecto de una ambientación particular. Por último estarían las aventuras que serían simplemente eso aventuras, es decir, libros dedicados únicamente a describir todos los aspectos de una partida para que ésta no tenga que ser creada por el master o director de juego.

3.6.3.2.2.2.1.3.1 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE LOS MÓDULOS DE LANKHMAR PUBLICADOS POR TSR:

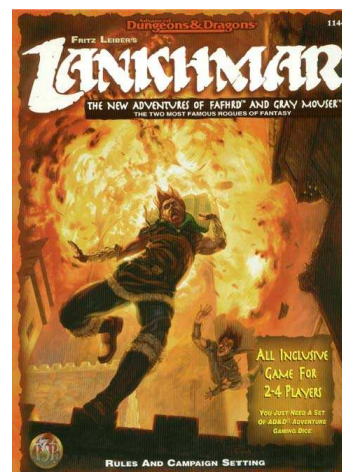
SUPLEMENTOS DE REGLAS



1ª ed., 1985, AD&D,
City of Adventure

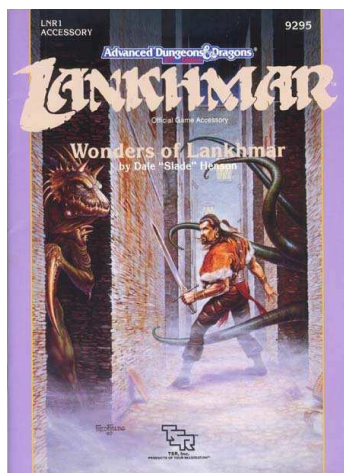


2ª ed., 1993, AD&D,
City of Adventure

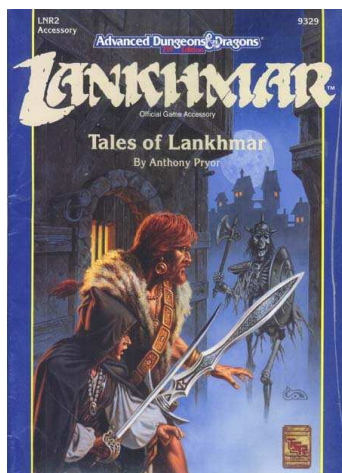


2ª ed., 1996, AD&D, *The New Adventures of Fafhrd and Gray Mouser*

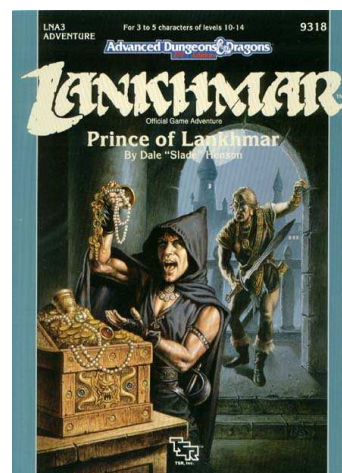
ACCESORIOS



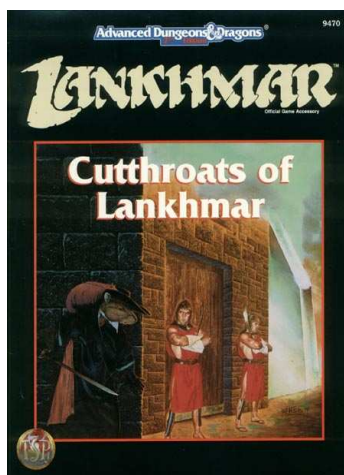
2ª ed., 1990, AD&D,
Wonders of Lankhmar



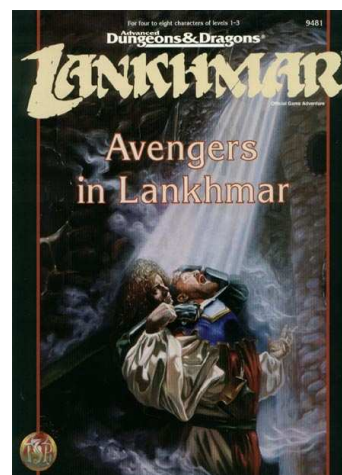
2ª ed., 1991, AD&D,
Tales of Lankhmar



2ª ed., 1991, AD&D,
Prince of Lankhmar

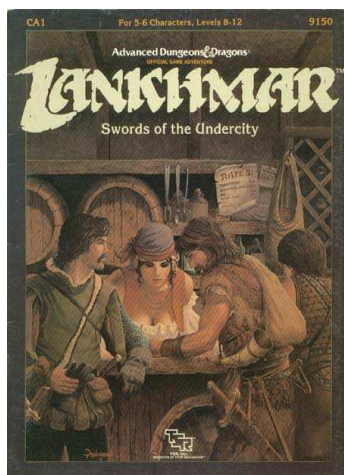


2ª ed., 1995, AD&D,
Cutthroats of Lankhmar

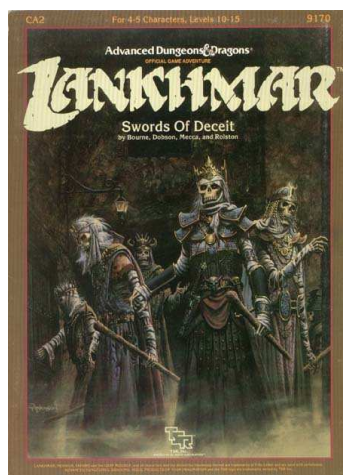


2ª ed., 1995, AD&D,
Avengers in Lankhmar

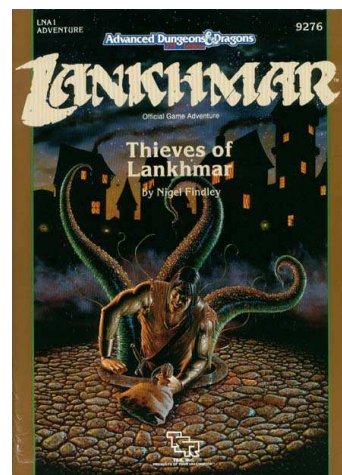
AVENTURAS



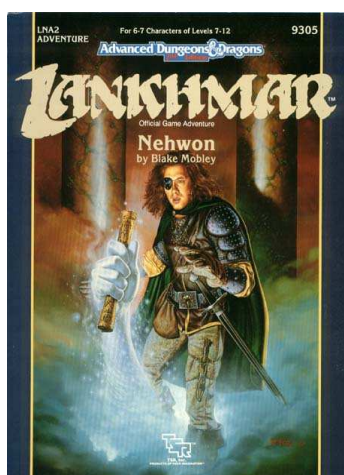
1ª ed., 1985, AD&D,
Swords of the Undercity



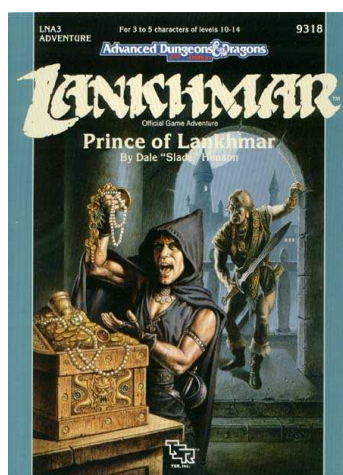
1ª ed., 1986, AD&D,
Swords of Deceit



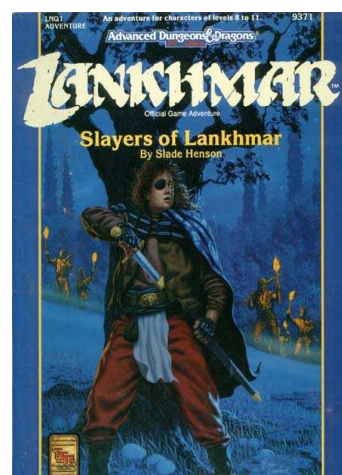
2ª ed., 1990, AD&D,
Thieves of Lankhmar



2ª ed., 1990, AD&D,
Nehwon



2ª ed., 1991, AD&D,
Prince of Lankhmar



2ª ed., 1992, AD&D,
Slayers of Lankhmar

3.6.3.2.2.1.4 CONAN

Menos fortuna tuvo aún, pese a lo que se pueda pensar, el universo de *Conan el bárbaro* llevado al rol. El mundo creado por el escritor **Robert E. Howard**, la Era Hiboria, parecía la ambientación ideal para componer con él un escenario de aventuras para un juego de rol. La popularidad que tenían los comics y el personaje de Conan desde el estreno de la primera película de la saga, allá por el año 1981 hacían presagiar unos éxitos de ventas incomparables para la adaptación al rol. Ahora bien, una cosa era llenar el vacío y otra muy distinta publicar un juego de rol que estuviera a la altura de las expectativas, y según muchos jugadores algo que no se ha logrado por la baja calidad de los productos publicados hasta la fecha. A pesar de lo que pueda pensar algún editor oportunista, los jugadores demandan productos de calidad, no cualquier tipo de juego asociado a una saga popular.



Robert E. Howard

La historia de la publicación de este juego podría resumirse en las siguientes líneas. Tras una experiencia fallida de **TSR**, que sólo publicó seis módulos, una vez más tomando como base *D&D*, cogió el relevo una campaña del juego de **Steve Jackson** denominado *GURPS* (juego de rol que intenta aportar unas reglas universales, se juegue en la ambientación que se juegue, por lo que puede disponer de múltiples escenarios de fantasía, ciencia ficción o terror), que tampoco acabó cumpliendo las expectativas.

Tras varios años con dificultades para sacar adelante los derechos del héroe cimmerico, los gestores de dichos derechos encontraron una editorial que apostó por esta

ambientación, **Mongoose Publishing**, que publicó un nuevo juego de rol de esta figura para el mundo anglosajón en el año 2004, un juego por cierto adaptado al ya conocido sistema D20.

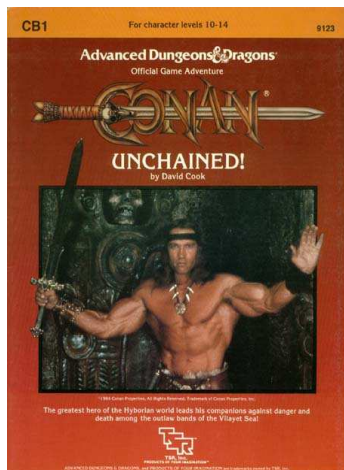
En España desde el año 1999 rondaba en la cabeza de los editores de este país traducir algo del material que ya existía en tierras anglosajonas. Por aquel año la editorial **Ediciones Sombra** anunciaba que estaba negociando con la editorial **Steve Jackson Games**, pero dichas negociaciones no acabaron de cuajar, y no fue hasta el año 2005 cuando **Edge Entertainment** se hizo con los derechos de estos libros, traduciendo y publicando el juego de rol creado por **Mongoose Publishing**, lo que fue posible entre otras cosas por la descatalogación de los libros de las otras editoriales norteamericanas.

La edición de **Edge** es algo cara para los estándares de los manuales de juegos de rol que suelen rondar entre los 30 a los 35 € y en este caso se trata de 44,95 €. La publicación tiene 352 páginas a todo color y está encuadernada en cartóné. El problema de este precio viene ya de origen, pues la publicación de **Mongoose** que se sitúa en los 49,95\$.

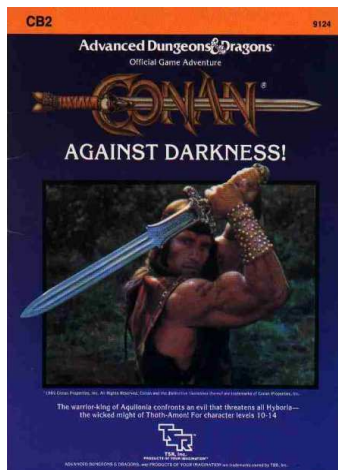
De momento la editorial española ya ha editado, contando con el básico, seis títulos de esta colección: *Conan el juego de rol*, *Los Pergaminos de Skelos*, *Islas Piratas*, *Pantalla del Director de Juego*, *Aquilonia - Flor de Occidente* y *Los señores del acero*. Casi todos estos títulos los publicó **Mongoose** durante 2004. Pero descontados estos productos, todavía tendría pendientes otros 22 libros, ya publicados por **Mongoose Publishing**, entre ellos la segunda edición de este juego de rol, aparecida en las tiendas en agosto de 2007. Todo esto sin contar con que entre mayo y agosto sacará otros 4 productos, a saber: *Secrets of Suelos*, *Cities of Hyboria*, *Trial of Blood* y *Cimmeria*.

3.6.3.2.2.1.4.1 CUBIERTAS DE LOS DIFERENTES JUEGOS DE CONAN:

CUBIERTAS DE TSR



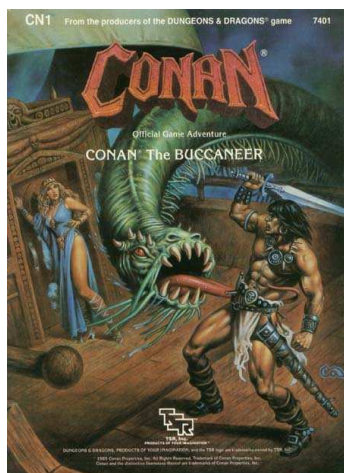
1ª ed., 1984, AD&D,
Conan Unchained



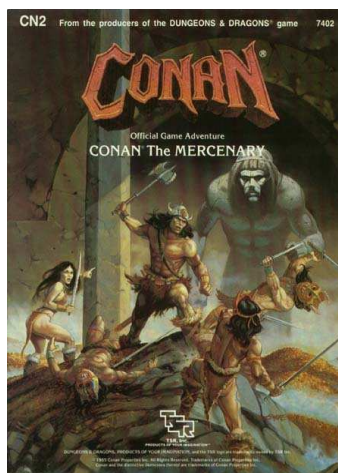
1ª ed., 1984, AD&D,
Conan Against Darkness!



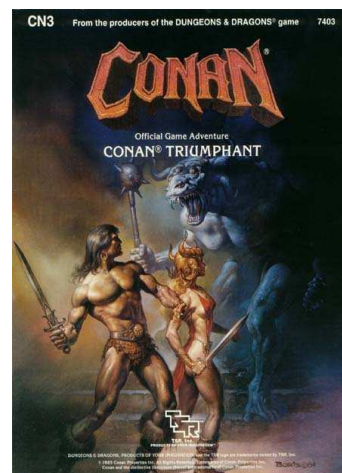
2ª ed., 1985, *Conan Role Playing Game Box*



2ª ed., 1985, *Conan Role Playing Game*
Conan the Buccaneer



2ª ed., 1985, *Conan Role Playing Game*
Conan the Mercenary

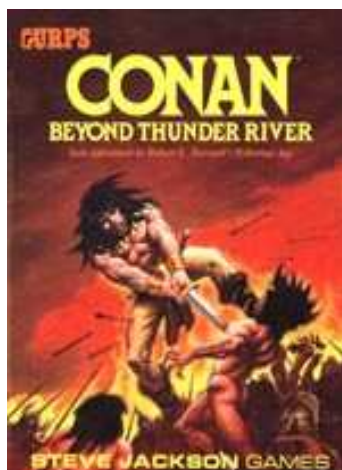


2ª ed., 1985, *Conan Role Playing Game*
Conan Triumphant

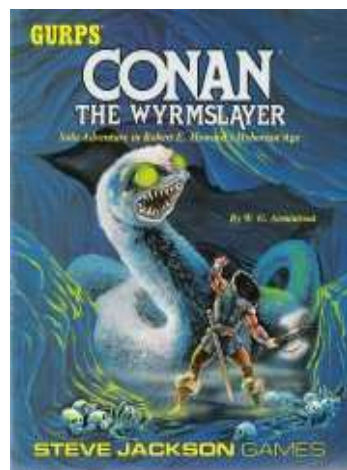
CUBIERTAS DE STEVE JACKSON GAMES



3ª ed., 1988, GURPS Conan,
Beyond Thunder River



3ª ed., 1988, GURPS Conan,
And the Queen of the Black Coast

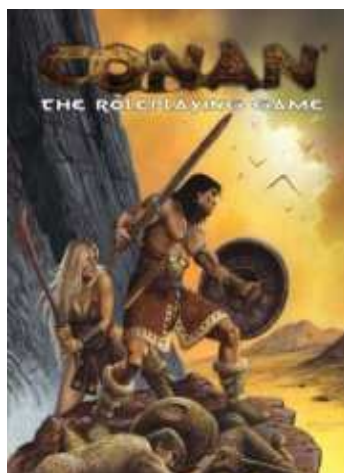


3ª ed., 1989, GURPS Conan,
The Wyrmslayer

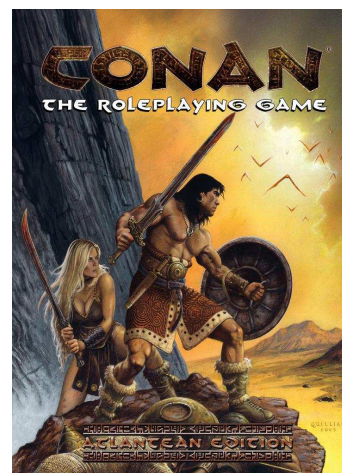


3ª ed., 1989, GURPS Conan,
Moon of Blood

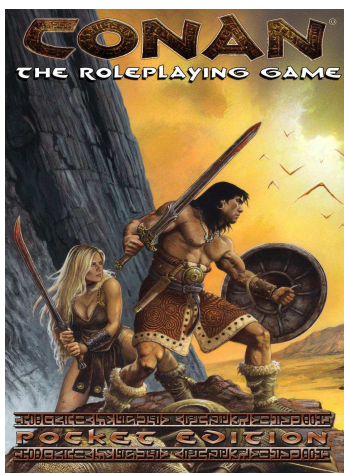
CUBIERTAS DE MONGOOSE PUBLISHING



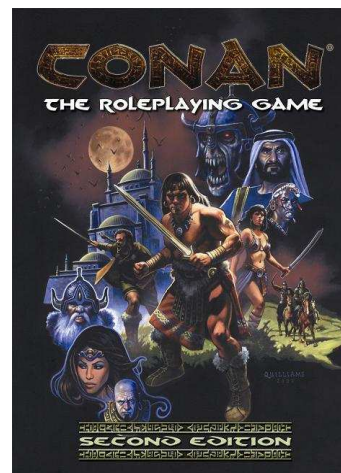
4ª ed., 2004, Conan RolePlaying Game



4ª ed., 2004, Conan RolePlaying Game,
Atlantean Edition

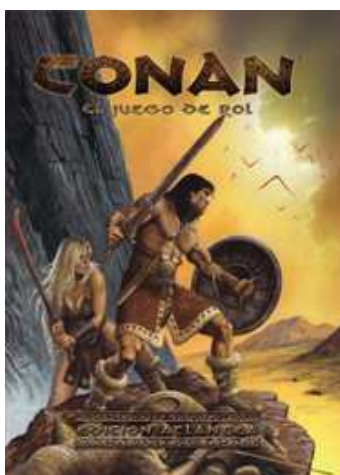


4ª ed., 2005, *Conan RolePlaying Game*,



5ª ed., 2007, *Conan RolePlaying Game*

3.6.3.2.2.1.4.2 LA CUBIERTA ESPAÑOLA DE EDGE ENTERTAINMENT



1ª ed., 2005, *Conan El Juego de rol*,
Edición Atlantea

Hemos decidido incluir aquí todos los libros existentes hasta llegar a las dos ediciones de **Mongoose Publishing** para ilustrar lo complejo que resulta a veces seguirle el “rastro” a un juego de rol.

Las dos primera cubiertas de **TSR** del año 84 corresponden a sendas aventuras basadas en el sistema de juego del *AD&D*. Intentaban aprovechar el tirón publicitario de las películas de Conan, interpretadas por Arnold Schwarzenegger, y por ello figura este conocido actor en el primer plano de las cubiertas.

Un año más tarde **TSR** consideró que era necesario un sistema de juego propio para esta ambientación, y así salió *Conan Role Playing Game Box*. Esta caja incluía un mapa de Hiboria a todo color; tres cuadernillos con las reglas de juego, información sobre la ambientación y una guía de referencia; así como las hojas de personaje. Era por tanto, un producto fuera de *D&D*, suponemos que intentando atraer a un público más influenciado por el comic y que no gustaba del sistema matriz de **TSR**. Durante un año se sacaron tres módulos, pero el juego no obtuvo los resultados esperados.

Tras tres años de espera, en 1988, la compañía de Steve Jackson, realizó una adaptación de esta ambientación a las reglas de *GURPS*. Con ello el juego perdía su independencia y adquiría, como en el caso de *D&D*, un sistema de juego “generalista”. La incursión de la ambientación de Hiboria en el sistema de juego de *GURPS* finalizó con cuatro aventuras en el mercado a lo largo de los años 1988 y 1989, y pobres resultados de ventas.



Steve Jackson⁴¹⁸

⁴¹⁸ En esta fotografía aparece el creador Steve Jackson luciendo una camiseta con un motivo alusivo a los problemas que tuvo su compañía con el servicio secreto de Estados Unidos. El 1 de Marzo de 1990, agentes de dicho servicio asaltaron la sede de su compañía, **Steve Jackson Games**, llevándose material de esta compañía como prueba de diversas actividades criminales. Entre estas supuestas pruebas, estaba uno de los libros de rol que iba a ver la luz en breve, el manual *Cyberpunk* para *GURPS*. Cuando Steve Jackson conoció la noticia se presentó en las oficinas del Servicio Secreto, acompañado por su abogado, para intentar recuperar todos sus ordenadores y material. Cual no sería su sorpresa al encontrarse intentando hacer comprender a los agentes que todo era fantasía y ciencia ficción, que lo que iba a editar era un libro para un juego de rol y que no era algo real, por mucho que se empeñaran los agentes, que no cesaban de repetir que todo lo relativo a *GURPS* era real y que el libro de *Cyberpunk* era una especie de manual para asaltar computadoras.

Han tenido que transcurrir casi 20 años, 16 para ser exactos, para que otra compañía se decidiera a intentar adaptar este mundo. **Mongoose Publishing** editó en 2004 la que hemos denominado cuarta edición del *Conan RolePlaying Game*. El título de cuarta edición lo incluimos así para señalar a este juego como “sucesor” del juego del mismo nombre de **TSR** y de la adaptación que realizó **Steve Jackson**. Es cierto que se basa en el sistema de juego D20, lo que haría pensar en otro juego “generalista”, pero en medio está la controvertida *OGL* (Open Game Licence) de **Wizards of the Coast**, que lo hace poder ser considerado un juego propio. Además Conan pertenece a una editorial diferente que no es la propietaria de los derechos de la tercera edición de D&D.

Hablando sólo de las ediciones de **Mongoose**, no es que nos hayamos trastornado y repitamos tres veces la misma cubierta, se trata en realidad de la misma “edición” (como sistema de juego igual) de *Conan* pero al mismo tiempo son “ediciones” diferentes. Lo aclararemos, esta editorial norteamericana cometió en 2004 una serie de errores en la primera edición. La subsanación de erratas y demás errores originó una nueva edición, la llamada *Atlantean Edition*, publicada en el mismo año. Unos meses después, y ya en 2005, se podía encontrar en las librerías otra versión diferente, conocida como *Pocket Edition*. Se diferenciaba de sus predecesoras, en primer lugar en el tamaño pues, como su nombre indica es una edición de bolsillo. La tapa es blanda, además sus dimensiones son menores y el número de páginas ha variado, se pasa de las 352 a 400, pero conteniendo solamente el 80% del material de la edición anterior. De esta forma se redujo el precio, de los 49,95\$ que costaba, se pasó a los 19,95\$. El objetivo teórico propuesto, era que los jugadores de *Conan* pudieran jugar una partida de su juego favorito en cualquier parte, sin tener que cargar con un manual tan voluminoso. El objetivo más real, atraer con prácticamente el mismo material a todos aquellos jugadores que no pudieran o no quisieran gastarse casi 50\$.

Trancurrido un tiempo y tres años después de la salida al mercado de la primera edición de la compañía **Mongoose Publishing**, aparece una segunda (que para nuestras cuentas vendría a ser la quinta). El precio en dólares fue de, casi unos 50\$.

En cuanto a la edición en España no existen problemas, solamente ha habido un juego en español de Conan. Esta publicación de **Edge Entertainment** del año 2005, se basó en la traducción de la edición norteamericana *Atlantean Edition*, evitándose así los problemas de la anterior edición.

3.6.3.2.2.1.5 PENDRAGÓN

Hemos dejado casi para el final de este apartado el caso de un juego que sí ha tenido algo de aceptación en Estados Unidos, aunque no mucha en nuestro país y que ha tenido una continuidad muy prolongada, gracias sobre todo al empeño personal de su creador, *Greg Stafford*. Y lo hemos dejado prácticamente para el final porque con ello podemos remarcar una característica que lo diferencia de los juegos de rol que hemos comentado hasta ahora. La singularidad de este juego, *Pendragón*, es la de estar inspirado en un ciclo mítico, el ciclo artúrico, extendido a través de los siglos.



Greg Stafford

Pendragón, también ha sido producido por **Chaosium** (como en el caso de *Stormbringer*) y se trata de un sistema peculiar en algunos aspectos, comparado con otros juegos de rol. En primer lugar destaca el enorme proceso de documentación que se nota ha llevado a cabo el autor y que presenta a los jugadores, en más de veinte volúmenes, para desarrollar adecuadamente las partidas. En estos libros se intenta dar

cabida a todos los personajes que están circunscritos al ciclo artúrico, ya de por sí una gran labor, pero es que además *Greg Stafford* intenta ser riguroso en la presentación de la ambientación, describiendo de manera pormenorizada la totalidad de la Edad Media, tanto la Alta como la Baja Edad Media.

El juego ofrece la posibilidad de mezclar campaña tras campaña, más de dos siglos de historia, desde el reinado de Uther hasta la llegada definitiva de los sajones a tierras inglesas, lo que supone buena parte de la Edad Media.

De un modo ficticio, pero muy ilustrativo, los jugadores pueden pasar de combatir con armaduras romanas y pillum, a las pesadas armaduras góticas e incluso pueden utilizar en una partida las primeras piezas de artillería. Por supuesto esto es solo decisión de los propios jugadores, ya que pueden elegir jugar de un modo más “real”, manteniendo la tecnología de los siglos V y VI durante sus campañas o acercarse más a la idea preconcebida de un ciclo artúrico de la Baja Edad Media, con caballeros con altos penachos, cotas de malla y colores vistosos en los escudos, cosas totalmente inexistentes en los tiempos de la Britania recién abandonada por los romanos.

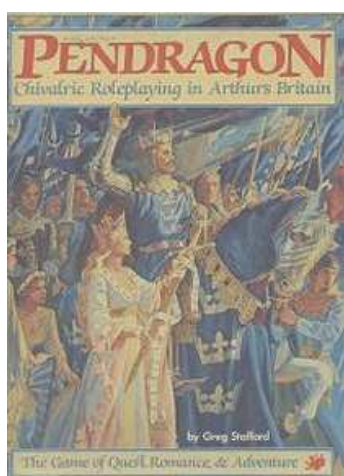
En el juego cada jugador puede tomar el rol de un caballero de la corte de Arturo (u otro de su invención), o un caballero anterior, si se ha decidido jugar en los tiempos de su padre, Uther. Los jugadores entonces tienen la posibilidad de enfrentarse a las clásicas aventuras caballerescas, a la vez que ganan renombre, tierras y un lugar para su familia, de donde podrán salir los siguientes personajes jugadores, una vez “mueran” los personajes que actualmente representan.

El juego es sencillo pero versátil, y el espíritu de las novelas artúricas está perfectamente reflejado, haciendo mucho hincapié en los aspectos espirituales del caballero, su templanza, su justicia, su castidad, el amor cortés, todas ellas virtudes que conformaban el ideal de la caballería tanto como la pericia con las armas, y que tienen un peso específico en el reglamento.

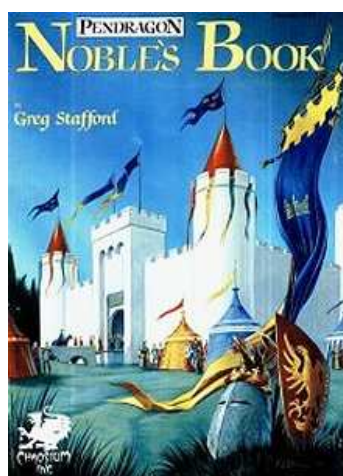
No toda la ambientación podía ser tan exacta, y en las últimas ediciones aparece una nueva característica, que para los más “puristas” de la saga, es un error. Para

competir con el resto de juegos de fantasía, en **Chaosium** se vieron ante la tesitura de tener que incluir magia en el juego, permitiendo que aparecieran otros magos aparte de Merlín, algo totalmente fuera de lugar si somos muy estrictos en lo que respecta al ciclo artúrico. Incluso se autorizó la presencia de jugadores que encarnaran a personajes magos, algo que hasta ese momento había sido patrimonio exclusivo del director de juego, al interpretarlos como personajes no jugadores.

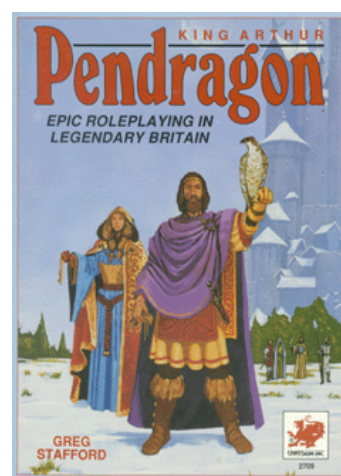
3.6.3.2.2.1.5.1 CUBIERTAS DE LAS DIFERENTES EDICIONES DE *PENDRAGÓN*:



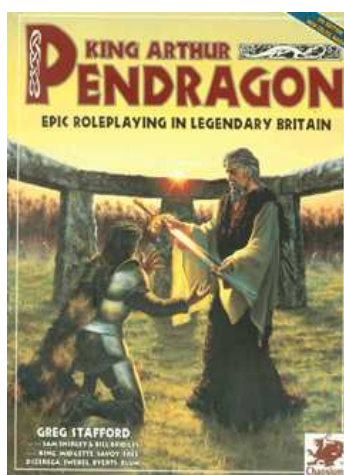
1ª ed., Chaosium, 1985, *Pendragon*



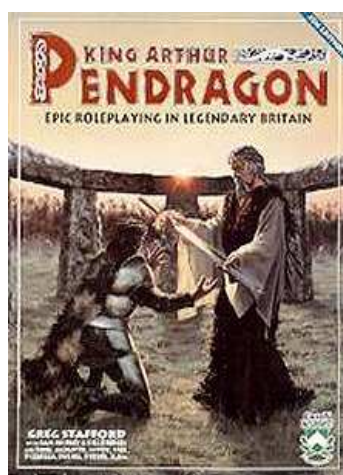
2ª ed., Chaosium, 1986, *Pendragon, Noble's Book*⁴¹⁹



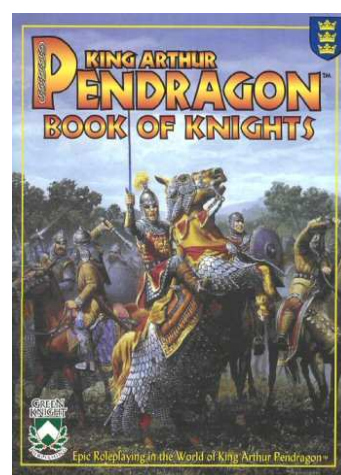
3ª ed., Chaosium, 1990, *Pendragon*



4ª ed., Chaosium, 1993, *Pendragon*

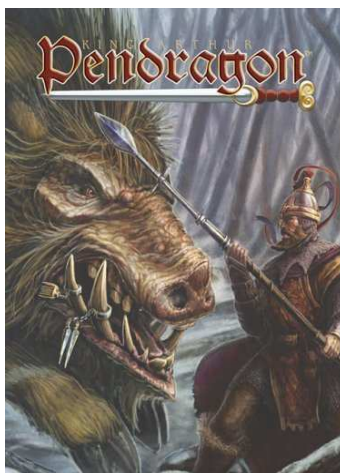


4ª ed., Green Knight, 1993, *Pendragon*



5ª ed., Green Knight, 2000, *Pendragon Book of Knights*

⁴¹⁹ Nos ha sido imposible localizar una cubierta de la segunda edición del juego, en su lugar incluimos el primer suplemento de reglas para la segunda edición.



6ª ed., Arthaus (White Wolf), 2005, *Pendragon*⁴²⁰

En cuanto a la historia de la propia edición de este juego es cuando menos ajetreada. Como hemos dejado constancia por las cubiertas reproducidas, han sido varias las editoriales que han dedicado su tiempo y esfuerzos a darle “vida” a *Pendragón*, aunque en todas ellas *Greg Stafford* ha dejado su huella personal, pues curiosamente para lo que suelen ser los juegos de rol, ha creado cinco de las seis ediciones. Este autor fundó en 1974 **Chaosium** y tras una serie de avatares, dejó esta editorial y creó **Issaries Inc.** en 1998. Lo lógico es que el juego se hubiera mantenido en **Chaosium**, pero no ha sido así y ha pasado por varias compañías, comenzando por la propia **Chaosium**, luego por **Green Knight** y por último ha recaído en una filial de **White Wolf, Arthaus**.

Pero comencemos por la propia historia de la creación de este juego. En 1985 salió a la calle la primera edición de este juego, de la mano de **Chaosium**. Un año más tarde, ya en 1986, tras una revisión de las reglas y visto el éxito del juego, salió una segunda edición, publicada por la misma editorial. Cuatro años después, en junio de 1990 se vio la necesidad de darle un nuevo aire al juego y surgió la tercera edición, de 208 páginas (y que **Chaosium** aún oferta en su página al precio de 20\$), en donde ya se empezaba a utilizar la magia en el juego.

⁴²⁰ Esta cubierta se fija en un hecho de la leyenda artúrica, el combate entre Arturo y el jabalí gigantesco de Troit.

Con la cuarta edición comenzó el baile de editoriales, *Pendragón* tiene una edición de **Chaosium** de 1993 (que todavía ofertan en catálogo por 25\$) de más de 350 páginas. No hemos logrado averiguar muy bien cómo, la compañía fundada por el autor del juego pierde o cede los derechos a otra editorial, en este caso **Green Knight** quien lo edita también en el año 93 y con el mismo número de páginas (la edición se diferencia en su cubierta únicamente por el cambio de logotipo de cada editorial. **White Wolf** mantiene esta edición en su catálogo on line por un valor de 30\$ cada ejemplar).

Entre la cuarta edición de **Green Knight** y la edición de **White Wolf**, salió a las estanterías de las librerías especializadas una nueva edición para este juego, en el año 2000. Tenía varias novedades, para empezar era la primera edición creada para una editorial que no fuera **Chaosium** (hay que recordar que Stafford ya había creado **Issaries Inc.**, y por lo tanto ya no trabajaba en la editorial primigenia de *Pendragón*), la segunda era el cambio de nombre de la edición. Hasta ahora se había estado denominando al juego *King Arthur Pendragon*, pero en esta nueva edición se realiza un cambio sutil, ahora se titulara *King Arthur Pendragon Book of Knights*. Este libro no intentaba ser nada más que una pequeña introducción al mundo de la caballería y en particular, al mundo de *Pendragón*, y quizá no debiera ser considerada una edición nueva de este juego, entre otras cosas por que se trataba de un libro de 48 páginas con las reglas básicas para comenzar a jugar y poco más (este libro está disponible en la tienda on line de **White Wolf** por 7,95\$). La tercera y quizá mayor novedad era que este libro no lo firmaba *Greg Stafford*, sino *Peter P. Corless*, editor de la nueva compañía de *Pendragón*. En el fondo el *King Arthur Pendragon Book of Knights* estaba pensado para atraer a los jugadores de rol que no seguían este juego o a aquellos amantes de las historias de caballerías que todavía no jugaban a rol.

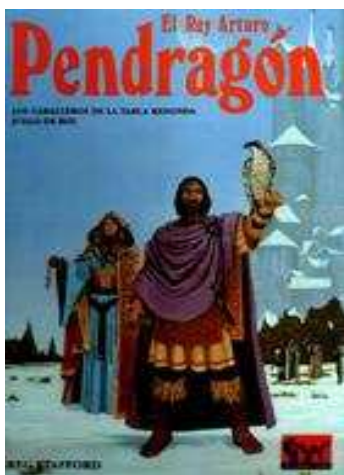


Peter P. Corless

Green Knight estuvo editando material para *Pendragón* durante más de 10 años, hasta que por problemas económicos tuvo que cerrar (aunque según una nota de *Peter Corless*, editor de **Green Knight Publishing**, que figuraba en su página web en 2006 “volvían a la acción”⁴²¹, pero estamos en 2008 y no hay noticias de la editorial). El último libro publicado para esta ambientación fue el *Book of Faeries*, en 2003.

En diciembre de 2005 apareció una nueva edición de este juego escrita también por *Greg Stafford* para la compañía **Arthaus**, filial a su vez de la editorial **White Wolf**. Esta versión consta de 240 páginas y su precio es 34,99\$ (según el catálogo de esta última editorial). En ella se vuelve a los orígenes, se deja de lado la magia y se retoma como centro del juego a los caballeros.

3.6.3.2.2.2.1.5.2 CUBIERTAS DE LA EDICIÓN ESPAÑOLA DE JOC INTERNACIONAL:



1ª ed., 1992, *Pendragón*

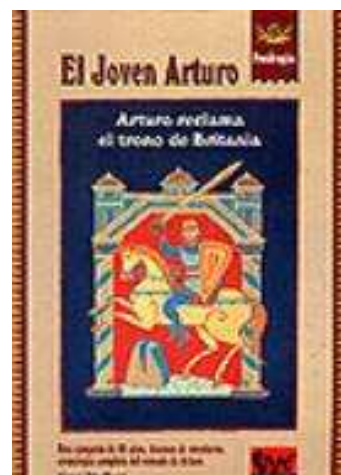


1ª ed., 1993, *Pendragón*,
Caballeros Aventureros

⁴²¹ *Corless, Peter*: Green Knight. 9 de enero de 2006. [En línea]. < <http://www.greenknight.com> > [Consulta: 17 de febrero de 2006].



1ª ed., 1994, Pendragón,
Magia Celta



1ª ed., 1996, Pendragón,
El Joven Arturo

Reproducimos aquí todas las cubiertas que **Joc Internacional** tradujo al español de la edición original estadounidense de **Chaosium** del año 1990 (tercera por tanto en aquel país). Fue una edición que tardó más de dos años en gestarse, desde que salió la versión en inglés hasta la española. También el segundo suplemento, *Caballeros Aventureros*, era una traducción del libro inglés del año 1990, es decir tres años después. El ritmo de traducción y edición no fue ni mucho menos rápido, algo menos de un libro al año y eso que publicados en lengua anglosajona había 24 libros de esta edición. El tercer libro traducido es un intento de introducir las nuevas reglas de magia de la cuarta edición norteamericana evitando el publicar un nuevo básico (la cuarta edición norteamericana) a una línea que no reportaba muchos beneficios.

Con el cambio de compañía editora para *Pendragón* en Estados Unidos, suponemos que **Green Knight** y **Joc Internacional** no debieron llegar a acuerdo alguno sobre la licencia. El último libro editado en español en 1996 fue el denominado, *El Joven Arturo*, que correspondía en el original a *The Boy King*, un suplemento de ambientación editado por **Chaosium** en 1991.

Desde entonces y hasta ahora, y ya han pasado 12 años desde que se editó el último libro en castellano, en nuestro país no ha salido nada nuevo para *Pendragón*, y aunque parecía posible que con la nueva versión de **White Wolf** volviera a resucitarse este juego con una probable traducción de sus libros de la mano de alguna de las

editorial españolas, la verdad es que ha transcurrido el tiempo y ninguna compañía del sector ha anunciado nada.



3.6.3.2.2.2.1.6.1 DATOS TÉCNICOS

Editorial: Chaosium, Inc y Game Workshop.

Distribuidora es España: JOC Internacional S.A. y La Factoría de Ideas.

Año de Publicación (en inglés): 1981 (1ª Edición). En España: 1988 (1ª Edición, que corresponde a la 3ª edición en inglés), 1998 (5.5ª Edición) y 2002 (edición D20).

Autores: Greg Stafford, Sandy Petersen, William James Hamblin III, Steve Perrin, Anders Swenson y Lynn Willis.

Ilustrador: Gene Day.

Versión en castellano de la primera edición: Jordi Zamarreño⁴²².

Número de páginas de la primera edición en español: 192.

3.6.3.2.2.2.1.6.2 AMBIENTACIÓN

Hemos seleccionado *La Llamada de Cthulhu* como último juego para que cierre el ciclo de juegos de rol y literatura fantástica, entre otras cosas por ser el juego que mejor ha funcionado en nuestro país de todos los expuestos hasta ahora. Si bien es

⁴²² Se puede leer una entrevista a este traductor relacionada con el trabajo que estaba realizando con este juego, es decir con *La Llamada de Cthulhu*, en: Al habla con Jordi Zamarreño. *Líder*, 1988, Num. 2, Pág. 6.

cierto que en este apartado de rol y literatura es en el que más juegos hemos analizado, ello se debe a que el presente trabajo es un estudio de un sector editorial específico y consideramos como algo de sumo interés el análisis de la interrelación entre el rol y la literatura.

Para terminar este punto hemos querido retomar el análisis que ya utilizamos con otros juegos, como Battletech o RuneQuest y que con posterioridad repetiremos con Star Wars. Vamos a seguir una secuencia de estudio similar en cada una de las tres clasificaciones que hemos marcado: juegos nacidos sin influencia externa; juegos nacidos por influencia de una novela; juegos nacidos por influencia de una película o serie. Dicha secuencia no la hemos seguido en los restantes juegos expuestos con anterioridad, dentro de este apartado de rol y literatura fantástica, por considerar que sería información redundante ya que pensamos que con un solo ejemplo es suficiente.

El juego está basado en las historias escritas por H.P. Lovecraft⁴²³, un escritor que revolucionó por completo el género de la literatura fantástica con tintes de terror⁴²⁴.

En cuanto a su línea cronológica, el juego puede desarrollarse tanto en la época actual, como en los años veinte o en la época victoriana. Los personajes son “personas reales”, con profesiones también reales. En este juego se interpreta a profesionales: abogados, arqueólogos, periodistas, etc., estando lejos de las ambientaciones de personajes con superpoderes o aventureros al estilo de Conan.

⁴²³ Para conocer algo más sobre la vida de este autor se puede consultar un artículo de la revista *Líder* que hace un recorrido por su biografía, la referencia es: Grau, Enric: Dossier H.P.L., Lovecraft, el eterno soñador. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 1, pp. 19-34. Por supuesto en Internet hay múltiples referencias a la vida de este autor, de entre todas ellas hemos seleccionado dos:

Rodríguez, Joaquín: H.P. Lovecraft. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=16> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

Kether: Se cumplen setenta años de la muerte de H.P. Lovecraft. *Templo de Hecate*. 16 de marzo de 2007. [En

línea].

<

http://www.templodehecate.com/noticia/1265/se_cumplen_setenta_anos_de_la_muerte_de_hp_lovecraft.html > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴²⁴ Para la ambientación consultar, Akras: La Llamada de Cthulhu. *Dragonmania*. [En línea] < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/1021/> > [Consulta: 2 de mayo de 2008].

En su cosmología, Lovecraft indicaba la existencia de unos entes extraterrestres llamados los *Primigenios*, que se habían ido internando e intercambiando en el camino a la Tierra, conquistándola y luchando por su dominio, siendo su actual regente un dios que se encontraba inmerso en el mar Pacífico, controlando el mundo a través de sueños que implantaba a sus seguidores, su nombre era Cthulhu, pero esto sólo era el comienzo del juego. Conforme se iba desenvolviendo, los personajes iban ganando habilidades, al estilo de la experiencia de RuneQuest, pues no en vano uno de los creadores de La Llamada de Cthulhu⁴²⁵ era autor también de este juego, se trataba de Greg Stafford.

Algunos relatos⁴²⁶ que son interesantes para esta ambientación y que forman parte de los denominados *Mitos de Cthulhu*, son los escritos por el anteriormente mencionado H.P. Lovecraft⁴²⁷, entre ellos destacarían los siguientes:

⁴²⁵ Curiosamente en un artículo de la revista *Líder*, además de recomendar a su hermano *RuneQuest*, abogaban por utilizar *La Llamada de Cthulhu* (entre otros juegos) como juego que sirviese de iniciación a los jugadores novatos, la información se encuentra en: Hoyos, Javier; Jara, Pepe: Panorama para jugar, juegos de iniciación. *Líder*, 1990, N.º 14, pp. 40-42.

⁴²⁶ Existe un artículo escrito por el propio Lovecraft en donde explica el procedimiento personal que seguía para escribir sus relatos, el título de dicho artículo es *Notes On Writing Weird Fiction*. En Internet se encuentra una traducción al castellano cuya referencia es: Regrin de Alderen: Cómo Escribir un Relato Fantástico según HP Lovecraft. *Dragonmania*. 13 de enero de 2005. [En línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleprint/951686/> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴²⁷ Para conocer mejor el mundo creado por este autor hemos consultado:

Berglund, Edward P. (edit.): *Los discípulos de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Harms, Daniel: *Enciclopedia de los mitos de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Lovecraft, H.P.: *Cthulhu: una celebración de los mitos*. 2ª ed. Madrid: Valdemar, 2004.

Lovecraft, H.P.: *Los mitos de Cthulhu, narraciones de horror cósmico*. Salamanca: Alianza S.A., 2003.

Lovecraft, H.P.: *Narrativa completa*. Vol. I. 2ª ed. Madrid: Valdemar, 2006.

Lovecraft, H.P.: *Narrativa completa*. Vol. II. Madrid: Valdemar, 2007.

Azathoth

Dagón

El Horror Oculto

El Horror de Red Hook

El Color Surgido del Espacio

El Horror de Dunwich

La Sombra Sobre Innsmouth

El que Acecha en la Oscuridad

La Habitación Cerrada

La Llamada de Cthulhu

El Caso de Charles Dexter Ward

El que Susurra en la Oscuridad

En las Montañas de la Locura

La Sombra de Otro Tiempo

Los Hongos de Yuggoth

Los Otros Dioses

Nyarlahotep

Sueños en Casa de la Bruja

Price, Robert M. (edit.): *El ciclo de Dunwich*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Price, Robert M. (edit.): *El ciclo de Nyarlathotep*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Price, Robert M. (edit.): *El Necronomicón*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Price, Robert M. (edit.): *La saga de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Price, Robert M. (edit.): *La saga de Hastur*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Turner, Jim: *Cthulhu 2000*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2003.

3.6.3.2.2.1.6.3 SISTEMA DE JUEGO

El sistema de juego⁴²⁸ es una adaptación del sistema de **Chaosium** (utilizado en otros juegos de esta compañía como *RuneQuest* o *Stormbringer*), creado por Greg Stafford y Lynn Willis, para esta ambientación. En este juego se usan para las tiradas distintos tipos de dados: de 4, 6, 8, 10, 12, 20 ó 100 caras, siendo el más usado el de 100. Cuando se tira un dado de cien caras, se expresa como 1D100, si se tiran dos dados de ocho caras pues 2D8, y así siempre. El dado de 100 (usualmente no se suele utilizar un dado de 100 caras, por ser estos dados demasiado caros, en su lugar se utilizan dos dados de 10 caras: uno para las decenas y otro para las unidades) se usa para saber la probabilidad de acertar en una determinada acción: si por ejemplo, un jugador quiere escalar un muro y tiene un 45% en su habilidad (que viene reflejado en su hoja de personaje), quiere decir que tiene un 45% de posibilidades de escalarlo, el jugador debe sacar un 45 o menos en el dado de 100 para escalarlo. Cuanto menor sea la tirada, mejor escalará el muro el personaje; a mayor tirada peor resulta para el personaje, y en el ejemplo probablemente se caiga.

En este juego no hay tiradas abiertas (como es el caso del antiguo Señor de los Anillos), todas son cerradas. Eso sí, a partir del 95 se considera que la acción tiene graves efectos negativos sobre su ejecutor (los efectos concretos quedan a discreción del Guardián⁴²⁹, pero en el caso de sacar 00 -es decir, 100- el efecto conseguido es justo el contrario al que quería conseguir el personaje). Por el contrario, si al intentar escalar el muro el jugador obtiene un 9 o menos (dividiendo $45/5=9$) ha conseguido un crítico, es decir, que salta el muro como si fuera un atleta olímpico. Para saber si se ha obtenido un éxito crítico basta con dividir entre 5 el porcentaje de acierto: si el resultado es igual o mayor que lo que el jugador sacó con los dados, ha sacado un crítico.

Como el juego se basa en la experiencia, cuanto más edad tiene un personaje mayor experiencia posee. Y lo mismo que ocurría en el sistema de juego de *RuneQuest*

⁴²⁸ Sobre el sistema de juego consultar: Meduseld: La Llamada de Cuthulhu. [En línea] <
<http://usuarios.lycos.es/oskarma/tolkien/cthulhu.html> > [Consulta: 14 de abril de 2004].

⁴²⁹ En este juego al Master, Narrador o Director de Juego se le denomina Guardián o Vigilante, dependiendo de la edición del juego.

o Stormbringer, cuantas más aventuras haya jugado un personaje, mayor será la pericia que tenga. Esto se representa al marcar en la hoja de personaje aquellas habilidades que se han usado con éxito a lo largo de la aventura, una vez concluida ésta, se realiza una comprobación de experiencia consistente en “fallar” una tirada, cuanto menor sea el porcentaje en una habilidad mayores serán las posibilidades de subirla y viceversa.

Sólo una habilidad, los “*Mitos de Cthulhu*”, tiene un tratamiento diferente a todo lo mencionado antes, consistente en que únicamente se puede subir mediante la lectura y el encuentro con seres sobrenaturales, nunca mediante comprobaciones de experiencia.

Otra cosa muy importante a tener en cuenta es el concepto de asalto, es decir, el tiempo necesario para que un personaje haga una acción, que suele ser en torno a 15 segundos. En ocasiones el personaje puede hacer dos acciones en un asalto porque son muy fáciles o semi-inmediatas: en ese caso el Guardián debe decidir si el personaje puede o no hacer las dos cosas según sean las acciones. También hay que tener en cuenta que en un combate el movimiento está limitado: si un personaje decide correr a toda velocidad, no podrá desarrollar ninguna otra acción.

Para la creación de personajes, hay varias cuestiones que son de suma importancia, como su aspecto, la edad (en las reglas se recomienda entre 20-45 años), la nacionalidad (se recomienda de habla inglesa), la residencia; quedando el nombre a gusto del jugador. Si un personaje no ha muerto, se le puede usar en distintas misiones, con lo que pasará de ser un desconocido a posiblemente ser alguien conocido o experto en alguna materia, mejorando sustancialmente sus habilidades y su equipo. La creación de la hoja del personaje es el proceso más laborioso de todos. Es útil que cada jugador tenga una idea clara de qué tipo de personaje le gustaría jugar y cuales serían sus habilidades más destacadas. Éstas serían conseguidas gracias a su propia experiencia (si el personaje jugador o PJ es demasiado joven, esta experiencia será mínima, como parece lógico). Las otras habilidades que puede tener un PJ son las conseguidas por su profesión. Las distintas profesiones son: Abogado, Anarquista, Atleta, Profesional, Autor, Aficionado (este estereotipo posee pocas habilidades, pero estas son elegidas por el jugador), Ganster, Granjero, Historiador/Anticuuario, Investigador Privado, Médico,

Misionero, Parapsicólogo, Periodista, Policía, Político, Profesor de Universidad, Soldado y Vagabundo.

El sueldo será distinto según sea la profesión y los ahorros de cada personaje (que es el dinero que se puede usar en la misión) también. De la misma manera que las habilidades serán diferentes para cada profesión. Así, un *Soldado* no tiene las mismas habilidades de profesión que un *Profesor de Universidad*.

Pasemos a la hoja del personaje. Las principales características de un personaje son:

FUE (Fuerza)

CON (Constitución)

TAM (Tamaño)

DES (Destreza)

APA (Apariencia)

COR (Cordura máxima)

INT (Inteligencia)

POD (Poder)

EDU (Educación)

Idea (depende de la INT)

Suerte (depende del POD)

Conocimientos (depende de la EDU)

A mayor valor, mejores habilidades tendrá el personaje. Estas características son fijas y una vez asignadas no se pueden cambiar, salvo por sucesos especiales (generalmente negativos) de los que el Guardián informará en su debido momento. Según sean la FUE y el TAM, el personaje será más o menos apto en los combates cuerpo a cuerpo. Las bonificaciones o penalizaciones en este aspecto deben ser aplicadas por el Guardián. A su vez, las habilidades adquiridas por la profesión dependen en gran medida de la EDU, y las adquiridas por propia experiencia dependen de la INT. La gran cantidad de habilidades existentes en La Llamada de Cthulhu hace

que en ese aspecto el juego sea muy preciso. Los jugadores deben juzgar cuáles son más importantes y cuáles no a la hora de elegir la profesión y las habilidades de experiencia.

Otro aspecto importante serían las habilidades de combate que tendrán mayor o menor importancia según sean la aventura y los gustos del Guardián y los jugadores. Como se mencionó en líneas anteriores, éste es un juego de terror e investigación, pero también de acción. En múltiples ocasiones los personajes se enfrentan a criaturas de pesadilla muy difíciles de combatir y desde luego nada parecidas a un ser humano. Por ello los jugadores suelen emplear una gran variedad de armas para evitar la muerte de sus personajes. Entre las habilidades de combate más normales figurarían:

Ametralladora

Arma corta

Artillería

Cuerpo a cuerpo

Escopeta

Fusil

Lanzar (para ciertas armas como las hachas arrojadas por ejemplo)

Las distintas armas del juego tienen de por sí un porcentaje básico de acierto, pero dado que en la mayoría de los casos éste es muy bajo, la elección de habilidades de combate es muy importante. A no ser que entre las habilidades de profesión esté alguna de las de combate citadas, éstas se suelen obtener por experiencia propia del personaje, por lo que el jugador deberá especificar si le interesa tener alguna (las más utilizadas suelen ser Cuerpo a cuerpo, escopeta y arma corta).

Por otro lado estarían los puntos de vida, que como máximo pueden alcanzar 21. Estos puntos dependen directamente del TAM y de la CON. Los puntos de magia tienen de límite 21, pero dependen del POD. Cuando cualquiera de estos dos tipos de puntos llega a 0, el personaje queda incapacitado para realizar cualquier acción hasta que al menos llegue a 1 punto. Si en algún momento los puntos de vida quedan por debajo de 0, el personaje muere. Los puntos de vida se pueden recuperar parcialmente descansando, con el paso del tiempo o con la habilidad “*Primeros auxilios*” (en una

tirada acertada, se recuperan 1D4 puntos de vida). Si el curandero falla estrepitosamente (96 ó más), el paciente pierde 1D4 puntos de vida. Los detalles de las heridas y sus distintos efectos quedan a discreción del Guardián y de las circunstancias. Los puntos de magia sólo se recuperan con el tiempo.

Otro concepto importante de este juego es el de la cordura (COR): el personaje empieza con una cordura inicial igual a la Suerte, es decir POD x5, siendo su máximo 99. La COR máxima puede también disminuir: esto de forma habitual es debido a la lectura de libros de los Mitos de Cthulhu. Una habilidad de gran importancia es precisamente esa, los Mitos de Cthulhu. A mayor conocimiento sobre el tema, el personaje puede reconocer o averiguar cosas relacionadas con los Mitos (por ejemplo, saber los puntos débiles de un monstruo, o su clase), pero su COR máxima disminuye proporcionalmente (si el personaje tiene un 20% en Mitos, su COR máxima sería $99 - 20 = 79$). Normalmente las pérdidas de COR máximas suelen ir acompañadas de pérdida de la COR que tiene en ese momento el PJ; si un PJ pierde una cantidad considerable de COR en poco tiempo, puede sufrir algún tipo de locura temporal, o adquirir una fobia (una manía fanática) relacionada con lo que le hizo perder la COR. Además, la COR que en ese momento tiene el personaje (que no la COR máxima) se pierde al ver a determinados monstruos, siendo mayor la pérdida cuanto más poderoso sea ese ser o cuanto mayor sea el “desagrado” que causa su mera presencia, y según el grado de cordura de la víctima. Si los puntos de COR de un personaje llegan a 0, queda loco sin posibilidad de curación, y su control pasa a manos del Guardián (un personaje loco suele dar buenas dosis de humor a una misión, y en ocasiones este tipo de gente es muy útil para animar las partidas).

Para hacernos una idea de lo importante que puede llegar a ser la cordura baste con señalar que el ver a ciertos Primigenios o Dioses puede quitar 1D100 puntos de COR (hay que recordar que el máximo es de 99), pudiendo un personaje pasar perfectamente el trance o quedar “loco” hasta que se muera.

Los puntos de COR se recuperan con la habilidad de “*Psicoanálisis*”. El psicoanalista debe estar con el paciente (en este caso, el paciente no puede ser el propio psicoanalista) 5 asaltos sólo dedicados a esa tarea, pasados los cuales el paciente

recupera 1D6 puntos de COR (en caso de que todo vaya bien). Sí el psicoanalista hace una pifia (96 ó más), el paciente pierde 1D6 puntos de COR, y no podrá ser curado nunca más por ese psicoanalista.

Si se le dará importancia a esta característica, la COR, que hay una serie de reglas específicas para ella (como acabamos de ver) e incluso aventuras. Para curar una fobia o para curar un porcentaje mayor de COR que con el psicoanálisis, se puede acudir a un manicómio. En este juego acaba resultando tan normal que los personajes jugadores acudan a este tipo de instituciones que, como se mencionó con anterioridad, hay aventuras diseñadas específicamente para este entorno, siendo la más conocida una denominada, como no podía ser de otro modo, *El Manicomio y otros cuentos*⁴³⁰ (en inglés llevaba por título *The Asylum and Other Tales*, y fue publicada en 1983 por Chaosium).

La última de las características a tener en cuenta es el peso que un personaje puede aguantar. Un PJ que lleve 100 kilos encima tendrá muy limitados sus movimientos. Casi todos los objetos y las armas pesan algo, y cada personaje tiene un límite a partir del cual empieza a sufrir penalizaciones en sus acciones. El peso que puede aguantar un personaje es proporcional a su FUE.

3.6.3.2.2.2.1.6.4 NOTAS A LA PRIMERA EDICIÓN EN INGLÉS:

La mayoría de los aficionados a La Llamada de Cthulhu en España conocen su primera versión en castellano, publicada por Joc Internacional en 1988⁴³¹, pero para ella

⁴³⁰ La edición que hemos consultado es: Petersen, Sandy (coord.): *El Manicomio y otros relatos*. Barcelona: Joc Internacional, 1988. Además de una aventura en un manicomio, Chaosium sacó al mercado un libro más específico sobre problemas mentales en 1995 titulado *Taint of Madness*, cuya traducción de manos de La Factoría hemos revisado, la referencia es: Tice, Michael; Appel, Shanon; Rowe, Eric: *Estigma de locura, locura y terror en el interior de los muros del Manicomio*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

⁴³¹ La edición que nosotros hemos podido consultar es: Petersen, Sandy: *La Llamada de Cthulhu*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1997. Se puede encontrar más información sobre la salida al mercado de la edición española del año 1988 en: López Jara, J.: ¡Cthulhu ya! *Líder*, 1988, N.º 7, P. 8 y López Jara, J.: Dossier La Llamada de Cthulhu, mi juego de rol favorito. *Líder*, 1988, N.º 3, pp. 11-12.

se tradujo la 3ª edición de Chaosium/Games Workshop. Sin embargo el juego había visto la luz en 1981⁴³². ¿Qué como era aquella primera edición? Pues iba en una caja de 30, 5 x 23 cm. y 5 cm. de grosor. Incluía unos dados, unas siluetas recortables de monstruos e investigadores, un libretto de hojas de personaje con tinta marrón y un mapa del mundo con las principales ciudades y lugares lovecraftianos. La caja llevaba, como no podía ser de otra forma pues sino ésta no tendría sentido, unos libros. Para ser concretos llevaba tres, con grapas y escasamente ilustrados. El primero contenía 16 páginas, carecía de cubierta de cartón, y los autores lo denominaron *Basic Roleplaying*, e incluía el sistema de juego de Chaosium que en cada juego de esta editorial se adaptaba a la correspondiente ambientación. Este libretto, imprescindible para jugar en la 1ª edición, ya no estuvo presente en la 2ª, y se integró con el sistema de La Llamada de Cthulhu (cambiando algunas cosas al adaptarlo a este universo, como por ejemplo denominado al *Carisma*, *Apariencia*, entre otras cosas).

El segundo libro, titulado *Call of Cthulhu*, era el juego propiamente dicho. Tenía 96 páginas, con una cubierta en cartón a tinta azul, y textos interiores de color marrón. Aunque su estructura era prácticamente igual a la edición de Joc Internacional (hasta la página 90 de la primera edición en castellano), el texto no se dividía en *Libro del Investigador* y *Libro del Guardián*, ya que esto no sucedió hasta la 3ª edición en inglés.

Algunas otras curiosidades de esta edición son, por ejemplo, que las habilidades iban divididas en categorías: *Ataque*, *Parada*, *Conocimientos*, *Percepción*, *Manipulación*, *Sigilo*, *Comunicación* y *Agilidad* (habilidades que coinciden con las de *RuneQuest*, que como ya dijimos usaba el sistema Chaosium y fue el primero de la serie de juegos de la misma editorial en utilizar este sistema). Las diferentes categorías aparecían en la hoja del personaje, que por lo demás era muy parecida a la integrada en la edición de Joc Internacional. En cuanto a las ocupaciones o profesiones, se incluían dos que posteriormente se eliminaron, “Otros” (en la que el Guardián seleccionaba las habilidades de esta ocupación) y “Universal” (en la que era el jugador el que seleccionaba las habilidades y posteriormente modificada por la de “diletante”). Sumado a lo anteriormente expuesto, hay que mencionar que en esta caja ya venía la

⁴³² Sobre esta edición consultar: Díaz Gustavo: RPG Museum, *Call of Cthulhu* 1ª edición. *RPG Magazine*. Sevilla, N° 6, 2003, p. 30.

ficha de personaje de Jon Average, que no es otra cosa que un ejemplo de ficha rellena; así como la figura de Harvey Walters.

En esta edición no había ni un solo monstruo que apareciese ilustrado (en la 2ª edición se usaron las siluetas de los troquelados, y no fue hasta la 3ª edición coeditada con Games Workshop cuando pudimos ver los dibujos de las criaturas impresos en la primera edición en español). También aparecían las tres aventuras que se han ido incluyendo en las sucesivas ediciones, a saber: *La casa encantada*, *El loco* y *La casa Brockford*. Otra curiosidad es, por ejemplo, que uno de los símbolos más famosos de la saga, el *Símbolo Arcano* en esta edición era una circunferencia atravesada en el centro por una línea horizontal y no una estrella de cinco puntas con un punto u ojo en medio de la misma. Al final, el libro llevaba una cita donde Stephen King alababa la figura de Lovecraft.

El tercero y último de los libros, el de la ambientación, hacía referencia a los años 20, tenía 32 páginas, con tinta marrón tanto en la cubierta como en el interior. En la primera edición española ocupaba las páginas que iban desde la 92 hasta la 122. Todo era igual, a excepción de una serie de reglas sobre experiencia previa, desaparecidas en posteriores ediciones, lugar que sería tomado por unas nuevas ocupaciones y en donde se pondrían las reglas para determinar al azar la zona de EEUU de donde provenían los personajes jugadores. Estas reglas también permitían calcular los porcentajes en las habilidades que poseía cada personaje jugador según a qué ocupación se hubiera dedicado el mismo cada año de su vida. Venía con su propia hoja de personaje especial para hacer el desglose de porcentajes y otro ejemplo de personaje, el de Eben Stone, que al contrario que por ejemplo Harvey Walters, no ha llegado a las últimas ediciones.

Las páginas 123 en adelante de la edición de Joc Internacional, no estaban incluidas en la 1ª edición inglesa. De la página 123 a la 182, correspondían al libro *El Compañero de Cthulhu*, un libro que vio la luz en inglés en 1983 y se incorporó al lote básico en la 3ª edición. Los apéndices que iban de la página 183 a la 188, no aparecieron hasta la 2ª edición inglesa.

3.6.3.2.2.1.6.5 EL SISTEMA D20

A las fechas en las que nos encontramos no se puede discutir el éxito que ha tenido en el mundo de los juegos de rol el sistema de juego D20⁴³³. D&D y su 3ª edición, así como sus suplementos han establecido un nuevo estándar en lo que se refiere a la calidad de las publicaciones, y la Open Gaming License (OGL) ha propiciado la aparición de una gran cantidad de productos publicados por terceros editores. La editorial Wizards of the Coast ha demostrado hasta ahora tener un excelente sentido empresarial, al ofrecer al mercado una fórmula de juego atractiva que fomenta la creación de material para su sistema. Esta innovación ha permitido que otras ambientaciones como pueden ser los *Reinos Jóvenes* de *Elric* o las tierras de Rokugan de *La Leyenda de los 5 Anillos* se trasladen al sistema de D&D, ampliando enormemente las posibilidades de juego. Sin embargo, cuando ha llegado el turno de adaptar al sistema D20 otras ambientaciones más alejadas de las coordenadas de fantasía heroica y mágica que ha caracterizado siempre a este juego, ha sido cuando en el mundo de los juegos de rol se han levantado más suspicacias. La pregunta que se planteó entonces fue sí de verdad un sistema diseñado para la “caza de dragones al por mayor” podía adaptar otro tipo de juegos y de ambientaciones con éxito. *Star Wars*, fue la primera prueba de fuego para Wizards, prueba superada con creces según los aficionados. Sin embargo los detractores del sistema D20 adujeron que en el fondo, *Star Wars* no es más que una aventura épica de samuráis con espadas láser, ambientada en el espacio, y por lo tanto no suponía algo tan radicalmente distinto de D&D. Es por eso que quizás haya sido esta adaptación, la de *La Llamada de Cthulhu* al D20, la que se haya podido considerar como una adaptación de una ambientación radicalmente diferente al enfoque que representa D&D.

Para muchos jugadores este juego simboliza el juego de rol de fantasía y terror con mayúsculas. De hecho aparte del propio D&D, es difícil nombrar otro juego de rol con más prestigio y solera. Desde que fuera lanzado por Chaosium hace ya más de dos décadas y tras más de cinco ediciones, no ha hecho más que acumular premios de la industria de los juegos de rol y reconocimientos, y sus aventuras y campañas tienen

⁴³³ Para saber más sobre la adaptación de *La Llamada de Cthulhu* al sistema D20 leer: Uiteri, Cesar: *Cthulhu D20. RPG Magazine*. Sevilla, Nº 2, pp. 13 a 17.

fama, dentro de los jugadores de rol, de ser algunas de las mejores creadas . En España fue uno de los decanos de los juegos de rol tras D&D y su “pariente” RuneQuest, al editarlo Joc y al cierre de esta compañía, fue La Factoría de Ideas quién retomó el juego para nuestro país, publicando la edición 5.5 de Chaosium⁴³⁴ y múltiples suplementos.

Como parece por lo que hemos expuesto, al asumir Wizards el reto de adaptar un juego con tantos adeptos y tanta calidad, se arriesgaba a perder gran parte de la credibilidad que había estado consiguiendo hasta ahora. El juego en su adaptación al sistema D20 buscaba expandir los horizontes de los aficionados a D&D con un nuevo mundo de juego alejado de lo habitual, y de paso, tal vez conseguir llamar la atención de aquellos jugadores de Vampiro que solían mirar con recelo este sistema.

Para la tarea de adaptar Cthulhu a D20 se optó por dos de los mejores diseñadores de juegos de rol de la actualidad, Monte Cook (uno de los artífices junto con Jonathan Tweet de la 3ª edición de D&D) y John Tynes⁴³⁵, autor junto con Dennis Detwiller de *Delta Green* que es quizás una las mejores ambientaciones escritas para Cthulhu.



Jonathan Tweet y Monte Cook
(Izquierda) (Derecha)



John Tynes

⁴³⁴ Petersen, Sandy; Willis, Lynn: *La Llamada de Cthulhu*, edición 5.5, juego de rol de horror en los mundos de H.P. Lovecraft. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998. De esta edición existe un comentario al respecto en: García Castro, Eduard: Mi juego de rol favorito. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 1, pp. 60-61. Además hay una crítica que se puede consultar on-line en: Destripacuentos: La llamada de Cthulhu. *Dragonmania*. 2 de marzo de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleview/976995> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴³⁵ Hay una entrevista muy interesante a este autor en: RPG Magazine: Entrevista con el reverendo John Tynes. *RPG Magazine*. Sevilla, n.º2, pp. 21-24.

El resultado es un libro de más de 300 páginas a color y con ilustraciones. Su precio es de 39,95 \$ en la edición americana y de 29,95€ en la edición de la Factoría de Ideas⁴³⁶. En cuanto a su aspecto externo, la cubierta simula algún tipo de piel (¿quizás humana?), rota aquí y allá por tentáculos ensangrentados, y de la que surge una calavera. En la edición de Chaosium se incluía parte del relato original de Lovecraft de La Llamada de Cthulhu, que en esta edición no se ha incluido, puede que por motivos de espacio o por problemas de licencia.

En cuanto al sistema en sí mismo, el D20 no incluye necesariamente todos los elementos que aparecen en los libros básicos de D&D. De hecho, *Cthulhu D20*, más que añadir nuevas reglas para adaptar el sistema, se dedica a quitar aquellos elementos que son demasiado específicos de la ambientación fantástica medieval de D&D, para que pueda encajar en el mundo de Lovecraft. Obviamente hay innovaciones en lo que se refiere a las reglas, como por ejemplo, las armas de fuego, la cordura, etc. Pero en general las reglas son más sencillas que las de D&D. Gracias a esto, el juego permite ambientar las partidas de rol desde el principio del Siglo XX hasta la actualidad.

La creación de personajes sigue los patrones habituales en cuanto a características, puntos de vida, etc. Las clases de personaje desaparecen, por ello los jugadores deben escoger un concepto de personaje y elegir una profesión que determina qué habilidades son principales para éste y cuáles secundarias. Se escogen también las habilidades especiales (las dotes) de que dispone y que reflejan en general aptitudes excepcionales con algunas habilidades o armas, etc. Opcionalmente, existen una serie de habilidades especiales psíquicas, pero su adquisición y uso pueden estar restringidas por el Guardián. En cuanto al avance del personaje, se conserva la mejora por niveles, propio del D&D y no las habilidades por experiencia del sistema de Chaosium.

⁴³⁶ Que es la que nosotros hemos podido leer, los datos son: Monte, Cook; Tynes, John: *La Llamada de Cthulhu, el juego de rol*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002. De ésta edición hay un análisis exhaustivo en: Werden, Alex: *La Llamada de Cthulhu de Monte Cook y John Tynes: Huele a canela... pero es D20*. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=11> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

Otra de las reglas clásicas de las ediciones de Chaosium era la Cordura, que en esta ocasión Wizards ha respetado escrupulosamente. El progresivo deterioro de la salud mental de los personajes debido a su exposición al horror y a lo sobrenatural es una parte integral del juego que se ha incorporado tal cual.

El capítulo de la magia recoge tanto las fuentes de conocimiento, es decir, los libros de los mitos, como los artefactos mágicos y los hechizos. A diferencia de lo que ocurre en D&D, la magia de Cthulhu es impredecible, y a menudo letal, tanto para sus destinatarios como para quien la utiliza. Es más una herramienta para los villanos de las partidas que para los propios jugadores.

En lo que respecta a los mitos de Cthulhu, se sigue un enfoque totalmente diferente a la versión de Chaosium. Para los autores, los mitos son una forma de expresar algunas ideas sobre la irrelevancia y la incapacidad de los humanos para comprender la verdad sobre el universo. La estructura de los mitos se presenta como un intento humano de dar sentido a algo que no lo tiene, a algo que los humanos no seremos nunca capaces de comprender, como son por ejemplo otros seres inteligentes totalmente diferentes a nosotros.

Asimismo, esta edición proporciona las reglas de conversión al sistema D20 de las características de las principales razas, primigenios y dioses de los mitos.

Sobre las ambientaciones posibles de este juego, se relata un amplio abanico de posibilidades. Se dividen las ambientaciones de la era contemporánea en períodos que abarcan desde 1890 hasta nuestros días, cada uno con su propio estilo, como la era del Jazz (1920-1929) o la Guerra Fría (1950-1959) y los cruza con los diversos subgéneros de juego que habitualmente se eligen en La Llamada de Cthulhu: investigadores privados, que trabajan para alguna organización dedicada a resolver misterios, o la Tierra de Lovecraft, en el que los personajes son residentes de la Nueva Inglaterra de Arkham, Dunwich e Innsmouth, pasando por otras posibilidades como por ejemplo que los personajes son agentes del gobierno en lucha contra los mitos. Todo esto permite que adaptar cualquier material de Lovecraft para realizar una aventura sea de lo más sencillo para el master o como se denomina en La Llamada, vigilante.

El último apartado lo cubre el tema de las aventuras. En esta edición no se ha incluido una aventura clásica de las anteriores ediciones de *La Llamada de Cthulhu*, *La Casa Corbitt*. A cambio aparecen otras dos aventuras, una ambientada en un cine y otra en un hospital, para que los jugadores puedan, con este libro, empezar con su afición cuanto antes. En los apéndices del libro se han incluido una serie de tablas de conversión que permiten trasvasar todo el material editado por Chaosium para su sistema, al nuevo sistema D20.

3.6.3.2.2.2.1.6.6 LIBROS PUBLICADOS EN ESPAÑA⁴³⁷

El siguiente listado consideramos que es el más correcto y exhaustivo⁴³⁸ por cuanto presenta la totalidad de los títulos publicados para este juego en España. Lo hemos dividido por editoriales y dentro de cada editorial lo hemos ordenado según su año de publicación. Sin más dilación presentamos el listado:

JOC INTERNACIONAL:

La Llamada de Cthulhu: juego de rol en los mundos de H.P. Lovecraft – 1988

*Fragmentos de terror: el segundo compañero de Cthulhu*⁴³⁹ – 1988

El Manicomio y otros relatos: siete aventuras para “La llamada de Cthulhu” - 1988

*Solo contra el Wendigo*⁴⁴⁰ - 1989

⁴³⁷ Como hemos hecho en otras ocasiones, dentro de este listado, pondremos como nota al pie la referencia bibliográfica de aquellos libros que hemos consultado y que todavía no habíamos nombrado.

⁴³⁸ Realizando una búsqueda en la base de datos Ariadna con el descriptor Cthulhu y las editoriales Joc Internacional y La Factoría de ideas, obtuvimos sumando las dos búsquedas un total de 12 títulos, sin embargo en nuestra base de datos tenemos reflejados 42 títulos para este juego.

⁴³⁹ Petersen, Sandy; Willis, Lynn; Heggie, Bob; Hamblin III, William James: *Fragmentos de terror*. Barcelona: Joc Internacional, 1988.

⁴⁴⁰ Rahman, Glenn: *Solo contra el Wendigo*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1989. En el apartado de los librojuegos ya hablamos de este libro y de su “hermano” *Solo contra la oscuridad*.

*El terror que vino de las estrellas*⁴⁴¹ - 1989

El guardián de los Arcanos - 1989

*Los hongos de Yuggoth*⁴⁴² - 1989

*La maldición de los Chthonians*⁴⁴³ - 1989

*Las sombras de Yog-Sothoth*⁴⁴⁴ - 1990

*Solo contra la oscuridad*⁴⁴⁵ - 1990

*El rastro de Tsathogghua*⁴⁴⁶ - 1990

*Cristal de Bohemia*⁴⁴⁷ - 1991

*Las Tierras del Sueño*⁴⁴⁸ - 1991

⁴⁴¹ Aniolowski, Scott; Lyons, Doug; Stalin, Andre; Szymanski, Michael: *El terror que vino de las estrellas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1989.

⁴⁴² Herber, Keith: *Los hongos de Yuggoth*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

⁴⁴³ Hargrave, David A.; Barton, Bill; Hamblin, William: *La maldición de los Chthonians*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

⁴⁴⁴ Carnahan, John; Clegg, John Scott; Gore, Ed; Hutchison, Marc: *Las sombras de Yog-Sothoth*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

⁴⁴⁵ Costello, Matthew J.: *Solo contra la oscuridad*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

⁴⁴⁶ Herber, Keith: *El rastro de Tsathogghua*. Barcelona: Joc Internacional, 1990. Aunque sólo fuera por los apuntes que aporta el traductor, en este caso Jordi Zamarreño, el libro merecería la pena. Además es una excelente aventura para este juego.

⁴⁴⁷ García Castro, Eduard: *Cristal de Bohemia*. Barcelona: Joc Internacional, 1991. Segundo suplemento de origen español tras el *guardián de los Arcanos*, en el caso de *Cristal de Bohemia* el autor era uno de los colaboradores habituales de la revista *Líder*.

⁴⁴⁸ Herber, Keith; Petersen, Sandy; Campbell-Robson, K.L.; Clegg, Scott: *Las Tierras del Sueño*. Barcelona: Joc Internacional, cop. 1988.

*La Semilla de Azathoth*⁴⁴⁹ – 1991

*Las máscaras de Nyarlathotep*⁴⁵⁰ – 1992

*Los Primigenios*⁴⁵¹ – 1993

*Secretos de Arkham*⁴⁵² – 1993

*Terror austral: Cthulhu allá abajo: información y aventuras*⁴⁵³ – 1995

*La piel de toro: la España de los años 20 en la Llamada de Cthulhu*⁴⁵⁴ – 1997

HT EDITORES:

*Mortal Coils*⁴⁵⁵ – 2000

⁴⁴⁹ Herber, Keith: *La semilla de Azathoth*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

⁴⁵⁰ Di Tillio, Larry; Willis, Lynn: *Las máscaras de Nyarlathotep*. Barcelona: Joc Internacional, 1992. De este libro hay un análisis en: Ramos, Pedro J.: Las Máscaras de Nyarlathotep. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=9> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴⁵¹ Rowland, Marcus L.; Ross, Kevin A.; Cleaver, Harry; Lyons, Doug: *Los primigenios, seis terroríficas aventuras contra las espantosas amenazas de los Mitos*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

⁴⁵² Herber, Keith; Morrison, Mark; Watts, Richard: *Secretos de Arkham*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

⁴⁵³ Love, Penélope; Morrison, Mark; Di Tillio, Larry; Willis, Lynn: *Terror austral, Cthulhu allá abajo, información y aventuras*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

⁴⁵⁴ Ibáñez, Ricard: *La piel de toro, la España de los años 20 en La Llamada de Cthulhu*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997. Se trata del último libro que editó **Joc** de este juego que tuvo una posterior reedición de manos de **Proyectos Editoriales Crom** adaptándolo a las reglas del ya famoso D20. De esta edición se puede leer una crítica en: El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1997, N.º 59, pp. 14-16.

⁴⁵⁵ Cisco, Michael; Crowe III, John H.; Detwiller, Dennis; Moeller, Jeff: *Mortal Coils*. Tenerife: HT, D.L. 2000. Único libro editado por esta editorial para esta ambientación y distribuido en su momento por *Distrimagen*, la distribuidora de **La Factoría de Ideas**.

Proyectos Editoriales Crom:

*La piel de toro, una revisión cthuliana de la España de los años 20*⁴⁵⁶ – 2004

LA FACTORÍA DE IDEAS⁴⁵⁷:

La Llamada de Cthulhu -1998

Pantalla + Kit del Guardián - 1999

Huída de Innsmouth - 1999

*Cthulhu Actual*⁴⁵⁸ - 1999

Guía del Investigador de los Años 20- 1999

Antes de la caída - 1999

Los muertos ajustan cuentas - 1999

Guía del guardián años 20 - 2000

⁴⁵⁶ Ibáñez, Ricard: *La piel de toro, una revisión cthuliana de la España de los años 20*. 2ª ed. Barcelona: Proyectos Editoriales Crom, D.L. 2004. Como ya comentamos en líneas anteriores, ésta es la obra fruto de la revisión de la aventura publicada 7 años antes por Joc y que fue adaptada al D20.

⁴⁵⁷ Se puede leer una reseña de prácticamente todos los libros editados por esta editorial para la *La Llamada de Cthulhu* (exceptuando *Secretos de Nueva York* y *Las sombras de Yog-Sothoth*) en estos dos artículos:

Light Artisan: Lallamadanomicón 1. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=6> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

Light Artisan: Lallamadanomicón 2. *Nosolorol revista on line*. 12 de mayo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=48&nsec=8> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴⁵⁸ Barton, William A.; Beardsley, Mark; Corless, Peter; Herber, Keith: *Cthulhu Actual, informaciones y aventuras modernas para la Llamada de Cthulhu*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Cálculos Mortales - 2000

*Horror en el Orient Express*⁴⁵⁹ - 2000

Compendio de monstruos - 2000

*Guía de El Cairo*⁴⁶⁰ - 2000

*Una resección del tiempo*⁴⁶¹ - 2000

Delta Green: apéndices - 2000

Delta Green, Proyecto Rainbow - 2000

Secretos - 2001

*El Manual del Guardián Vol. I*⁴⁶² - 2001

*Guía de la Universidad de Miskatonic*⁴⁶³ - 2001

⁴⁵⁹ Gillan, Geoff; Hagger, Nick; Love, Penélope; Anderson, Marion: *Horror en el Orient Express, una campaña para la Llamada de Cthulhu a bordo del tren más famoso del mundo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000. Es la aventura más cara editada de este juego, se presenta en una caja y contiene abundante información sobre este tren. El precio de venta es de 40,19€, precio solamente superado por la edición básica de lujo del juego que cuesta 46,36€. De todas maneras si se quiere saber más sobre esta obra conviene consultar: Ramos, Pedro J.: *Horror en el Orient Express*. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=10> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴⁶⁰ Anderson, Marion: *Guía de El Cairo, el embrujo del Nilo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2001.

⁴⁶¹ Johnson, Sam; Carrick, Paul: *Una Resección en el Tiempo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

⁴⁶² Herber, Keith; Willis, Lynn; Dietze, William; Sammons, Brian M.: *El manual del Guardián, saber blasfemo, secretos prohibidos e información útil, guía básica para Guardianes vol. 1*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

⁴⁶³ Antunes, Sandy: *Guía de la Universidad de Miskatonic*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

*Mas allá de las montañas de la locura Vol.I*⁴⁶⁴ - 2001

*Mas allá de las montañas de la locura Vol.II*⁴⁶⁵ - 2002

*El triángulo de las Bermudas*⁴⁶⁶ - 2002

Estigmas de locura - 2002

*Amos Ocultos*⁴⁶⁷ - 2002

La Llamada de Cthulhu Edición de Lujo - 2002

*Oscuros designios*⁴⁶⁸ - 2002

En las sombras – 2002

La llamada de Cthulhu D20 - 2002

*Guía de Londres*⁴⁶⁹ – 2003

Guía de Nueva Orleáns - 2003

⁴⁶⁴ Engan, Charles; Engan, Janice: *Más allá de las Montañas de la Locura, la expedición Starkweather-Moore, 1933-1934*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

⁴⁶⁵ Engan, Charles; Engan, Janice: *Más allá de las Montañas de la Locura II, la expedición Starkweather-Moore, 1933-1934*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

⁴⁶⁶ Schmid, Justin: *El Triángulo de las Bermudas, secretos del Triángulo del Diablo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

⁴⁶⁷ Ballon, Bruce: *Amos ocultos, luchas modernas contra poderes ocultos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

⁴⁶⁸ Hallet, David; Jacklin, Kevin W.; Isinwyll, L.N.: *Oscuros designios, terrores ocultos en la Inglaterra de 1890*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

⁴⁶⁹ Szachnosky, Lucy; O'Connell, Gary: *Guía de Londres, rol en la capital del mundo en los años 20*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003. De esta obra hay una reseña en: Destripacuentos: Guía de Londres. *Dragonmania*. 8 de mayo de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/979561/> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

*Extraños evos*⁴⁷⁰ - 2003

El corazón del horror - 2003

*Tierra de nadie*⁴⁷¹ – 2003

*El rey de Chicago y el secreto de Marsella*⁴⁷² – 2004

La cosa en el umbral – 2004

*Cthulhu Edad Oscura*⁴⁷³ – 2004

*El manual del Guardián vol. 2*⁴⁷⁴ – 2004

Acólitos – 2005

*Kingsport, la ciudad en las brumas*⁴⁷⁵ – 2005

*El bosque de los mil retoños Vol. I*⁴⁷⁶ – 2005

⁴⁷⁰ Szachnowski, Lucia; O'Connell, Gary; LaBossiere, Michael; Tynes, Justin: *Extraños evos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

⁴⁷¹ Johnson, Sam: *Tierra de nadie, la historia del Batallón Perdido en la Primera Guerra Mundial*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

⁴⁷² Sumpter, Gary; Bardi, Hugo; Sinwyll, L.N.; Ehara, Tadashi: *El rey de Chicago y el secreto de Marsella*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

⁴⁷³ Gesbert, Stepheane: *Cthulhu, Edad Oscura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

⁴⁷⁴ Dietze, William; Sammons, Brian M.; Gauntlett, Adam; Henrikson, Greg: *El manual del Guardián, guía básica para Guardianes vol. 2, más conocimientos blasfemos, secretos prohibidos e información útil*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

⁴⁷⁵ Ross, Kevin: *Kingsport, la Ciudad de las Brumas*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

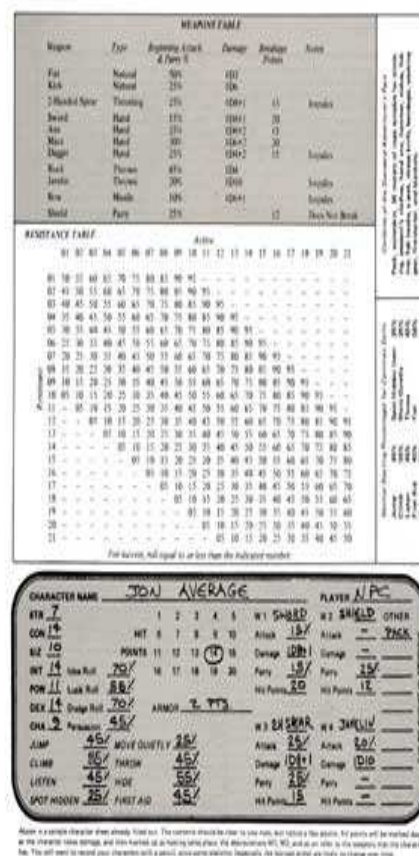
⁴⁷⁶ Aniolowski, David: *El Bosque de los Mil Retoños, vol. I, una guía actual del valle del Severn y una campaña para la Llamada de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Secretos de Nueva York – 2007

Las sombras de Yog-Sothoth – 2007

3.6.3.2.2.1.6.7 GALERÍA DE CUBIERTAS DE LAS DIFERENTES EDICIONES DE LA LLAMADA DE CTHULHU:

3.6.3.2.2.1.6.7.1 ALGUNAS PÁGINAS DE EJEMPLO DE LA 1ª EDICIÓN:



Personaje jugador de ejemplo y tablas de resistencia y armas.

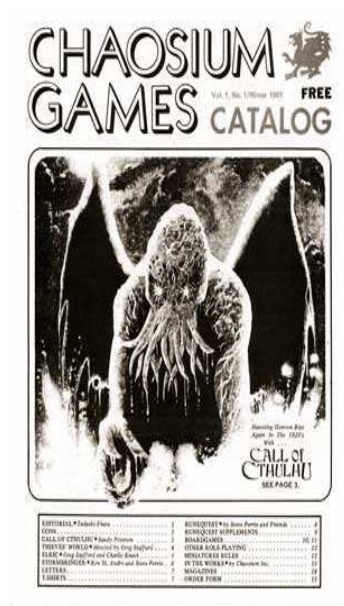
⁴⁷⁷ Aniowski, David: *El Bosque de los Mil Retoños*, vol. 2, una guía actual del valle del Severn y una campaña para la Llamada de Cthulhu. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2006.



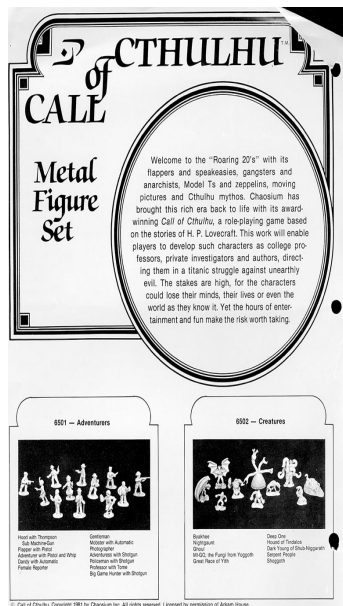
Cubierta



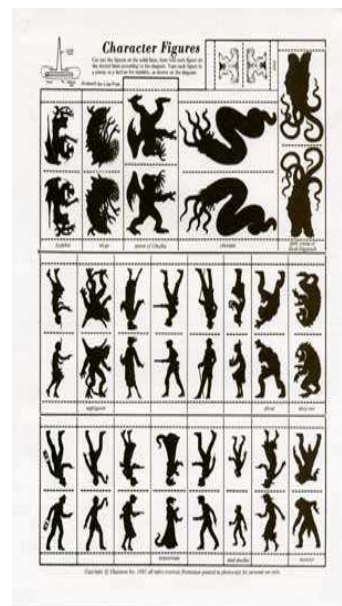
Índice.



Catálogo de Chaosium



Set de figuras de metal



Miniaturas de figuras del juego

Hoja del personaje

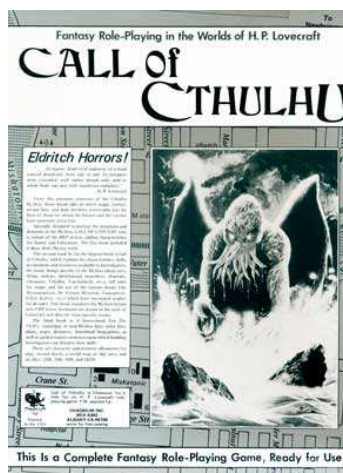


Hoja introductoria de la caja de juego

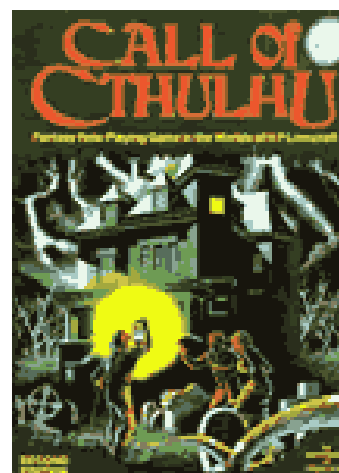
3.6.3.2.2.2.1.6.7.2 GALERÍA DE LA EVOLUCIÓN DE LAS CUBIERTAS DE LA LLAMADA DE CTHULHU SEGÚN SUS DIFERENTES EDICIONES:



1ª ed., Chaosium, 1981, cubierta



1ª ed., Chaosium, 1981, contracubierta



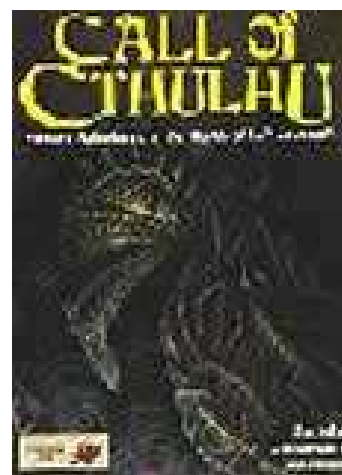
2ª ed., Chaosium, 1983, cubierta



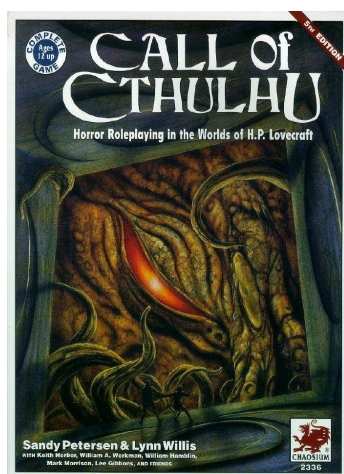
3ª ed., **Chaosium**, 1986, cubierta



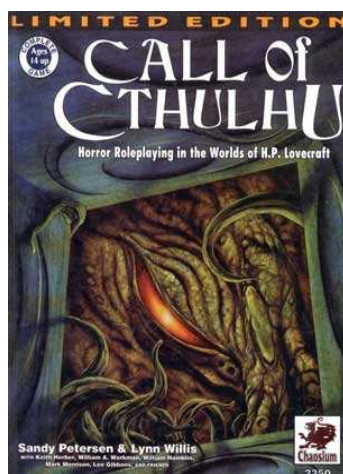
3ª ed., **Chaosium**, 1986, contracubierta



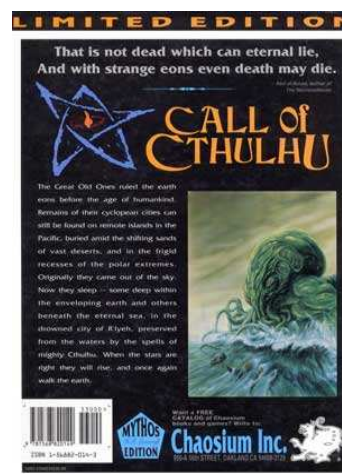
4ª ed., **Chaosium**, 1989, cubierta



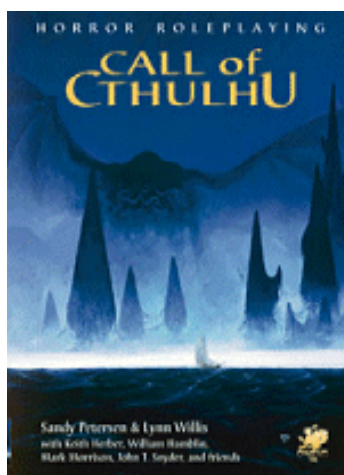
3ª ed., **Chaosium**, 1992, cubierta



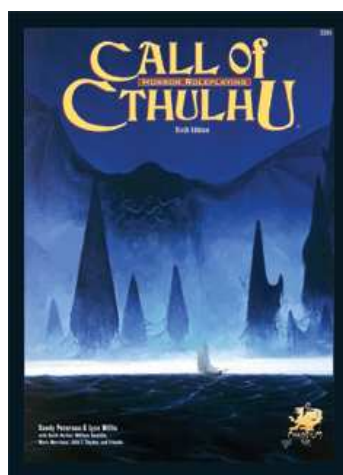
5ª ed. limitada, **Chaosium**, 1993, cubierta



5ª ed. limitada, **Chaosium**, 1993, contracubierta



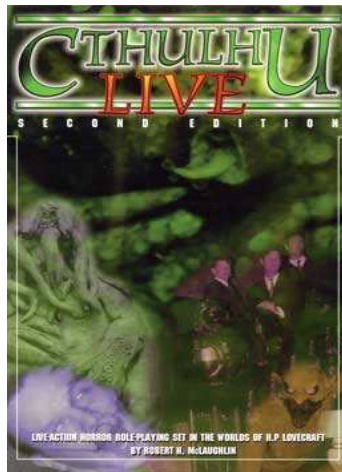
5.5ª ed. revisada, **Chaosium**, 1998, cubierta



5.5ª ed., **Chaosium**, 2000, Cubierta de tapa dura



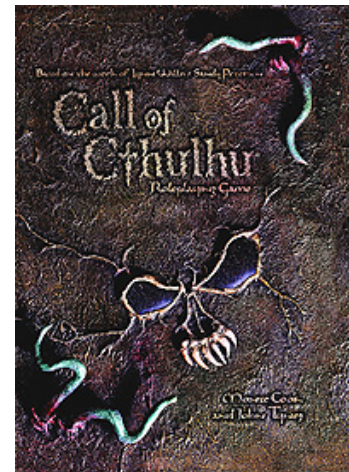
5.5ª ed., **Chaosium**, 2001, cubierta
Edición 20 aniversario



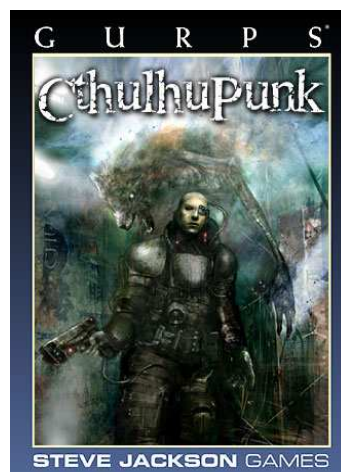
2ª ed., Fantasy Flight Games, 1999,
Cthulhu Live, cubierta



2ª ed., Fantasy Flight Games, 1999,
Cthulhu Live, contracubierta

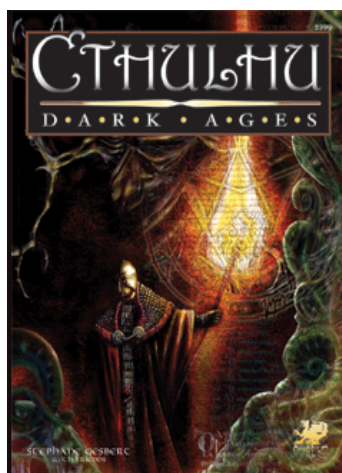


Edición D20, Chaosium / WOTC, 2002,
cubierta

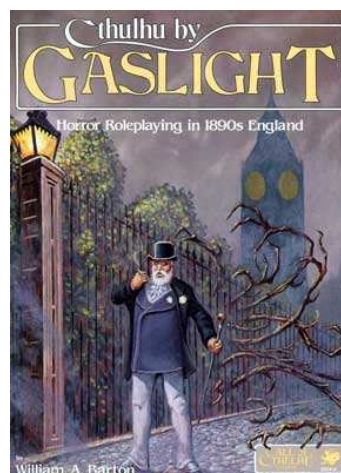


Steve Jackson Games, 2001, *Gurps: Cthulhupunk*

3.6.3.2.2.2.1.6.7.3 CUBIERTAS DE LAS AMBIENTACIONES DE LA LLAMADA DE CTHULHU:



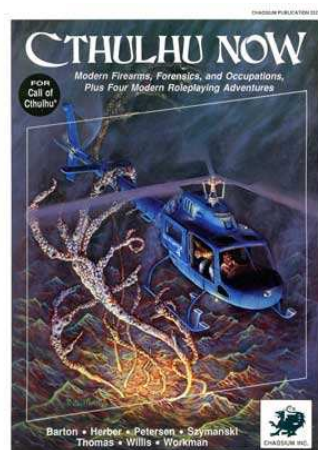
Chaosium, 2004,
Cthulhu Dark Ages, cubierta



Chaosium, 1986,
Cthulhu By Gaslight, cubierta



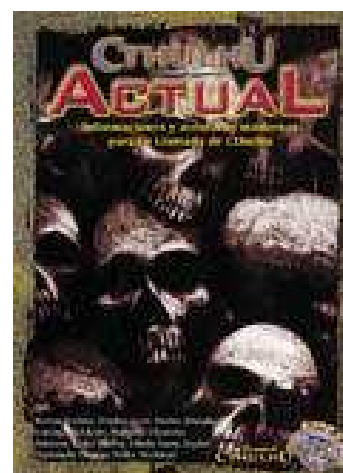
Chaosium, 1993,
1920's Investigator's Companion, cubierta



Chaosium, 1987, *Cthulhu Now*,
cubierta



Chaosium, 1987, *Cthulhu Now*,
contracubierta

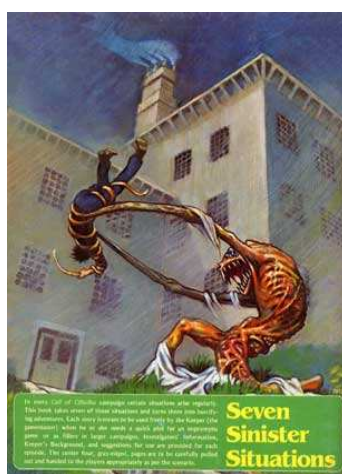


2ª ed., Chaosium, 1992, *Cthulhu Now*,
cubierta

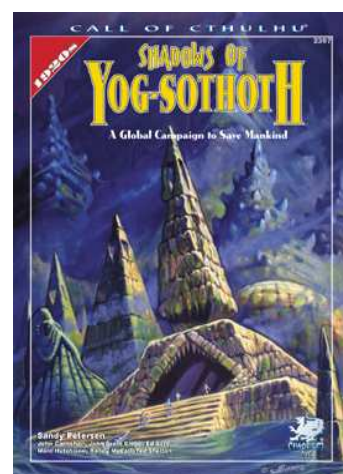
3.6.3.2.2.2.1.6.7.4 GALERÍA DE CUBIERTAS INTERESANTES:



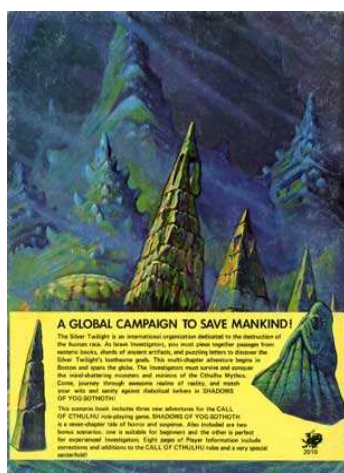
Chaosium, 1983,
The Asylum and Other Tales, cubierta



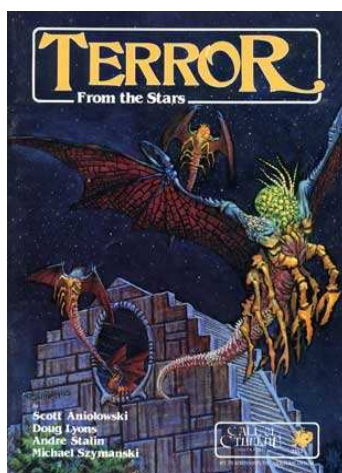
Chaosium, 1983,
The Asylum and Other Tales, contracubierta



Chaosium, 1982, *Shadows of Yog-Sottoth*,



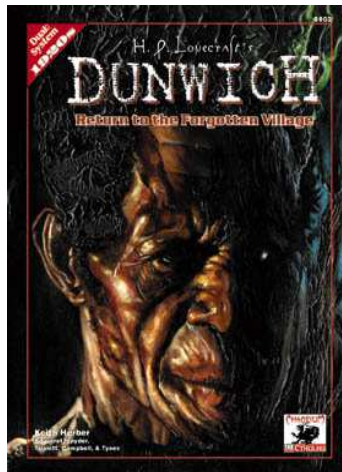
Chaosium, 1982, *Shadows of Yog-Sottoth*,
contracubierta



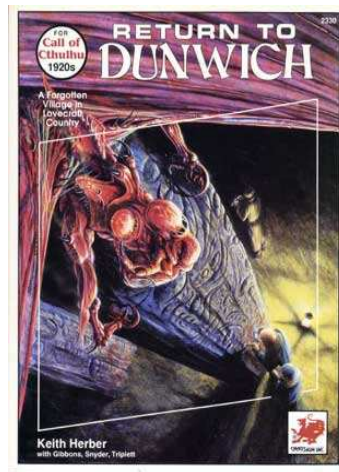
Chaosium, 1986, *Terror from the stars*,
cubierta



Chaosium, 1986, *Terror from the stars*,
contracubierta



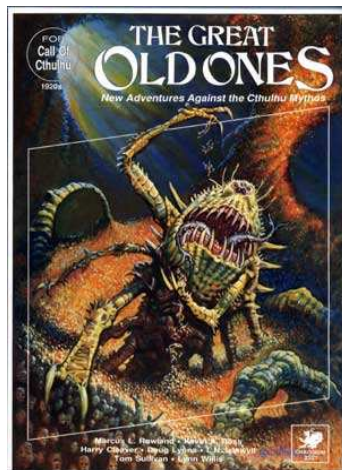
Chaosium, 1983, *Death in Dunwich*,
cubierta



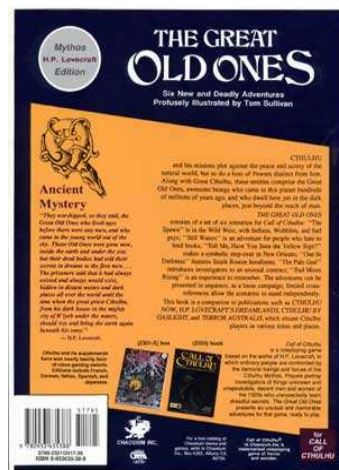
Chaosium, 1991, *Return to Dunwich*,
cubierta



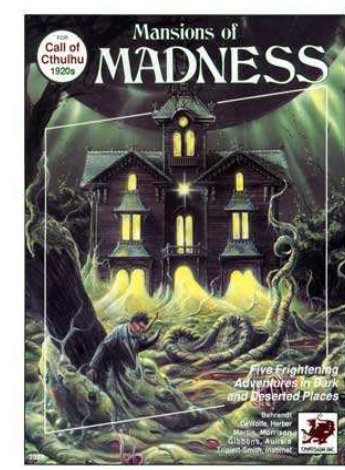
Chaosium, 1991, *Return to Dunwich*,
contracubierta



Chaosium, 1989, *The Great Old Ones*,
cubierta



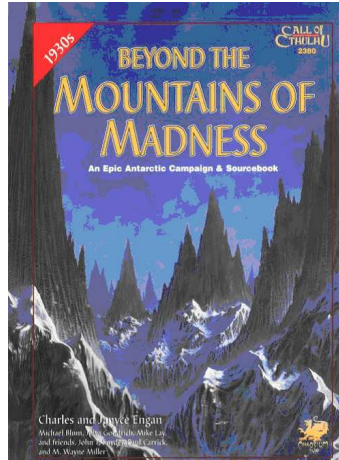
Chaosium, 1989, *The Great Old Ones*,
contracubierta



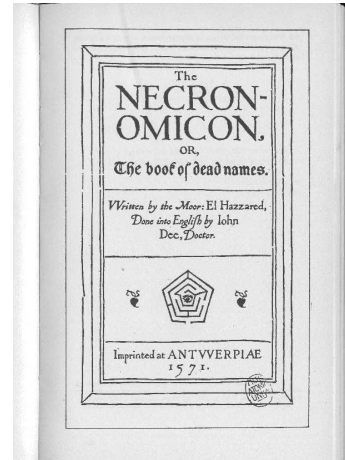
Chaosium, 1990, *Mansions of Madness*,
cubierta



Chaosium, 1990, *Mansions of Madness*,
contracubierta



Chaosium, 1990, *Beyond the Mountains
of Madness*, cubierta



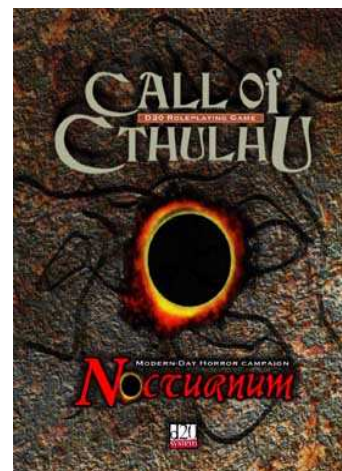
1971 (la fecha es la que figura en la
cubierta), *Necronomicon*,
cubierta (imitación)



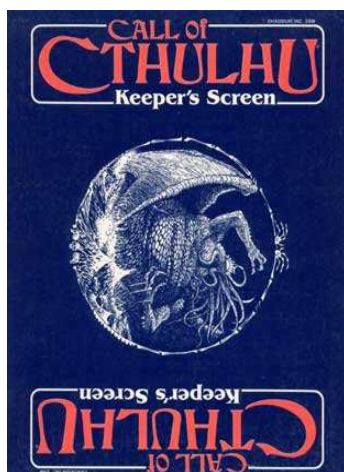
Chaosium, 1996, *Cthulhu for President*,
cubierta



Chaosium, 1996, *Cthulhu for President*,
contracubierta



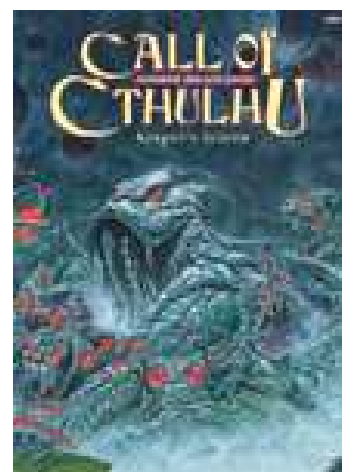
Fantasy Flight Games, 2002,
Nocturnum D20, cubierta



Chaosium, 1985, *Keeper's Screen*,
cubierta

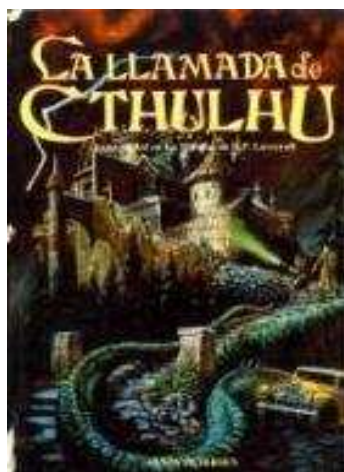


Chaosium, 1985, *Keeper's Screen*,
contracubierta

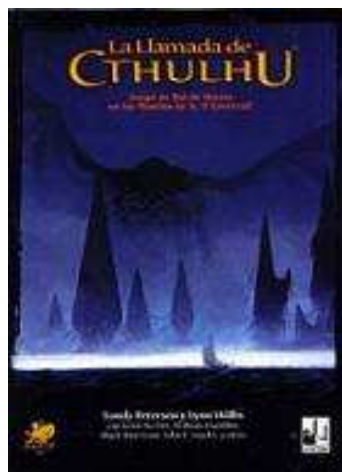


Chaosium, 2000, *Keeper's Screen*,
cubierta

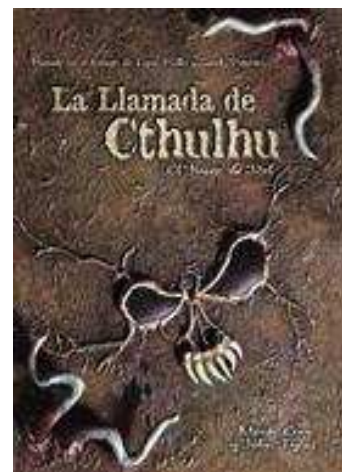
3.6.3.2.2.2.1.6.7.5 GALERÍA DE LA EVOLUCIÓN DE LAS CUBIERTAS DE LA LLAMADA DE CTHULHU PUBLICADAS EN ESPAÑA:



1ª ed., Joc Internacional, 1988



2ª ed., La Factoría de Ideas, 1998



Edición D20, La Factoría de Ideas, 2002

3.6.3.2.2.1.7 JUEGOS RELACIONADOS CON LA LITERATURA FANTÁSTICA

Para terminar este apartado, debemos hablara de la influencia de la literatura fantástica que es mayor de lo que muestran los casos que hemos analizado anteriormente. No es muy aventurado el decir que casi la totalidad de los juegos de rol de fantasía han bebido de una novela en particular que sería, sin lugar a dudas, *El Señor de los Anillos*, de **J.R.R. Tolkien**.

3.6.3.2.2.1.7.1 DUNGEONS & DRAGONS⁴⁷⁸

Si esta obra supone un punto de inflexión en la literatura fantástica, para el rol significa sus raíces, y no nos referimos sólo a los juegos de rol de fantasía, sino al rol en general. El primero de todos, y por tanto el que dio origen al género fue *Dungeons & Dragons*, como ya hemos comentado en alguna ocasión. Este juego no habría tenido lugar sin la novela de Tolkien. El autor de los juegos de rol, **Gary Gygax**, probablemente no habría tenido la idea de crear un juego en el que sus participantes pudieran tomar los roles de personajes fantásticos sin este libro. No se trataba de cualquier personaje fantástico, sino de elfos, enanos, trolls, ogros y otras criaturas que en el mundo de *D&D* se acercaban más a las ideas descritas en *La Tierra Media* de **Tolkien** que a sus verdaderos orígenes, las leyendas sobre criaturas faéricas centroeuropeas.

D&D al inicio de su andadura se presentó como un juego de rol genérico, donde el director de juego o master podía crear su propio universo, pero **TSR** acabó creando una serie de mundos como *Greyhawk*, *Darksun*, *Dragonlance* o *Reinos Olvidados*. Por efecto de una base novelada (como la novela de **Tolkien**) nacieron una serie de novelas para apoyar a estos mundos emergentes. Muy evidente es el caso de los dos últimos mundos, *Dragonlance* y *Reinos Olvidados*, ya que sus novelas poseen más fama mundial que el propio juego del que nacieron.

⁴⁷⁸ No hemos incluido ninguna cubierta ni ningún comentario más extenso sobre este juego, puesto que está comentado en el apartado de *D&D* y sus diferentes ambientaciones.

3.6.3.2.2.1.7.2 ARS MAGICA

Aunque la obra de Tolkien supuso una revolución en la literatura fantástica y su influencia fue muy destacada en algunos juegos de rol existentes, sin embargo hubo juegos de rol fantásticos que aportaron un universo completamente original y de gran calidad.

Por encima de todos, dentro de este último apartado, destacaría *Ars Magica*, un juego de culto que supuso una revolución desde su aparición. Fruto de una modesta compañía, **Lion Rampant** (en cuyo sistema de juego se inspiró *Vampiro*, el superventas de la editorial **White Wolf**), que con el tiempo dio lugar a un nuevo enfoque del rol, siendo el origen de toda una nueva corriente de juego, la conocida como *sistema narrativo*⁴⁷⁹ (fundamentado sobre todo en la interpretación del personaje y menos influido por las constantes tiradas de habilidades y comprobación de tablas).

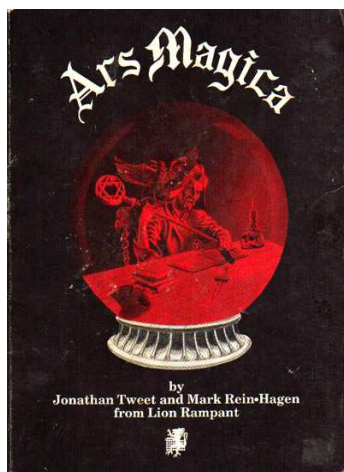
Ars Magica nos sitúa en la Europa de los siglos XII y XIII, con toda su conflictiva e interesante historia, idéntica a la que aparece en los libros de texto, pero a la que añade el elemento fantástico, que no es otro que la aparición de los magos y sus correspondientes hechizos. Ya existía en los juegos de rol un precedente de la adaptación de una parte de la historia de Europa a la magia, como fue la recreación de las invasiones vikingas del siglo VIII en la campaña *Vikingos* para *RuneQuest* (publicado por **Avalon Hill** en el año 1985 y cuya edición en español ya hemos reseñado en otro apartado), pero nunca pasó de ser un libro más de este juego y no una ambientación completa. En este juego lo mágico está perfectamente imbricado en el contexto histórico y en el sistema de juego que resulta especialmente original. En *Ars Magica* no existen magos que lanzen bolas de fuego como los magos de *D&D*, sino que aquí todo es más complicado. No en vano la magia y el mundo de los magos, con sus intrigas y poderes, son el centro del juego, de ahí su nombre de *Ars Magica*. Estos magos del juego están asociados en una orden, la *Orden de Hermes*, que sirve para

⁴⁷⁹ Para saber más sobre el sistema de juego narrativo conviene leer: Rodríguez, Joaquín: Capítulo 9: Realismo o narración. *Nosolorol revista on line*. 13 de junio de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=49&nsec=16> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

relacionarse con el resto de seres humanos, fundamentalmente con los nobles y la Iglesia.

3.6.3.2.2.2.1.7.2.1 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE LAS DIFERENTES EDICIONES DE ARS MAGICA:



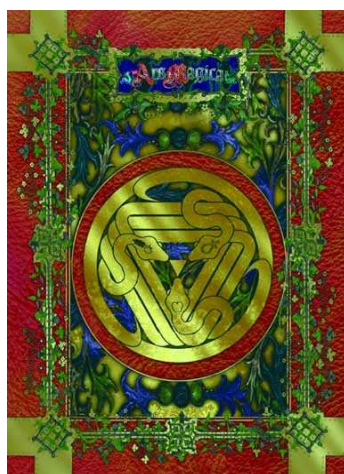
1ª ed., Lion Rampant, 1988



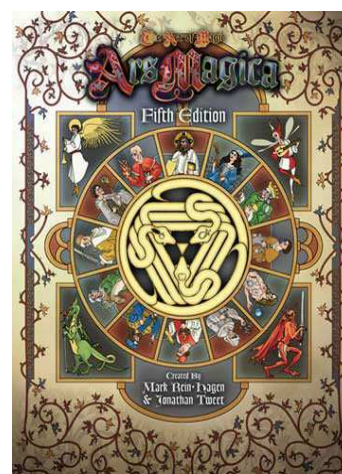
2ª ed., Lion Rampant, 1989



3ª ed., White Wolf, 1992



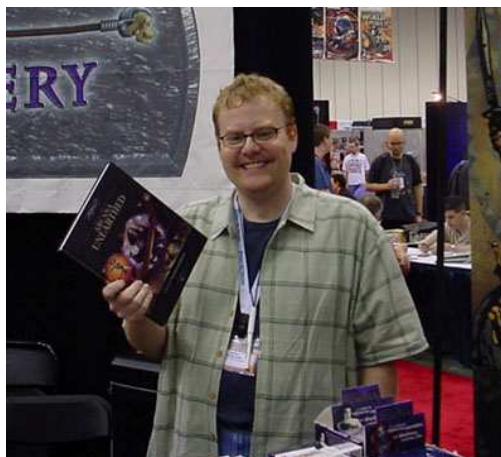
4ª ed., Atlas Games, 1996



5ª ed., Atlas Games, 2004

Este juego tiene una historia editorial algo tortuosa. La primera edición, fue ideada y escrita por **Mark Rein-Hagen** (autor de *Vampiro: La Mascarada* y al que prestará su característico sistema de juego de *característica + habilidad*) y **Jonathan Tweet** (co-ideólogo de la tercera edición de *D&D* y co-diseñador del ya clásico *Libro*

del *Jugador*, tanto en su versión 3.0 como en su versión 3.5), y fue publicada por la editorial **Lion Rampant** en 1988. Sus inicios no pudieron ser más prometedores ya que, ese mismo año lograba el “*Gamer’s Choice Award for Best Fantasy Roleplaying Game*” (“Mejor Nuevo Juego de Rol del Año a Elección de los Jugadores”).



Monte Cook

Muy pronto llegó la 2ª Edición del juego, en 1989, realizada por estos dos autores para la misma editorial contando ya con 160 páginas⁴⁸⁰. A continuación vinieron sus suplementos y módulos, como *The Tempest* o *The Order of Hermes*; y ello en el mismo año en el que **Jonathan Tweet**, uno de los “padres” del juego, abandonaba el proyecto. Poco después **John Nephew**, uno de los más importantes colaboradores, también abandonó **Lion Rampant**, fundando **Atlas Games**. Era una época difícil, especialmente desde el punto de vista económico, por lo que la compañía se unió a **White Wolf Magazine**; de esta fusión nació **White Wolf** (*Vampiro, Hombre Lobo, Mago...*). Con lo que llegamos a 1992, año en el que aparece la 3ª Edición de *Ars Magica* en esta ocasión de **White Wolf**. Esta tercera edición, de 392, volvía a tener la influencia de **Mark Rein-Hagen**, que era el diseñador y autor del juego. **Jonathan Tweet** en esta ocasión no aparece en los créditos. En ese momento alcanzó su mayor popularidad, traspasando las fronteras de diversos países, entre ellos España, con múltiples traducciones de manuales, módulos, etc. Mientras los suplementos inundaban

⁴⁸⁰ Se puede encontrar un análisis de esta edición en: Garriga, Xavi: *Ars Magica*. Troll, 1990, N.º 21, pp. 26-30.

el mercado (*Maleficium*, *Pax Dei...*), *Ars Magica* había comenzado a acercarse peligrosamente a otro juego: *Vampiro: La Mascarada*, cuyo trasfondo compartían.

La influencia de *Mundo de Tinieblas* era algo que no gustaba a los fieles seguidores de *Ars Magica*, y como colofón a todo ello *Ars Magica* fue vendido a una nueva editorial, **Wizards of the Coast** (empresa famosa sobretudo por el juego de cartas *Magic The Gathering* y por la tercera edición del juego de rol *D&D*), que acabó con todo vínculo con *Mundo de Tinieblas*. El paso por esta nueva editorial fue breve, apenas el período 1994-1995, y durante el cual solamente se editaron un par de nuevos suplementos.

Así las cosas, **John A. Nephew** y su compañía **Atlas Games** adquirieron el juego en 1996, realizando la 4ª Edición de *Ars Magica*. En esta ocasión contaba con 272 páginas y se volvía a contar con los dos autores de la primera y segunda edición, **Mark Rein-Hagen** y **Jonathan Tweet**, aunque sólo como diseñadores principales del sistema de juego (y Rein-Hagen como coautor). Lo desarrollaron **Jeff Tidball** y **John A. Nephew**. Fue una edición muy trabajada, pues aparte de estos cuatro colaboradores, tuvo la contribución de otros 16 diseñadores y 22 autores (la tercera edición tuvo 5 diseñadores y 10 autores. La segunda, por supuesto aun menos, 3 diseñadores y 2 autores). Esta cuarta edición además mantenía una completa compatibilidad con los libros anteriormente editados, y venía con sus correspondientes suplementos: *The Fallen Angel*, *Ultima Thule...* Tanto trabajo se vio recompensado con una nominación al “*Origins Award for Best Roleplaying Rules*”⁴⁸¹ (“Mejor Juego de Rol del Año a Elección de los Jugadores”) de 1996.

⁴⁸¹ Como menciona la editorial **Atlas Game** en su página web,

Atlas Game: *Ars Magica* 4TH Edition. [En línea]. < <http://www.atlas-games.com/arsmagica/index.php> >[Consulta: 21 de febrero de 2006].



John A. Nephew

(el primero por la izquierda)



Jeff Tidball



Jonathan Tweet

Todavía es posible encontrar la cuarta edición, pero a un precio de unos 10\$, aunque desde la página de la editorial informan de que puede ser descargada gratuitamente en PDF desde la web www.rpg.now.

En 2004 apareció la 5ª Edición del juego. Publicada una vez más en Estados Unidos por **Atlas Games**, únicamente volvió a contar con los autores de la primera edición, esta vez solamente como creadores. El encargado del desarrollo fue **David Chart**, que durante dos años trabajó en la preparación del producto, sometiéndolo a sesiones intensivas de juego, hasta el punto de ser la edición más trabajada antes de su publicación. Para su diseño se contó con un equipo de otras 8 personas. La nueva edición, de 240 páginas, intentaba mantener a los jugadores veteranos a la vez que quería atraer y hacer accesibles las reglas a posibles nuevos jugadores. Para ello se hizo un nuevo diseño gráfico del libro, se editó el interior a dos colores, con cubierta de cartón y una oferta especial de lanzamiento, con un precio de 25\$ (el libro cuesta ahora 35\$).



David Chart y Paul Williams

3.6.3.2.2.1.7.2.2 EVOLUCIÓN DE LOS LOGOTIPOS DE LAS EDICIONES DE ARS MAGICA:

No queríamos terminar este apartado sin dejar constancia de la evolución que ha presentado el grafismo en este tipo de juegos a lo largo del tiempo y de las diversas ediciones. Si bien es cierto, que algo parecido hemos hecho cuando describíamos la evolución de los logotipos de *D&D*, queríamos que quedara patente dicha evolución con otro juego, en este caso *Ars Magica*.



2ª Edición



3ª Edición



4ª Edición⁴⁸²



5ª Edición

⁴⁸² Este es el símbolo que representa a la *Orden de Hermes*

3.6.3.2.2.2.1.7.2.3 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE LAS EDICIONES ESPAÑOLAS:



1ª ed., Kerykion, 1993



2ª ed., La Factoría de Ideas, 2000

En referencia a la historia de la edición española de este juego, podemos decir que sólo han sido dos las editoriales que han publicado material de este juego.

La primera edición en español⁴⁸³, traducción de la tercera edición de la compañía norteamericana **White Wolf** (del año 1992), salió a la venta en España en noviembre de 1993. Estaba publicada por la compañía **Kerykion**, afincada en Palma de Mallorca, que

⁴⁸³ Las obras que hemos consultado de esta primera edición expuestas por orden cronológico son: Appel; Shannon; Chupp, Sam; Clive, Ken; Earley, Christopher: *Ars Magica, el arte de la magia*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1993.

Appel; Shannon; Chupp, Sam; Clive, Ken; Earley, Christopher: *Parma Fabula, pantallas para el Narrador*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1993.

Tweet, Jonathan; Stevens, Lisa: *El Jinete de la Tormenta*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1994.

Tweet, Jonathan; Rein-Hagen, Mark: *La alianza rota de Calebais*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1995.

Hassall, Kevin: *Mistridge*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1995.

Schnurr, Carl: *Lugares míticos*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1996.

únicamente editó 6 libros, todos ellos de rol y para esta ambientación, cesando su actividad, según el catálogo del ISBN, en 2003. Esta edición constaba de 382 páginas, con tapas en cartóné y costaba 2.950 Ptas. de la época (unos 17,73 €).

A partir del año 2000 se hizo con los derechos de publicación la madrileña, **La Factoría de Ideas**, sacando al mercado en marzo de ese año una nueva edición de este sistema, la segunda edición en español⁴⁸⁴. Se trataba de la traducción de la cuarta edición de compañía **Atlas Games** (del año 1996), con 272 páginas. Desde entonces y hasta el día de hoy **La Factoría de Ideas** ha editado 18 libros de *Ars Magica*⁴⁸⁵. El

⁴⁸⁴ Sobre esta segunda edición de *Ars Magica* en español se puede leer una crítica en: Rojas, Miguel de: *Ars Magica. Nosolorol revista on line*. 12 de diciembre de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=55&nsec=8> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴⁸⁵ El listado de libros consultados de esta nueva edición, por orden cronológico es:

Tidball, Jeff; Nephew, John: *Ars Magica, el arte de la magia, 4ª edición*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Tidball, Jeff: *Parma Fabula, pantalla del narrador de Ars Magica*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Tweet, Jonathan; Rein-Hagen, Mark: *Casa de Hermes*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Kasab, John; Chart, David: *El grimorio del mago*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Link, Aaron; Snead, John: *Magia extraña*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Nephew, John; Tweet, Jonathan: *La fiesta de los condenados*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Smithee, Alan; Robertson, Roderick: *Mares míticos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Wilker, J. D.: *El retorno del jinete de la tormenta*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Hentges, Peter: *Tribunales de Hermes, Iberia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Buchanan, James P.: *El ángel caído*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

precio de esta segunda edición (que es la única disponible en las librerías especializadas) ha ido variando con el tiempo, en principio costaba 27,33 €, aunque actualmente se puede comprar en el catálogo on line de la editorial por 9,99 €. Este cambio de precio responde, según la misma editorial, a que “*Dado que algunas líneas de juego publicadas por la Factoría de Ideas han visto nuevas ediciones en el mercado extranjero, la Factoría retira del mismo parte de su fondo para reciclar el mercado, y poder publicar así posteriormente las ediciones nuevas...*”⁴⁸⁶. Se cree sin embargo, que la citada editorial está pasando por una mala racha (ha perdido ya varias licencias de juegos a favor de la sevillana **Edge Entertainment**) y que lo que está haciendo es eliminar libros sobrantes de sus almacenes, sobretodo de juegos para los que hace bastante que no saca material nuevo. Así las cosas, parece que la traducción de la quinta

Bank, Adam; Genest, Jeremiah: *Los misterios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Williams, Paul: *Ultima Thule, Escandinavia mítica*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Chart, David: *Herederos de Merlín, el Tribunal de Stonehenge*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Wallhead, Matthew: *El sueño de una noche de verano*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Arbuckle, Cheryl; Baichtal, John W.; Chapman, Benedict; Chart, David: *Un tapiz medieval, personalidades de la Europa Mítica*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Honigsberg, David; Bank, Adam; Genest, Jeremiah: *Cábala*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Shnurr, Carl: *Más lugares míticos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Kasab, John: *Bestiario medieval*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

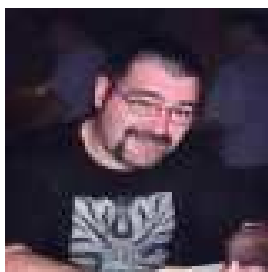
⁴⁸⁶ La Factoría de ideas: Nuevo Halloween en Febrero [OFERTAS]. [07-II] Nueva oferta para algunas líneas de juego de la Factoría de Ideas a un precio muy especial. 7 de febrero de 2006. [En línea]. <<http://www.distribucion.es/noticiario/noticia.asp?id=374>> [Consulta: 21 de febrero de 2006].

edición norteamericana de **Atlas Games** al español en unas fechas relativamente próximas no está clara (recordemos que dicha edición es de 2004).

3.6.3.2.2.2.1.7.3 EL RESTO DE JUEGOS

Más que por *El Señor de los Anillos*, el resto de juegos que siguieron a *D&D*, están claramente influidos por su concepción de la ambientación, que para bien o para mal creó un precedente en los juegos de rol. Por eso *RuneQuest*, no fue más que otra versión de enanos y elfos *tolkenianos*, pero con un reglamento mucho más racional que el juego primitivo de **TSR**. Incluso en juegos con apariencia muy distinta como *Warhammer Fantasía*, no dejan de aparecer las referencias a **Tolkien**, pasadas por el tamiz de *D&D*.

En nuestro país tenemos como representante más conocido de los juegos de rol de fantasía al juego llamado *Aquelarre*⁴⁸⁷ de **Ricard Ibáñez**, un brillante juego situado en la España medieval y oscurantista.



Ricard Ibáñez Ortí

Recientemente han aparecido juegos de rol de fantasía ambientados en escenarios que podríamos describir como “exóticos”. Los casos más claros son los de la empresa norteamericana **AEG** (Alderac Entertainment Group), que ha entrado como un huracán en la industria editorial del rol. Tal vez sea por un estado de saturación del

⁴⁸⁷ Se puede consultar un análisis de la edición de este juego realizada por **Joc Internacional** en: García Castro, Eduard: *Aquelarre*, juego de rol demoníaco-medieval. *Líder*, 1990, N.º 20, p. 74. De todas maneras remitimos al apartado del perfil del autor, en donde se habla más en profundidad de este juego y sobretodo de su creador.

estilo de ambientación céltico omnipresente en los juego y que ha impregnado a los jugadores de rol. Esta empresa ha buscado un terreno no explotado, lugares que la literatura fantástica llegó a tocar en su tiempo y que lamentablemente, parece haber olvidado. De esta manera la aparición de *La Leyenda de los Cinco Anillos* (en el año 1996 y que actualmente también tiene su propia línea de novelas para darle un mayor contenido a la ambientación), pues se trata de un juego ambientado en el rico mundo de la fantasía oriental. Los juegos de rol han tenido en el pasado aproximaciones a las tierras orientales a través de diferentes suplementos (*D&D* tuvo el suyo llamado *Oriental Adventures* en el año 85 y *RQ* lanzó en el 87 *Land of Ninja*) pero solamente se quedaron en eso, en suplementos.

Otro juego de **AEG** que también supuso una renovación fue *7º Mar* (del año 1999), basado en una mezcla de fantasía, aventuras de piratas y novelas de capa y espada.

Si bien estos dos últimos ejemplos no están basados estrictamente en ninguna novela, sí lo están en un género tristemente olvidado dentro de lo fantástico, la aventura exótica.

Puede que nos hayamos dejado algún juego en el tintero, pero aquí están las adaptaciones más destacadas que los juegos de rol han realizado de la literatura fantástica, así como la gran influencia que este género ha tenido en su génesis.

3.6.3.2.2.3 Juegos nacidos por influencia de una película o serie.

Son los juegos que tienen su origen en el mundo del celuloide y la televisión. La ambientación está tomada de un mundo de fantasía visual. De los juegos de rol que han hecho el camino de la televisión al libro de rol hay que subrayar: *Battlestar Galactica*, *Serenity*, *Farscape*, *Babylon 5*, *Stargate SG-1*, *Buffy: the vampire slayer*, *Angel*, *Doctor Who*, *Robotech*, *Red dwarf*, *Toon* o *Hercules & Xena*. En lo relativo a los juegos sacados exclusivamente del cine destacan: *Ghostbusters*, *James Bond 007*, *The*

adventures of Indiana Jones, Aliens, Men in black o *Army of darkness*. No obstante los casos más clásicos son dos películas de ciencia ficción: *Star Trek* y *Star Wars*. Aunque el primero de ellos surgiera de una serie y luego ésta diera lugar a las películas, el resultado para el juego de rol fue el mismo, un mundo en donde toda la parafernalia que se desplegaba en el celuloide era de nuevo expuesta⁴⁸⁸, pero en este caso para que sirviera de ambientación a los personajes que interpretan los jugadores.

El otro caso es de sobra conocido. En España el juego de rol llegó de una traducción de la versión inglesa, allá por los años 90 de la mano de **Joc Internacional**. Tuvo bastante éxito al principio pero con el paso del tiempo perdió fuerza. En el año 2003, Devir Iberia sacó un nuevo básico y una serie de módulos, traducidos del inglés, basados en los mundos soñados por George Lucas y cuyo sistema de juego no era otro que el D20 del *Dungeons & Dragons* 3ª edición. Para desarrollar mejor este ejemplo incluimos a continuación un resumen de la historia de este juego de rol.



3.6.3.2.2.3.1

3.6.3.2.2.3.1.1 DATOS TÉCNICOS:

Editorial Original: West End Games.

País: Estados Unidos.

Distribuidora en España: Joc Internacional S.A.

Año de Publicación: 1987 (1ª Edición). En España: Abril de 1990 (1ª Edición).

⁴⁸⁸ Hay autores que propugnan un tiempo de juego de las partidas más “cinematográfico”, es decir, imprimir al transcurso del período de juego un ritmo que imite el desarrollo e idiosincrasia de las series de televisión. Uno de estos autores es Ángel Paredes que deja patente su punto de vista en el artículo: Paredes, Ángel; Ramos, Pedro J.: Jugar al rol en formato serie de televisión. *Nosolorol revista on line*. 27 de abril de 2005. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/index.php?nrev=23&nsec=4> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

Autor: Greg Costikyan y Bill Slavicsek.

Versión en castellano: Xavier Salvador i Vilalta.

Número de páginas: 144

Basado en la saga cinematográfica de George Lucas, Star Wars es un juego de aventuras. Su diseñador, Greg Costikyan, ha desarrollado también otros juegos como *Toon* y *Pax Britannica*. Dicho juego ha sido considerado siempre ideal para iniciarse en el mundo del rol, tanto a nivel de jugador como de Máster o Director de Juego, por la sencillez de su sistema de juego así como por su ambientación de sobra conocida.

3.6.3.2.2.3.1.2 AMBIENTACIÓN:

En “*La Guerra de las Galaxias: el Juego de rol*”, los jugadores interpretan el papel de alguno de los estereotipos de esta ambientación, en el que luchan contra el temible poder del Imperio Galáctico.

Haciendo una síntesis de la historia de este universo, se podría decir que hasta hace poco tiempo, la República mantenía en paz a la galaxia gracias a los caballeros Jedi, maestros de la Fuerza. Pero el senador Palpatine y Darth Vader, un poderoso jedi atraído por el Lado Oscuro de la Fuerza, acabaron con todos los Jedi y con la República, instaurando un gobierno de terror, injusticia y esclavitud en la galaxia: el Imperio.

Pero hasta en la más oscura de las tinieblas sobrevive la esperanza: la Rebelión, un pequeño grupo de valientes que lucha incansablemente contra la tiranía para devolver la libertad a la galaxia. Los jugadores de Star Wars, pertenecen a este pequeño grupo de héroes. Pilotarán naves espaciales más rápidas que la luz, intercambiarán ráfagas de energía láser con las tropas de asalto imperiales, lucharán en duelos empuñando un sable de luz y canalizarán la Fuerza. La historia potenciará la aventura, la emoción, que es parte de la diversión que posee este juego, Star Wars. En una galaxia con mil millones de soles y mil millones de sistemas planetarios, cualquier cosa es posible, lo que facilita la tarea del Narrador o Director de Juego, pudiendo adaptar cualquier aventura de cualquier entorno futurista a esta ambientación.

Los libros de este sistema no incluían ninguna referencia a las últimas películas dirigidas por Lucas, dado que cuando se crearon los libros no existían y por lo tanto, se centraron en el momento histórico de la Rebelión contra el Imperio.

3.6.3.2.2.3.1.3 SISTEMA DE JUEGO:

El estilo del sistema de juego de Star Wars se resume en una palabra: *cinematográfico*.

Los personajes poseen seis características: Destreza, Percepción, Conocimientos, Fortaleza, Mecánica y Técnica. De cada característica dependen una serie de habilidades cuyas puntuaciones se pueden mejorar a lo largo del tiempo. Su valor está medido en dados y representa el número de dados que el jugador puede tirar a la hora de resolver una acción.

Para la creación de personajes se elige uno de los muchos arquetipos que trae el juego y se personaliza con una serie de puntos a repartir entre las habilidades. Los arquetipos incluyen el historial, el equipo y, lo más original, una cita: una frase típica del personaje, que añade colorido a la hora de interpretar. Con los arquetipos también se pueden escoger el tipo de razas alienígenas que prefieran: wookies, ewoks, mon calamari, etc. Sucede lo mismo cuando tienen que elegir entre los cuatro tipos de Jedi existentes (que es uno de los arquetipos más solicitado): jedi menor, jedi fracasado, jedi estudiante alienígena de la Fuerza y jedi quijotesco. Por todo esto se podría definir este sistema como un sistema rápido, simple e intuitivo.

Para jugadores avanzados con una idea muy clara del tipo de personaje que quieren existe la posibilidad de crear un personaje desde cero, repartiendo una serie de puntos entre las seis características y otra serie de puntos entre las habilidades. Incluso se puede jugar con droides, también conocidos como robots. Este último aspecto es, al igual que el de las razas alienígenas, de una diversidad enorme pudiendo interpretarse desde droides míticos como C3PO, hasta droides asesinos.

Todos los personajes empiezan con un Punto de Fuerza, que cuando se usa, dobla todas las puntuaciones del personaje durante un asalto. Este punto hay que gastarlo en un momento de intensidad dramática, cuando todo lo demás está perdido, y

sólo queda confiar en la Fuerza, no sólo para salvar la propia vida, sino también la de los compañeros, y puede que la de toda una nave, un planeta y, por qué no, la de toda la Galaxia.

El sistema de juego consiste en realizar tiradas de tantos dados de 6 (D6)⁴⁸⁹ como puntos tenga el personaje en una habilidad determinada. Se suman los resultados y se debe alcanzar un determinado número, indicado por el Director de Juego, para tener éxito en lo que se intenta. La única pega que puede tener el sistema es el combate, que puede llegar a ser un poco lento por la gran cantidad de dados que hay que tirar y sumar cada vez. Por lo demás es enormemente flexible permitiendo hacer cualquier número de acciones por asalto, con la restricción de restar un dado a las habilidades por cada acción después de la primera que realice el personaje.

Otro aspecto al que se le dedica un interesante capítulo del juego es *La Fuerza*. En él se encuentran el código Jedi, y las reglas sobre las tres habilidades de la Fuerza: Controlar, Sentir y Alterar, que permiten recrear todos los poderes Jedi vistos en la saga cinematográfica.

En el apartado de las naves espaciales y los viajes interestelares, el sistema es tan sencillo como con los personajes, recreando los aparatos aparecidos en la primera trilogía de la saga, e incluyendo diseños y fotografías salidas de las películas, que han hecho las delicias de los fanáticos de Star Wars, constituyendo quizás esta característica una de sus principales atractivos.

⁴⁸⁹ En la red se pueden encontrar varios artículos relacionados con de este juego y de su sistema, de los cuales destacarían:

Destripacuentos: Star Wars. *Dragonmania*. 24 de octubre de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleprint/973164/> > [Consulta: 3 de mayo de 2008]. El análisis que se hace en este artículo del juego de *Star Wars* parte de la edición realizada por **Joc Internacional** en 1990 que era el que utilizaba el sistema D6.

Rojas, Miguel de: Star Wars d6: Hace mucho tiempo.... *Nosolorol revista on line*. 9 de septiembre de 2006. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=5&nrev=40> > [Consulta: 3 de mayo de 2008]. Este artículo realiza un análisis del juego (en su versión de Joc) y del sistema D6.

Como ya se mencionó más arriba, el sistema utiliza dados de seis caras para resolver las acciones. El inconveniente principal lo constituyen los personajes veteranos, al tener que realizar tiradas de “montañas” de dados (o “morteradas” de dados, utilizando el argot de los jugadores), lo que enlentece el juego⁴⁹⁰, pudiendo llegar a ser algo tedioso.

3.6.3.2.2.3.1.4 EL SISTEMA D20:

Desde que en 1987 (coincidiendo con el décimo aniversario de la primera película) saliera por primera vez un juego de rol basado en esta famosa serie de ficción, han sucedido muchas cosas, entre ellas, que el número de películas de la saga se haya duplicado. La licencia que estaba en manos de **West End Games**, ha pasado a **Wizards of the Coast**, y como no podía ser de otro modo, este gigante de la industria del rol ha desarrollado su propia versión del mundo de Star Wars para su sistema de juego, el D20.

El autor de la adaptación y del paso del sistema D6 al sistema D20 fue Bill Slavicsek⁴⁹¹, coautor de la primera edición del sistema D6. Slavicsek prestó sus servicios para West End Games desde 1986, en que comenzó a trabajar en la primera versión de Star Wars, hasta 1993 en que se marchó a TSR. Al comprar Wizards ésta, Slavicsek pasó a formar parte de la plantilla de la nueva compañía. Cuando Wizards adquirió la licencia para adaptar Star Wars a su sistema de juego, le encargaron que hiciera el trabajo ya que conocía perfectamente el sistema de juego y la ambientación.

El sistema de juego parte de los tres libros básicos del sistema D20: el Manual del Jugador, el Manual del Dungeon Master y el Manual de Monstruos. Pero en este caso se añade el libro *D20 Modern*⁴⁹², que sirve para ambientaciones de época postindustrial. En esta ocasión se han modificado algunos aspectos de los manuales de

⁴⁹⁰ Consultar a este respecto: Miralles, Víctor: Star Wars. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea] < <http://www.ociojuven.com/article/articleprint/659/> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴⁹¹ Hay una entrevista con este autor en: RPG Magazine: Bill Slavicsek. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº5, 2003, pags. 25-27.

⁴⁹² La edición que nosotros hemos consultado pertenece a Slavicsek y se trata de la publicada en castellano por Devir, cuyos datos son: Slavicsek, Bill; Grubb, Jeff; Redman, Rich; Ryan, Charles: *D20 moderno, juego de rol, libro de reglas básico*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

D&D puesto que, se ha suprimido la magia (propia de ambientaciones medievales) y se ha incluido la Fuerza. También se ha añadido toda una serie de ilustraciones y capturas de las películas que elevan el nivel de la adaptación, dándole al conjunto una maquetación excelente.

En cuanto a la ambientación, se dan tres épocas básicas: el Auge del Imperio (de 22 a 32 años antes de la película *Una nueva esperanza*), la Era de la Rebelión (de 0 a 5 años antes de *Una nueva esperanza*) y la Era de la Nueva Orden Jedi (25 años después de *Una nueva esperanza*).

Star Wars D20 ha sufrido tres ediciones en 7 años. La primera en su adaptación desde el “universo” D6 en el año 2000 (justo ese año salió *La amenaza fantasma*), la segunda dos años después, en el año 2002, para corregir defectos y de paso aprovechar la salida de la película *El ataque de los clones*, y la tercera en 2007 (coincidiendo con el 30º aniversario del estreno de la película de *Star Wars*) denominada *Star Wars RPG Saga Edition*⁴⁹³. Esta última ha llamado la atención del público porque todo hacía suponer que a finales de 2005 se iba a cerrar la línea de juego Star Wars; de hecho Wizards of the Coast no publicaba material nuevo del juego de rol y se limitaba a sacar al mercado miniaturas nuevas para los coleccionista y para su juego de tablero.

La versión en español del sistema D20 de Star Wars ha corrido a cargo de la editorial Devir Iberia, editorial que hasta ahora se encarga de traducir al español todos los libros editados por Wizards of the Coast. Aunque tenían los derechos desde el año 2000, año en que salió el manual básico en inglés, hasta el año 2003 no se empezó a publicar material de esta saga en castellano, siendo el primer libro traducido la versión revisada del manual básico⁴⁹⁴ de este universo. En dicha versión, la traducción ha corrido a cargo de Óscar Díaz y la maquetación ha sido realizada por Darío Pérez. Otros datos de este manual son por ejemplo que posee 380 páginas a color, está encuadernado en cartóné, y su precio es 39,90€.

⁴⁹³ Sobre las reformas que ha conllevado esta nueva edición del juego, conviene consultar: Rojas, Miguel de: *Star Wars RPG: Saga Edition. Nosolorol revista on line*. 13 de junio de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=49&nsec=9> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

⁴⁹⁴ Hay una crítica de este libro en: García, Miguel: *Star Wars D20*, Star Wars ed. revisada. *Rpg Magazine*. Sevilla, nº5, 2003, Págs. 9-12.

Devir todavía no se ha pronunciado sobre la traducción de *Star Wars RPG Saga Edition* y la línea en castellano de este juego continúa paralizada desde mediados de 2005.

3.6.3.2.2.3.1.5 LIBROS PUBLICADOS EN ESPAÑA⁴⁹⁵:

Actualmente ya no se edita ninguna novedad basada en el sistema D6, ahora mismo domina el D20 y su adaptación para Star Wars. Lo que se incluye a continuación es una lista de los títulos publicados en español por **Joc Internacional**, traducción de los libros de **West End Games** para el mencionado sistema D6:

- *Star Wars: el juego de rol*⁴⁹⁶: libro básico, en tapa dura y resistente, con algunas páginas a todo color, y el resto en blanco y negro – 1990.
- *Star Wars: la guía*⁴⁹⁷: nuevas reglas, descripción detallada de armas, naves espaciales, razas alienígenas, y equipo en general – 1990.
- *Cacería humana en Tatooine*⁴⁹⁸: primera campaña para esta ambientación – 1991.
- *Comando Shantipole*⁴⁹⁹: aventura basada en una de las tramas clásicas de Star Wars, la creación por parte de la Rebelión de un nuevo modelo de cazabombardero: el Ala-B. En frente el Imperio que pretende hacerse con esta nueva nave – 1991.
- *Guía 1: Una Nueva Esperanza*⁵⁰⁰: todos los datos para el juego de los personajes y naves que aparecían en la película “*La Guerra de las Galaxias*” – 1992.
- *Estrella Rendida*⁵⁰¹: una nueva campaña para este entorno de juego – 1992.

⁴⁹⁵ Como ya hemos realizado en otras ocasiones, aquellos libros del listado en los que figure una nota al pie serán aquellos que hemos podido consultar.

⁴⁹⁶ Costikyan, Greg: *Star Wars, la Guerra de las Galaxias*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

⁴⁹⁷ Slaviesek, Bill; Smith, Curtis: *Star Wars, la guía*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

⁴⁹⁸ Slaviesek, Bill; Greenberg, Daniel: *Star Wars, cacería humana en Tatooine*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

⁴⁹⁹ Rolston, Ken; Gilbert, Steve: *Star Wars, comando Shantipole*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

⁵⁰⁰ Butcher, Grant: *Star Wars, guía 1 Una Nueva Esperanza*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

⁵⁰¹ Jenkins, Rob; Stern, Michael: *Star Wars, la Estrella Rendida*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

- *Suplemento de reglas*⁵⁰²: reglas adicionales para el juego de rol de Star Wars – 1992.
- *Equipo de campaña*⁵⁰³: nuevas descripciones de equipo y las pantallas del juego – 1992.
- *Guía del Imperio*⁵⁰⁴: todo lo que necesita saber el Director de Juego sobre el Imperio– 1994.
- *Batalla por el Sol Dorado*⁵⁰⁵: nuevo módulo para este mundo – 1994.
- *Espacio paralelo*⁵⁰⁶: otra campaña pero en esta ocasión en una nave alienígena – 1996.
- *Guía de la Alianza Rebelde*⁵⁰⁷: libro de contrapartida al del Imperio, con todos los datos sobre la Rebelión – 1996.
- *El Guardián Oscuro I, II, III y IV*⁵⁰⁸: la mayor campaña de Star Wars hasta el momento – 1997.

Los libros editados en español para el sistema D20 por **Devir Iberia** son la traducción de los de la versión inglesa publicados por **Wizards of the Coast**. La lista está constituida por:

⁵⁰² Gorden, Greg: *Star Wars, suplemento de reglas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

⁵⁰³ Murphy, Paul: *Star Wars, equipo de campaña*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

⁵⁰⁴ Gorden, Greg: *Star Wars, guía del Imperio*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

⁵⁰⁵ Kaufman, Douglas: *Star Wars, batalla por el Sol Dorado*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1994.

⁵⁰⁶ Slaviesek, Bill: *Star Wars, espacio paralelo*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1996.

⁵⁰⁷ Murphy, Paul: *Star Wars, guía de la Alianza Rebelde*. Barcelona: Joc Internacional, 1996. Sobre esta obra se puede leer un comentario en: El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1996, N.º 54, pp. 14-15.

⁵⁰⁸ Dicha campaña está dividida en cuatro libros, todos ellos editados en 1997 y cuyas referencias son: Schweighofer, Peter; Shuler, Doug; Smith, Bill; Trautmann, Eric: *Star Wars, la campaña del Guardián Oscuro*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Sudlow, Paul: *Star Wars, el yermo de Kathol*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Hershey, Sterling; Hidalgo, Pablo; Miller, Joshua A.; O'Brien, Timothy: *La brecha de Kathol*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Trautmann, Eric; O'Brien, Timothy; Strayton, George: *Star Wars, último juego*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

- *Star Wars: el juego de rol, manual básico revisado*⁵⁰⁹: adaptación de la ambientación de la saga Star Wars para el sistema D20 – 2003.
- *Hojas de personajes*: como su nombre indica, conjunto de folios en donde se recogen los datos necesarios de la ficha u hoja de creación del personaje – 2003.
- *Pantalla del Director de juego*: conjunto de tablas del manual básico recopiladas en un solo libretto para facilitar su uso durante una partida – 2003.
- *Guía de la Era de la Rebelión*⁵¹⁰: Es una enciclopedia de la famosa trilogía de ciencia ficción en la que se incluye, además, detalles específicos del Universo Expandido publicado ya en varias novelas en España y añade nuevos tipos de personajes – 2003.
- *El poder de los Jedi*⁵¹¹: incluye todo el trasfondo histórico de la Orden Jedi, junto con poderes, clases de prestigio y plantillas de personaje – 2003.
- *Guía del Lado Oscuro*: nuevo suplemento válido para cualquier momento histórico de esta ambientación futurista. Añade nuevas habilidades, dotes y clases de prestigio relacionadas con el Lado Oscuro de la Fuerza – 2004.
- *Guía del héroe*: nuevas reglas de creación de personajes – 2004.
- *Guía galáctica de campaña*: ideas para aventuras y utilidades para el Director de Juego – 2004.
- *Coruscant y los planetas del Núcleo*⁵¹²: descripción de los planetas del Núcleo así como de la capital de la República y del Imperio, Coruscant – 2005.

⁵⁰⁹ Slavicsek, Bill; Collins, Andy; Wiker, J.D.: *Star Wars, el juego de rol, manual básico revisado*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

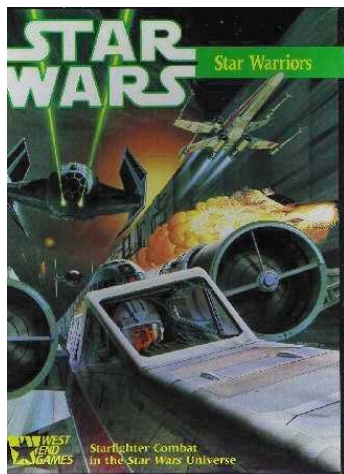
⁵¹⁰ Slavicsek, Bill; Miller, Steve; Stephens, Owen K.C.: *Star Wars, guía de la Era de la Rebelión*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

⁵¹¹ Stephens, Owen K. C.; Grubb, Jeff; Mikaelian, Michael; Maliszewski, James: *El poder de los Jedi*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

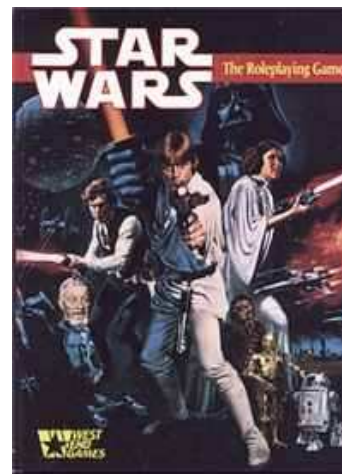
⁵¹² Carey, Craig R.; Doyle, Chris; Fry, Jasón; Sudlow, Paul: *Star Wars, Coruscant y los planetas del Núcleo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

3.6.3.2.2.3.1.6 GALERÍA DE CUBIERTAS DE LAS DIFERENTES EDICIONES

DE STAR WARS:



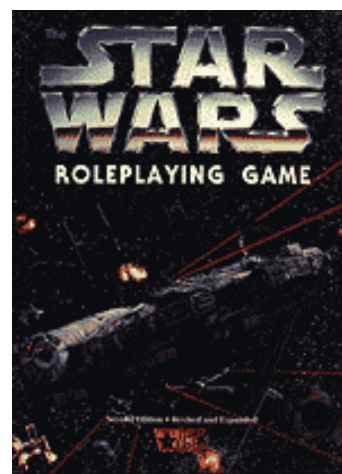
West End Games, 1980,
Star Warriors Box Art



1ª ed., West End Games, 1987, *Star Wars*



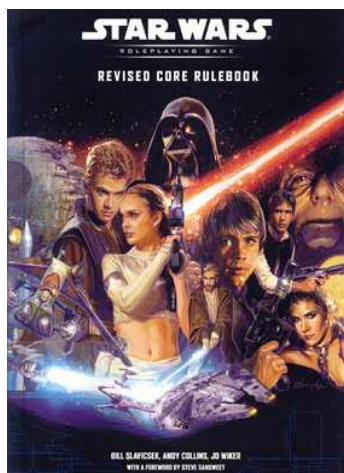
West End Games, 1997, *Star Wars*
Star Wars Introductory Adventure Game



2ª ed., West End Games, 1992, *Star Wars*



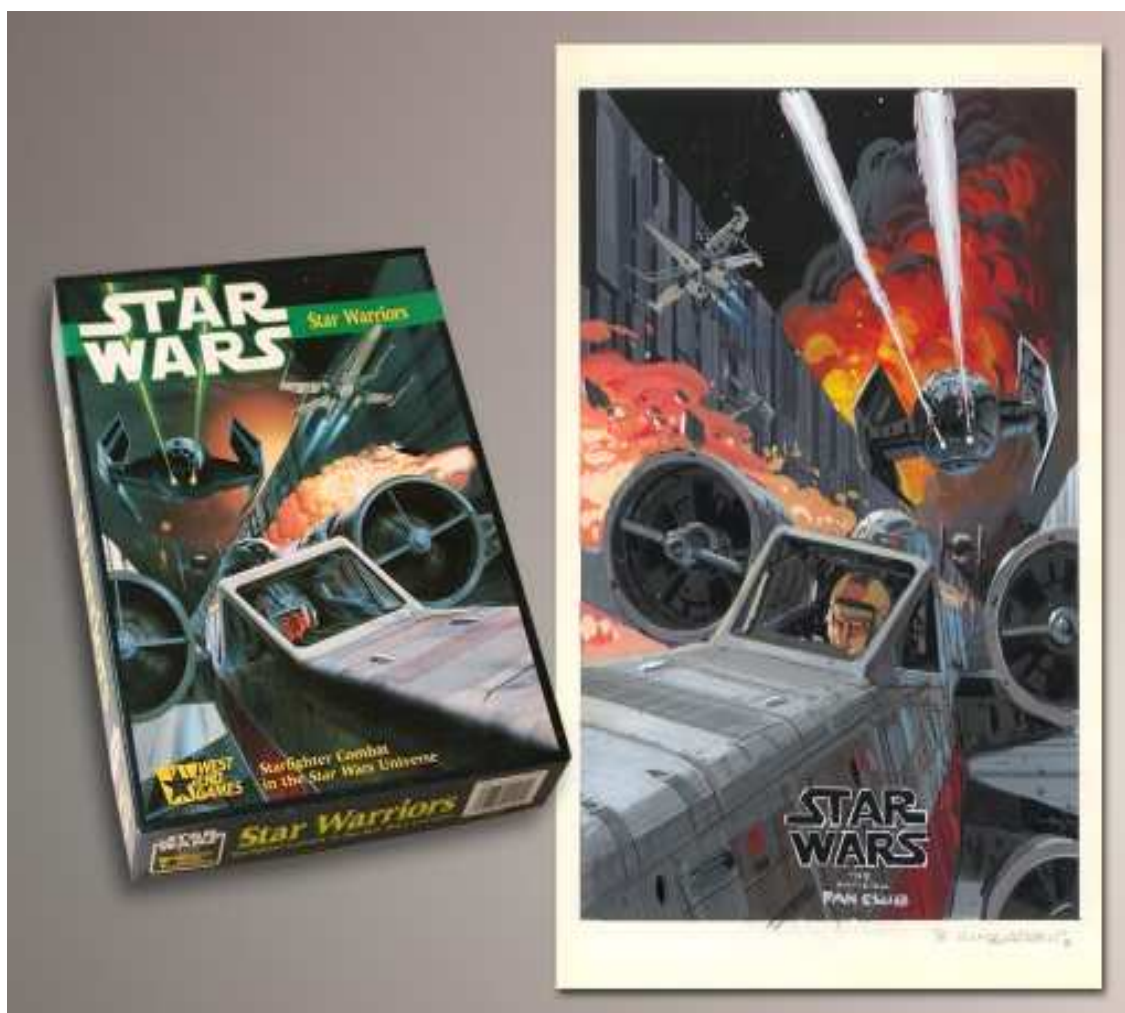
3ª ed., WOTC, 2000,
D20 Star Wars Roleplaying Game



3.5ª ed., WOTC, 2002,
D20 Star Wars Roleplaying Game Revised

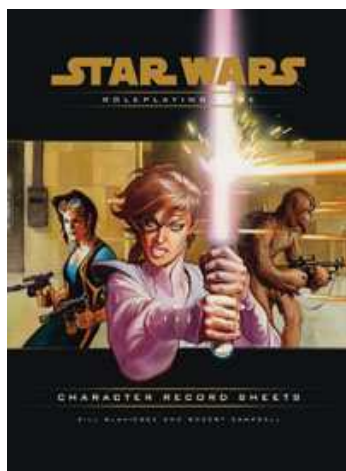


4ª ed., WOTC, 2007,
Star Wars Roleplaying Game: Saga Edition



West End Games, 1980, *Star Warriors* Box Art. Pintura de **Ralph McQuarrie** que fue utilizada como cubierta del juego.

3.6.3.2.2.3.1.7 GALERÍA DE CUBIERTAS INTERESANTES:



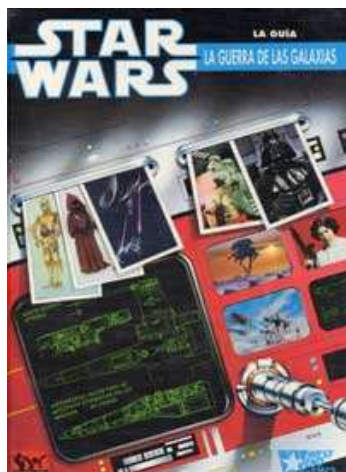
WOTC, 2000,
D20 Character Record Sheets



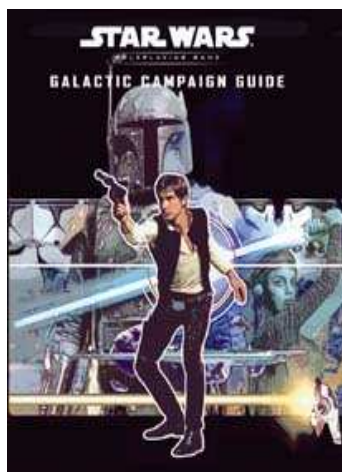
WOTC, 2001,
D20 Star Wars Game Master Screen



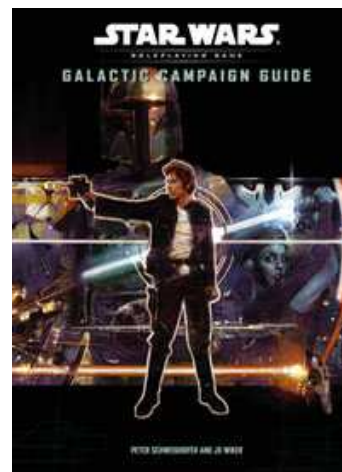
WOTC, 2002,
D20 Star Wars Game Master Screen



Joc Internacional, 1990,
Star Wars: La Guía



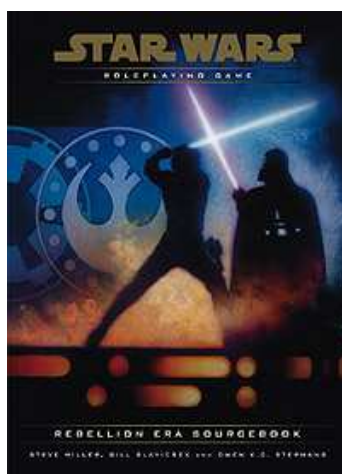
WOTC, 2003,
D20 Galactic Campaign Guide



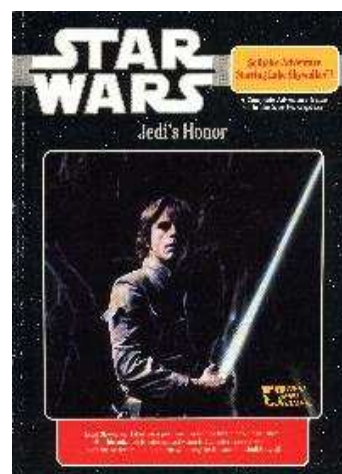
WOTC, 2003,
D20 Galactic Campaign Guide 2ª ed.



Joc Internacional, 1996,
Star Wars: Guía de La Alianza Rebelde



WOTC, 2001,
D20 Rebellion Era Sourcebook



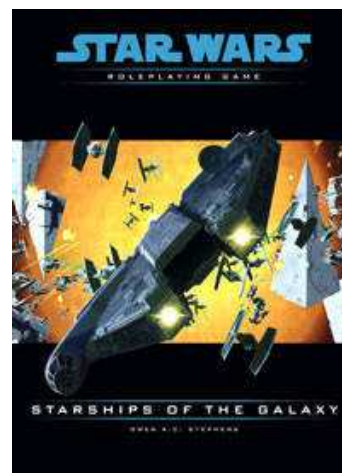
West End Games, 1990,
Jedi's Honor



WOTC, 2001,
D20 The Dark Side



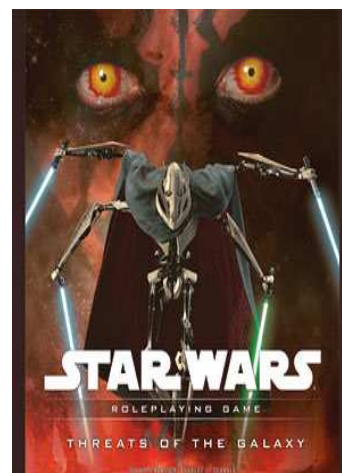
WOTC, 2002,
D20 Power of the Jedi



WOTC, 2001,
D20 Starships of the Galaxy

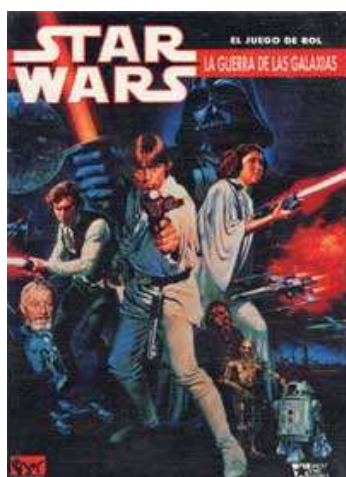


WOTC, 2007,
Starships of the Galaxy

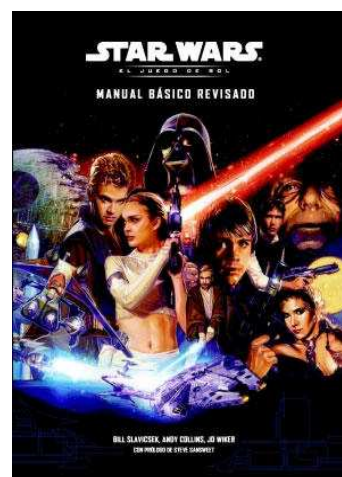


WOTC, 2008,
Threats of the Galaxy

3.6.3.2.2.3.1.8 GALERÍA DE LAS CUBIERTAS DE LAS EDICIONES ESPAÑOLAS



Joc Internacional, 1990, *Star Wars*



Devir Iberia, 2003, *Star Wars*,
manual básico revisado

3.6.4 Los juegos de rol cuyo desarrollo no exige la presencia física de los participantes

Los juegos de rol tradicionales que hemos venido describiendo hasta ahora, necesitan un mínimo de dos personas en un mismo lugar para el desarrollo de una partida. Una partida habitual sería aquella que está formada por un conjunto de jugadores (incluido el narrador) que se sientan alrededor de una mesa y sobre ella tendríamos unos dados, unos lápices, hojas de personajes, libros de reglas y demás útiles.

En el caso que nos ocupa los jugadores y el narrador no están presentes en una misma sala delante de una mesa con sus “útiles de trabajo” para jugar al rol. Es más, en muchos de los ejemplos siguientes se prescinde de todos o casi todos los elementos que caracterizan a los juegos de rol. Por ello habrá situaciones en las que sólo haya un jugador y no haya dados, ni reglamento, ni narrador, etc.

3.6.4.1 LOS JUEGOS DE ROL POR CORREO

Como su nombre indica, este tipo de juego de rol consiste en llevar a cabo una partida, mediante misivas de correo ordinario. Se diferencia del rol tradicional en que, los jugadores están desperdigados, no hay un narrador presente, los reglamentos de juego suelen ser secundarios y el uso de los dados pasa a un segundo plano, cuando no desaparece. Pudiendo prescindir de casi todos los elementos de una partida de rol (salvo de los propios jugadores y del narrador).

Este tipo de juego de rol proporciona partidas bastante largas y al mismo tiempo, una diversión muy diferente a la convencional. Tiene múltiples variantes, puede ser competitivo o no, puede ser de pago, los jugadores pueden no conocerse entre sí o puede que simplemente desconozcan qué personaje lleva cada uno de los otros jugadores, etc. Muchos de estos factores ayudan a que estas partidas tengan un toque de misterio. Este tipo de partidas funcionan bien con ambientaciones de terror, investigación y como no, de misterio. Una partida por correo tiene mayores probabilidades de funcionar si se basa en una ambientación del tipo de una novela de Sir

Arthur Conan Doyle, Agatha Christie o John Grisham, por poner algunos ejemplos, que en una película de aventuras como Conan. La razón es fácil, las partidas por correo son lentas por el propio medio en el que se desarrollan y jugar un simple encuentro con su consiguiente combate puede hacer que la partida se eternice y que los gastos de envío se disparen. Las partidas funcionan mejor con ambientaciones del tipo *La Llamada de Cthulhu* que con ambientaciones como la de *D&D*⁵¹³.

En ellas pueden intervenir un gran número de jugadores, dado el carácter abierto que poseen, lo que puede dar mucha diversión, acción y variedad. Suponen un gran trabajo para el narrador o narradores, y una buena organización. La responsabilidad de los jugadores y la entrega de turnos regulares son vitales para que las partidas de este tipo lleguen a funcionar bien. Algunas tienen además un boletín propio, que suele ser más entretenido para sus jugadores, que el propio juego, estando abierto a las colaboraciones de todos los participantes.

Estas partidas son una de las opciones elegidas por aquellos jugadores que por falta de tiempo, localización geográfica, etc, no pueden jugar las partidas de rol tradicionales⁵¹⁴.

⁵¹³ Los juegos que hemos nombrado son los que consideramos potencialmente más orientados hacia un tipo de aventura de investigación, pero todo depende del grupo de juego. Es posible que no consideremos, a priori, a *El Señor de los Anillos* como uno de los juegos más dado a la investigación, pero en un artículo de la revista *Líder* se da un ejemplo de juego por carta con dicho juego, la referencia es: Parés, Joan: La Tierra Media. *Líder*, 1995, N.º 46, pp. 22-23.

⁵¹⁴ Este tipo de juego nunca llegó a tener un gran número de adeptos en nuestro país y con el paso del tiempo han ido perdiendo el favor del público, pues las nuevas tecnologías se han ido imponiendo. Esto se puede comprobar en el siguiente artículo, en donde el autor da su punto de vista como narrador de estos juegos y apuesta por adaptarlos a los nuevos tiempos utilizando el soporte que ofrecen las nuevas tecnologías. Los datos son: Chemo: RPC - Rol por Correo, una introducción. *Comunidad Umbría*. 21 de enero de 2006. [En línea].

< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=16> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

3.6.4.2 LOS JUEGOS DE ROL INFORMÁTICOS

Las siguientes variantes de juegos de rol son el equivalente más moderno a las partidas por correo ordinario y son al mismo tiempo las causantes del descenso en el número de participantes de la modalidad anteriormente mencionada. El denominador común a toda esta tipología es, como corresponde al epígrafe, el uso de las nuevas tecnologías, la dependencia de un medio físico electrónico para poder llevarlas a buen término. En general, tienen casi todas las características anteriormente enunciadas para las partidas por correo, pero resultan mucho más ágiles de resolver. Sus distintas variantes son:

3.6.4.2.1 Los juegos de rol por e-mail⁵¹⁵

Incluimos esta variante dentro del apartado de los juegos de rol informáticos por la utilización de un medio electrónico. En el fondo no se diferencia prácticamente en nada al rol por correo ordinario. Si para el rol por correo ordinario utilizamos una maquina eléctrica para redactar la carta y el ordenador lo usamos como mera maquina de escribir, entonces se diferenciaran únicamente por su sistema de transmisión. El rol por correo es caro, ya que se pagan los sellos, el sobre y origina las molestias de enviar la carta. Sin embargo el rol por e-mail (en España también llamado a veces Emilio) resulta más barato, sobretodo si se posee tarifa plana en casa.

En cuanto a sus características formales y salvo lo que acabamos de mencionar no se diferencia en nada del correo ordinario. Ambos sistemas de juego se han visto superados a estas alturas por el rol en IRC o por los juegos electrónicos de rol, aunque eso no quita para que aún haya adeptos a estas dos prácticas.

⁵¹⁵ Algunas de las cuestiones enunciadas en el artículo de Chemo son perfectamente válidas para este apartado.

3.6.4.2.2 Los juegos electrónicos influenciados o basados en juegos de rol⁵¹⁶

Este apartado⁵¹⁷ abarca tres grandes grupos de juegos que se diferencian entre sí principalmente por el medio que utilizan para poder desarrollarse, ya sea este un ordenador o una consola. Como parece lógico, el último apartado se nutre de los dos anteriores (los jugadores utilizan un ordenador o una videoconsola para poder jugar a ese juego de rol en red), pero al mismo tiempo tiene una serie de características que lo hacen lo suficientemente importante como para merecerse un apartado propio.

Sin más dilación comenzaremos a desentrañar algunos de los entresijos que componen esta parte de la afición a los juegos de rol, aunque no debemos olvidarnos del objetivo fundamental del estudio que son los **LIBROS** de rol y sus **LECTORES**, por ello lo que viene a continuación es una somera introducción a el apasionante campo de la informática y no un catálogo completo de esta afición.

3.6.4.2.2.1 Los juegos de rol en ordenadores personales

Empezaremos por definir los juegos de ordenador. Los videojuegos, como también son conocidos, son unos juegos que toman como soporte la pantalla del televisor o el ordenador y presentan a modo de secuencias fílmicas, las aventuras que supuestamente tienen lugar al interactuar con los elementos del programa.

Estamos seguros que más de uno piensa que los primeros juegos de ordenador de todos los tiempos fueron el *Space Invaders* o el *Comecocos*. Esto no es del todo cierto, puesto que en los años cincuenta ya había juegos funcionando en los grandes ordenadores hijos de ENAC (aquél mastodonte con válvulas que, cuando se ponía en

⁵¹⁶ Para conocer algo más sobre este tipo de afición, también denominada E-rol es de suma utilidad leer: Ramos, Pedro J.; Paredes, Ángel: E-rol. En: Ramos, Pedro J. (Coord.): *Tras la pantalla, consejos y ayudas para directores de juego*. Madrid: Nosolorol, 2006, pp. 28-32.

⁵¹⁷ Esta tipología concuerda con la que muestra Rocio Tizón en su libro: Tizón, Rocio: *Creer lo increíble, verdades y mentiras sobre los juegos de rol*. Madrid: Nosolorol, 2007, p. 22.

marcha, disminuía la potencia de las luces de la ciudad de Filadelfia). Estos juegos podían dividirse en dos grandes grupos:

Virus: Los programadores se divertían poniendo a “pelear” dos programas en la memoria del ordenador, creados para destruirse el uno al otro. Hoy en día, pueden encontrar buceando en la red de redes, versiones de este juego como *Batcode* o *Core Wars*. Desgraciadamente, estos juegos nunca fueron demasiado populares entre los responsables del sistema, por razones obvias...

Juegos de Rol y Aventuras: La idea del juego de rol lleva muchos años dando vueltas por multitud de disciplinas, como la literatura o la psicología. Lo que acabó siendo un “boom” a mediados de los 90 en nuestro país fue ya una fiebre, en las universidades norteamericanas, en los 60. Es normal que los primeros juegos fueran la adaptación de las aficiones de sus programadores.

El primer juego de aventuras electrónico registrado del que se tiene constancia recibió el (obvio) nombre de *La Aventura Original*. Basado en un mundo de espada y brujería muy particular y diálogos de texto, este clásico del que nacieron todos los demás, vió la luz en la Universidad de Stanford. No era exactamente un juego de rol, tal y como nosotros lo entendemos, no tenía ni un solo gráfico, pero estaba destinado a ser el referente de todos los juegos. De hecho, a finales de los 80, la firma española AD lanzó al mercado la versión para todos los sistemas domésticos imperantes en aquellas fechas. Al calor de esta revolución electrónica nacieron clásicos de la “aventura de texto” como *The Hobbit* (basado en la novela del mismo nombre de J.R.R. Tolkien y programado por Philip Mitchel), *Yenght* (el primero en castellano) y *The Hulk* en el Spectrum, *Carbon Copy* y *Spear of Destiny* en el Macintosh (el Apple II, contaba con una legión de títulos). Se llegaron a escribir incluso lenguajes de programación específicos (denominados “parsers”) para crear aventuras de texto: el PAW (*Professional Adventure Writer*) para Spectrum fue el más famoso de su época, pero no el único.

Tanto el mundo de Tolkien, como la estética de “*El Señor de los Anillos*”... parecen haber sido el caldo de cultivo apropiado, entre otras influencias, para suscitar

insólitas aventuras en ambientes fantásticos que lindan en el oscurantismo del medioevo con un gran cúmulo de leyendas.

El número de juegos disponibles fue aumentando a medida que se fueron popularizando los ordenadores en oficinas y hogares. *Dungeons of Moria* es un juego inspirado directamente en la ambientación de El Señor de los Anillos y en las reglas de AD&D, creado por un grupo de estudiantes de la Universidad de Berkeley. Capitaneados por Robert A. Koenike, la suya es una de las primeras evoluciones de la aventura hacia el rol puro y duro.

Juegos de rol de ordenador los ha habido prácticamente desde que se desarrollaron los ordenadores personales, como lo prueban máquinas tan veteranas como Apple II, Atari, Amstrad o Commodore Amiga, hasta llegar a los más modernos ordenadores personales. Hemos de reconocer que el ordenador, con una historia en nuestros hogares medianamente corta, es uno de los que más ha hecho por la evolución de la humanidad, desde la evolución de la imprenta. No es extraño que los juegos de rol se hayan adaptado, a la carrera según avanzaba la informática, a este nuevo estándar. En la actualidad se han desarrollado plenamente las técnicas gráficas que sobrepasan el mero diálogo a través del teclado para recrearse con las estructuras 3D. Pero no debemos engañarnos, ni los más avanzados programas de juegos de rol de ordenador pueden sustituir, para un jugador, a la imaginación de un buen máster. Eso sí, cumplen maravillosamente bien con la función para la que fueron diseñados, garantizar miles de horas de diversión a sus jugadores (jueguen estos a los juegos de rol tradicionales o no) y son lo más aproximado a una partida que se puede encontrar.

Phantasie fue uno de los primeros juegos de rol electrónico tal y como los conocemos, con características de personaje, combate por turnos y armas mágicas. Era un *dungeon* en el que los personajes ya tenían un poco de animación y donde se podía contemplar por primera vez, en este tipo de juegos, cómo los personajes movían las extremidades. Su éxito le hizo conocer tres partes, cada una de las cuales era más ambiciosa que la precedente. SSI, creadores del juego, desarrollaron con él las técnicas de programación que luego harían famosas a la serie de programas oficiales de *Dungeon*

& Dragons⁵¹⁸. *Telengard*, de Avalon Hill, pertenece a la misma escuela, así como *The Bard's Tale*, de Interplay, que es quizá la primera adaptación completa de un juego de rol tipo *Dungeons* para PC. A estos juegos se les podrían sumar otros títulos conocidos como *Eye of the Beholder* o *Pool of Radiance* (ambos basados en las reglas oficiales de AD&D), iguales adaptaciones sufrieron juegos de rol como *Tunnels & Troll* o *Twilight 2000*. Estas adaptaciones oficiales de juegos de rol aportaban a los jugadores la oportunidad de familiarizarse con un sistema de rol simplificado o bien la posibilidad de practicar a los jugadores novatos para tener en las siguientes partidas una mayor agilidad de juego. Hay que decir que incluso hubo programas, como *Daughter of Serpents*, de Eldritch Games, que incluían en el manual del juego de ordenador el reglamento del juego en el que se habían basado (simplificado), en este caso *El alquimista de Istambul*.

A partir de entonces los títulos empezaron a mejorar exponencialmente en gráficos y sonido, así como en capacidad de juego, como ocurrió con la saga de *Ultima* (que hoy en día presenta versiones únicamente on-line), *Mistress of the Dark* y *The Jaws of Cerberus* (ambos basados en el personaje gótico de Elvira), *Cristal de Arborea*, *Darklands*, *Shadowlands* y *War in Middle Earth o Lord of the Rings* (ambos inspirados en la ambientación de Tolkien).

Los juegos de rol basados específicamente en el juego de *Dungeons & Dragons* probablemente merecerían un apartado propio por su fama, calidad y número, con ejemplos como el anteriormente mencionado *Pool of Darkness*, etc. Otros ejemplos son *Gateway to the Savage Frontier*, que nos sitúa en el mundo de Reinos Olvidados o *Champions of Krynn*, que transcurre en el universo de Dragonlance, así hasta completar una larga lista de títulos licenciados por TSR. Quizá uno de sus puntos más favorables, que ayudó a atraer a nuevos jugadores a los juegos de rol, fue que estos juegos de ordenador venían traducidos al castellano, lo que aliviaba el problema “genético” que

⁵¹⁸ Sobre las licencias “puras” de juegos de rol conviene leer el artículo de Bofur, en donde figura un listado bastante exhaustivo de dichas licencias: Bofur: *Historia juegos de ordenador de RPG*. 27 de enero de 2007. [En línea]. < <http://www.adamsleigh.cl/foro/viewtopic.php?t=169> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

han tenido los españoles con el inglés, y que hasta la fecha había desanimado a muchas personas a la compra de estos productos.

Pero no se produjeron únicamente adaptaciones de juegos de rol cuya temática se basaba en la fantasía medieval. Empresas como Infocom o Activision, fueron las responsables de sendas adaptaciones de *Traveller* y *Mechwarrior*, y su peculiar modo de contemplar la ciencia ficción. A éstas se le unieron otras adaptaciones como las de *Megatraveller*, *Space 1889*, *Twilight 2.000*, *Space Hulk*, *Warhammer 40.000*, etc.

Algunos de estos juegos programados incluían un sistema que permitía crear múltiples personajes de gran variedad de razas y formas físicas presentando una nota creativa que sugería nuevas posibilidades.

Uno de los adelantos creados por estas fechas fueron los *Battletech Center*, implantados, como no, en Estados Unidos. Como su nombre indica están inspirados en el juego *Battletech* y consiste en una sala con unas ocho cabinas que imitan a cabinas de Mechs (robots gigantes con los que se lucha en el universo de *Battletech*). El resultado es un juego extraído del tablero y llevado, gracias a la tecnología, tan cerca de la realidad como ha sido posible.

Una nueva categoría dentro de los juegos de rol para ordenador se inauguró con el programa lanzado por TSR/SSI/Micromagic, y que salió al mercado con el título de *Unlimited Adventures*. Basado en el AD&D y en las numerosas adaptaciones informáticas que de él se habían hecho, *Unlimited Adventures* era nada más y nada menos que un “kit” de creación de aventuras de rol informáticas. Mediante un editor controlado por menús, los jugadores podían crear completos mapas de “*dungeons*”, con monstruos, tesoros, distintos elementos decorativos y textos. También se podían jugar las aventuras que otras personas hubieran escrito con dicho programa. Esta idea fue retomada en el juego *Baldur's Gate II* y llevada a su culmen en *Neverwinter Nights*.

La importancia para las industrias del sector ha sido tan visible que han tomado los juegos de rol que juegos que no eran de rol o que sólo tenían un matiz muy “pequeño” lo han asimilado o aumentado, como ha ocurrido con *Diablo II* o *Warcraft*

III⁵¹⁹, ambos productos de la compañía Blizzard. En sus predecesores el carácter de juego de rol no estaba muy marcado, sin embargo las nuevas entregas, esta característica se ha potenciado enormemente. Quizá buena parte de este éxito de los juegos de rol haya que achacárselo al excelente trabajo realizado por la empresa Interplay, creadora entre otros de la saga de Baldur's Gate (I y II), Planetscape, Throne of Bahaal, Icewind Dale, etc. Todos ellos están ambientados en el mundo de Reinos Olvidados y para dotarlos de mayor realismo a la hora de imitar una partida de AD&D, implantaron las reglas de este juego de rol.

El último de los éxitos de un juego de ordenador que adapta las reglas de un juego de rol ha sido sin lugar a dudas *Neverwinter Nights*. Al ser uno de los que mayor cuota de mercado ha alcanzado, hemos creído pertinente explicar algunas de sus características.

Neverwinter Nights es un juego de rol para PC desarrollado por Bioware que utiliza el sistema de Dungeons & Dragons 3ª edición y está ambientado en los Reinos Olvidados.

La creación del personaje es muy sencilla, pudiendo elegir paso a paso su sexo, raza, características, clase, etc. Normalmente no lleva más de unos minutos, pero varía según su elección, porque por ejemplo el mago tiene más opciones que el simple guerrero. También existe la alternativa de empezar con un personaje ya pregenerado, y elegir entre unos cuantos. A partir de aquí comienza la aventura.

Lo mejor del juego puede ser su total adaptación al 3D, tanto del entorno, como del personaje o las criaturas con las que se enfrenta a lo largo de la aventura. La cámara se puede rotar para ver al personaje desde cualquier ángulo imaginable, y simplemente con desplazar la rueda del ratón se aumenta o reduce el zoom.

La campaña es muy clásica, siguiendo la tradición de cualquier módulo de D&D. Al héroe de la ciudad de Neverwinter (que en castellano han traducido

⁵¹⁹ El juego on-line, *World of Warcraft*, cuenta actualmente con más de 10 millones de suscriptores en todo el mundo.

extrañamente por Noyvern), le toca encontrar la cura para la plaga que está exterminando a su población, la Muerte Aullante, y si es posible averiguar su origen.

Al hablar de Neverwinter Nights hay que mencionar sin duda su sistema, el de D&D 3ª edición. Quizá para un juego de rol sea excesivamente simple, pero para un videojuego funciona perfectamente. Este juego tampoco se libra de la actitud de “arrasar con todo” que algunas veces fomenta el D&D.

Otra de las características a tener en cuenta es la posibilidad de que los jugadores creen sus propias campañas y las “cuelguen” en Internet. La calidad de la campaña dependerá de lo buenos que sean sus diseñadores. El editor *Aurora* y la opción de hacer de Dungeon Master son herramientas suficientemente potentes como para crear partidas tan interesantes como las que se juegan con lápiz y papel. Hasta el momento hay tres expansiones oficiales, pero la comunidad online está mucho más viva, y existen infinidad de módulos, ayudas y variantes para el juego.

Uno de los principales inconvenientes que tienen los juegos de rol para ordenador ha sido el alto precio de los mismos, (excusa que ha sido ofrecida en múltiples ocasiones como causante del aumento de la piratería en este sector de la informática). Si es cierto que no todos los buenos juegos de rol de ordenadores son muy caros y viceversa, no es menos cierto que algunos se pueden comprar por un precio ridículo o ser completamente gratis. En Internet no es nada complicado el localizar y descargar juegos completos de rol para ordenadores totalmente gratuitos. Es evidente que el “shareware” suele ofrecer programas de mayor calidad, que en algunos casos nada tiene que envidiar a los juegos comerciales con mayor presupuesto publicitario.

El futuro de todos estos juegos de rol por ordenador quizá sea la *realidad virtual*. Puede que en un futuro una partida de rol sea una mezcla de tecnología y partida tradicional, en la que los jugadores estén conectados a una máquina de realidad virtual dirigida por un master⁵²⁰.

⁵²⁰ Para saber más sobre este apartado también se puede consultar:

3.6.4.2.2.2 Los juegos de rol en consolas

Este tipo de juegos no difiere mucho de los juegos explicados en las líneas anteriores, salvo en el soporte, ya que en unos se utiliza un ordenador y en este tipo una video consola. Sí bien es cierto que en ocasiones se crean juegos de rol únicamente para las consolas y otras veces, se crean juegos sólo para los ordenadores, en el fondo el resultado viene a ser el mismo, aunque difiera en los títulos según uno u otro soporte.

Los juegos de rol que se pueden encontrar son más sencillos, en el planteamiento, que los que suelen encontrarse para ordenador. La explicación es que la entrada de Japón en el mundo de los juegos de rol ha sido más tardía que en el resto de países occidentales. Esta moda ha entrado con mucha fuerza en el País del Sol Naciente, aunque copiando los guiones occidentales y adaptándolos a su idiosincrasia. Esto se puede comprobar en la serie *Dragonquest* para la consola Super Nintendo, *Mystic Defender* en Megadrive o *Dragon Cristal* para Game Gear, entre otros.

-
1. Aceytuno, Miguel: El juego de rol electrónico. *Guía del juego de rol*, Ediciones Zinco, 1992, pp. 58-60.
 2. Balestra, Laura: Solo en casa, el juego de rol electrónico. *Guía básica del juego de rol*, Ediciones Zinco, 1993, pp. 60-64.
 3. Keats, J.: Neverwinter Nights. *Nosolorol revista on line*, 10 de marzo 2004. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=10&nsec=6> >. [Consulta: 3 de mayo de 2008].
 4. Moral Pérez, M^a Esther del: Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos, la creatividad lúdica a través del software. *Primeras Noticias Comunicación y Pedagogía*, n° 135, octubre-noviembre, 1995, pp. 14-18.
 5. Moral Pérez, M^a Esther del: Videojuegos, juegos de rol, simuladores. *Cuadernos de Pedagogía*, n° 246, abril 1996, pp. 84-88.
 6. Navia-Orsorio García-Braga, María Luisa: *Los juegos de rol de "espadas y brujería" para ordenador: un análisis de los más populares en España entre 1989 y 1995*. Tesis inédita de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I, leída el 14-04-2000. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, 2000.
 7. Salvador, Lluís: El rol, el universo y todo lo demás, otras posibilidades del juego de rol. *Guía básica del juego de rol*, Ediciones Zinco, 1993, pp. 55-57.

En principio los juegos de rol para videoconsolas eran en realidad juegos de “dispara y mata” (**Shoot'em**) más que juegos de rol en sí, aunque los últimos juegos desarrollados sobretodo por Black Isle Studio (creadores entre otros de la saga de Baldur's Gate), como por ejemplo *Dark Alliance* (ambientado en los Reinos Olvidados de D&D) y su continuación, hayan ganado en interacción entre personajes. Tampoco hay que olvidar que las nuevas generaciones de consolas van permitiendo nuevas posibilidades de juego, sobretodo si se tiene conexión a Internet, además de ofrecer mejores gráficos. Cada vez es más habitual que los nuevos juegos de rol incluyan opciones de multijugador. Cuestión ésta, la de los juegos de rol en red, que se explica más abajo.

3.6.4.2.2.3 Los juegos de rol en red

Conjuntamente con la masificación de Internet, la mayoría de las compañías que desarrollan videojuegos han estado creando servidores dedicados exclusivamente para jugar vía “online”⁵²¹ (gratuitos como *Battle.net* de **Blizzard**, o de cuota como los de la saga *Ultima Online*). A raíz de esto, se ha originado una verdadera comunidad virtual de jugadores: éstos ya no se limitan a jugar con algunos conocidos en “red local”, ahora los grupos son multinacionales, mantienen sitios en la Web donde promocionan sus actividades, y dentro de los juegos se identifican como congéneres de un mismo clan (algo que dota de mayor esencia a los juegos como por ejemplo *Lineage: The Bloodpledge* o *World of Warcraft*). Esta es una tendencia en alza.

⁵²¹ Sobre los juegos de rol en línea hay una autora que destaca especialmente. Me refiero a Simona Isabella. De sus escritos reseñamos: Isabella, Simona: *Ethnography of Online Role-playing Games: The Role of Virtual and Real Contest in the Construction of the Field*. *Forum Qualitative Sozialforschung / Forum: Qualitative Social Research*, 8(3), Art. 36. 2007. [En línea]. < <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/3-07/07-3-36-e.htm> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

Además de los trabajos de Isabella, podemos consultar una tesis centrada en exclusiva en los juegos de rol en línea. Los datos son:

Béranger, Sarah: *Jouer (dans) le texte: Espaces imaginaires des jeux de rôle sur table espaces imaginaires virtuels des jeux de rôle en ligne: lieux de clivage ou aires intermédiaires d'expérience?* Mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique. París (Nanterre, Francia): Université Paris-X Nanterre, 2004. De este estudio destacamos las pp. 37-73.

Debido a que Internet es un ámbito en constante cambio y competencia, las compañías deben esmerarse para ofrecer servicios más atractivos y que logren la lealtad del consumidor. Para ellos, es importante que el soporte dado a los jugadores sea de primera línea, con frecuentes actualizaciones, promociones y novedades. El cliente/jugador es lo primero, por ejemplo, existen más de 250.000 subscriptores que abonan 10\$ mensuales cada uno para conectarse a los servidores de *UO* y *EverQuest*.

Un negocio mensual de tal magnitud no puede ser dejado de lado, ofreciendo resquicios para que la competencia robe clientes.

Es aquí donde entran los *MMORPG* (*Massive Multiplayer Online Role-Playing Games*, o Juegos de Rol Masivos Online para Múltiples Jugadores)⁵²², que son la evolución natural de los juegos para ordenadores. Las compañías diseñan juegos que tienen opciones *multiplayer* (multijugador) para que los jugadores que han pagado por ese servicio sigan disfrutando de esa experiencia una vez que hayan terminado de jugar el juego o directamente crean juegos que exclusivamente deben jugarse en línea, con historias abiertas no lineales, en escenarios gigantescos y muy detallados, normalmente basados en ambientaciones ya conocidas como *Star Wars* o la *Tierra Media*.

En estos juegos se utilizan personajes (*avatares*) que se diferencian no sólo por sus habilidades, sino también visualmente (vestuario, armas, características físicas, etc). En los *MMORPG* el juego consiste en hacer vivir al personaje: debe pelear para sobrevivir, comerciar con otros personajes, construir lugares para habitar, etc.

Pero existe un factor que no fue tomado en cuenta por las compañías desarrolladoras de software de videojuegos: el éxito alcanzado por estos juegos ha provocado que algunas personas logren vivir de ellos. No nos referimos a los creadores, que ganan dinero vendiendo el producto, el servicio, y cobrando una cuota mensual a

⁵²² Para saber más de este concepto puede resultar útil leer: *MMORPG: ¿Juegos de rol online? Comunidad Umbría*. 17 de marzo de 2008. [En línea]. <
<http://www.comunidadumbría.com/?ACCION=DF&CODIGO=39&ORDEN=U&MW=3&SW=1>>
[Consulta: 3 de mayo de 2008].

los jugadores, sino que hablamos de la creciente comercialización de personajes, objetos, aventuras, o soluciones del juego, entre otras cosas, por la red de redes.

¿Cuál es el método empleado para ello? Un jugador ofrece al mejor postor un objeto, o un edificio, o la clave de acceso a una cuenta en el servidor que contiene su personaje y todas las pertenencias. En **eBay.com** encontraremos a diario muchas y variadas ofertas para juegos como *World of Warcraft*, *Ultima Online*, *EverQuest*, o *Asheron's Call*, tres de los juegos más populares en línea. Es parte esencial de estos novedosos negocios que la información relativa al bien virtual vendido esté almacenado en un servidor neutral, y por tanto inaccesible para su manipulación. En el juego *Diablo* fue imposible que este comercio prosperara, porque mucha gente obtuvo programas que duplicaban objetos o modificaban las características de los personajes (almacenados en su PC), pero estos errores fueron subsanados en su secuela, *Diablo II*, que permitía crear y jugar lo que se conoce como “*personajes cerrados*”, esto es, que solamente existían en los servidores de Blizzard, y por tanto no se podían manipular. Este negocio fue y sigue siendo un rotundo éxito comercial.

Dicho concepto de venta es de difícil comprensión. ¿Por qué una persona desearía adquirir un personaje creado y jugado por otro? ¿Dónde queda la emoción para ese jugador de crear su propio personaje y desarrollarlo a su gusto?

Los jugadores dejan de ser tales y se transforman en comerciantes al efectuar estas ventas por Internet. Sí bien los montos promedio involucrados en las ventas para un objeto no son muy elevados, unos 20/50\$, sin embargo se disparan para una cuenta de juego de Internet aceptable, soliendo alcanzar cifras del orden de 150/400\$, con lo que somos testigos de transacciones que difícilmente pueden ser comprendidas. Además las facilidades de pagos son variadas: tarjetas de crédito, sistemas online como PayPal, cheques personales, giros, etc.

Los precios son altos pero accesibles. Aunque con relación a venta de cuentas de juego, el 17 de Marzo del 2003 se cerró una venta de 3 personajes por la “módica” cantidad de 8.100\$. El remate comenzó con una base de 6.500\$, y 4 personas pujaron por los personajes. Varias cuentas en las que se ofrecieron personajes y sus respectivos

castillos virtuales se han vendido en más de 4.000\$, y se ha llegado al límite de ofertar 5.000\$ por una poción naranja no identificada, que según el vendedor, otorgaba Dios sabe que poderes a quien la utilizara en el juego.

El futuro en los juegos es inimaginable, la fiebre comercial es imparable, y la estupidez humana es infinita⁵²³.

3.6.4.2.2.3.1 Los juegos de rol por IRC

A estas alturas de siglo, casi todo el mundo que está en contacto con las nuevas tecnologías ha mantenido una conversación en un chat. La gente se conecta para conocer a otras personas y hablar. En este ambiente se han llegado a crear varios canales dedicados al rol. Viendo como funciona un chat no es demasiado difícil ponerse en la mente de un jugador de rol y pensar de inmediato ¿por qué no se puede jugar una partida de rol en un canal? La respuesta, como no puede ser de otra manera es afirmativa, claro que se puede. Y de hecho, se hace a menudo. Uno de los presentes en la partida hace de narrador y los demás juegan. ¿Cómo? Como lo harían en una partida cualquiera. Cada uno va hablando y el master sigue con la historia.

⁵²³ Para saber más consultar, SolidSnake-X: Los juegos de rol on-line. *Dragonmania*. 15 de abril de 2003 [En línea] < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/259142> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

Los motivos para una partida de rol en IRC⁵²⁴ pueden ser muy variados, desde probar nuevas formas de jugar a rol a problemas de horario, como por ejemplo sólo poder jugar de noche. Para disfrutar de una partida en IRC únicamente se necesitan tres cosas: conexión a Internet, un cliente IRC (el que mejor funciona actualmente es el *Stormbringer*, que ya está preparado para jugar al rol) y ganas de jugar. Encontrar gente dispuesta a jugar una partida de rol en IRC no es complicado, sobretodo si se consultan los canales *#rol_rol* y *#rievland*, que son canales para echar partida por internet.

El problema de este tipo de rol es que el master y los jugadores no están en una mesa, por lo que no pueden ver las tiradas. ¿Cómo se resuelve esto? Resulta que con el script de Stormbringer se puede simular una tirada de dados poniendo en la línea de comandos *!tiro 1 D 10* (por ejemplo). Es más, viene adaptado de forma que realiza automáticamente las tiradas de Vampiro, Fanhunter, etc. El resultado se genera aleatoriamente y lo ven todos los presentes en el canal. Así de fácil.

⁵²⁴ Sobre juegos de rol en IRC consultar:

1. Chemo: IRC - Dirigiendo por IRC ¡es fácil! *Comunidad Umbría*. 20 de noviembre de 2003. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=12> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].
2. Chemo: IRC - Jugando por IRC - Preguntas frecuentes. *Comunidad Umbría*. 20 de noviembre de 2003. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=11> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].
3. Chemo: IRC - Jugar por IRC, una introducción. *Comunidad Umbría*. 20 de noviembre de 2003. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=14> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].
4. Cuevas, Álvaro: *¿Roleo o interpretación? ... Esa es la cuestión*. [En línea] < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol11.html> > [Consulta: 21 de mayo de 2004].
5. Draconte: Como llevar una partida en IRC. *Dragonmania*. 4 de mayo de 2004 [En línea] < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/274858> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].
6. JISU: *Jugar al rol por IRC*. 8 de abril de 2004 [En línea] < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol11.html> > [Consulta: 21 de mayo de 2004].
7. UnaNada: MMORPG: Tutorial irc (parte I) conexión y charla. *Comunidad Umbría*. 17 de marzo de 2008. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?ACCION=DF&CODIGO=37&ORDEN=U&MW=3&SW=1> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

Si los jugadores no quieren usar el script por cualquier motivo (porque no lo hayan bajado aún, porque algo en el programa les falle), también pueden jugar. El Master se encargará entonces de realizar todas las tiradas de habilidad, de combate, etc. y comunicará los resultados a los jugadores. Es más lento y tedioso, por lo que muchas veces el master debe optar entonces por pasar olímpicamente de las tiradas y dotar de imaginación a los resultados. En el fondo, y aún con los problemas descritos antes, jugar al rol por IRC es muy fácil para un narrador, sólo necesitará preparar la aventura de la misma forma que prepararía una partida normal, pero tendrá que narrarla un poco mejor ya que no dispondrá de lápiz y papel para mostrarle la situación a sus jugadores.

La mejor forma de organizar una partida, como ya se adelantó en líneas anteriores, es buscando gente en canales de rol. Algunos ejemplos podrían ser el *canal* *#enoch* (Vampiro la mascarada), o *#Avalar* (fantástico-medieval), los dos de la red **irc-hispano.org**. Otros canales posibles son por ejemplo: *#rol*, *#dioses_del_rol*, *#todorol* y *#darkside*. En ellos suelen encontrarse mensajes en los que algún narrador anuncia una partida con cierta antelación⁵²⁵ (desde un día a un mes) y los jugadores se van apuntando. A veces se prefija una fecha/hora concreta, mientras que otras veces se llega a un acuerdo entre los interesados.

La creación de los personajes depende del modo de organización de las partidas. Si la partida se organiza con antelación puede llegarse a un acuerdo entre el narrador y los jugadores. Suelen presentarse dos opciones:

En ocasiones el narrador tiene unos cuantos personajes pregenerados y los reparte entre los jugadores. Esto ahorra tiempo y le da consistencia al grupo, aparte de ser un buen ejercicio de interpretación para los jugadores. Otras veces el narrador permite a los jugadores que diseñen sus personajes como ellos consideren oportuno (siempre siguiendo algún tipo de directriz del narrador de la historia) y le envían los personajes una vez elaborados. Lo único malo es que como el narrador no supervisa personalmente la creación de los pjs puede suceder que alguno de éstos aparezca “*inflado*” (en argot significa que el jugador ha hecho trampa y ha asignado a cada

⁵²⁵ En los foros de las editoriales **Nosolorol** y **Edge Entertainment** también es posible encontrar mensajes del mismo tipo.

característica la tirada que ha considerado oportuna, poniendo resultados muy buenos, en vez de realizar las tiradas pertinentes de dados). Este tipo de hechos sucede sobre todo en juegos como el D&D, en donde las características son muy importantes.

Si la partida es improvisada, normalmente, se juega con personajes pregenerados, puesto que crearlos llevaría mucho tiempo y podría acabarse el período de ocio antes de comenzar a jugar.

En el caso de España, las partidas se suelen jugar en el canal hispano (**irc-hispano.org**), creando un canal específico para la partida. Lo normal en estos canales es que los jugadores y el narrador tengan privilegios como por ejemplo, que en ese canal sólo puedan hablar los operadores (es evidente que tanto el narrador como los jugadores serán operadores) y que el resto de la gente pueda entrar únicamente como oyente. Así suelen evitar que algún desconocido entre en el canal y arruine la partida con comentarios sin sentido. Otras opciones utilizadas en este tipo de partida es hacer un canal invisible o sólo para invitados.

También se puede usar el programa *IRCPlus*, que sirve para montar un pequeño servidor propio con capacidad para 10 personas (en su versión shareware). El inconveniente está en que la dirección DNS es variable, por lo que los jugadores deben configurar el parámetro `'Servidor'` del *mIRC* cada vez que haya una nueva sesión. Mediante este programa se elimina totalmente el *lag*⁵²⁶ y se evitan muchas de las caídas que se producen en un servidor saturado, que es uno de los principales inconvenientes de este tipo de partida. Como contrapartida tenemos que sólo pueden acceder a la partida las personas que previamente hayan sido invitadas mediante un mail que el narrador (quién normalmente activará el programa) mandará unos minutos antes de ésta, anunciando la DNS correspondiente. El único problema que suele haber con este programa es que los jugadores configuren su programa *mIRC* para conectar.

Cualquier reglamento puede ser bueno para iniciar una partida por IRC. ¿Y qué ocurre cuando algún jugador no conoce el juego o el reglamento con el que se está

⁵²⁶ Es el retraso producido en una telecomunicación que dificulta el desarrollo normal de la misma, provocando desorientación o incomodidad en el usuario.

jugando? Pues eso dependerá de quien dirija, como en cualquier partida normal. Si el narrador acepta jugadores novatos tendrá que echarles una mano con las reglas cuando sea necesario. Si sólo es para “profesionales”, no hay neófito. En fin, que en esto tampoco hay diferencia con una partida común de rol.

Otro de los aspectos importantes de una partida, como es la duración, vendrá dado por lo animados que estén los jugadores y el narrador, de la hora que sea (se suele jugar por la noche) y de la cuenta del teléfono de cada uno (es decir, si se tiene tarifa plana o no). Si la partida está organizada de antemano se debería dejar claro la duración de la misma, de forma que la gente pueda planificarse. Si el narrador estima que el tiempo no será suficiente para jugar la partida entera, puede dividirla en varias sesiones. Programas como el *mIRC* graban un log o registro de la partida que puede releerse para retomar el ritmo de juego otro día.

Una de las ventajas que tiene este tipo de partida es que los jugadores pueden jugar con gente nueva y ver otros estilos de juego siempre que se desee. La hora de la partida (nocturna normalmente como ya hemos señalado) hace que en ocasiones sirva para los jugadores se evadan de la vida cotidiana. Las partidas quedan grabadas en el ordenador, en forma de fichero .log, por lo que después pueden repasarse y conservarse. Gracias a esto, se logra jugar una campaña con partidas muy espaciadas en el tiempo, sin perder un ápice de información, cosa que no ocurre en las campañas tradicionales espaciadas en el tiempo. Basta con que antes de jugar la siguiente sesión todos los participantes se lean el log de la anterior para refrescar la memoria. En algunos casos es posible, incluso, el que varios jugadores lleven a un mismo personaje sin perder la trama, simplemente leyendo los logs de las partidas. Los privados dan muchísimo juego al narrador. Sí un personaje abandona una habitación, deja el canal y no se entera de lo que pasa, cuando vuelve ni él mismo sabe que le ha sucedido al resto del grupo, ni los demás tienen idea de lo que le ha pasado. Si el master es ágil con el teclado puede mantener a ambos bandos ocupados en la partida, sin que nadie quede fuera. Esto último es particularmente útil, en una partida tradicional los jugadores deben cambiar de sala y si la conversación privada se mantiene por mucho tiempo, puede llevar a arruinar la partida, por el aburrimiento de los jugadores que no están involucrados en esa trama.

En cuanto a las desventajas, el principal problema puede provenir de la habilidad manual que cada jugador posea. Los participantes en la partida deben ser ágiles con el teclado para mantener el ritmo. El narrador doblemente, porque en ocasiones tendrá que estar atento a varios canales. A esto hay que añadir otras cuestiones también de índole electrónica. En primer lugar y como parece lógico está el medio que se está utilizando, si por cualquier motivo se cae la red, el servidor o se cuelga el ordenador se acaba la partida o cuando menos se ralentiza. Además hay que contar, como parece lógico, con un ordenador y con conexión a Internet, que a todas luces resulta mucho más caro que comprar un par de libros de rol, unos dados y unos lápices. Esta conexión es preferible que sea de tarifa plana, por la cantidad de tiempo que duran las partidas, y con un ancho de banda respetable, pues durante la partida se pueden “pasar” dibujos, esquemas, etc, que con poco ancho de banda hacen que la partida se eternice. Este servicio como todo el mundo sabe, encarece el precio, pero además puede provocar que con el intercambio de fichero, también se intercambien virus, con el consiguiente perjuicio que ello conlleva.

Por último y no por ello menos importante, se pierde humanidad. El contacto social que permiten los juegos de rol de partidas tradicionales, queda aquí roto y los comentarios fuera de partida pierden parte del interés, así como el número de anécdotas disminuye, que en el fondo es uno de los mayores alicientes de las partidas de rol convencionales.

3.7 LA IMPORTANCIA DE LAS PUBLICACIONES PERIÓDICAS EN LA DIFUSIÓN DE LA AFICIÓN: EL CASO DE LA REVISTA DRAGÓN⁵²⁷.

En España han existido múltiples revistas dedicadas a los juegos de rol y todas ellas han tenido hasta ahora el mismo destino, el cierre. Entre las más afamadas podemos hablar de las siguientes: **Troll**, **Sire**, **Líder**, **2D10** (en sus dos etapas) o **RPG Magazine**. La última en sucumbir a esta suerte ha sido la revista **Dragón**⁵²⁸, que ya iba por su segunda etapa.

En este apartado hemos querido hacer un recorrido histórico por la “vida” de una revista dedicada a este tipo de juegos. Hemos elegido a la revista **Dragón**, no sólo por ser la última que estaba en activo, sino también por su importancia en el desarrollo del primer juego de rol, *D&D*. En primer lugar nos centraremos en los comienzos de esta revista en Estados Unidos, para posteriormente dar el salto a su desarrollo en España.

⁵²⁷ Para más información consultar: Mohan, Kim; Donovan, Dale; etc.: *Dragon Magazine*, 300 issues of Roleplaying history. *Dragon Magazine*, 2002, Num. 300, Págs.18-26.

⁵²⁸ En el caso español, y hablando de su segunda etapa, la empresa destinataria de los derechos de publicación y traducción de la revista *Dragón* era Devir Iberia, pero al romper **Wizards of the Coast** el acuerdo que tenía con **Paizo** para la publicación de la versión inglesa (así como los de la revista *Dungeon*), los derechos sobre la versión en castellano también desaparecieron. Las razones alegadas por **Wizards** eran que los contenidos de la revista *Dragón* se buscaban más en la red que en la propia revista, así que el contenido de dicha revista pasaría a publicarlo directamente en la red, saltándose de paso al intermediario que era **Paizo**, al que le tenía vendidos los derechos de licencia de las revistas *Dragón* y *Dungeon*. Un extracto de la noticia se puede leer en: Bowesley: Fin de las revistas *Dungeon* y *Dragón*. *Templo de Hecate*. 14 de abril de 2007. [En línea]. < http://www.templodehecate.com/noticia/1311/fin_de_las_revistas_dungeon_y_dragon.html > [Consulta: 3 de mayo de 2008]. También es posible encontrar en la red el escrito conjunto de Paizo y Wizards of the Coast, en donde comunican el fin de las revistas *Dragón* y *Dungeon*, la dirección es: Paizo Publishing. News. Dragon. Press Releases: *Paizo Publishing to Cease Publication of Dragon and Dungeon*. 19 de abril de 2007. [En línea]. < <http://paizo.com/paizo/news/dragon/pressReleases/v5748eaic9kh0> > [Consulta: 3 de mayo de 2008].

3.7.1 Los comienzos

En enero de 1974 salió de imprenta el primer juego de **Dungeons & Dragons**, confeccionado de forma casera y empaquetado en cajas genéricas con unas etiquetas pegadas en el exterior. Un año más tarde, en 1975, **TSR Hobbies Inc.** creó y comenzó a publicar en Estados Unidos un boletín llamado *Revista Estratégica*, que llegó a cinco números antes de verse sustituido por **Dragón** al año siguiente, naciendo con una periodicidad mensual. En 1979, el cuartel general de la revista estaba todavía situado en una casa en el 723 de Williams Street en el Lago Ginebra, Wisconsin. Las oficinas se crearon convirtiendo las habitaciones y los dormitorios, es decir, reconvirtiendo un hogar, que no estaba diseñado para otra cosa, en oficina de negocios. Como curiosidad se puede decir que, por medidas de seguridad contaban con un escalón de entrada chirriante, y poco más. Obviamente no era mucho, pero los inicios de cualquier proyecto son difíciles.

Quizás uno de los ganchos de esta revista hayan sido las ilustraciones de sus “portadas”, que han sabido atraer a un público joven influenciado por la literatura fantástica. Tenemos como ejemplos la portada del número 48, realizada por el pintor **Tim Hildebrandt** (uno de los pioneros de nuestro tiempo en lo que ilustraciones sobre fantasía se refiere) o la de **Boris Vallejo** para el número 52. Tampoco habría que olvidar al tristemente fallecido **Keith Parkinson**, que trabajó en las portadas de esta revista hasta su salto a **TSR**, momento en que se convirtió en una “estrella” de este género.

3.7.2 Los descubrimientos

El caso de **Keith Parkinson** no es único. También está el ejemplo de un joven, **Larry Elmore**, que a principios de los 80 trabajaba como ilustrador técnico para la U.S. Army en Kentucky. Tras mandar una serie de dibujos a la revista, fue contratado para encabezar un suplemento de la *Dragón* titulado *Days of the Dragon*, que fue el primero de una serie de calendarios publicados en este medio en los primeros años de la década de los 80. En los más de 20 años transcurridos desde entonces, ha creado multitud de dibujos para la revista *Dragón* y para **TSR**, es más, actualmente uno de los mundos de

D&D no se puede concebir sin visualizar los dibujos de este autor. Estamos hablando de *Dragonlance*.

El ejército americano forma parte también de esta historia, al haber aportado, entre otras cosas, excelentes dibujantes y buenos escritores. Como ya mencionamos en su debido momento, las fuerzas armadas estadounidenses adoptaron el juego de D&D como una estrategia más de preparación para asumir diferentes roles, activar la cooperación en grupo y potenciar la capacidad de adaptación al medio. Por ello no nos debe sorprender que uno de los núcleos del ejército donde existía mayor número de jugadores de rol fuera el departamento de psicología. Uno de los mejores escritores y de los más prolíficos de esta revista, proviene de este campo, en concreto del servicio de psicología de la base norteamericana de Alemania. Se trata de **Roger Moore**, creador entre otras cosas de los panteones de enanos, elfos, medianos, gnomos y orcos para D&D. En la revista comenzó publicando una serie de artículos, posteriormente se convirtió en editor contribuyente y tras dejar las fuerzas armadas pasó a ser asistente editorial.

A partir de julio de 1983 empieza a tener influencia en la revista Dragón, pero es a partir del número 100 cuando su nombre adquiere un peso específico, como ya mencionamos en líneas anteriores, al convertirse en asistente editorial. Con el abandono de Kim Mohan, a partir del número 115 de noviembre de 1986, pasa a ocupar el cargo de Editor de las dos revistas más importantes de D&D, es decir, de *Dungeon* y de *Dragón*.

La revista Dragón floreció con el nuevo aliento dado por Roger, otorgándole un giro humorístico que hasta ahora no poseía. Gracias a él, muchos artistas de cubiertas famosos comenzaron a realizar sus primeros trabajos para esta revista y para TSR en esta nueva etapa, entre ellos estarían: Carol Heyer, Charles Vess, Bob Eggleton, Jeff Easley, Gerald Brom (autor de la iconografía de *Dark Sun*), Fred Fields y Tobh Ruppel, por nombrar a algunos de ellos.

En este período TSR empezó a trabajar en la segunda edición de AD&D, y la revista Dragón se convirtió en el foro apropiado para poder hablar de ello. No sorprende

por tanto que **David “Zeb” Cook** eligiera esta tribuna para escribir montones de artículos que hablaban de las diferentes vías que se podían seguir en el desarrollo de este juego, el D&D, o cómo se debería elegir un camino y no otro. Incluso llegaba a exponer por qué determinada decisión editorial sobre el juego había sido tomada en detrimento de otra y cómo había sido el proceso de creación de dicha idea. Así por ejemplo se puede decir que el número 142 de la revista, que salió en el año 89, era de facto, una “preedición” de la segunda edición de AD&D.

Otro hito lo marcó el número 148, en el que se inició la publicación de cartas a todo color que podían retirarse de la publicación. Estas cartas que ahora nos resultan tan familiares gracias a juegos como *Magic*, supusieron entonces toda una novedad. No eran cartas al uso, como las del juego mencionado anteriormente, sino que se trataban de una colección de uno de los objetos mágicos de D&D más conocidos, el **Mazo de Muchas Cosas**.

Para esta publicación también han contribuido otras leyendas de D&D, como es **Ed Greenwood**, que pasó de ser un auxiliar de biblioteca en Toronto a creador del mundo con mayor éxito de todo D&D, *Reinos Olvidados*. De hecho a mediados de los 80, cuando Greenwood comenzó a publicar para la Dragón ya resultaba evidente que todo el material que tenía escrito sería imposible de publicar por esta revista. Poseía más cantidad de mapas, más campañas y más texto de lo que nunca podría publicar este magazine. Obviamente el salto a TSR estaba cantado y sus ideas acabaron formando parte de la iconografía del rol.



Ed Greenwood

A partir de la publicación del número 150 y con la salida al mercado de la segunda edición de AD&D se produjo una reactivación del mismo. Reflejo de todo esto eran los 12 números anuales de la revista, con un contenido aproximado de unas 120 páginas. A ello también contribuyó el lanzamiento de toda una serie de nuevos escenarios de campaña: *Ravenloft*, *Spelljammer*, *Dark Sun*, *Al-Qadim*, *Planescape*, *Birthright*, y la conversión de *Mystara* de las reglas antiguas de D&D a las nuevas para AD&D. Es en estos primeros años de la década de los 90, cuando se une al proyecto **Larry Smith**, como director artístico de la revista, cargo que ocuparía durante 10 años.

Pero toda esta etapa se puede decir que culmina con el número 200. Tras casi 10 años a cargo de la dirección de la revista Dragón, Roger Moore, aceptó el puesto de Director Creativo del departamento de Juegos de TSR, encargado de las reglas de la línea de AD&D. Suponía el adiós de un hombre que había sido el corazón y el alma de la revista durante casi una década.

3.7.3 La vida de la revista Dragón a partir del número 200

A partir de este número se realizaron numerosos cambios en donde la estabilidad del cargo no primó tanto como en los 200 números anteriores. Así tenemos por un lado a **Kim Mohan** quien toma el relevo dejado por Roger Moore y pasará a dirigir la revista

como editor jefe durante un año, por lo menos hasta el número 217, y ya en mayo de 1995, pasa a TSR, a la sección de Desarrollo y Edición. Por la misma fecha también se crea otra vacante en la revista, la de **Dale Donovan**, que tras casi seis años como editor asociado pasa al Departamento de Desarrollo de TSR. A continuación vino un corto período en el que **Wolfgang Baur** se hizo con el control de la revista hasta el número 225, en el que intervino como editor **Tony Bryant**. Bryant reorganizó la revista intentando volver a lo que habían sido las partes básicas de la revista: artículos de PNJs, nuevos monstruos, conjuros, y objetos mágicos, así como algunos artículos de otros juegos que no eran D&D. El problema vino por el intento de agradar a todo el mundo. La revista intentaba congraciarse con todos los jugadores jugasen lo que jugasen y así no lograba contentar a nadie. Es entonces cuando **Dave Gross** llega como editor de la revista, y con una serie de apoyos, como Brian Thomsen, Pierce Watters, Larry Smith, Michelle Vuckovich y Lizz Baldwin, intenta reconducir la publicación. La intención no era otra que realizar una sola cosa bien todo el tiempo. La misión no era otra que redefinir la revista Dragón y convertirla otra vez en la referencia obligada de D&D. Pero cuando todos estos esfuerzos estaban puestos en esta dirección, TSR expiró.

Durante más de siete meses la revista siguió publicándose, aunque sus creadores estaban esperando la llamada de algún ejecutivo que les comunicase el cierre de la revista. La revista vendía y por eso no se cerraba, aunque tampoco tanto como para no plantearse su cierre mes a mes. Los jugadores de D&D asaltaban la revista con montones de preguntas sobre TSR y sobre D&D, preguntas para las que los propios empleados de la revista Dragón no tenían respuesta.

Toda esta incertidumbre llegó a su fin con la compra de TSR por parte de Wizards of the Coast, con su director a la cabeza **Peter Adkison**. Se sucedieron los cambios, incluso de localización física de la sede, de Wisconsin a Seattle. Y pese al miedo inicial, la revista siguió adelante, de hecho, **Adkison** se reveló como un gran fan de D&D y por ende de la revista Dragón, solicitando una columna propia. En resumidas cuentas la revista Dragón estaba salvada.



Peter Adkison

Al contrario de lo que pudiera parecer a primera vista, las contribuciones de **Adkison** a la revista fueron positivas. Desde un primer momento se mostró como un gran conocedor de D&D, y en vez de entorpecer a Gross, le dio libertad para decidir lo mejor para la revista, haciendo las sugerencias oportunas. A petición de **Adkison** se incrementó el presupuesto de la revista, se pasó de realizar ésta (salvo la portada que era a color) en blanco y negro a color e incluso logró que el propio Gary Gygax volviera a la palestra del juego, con una columna propia. En el fondo fue toda una vuelta a los orígenes pero con una nueva cara y mejores medios.



Gary Gygax

A parte de la “inyección” monetaria y de la incorporación del presidente de la compañía al equipo, la revista Dragón, recibió una nueva serie de contribuciones gracias al cambio de compañía, de TSR a Wizards of the Coast. La primera de ellas fue la de **Christopher Perkins**, prolífico colaborador de la revista *Dungeon*, que desde el año 98

venía desempeñando las funciones de editor asociado. A partir de finales del 2000 pasó a trabajar como “contributing editor”, hasta junio de 2002, momento en que comenzó una emergente carrera en Wizards, siendo en la actualidad ejecutivo del departamento de diseño de esta compañía.

Al equipo que ya venía consolidado de la etapa de TSR y tras la adicción de Perkins, había que sumar un nuevo miembro al conjunto de la revista, estamos hablando de **Jesse Decker**, que ocupó el puesto de asistente editorial.

La segunda contribución fue la realización de una nueva edición de D&D. Esto produjo en la revista una cierta atmósfera de vuelta a los primeros años de la publicación.

Se planteó la necesidad de rentabilizar, con un año de antelación al anuncio de su salida, la inminente 3ª edición. Había varias vías posibles sobre cómo podía rentabilizar esta información el magazine. Una nueva edición de D&D en el fondo significaba volver a los orígenes de la revista. Todos aquellos artículos de los primeros años de existencia de la revista volvían a tener vigencia. En el fondo se trataba de analizar las demandas de los lectores de los primeros años de la revista y anticiparse a las que surgieran con la nueva tercera edición. Los jugadores del nuevo D&D querrían y necesitarían una guía sobre cómo usar las nuevas reglas, cómo crear sus propios monstruos, conjuros, objetos mágicos, y todo un nuevo conjunto de normas, como las habilidades o las clases de prestigio.

Todos estos elementos también sirvieron para que “viejas secciones”, como las *tiras cómicas*, se consolidaran como un referente en la revista. Estaban las tiras de **Phil Foglio**, denominadas “Phil and Dixie”; **Aarón Williams** con “Nodwick” y por último las premiadas “Dork Tower” de **John Kovalic**.

Para comprobar si los lectores reaccionaban positivamente a estos esfuerzos, la revista sacó un artículo denominado “*Cuenta atrás para la 3ª edición*”, estamos hablando de febrero de 2000 y del número 268 del veterano magazine. El resultado fue el aumento de cartas y de e-mails recibidos, así como un mayor número de lectores. Por

otro lado **Pierce Watters**, el hasta entonces editor ejecutivo se convirtió en director de ventas en este mismo número y procuró desde este nuevo puesto aumentar el número de stands en los que estuviera la publicación. A su vez el director de producción **John Dunn**, intentó mejorar el precio final de venta y los circuitos de producción.

Por estas fechas, el hasta aquel momento director artístico **Larry Smith**, decidió retirarse y le cedió el puesto a **Peter Whitley** quién supo conciliar el nuevo estilo de la 3ª edición de D&D con un aspecto diferente de la revista.

Quizás la contribución más crucial vino de fuera del plantel de la propia revista. Durante el año que hubo entre las pruebas de juego de la nueva versión y la publicación de la 3ª edición de D&D y la Dragón número 274, cientos de jugadores escribieron expresando su opinión sobre múltiples temas, recuperando el viejo contacto entre jugadores, juego y revista tan propio de los primeros años de la publicación. Muchas de estas cartas con sugerencias tuvieron un gran efecto en la versión final de la nueva edición del juego, así como en la línea editorial y los contenidos de esta renovada Dragón Magazine. Como todo, algunos antiguos lectores lamentaron los nuevos contenidos así como la cobertura de otros juegos, pero muchos otros se suscribieron a la revista. Por las cartas recibidas la dirección de la publicación llegó a la conclusión de que una buena parte de los nuevos suscriptores o lectores de la revista eran desilusionados veteranos de juegos de rol que gracias a esta nueva versión volvía a retornar a su afición.

Es en este momento, quizás el mejor de la revista, cuando los hasta entonces principales “adalides” de la misma decidieron que era el tiempo indicado para que las nuevas generaciones de jugadores tomaran el relevo y llevaran a la publicación a nuevas metas. **Dave Gross** dimitió de su cargo como editor jefe en septiembre de 2001 pasando a dedicarse a la escritura de libros de literatura fantásticas (a parte de alguna contribución suelta en la revista) y **Christopher Perkins**, en el año 2001, se dedicó únicamente a realizar artículos. En junio de 2002⁵²⁹ dejaba definitivamente la revista para integrarse en Wizards.

⁵²⁹ A partir de agosto de 2002 la titularidad de la revista Dragón pasó de **Wizards of the Coast** a **Paizo Publishing**, en una maniobra económicamente poco clara, puesto que la tirada de la revista era entonces

Desde entonces y hasta el final de la revista los cambios se fueron sucediendo, el último número editado por Paizo y autorizado por la licencia de Wizards salió a la venta en septiembre de 2007, con el dígito 359. En ese período el puesto de editor jefe ha tuvo varias caras desde **Dave Gross**, **Jesse Decker** hasta **Erik Mona**, que fue el último. De la “vieja guardia” solamente se mantuvo **Pierce Watters**, que conservó su cargo de director de ventas.

3.7.4 Principales cubiertas de la edición norteamericana:



TSR, Nº 1, junio de 1976

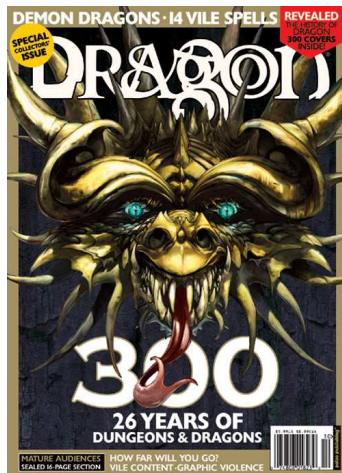


TSR, Nº 100, agosto de 1985



TSR, Nº 200, diciembre de 1993

de 70.000 ejemplares, es decir, era económicamente rentable. Pese a este cambio la revista siguió conservando el título de “*Revista Oficial de Dungeons & Dragons*” y por tanto se consideraba que cualquier material publicado en esta revista era material oficial de dicho juego. De hecho las oficinas de esta revista estaban integradas dentro del edificio de Wizards y muchos de los autores de los artículos de dicha revista trabajaban para esta última compañía. De todas maneras si se quiere saber algo más sobre esta revista es conveniente consultar: Decker, Jesse: Readers talk back, Scale mail. *Dragon Magazine*, 2002, Num. 300, Págs.8-10.

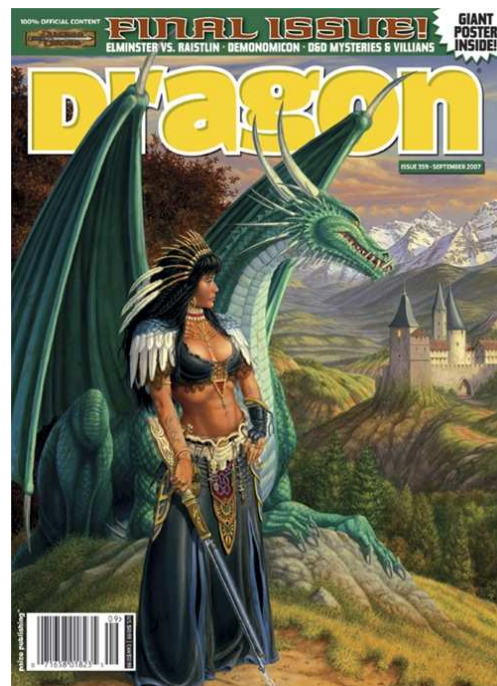


Paizo Publishing,

Nº 300, octubre de 2002



Ejemplo de dibujo para una portada: *Dragón dorado* por Lisa Chido



Último número en el mercado antes del cierre de la revista: **Paizo Publishing**, Nº 359, *septiembre de 2007*

En este punto hemos incluido aquellas portadas que pueden ser más representativas. Por motivos obvios hemos puesto la primera portada que salió de la revista, allá por el año 1976 y el cambio con respecto al último número publicado más de treinta años después es evidente, no solo en estructuración sino también en la calidad del dibujo.

Entre medias hemos puesto las portadas de todos los centenarios, pues al ser números especiales las publicaciones suelen esmerarse más e intentan hacerlas más espectaculares. Ejemplo de esto son los números 100 y 300. El primero de ellos es una suerte de juego de volúmenes, pues el dragón del centro de la imagen es en realidad una figura creada en papel en tres dimensiones por **Dennis Kauth**. En cuanto al segundo, con un gran dragón áureo, trabajo de **Lisa Chido**, representa magníficamente el espíritu de una revista como es *Dragón*. Hemos puesto la portada y el dibujo original para que puedan apreciarse el trabajo de encajar el texto sin estropear la pintura al llevar a cabo la maquetación de la portada.

3.7.5 El caso español

Como ya comentamos en líneas anteriores, el caso de las publicaciones españolas comparado con las anglosajonas resulta cuando menos, pobre. De las más de 14 publicaciones periódicas en papel dedicadas a los juegos de rol, como por ejemplo: *Troll*, *2D10*, *Líder*, *M.S.*, *Dragon Lance*, *Arena*, *Boletín Ertai*, *Cuartel General*, *Rol & Rock*, *RPG Magazine*, *Serra*, *Sire* (de **Ediciones Sombra**), *Syndalla* y *Dragón Magazine*; solamente ha subsistido esta última hasta el año 2006, y ya en su segunda etapa, con un cambio de editorial entre medias. La mayoría de estas revistas pertenecían a asociaciones de jugadores o a grupos de jugadores en general, siendo las más importantes las revistas *Líder* y *Troll*, el resto estaban vinculadas a alguna editorial del ramo, ejerciendo de vehículo propagandístico de los productos de su casa matriz. Casi todas comenzaron su existencia entre finales de los años 80 y principios de los 90, momento del tan traído *Crimen del rol*. Es en este instante, cuando sumado a la aparición de los juegos de cartas coleccionables, se produce un fuerte declive de este tipo de afición. Casi todas las revistas que sobrevivieron a este proceso acabaron desapareciendo a principios del nuevo siglo XXI, quedando únicamente tres, y todas ellas vinculadas a alguna editorial. Éstas fueron: *2D10* de **La Factoría de Ideas**, *RPG Magazine* de **Edge Entertainment** y *Dragón* de la editorial **Devir Iberia**. La primera, *2D10* comenzó su andadura en 1993 y duró hasta principios del año 1997. Tras un paréntesis de unos meses volvió a renacer en el mes de octubre (a un precio de 195

Ptas.), manteniendo su periodicidad mensual. Desapareció con el número 29, en junio de 2004 (con un precio final 2,95€); A día de hoy, **La Factoría de Ideas** no ha dado señales de replantearse este cierre o de sacar al mercado otra revista del ramo.

El segundo caso, *RPG Magazine* de **Edge Entertainment**, también ha desaparecido del mercado. Perteneciente a esta joven editorial sevillana, con sólo 9 años de existencia en el mercado editorial español, la revista surgió con la idea de tratar todos los juegos del mercado y no para hablar exclusivamente de los productos de la propia editorial, aunque este enfoque fue variando con el paso del tiempo. Comenzó en julio de 2002, a un precio de 3,95€ y sufrió varias transformaciones, tanto en el formato como en el número de páginas, así como en el precio a lo largo de su existencia. En el número 5 de abril de 2003 recortaba el número de páginas a la mitad. De algo más de setenta a unas treinta y cuatro, así como el precio pasando a costar 1,95€ y cambiando su periodicidad, de bimensual a mensual. En el número 9, de 2003 y tras unos meses de parón para replantearse la revista, la editorial cambió el precio pasando éste a ser gratuito. Esto se logró al financiarse la revista con la publicidad que traía de aquellas tiendas especializadas que estaban suscritas a ella y éstas a su vez, en contrapartida, tenían derecho a repartir una serie de ejemplares entre sus clientes habituales. El final de la revista se produjo con el número 12, de marzo de 2004. En la actualidad Edge no se ha planteado el sacar una nueva publicación.

Y por fin llegamos al último ejemplo de publicación española sobre juegos de rol, la revista *Dragón*.

3.7.5.1 LA REVISTA DRAGÓN EN SU EDICIÓN ESPAÑOLA

Como mencionaba Xavi Garriga en una entrevista que mantuvimos con él, las revistas publicadas por las editoriales intentan ser un vehículo para aumentar las ventas de los propios productos, y la revista *Dragón* no deja de ser un ejemplo de esto, pero nos estamos adelantando, veamos como ha sido su historia.

La publicación vio la luz por primera vez en abril de 1993 de la mano de **Luis Vigil**, como director de publicaciones, asociada a la extinta editorial que por aquel

entonces detentaba los derechos de D&D, **Ediciones Zinco**⁵³⁰. En esta ocasión salía a un precio de 495 Ptas.

A lo largo de más de cuatro años, y casi treinta números de existencia, la revista intentó presentar al aficionado de los juegos de rol, y en particular de D&D (por aquel entonces AD&D) nuevo material que no tenía cabida en los libros hasta entonces publicados, como artículos de opinión, comentarios sobre los nuevos productos, nuevos conjuros, monstruos o reglas, entre otros. En general la revista adaptaba los artículos de la revista Dragón (edición americana) y las aventuras que publicaba provenían de la revista Dungeon.

Físicamente se caracterizó, en esta primera etapa, por calcar las portadas correspondientes de la edición norteamericana de la revista Dragón, aunque como es lógico alterando la tipografía para adaptarla al español, cuestión esta que se repetiría en la segunda etapa. El número de páginas se mantuvo entre las 60 y las 70, con una media de 66 páginas por número, con maquetación a color, tanto en la portada como en las páginas interiores. En lo que respecta al precio, éste apenas sufrió variación, hasta el número 24, de abril del 96, en que aumentó de las 475 iniciales a 500 Ptas.

El equipo humano que componía la publicación en este primer período, prácticamente no varió desde el número 1 al número 27, que es el último que nosotros tenemos constancia que se publicó. Dicho equipo lo componían:

- **Luis Vigil** – Director
- **Francisco José Campos** – Redactor Jefe
- **Laura Balestra** – Redactora
- **Ángel Carrillo** – Redactor
- **Luis D'Estées** – Redactor
- **Ricard Ibáñez** – Redactor
- **Mariano Liwsky** – Redactor
- **Alex Miquel** – Redactor

⁵³⁰ Editorial desaparecida en 2003 según el registro de la base de datos del ISBN, dos años después de haber sido creada **Devir Iberia**, y cuyos saldos fueron a parar a **La Factoría de Ideas**.

- **Ernesto Udi** – Redactor
- **Domingo Santos** – Traductor
- **Xavier Musquera** – Ilustrador
- **Francisco Solsona** – Corrector de Estilo
- **Miguel Ángel Escobar** – Diseñador Gráfico
- **Lluís Guillén** – Diseñador Gráfico
- **Antonio Sánchez** – Diseñador Gráfico
- **Hans L. Köz** – Director de Producción
- **Francisco Morales** – Director Comercial
- **Salvador Enériz** – Director de Publicidad

Toda plantilla tiene sus altas y sus bajas, además de sus pequeñas correcciones. Hay dos tipos de puestos que han sido los que más han variado, el de traductor y el de redactor, es más, ha habido quien ha compaginado los dos puestos al mismo tiempo, como es el caso de **Laura Balestra** que estuvo pluriempleada en al menos 17 de los 27 números analizados y conjugando su trabajo como redactora con sus funciones de traductora. **Joaquim Dorca** estuvo en la misma situación desde el momento de su incorporación en el número 24 de abril del 96 y hasta el final de la revista. Este último puesto de trabajo también fue desempeñado en al menos cuatro ocasiones por el redactor jefe, **Francisco José Campos**, del número 3 al 6. Otras personas que ocuparon el cargo de traductor, además de **Domingo Santos** (que lo hizo hasta el número 9) fueron: **Sergio Villareal** (número 8); **Albert Solé** (números 7 al 12 y 22-23); **Jordi Cabau** (número 11); **Emilia Soler** (números 11 y 12); **Jordi Zamarreño** (número 12); y **Enrique Garcés** (números 13 al 18).

En lo tocante al puesto de redactor, se incorporó como redactor **Jaime Alba** (salvo en el número 20 de julio de 1995) a partir del número 3 (de julio del 93), que duraría hasta el fin del ciclo. En el mismo caso están **Lluís Salvador**, pero desde el número 4; **Jordi Zamarreño** desde el número 17; **Marta Dotú** que desde el número 21 sustituyó a **Mariano Liwsky**; **Tomás San Juan** desde el número 24; y el ya

mencionado **Joaquim Dorca**. Otra incorporación fue la del ilustrador **Lluís Miracle** desde el número 21.

En cuanto a las bajas en la redacción hay que citar la de **Ernesto Udi**, desde el número 7 y el citado, **Mariano Liwsky**, desde el número 20.

Otras sustituciones importantes son las del director de publicidad **Salvador Enériz** por **Ángel Somoza** desde el número 5 hasta su cierre; y la de los tres diseñadores gráficos, sustituidos en los números 22 a 24 y 26-27 por **Víctor Coscubiela**.

Como se puede extraer de este desglose de puestos, sin duda el trabajo de traductor debió traer de cabeza a la editorial, pues es el que más variaciones registra a lo largo de la revista en su primera etapa.

El segundo período se abría con muchos cambios. En primer lugar ya no era una revista de AD&D, sino que era una revista de la tercera edición de D&D. También estaba el cambio de editorial, desde **Ediciones Zinco** a **Devir Iberia**, aunque algunos de los trabajadores se traspasasen de una editorial a otra. A todo esto hay que sumar el lapso temporal, la primera etapa finalizó en 1997 y la segunda comenzó en junio de 2003, seis años después de que cerrara sus puertas la primera época.

Las dos etapas tienen varias cosas en común, la primera es el hecho de no tener ISSN, de hecho la segunda etapa asigna ISBN a todos sus números. Otra cosa son las cubiertas, que siguen siendo las cubiertas de la edición norteamericana, con los correspondientes cambios al español, claro. El material del interior sigue siendo una fusión de artículos de la edición norteamericana de la *Dragón*, con aventuras de la revista *Dungeon*.

Su aspecto es similar al de su predecesora, en el sentido de tener portadas en color y páginas interiores también en color. La maquetación, el color (tanto interno como externo) y la calidad del papel han mejorado significativamente en esta segunda

entrega. El número de páginas ha quedado fijo en 96 desde su primera entrega, y el último número ha sido el 13⁵³¹.

En cuanto al precio, este se mantuvo en 7,50€ hasta el número 8 (febrero – marzo de 2005), en que aumento en 50 céntimos y se consolidó en 8€ hasta el final de la segunda etapa.

La periodicidad ha sido otro campo de batalla. Aunque en su primera época solía ser mensual (exceptuando el período vacacional del verano que solía ser bimensual), la revista nació con el afán de ser bimestral, pero se ha demostrado que esta formula es inviable, asumiendo sus autores que su periodicidad debe ser trimestral, en el mejor de los casos.

En su segunda etapa el equipo varió mucho, incluso aparecieron “cargos” nuevos como el de “Guía Espiritual”. Vayamos pues con la relación de puestos:

- **Xavier Garriga** – Director
- **César Carracedo** – Editor
- **Joseph M^a Rosich** – Coordinador
- **Chema Pamundi y su Yeti** – Guía Espiritual
- **Juan Carlos Herreros Lucas** – Traductor
- **Joseph M^a Rosich** – Traductor
- **Hugo Wifredo Serrano Ruíz** – Traductor
- **Ana Isabel López** – Traductora
- **José Alberto Palomares** – Traductor
- **Miguel García de la Fuente** – Traductor
- **Jordi Zamarreño** – Coordinador de Traducciones
- **Chema Pamundi y su Yeti** – Maquetación
- **Darío Pérez** – Agradecimientos

⁵³¹ Como ya mencionamos en su momento **Wizards of the Coast** decidió cerrar la revista Dragón en su edición norteamericana y esto repercutió en la versión en castellano pues la licencia que tenía **Devir Iberia** se vió afectada por este cierre. Como resultado tenemos que ésta no ha vuelto a salir al mercado más allá de su número 13 en España.

Las principales modificaciones son, en general, cambios en los puestos de trabajo, nuevas denominaciones para los mismos y alguna que otra nueva incorporación. En lo que a cambios de nomenclatura se refiere estos son los principales: en el número 4, *Guía espiritual* se cambia por *Apocalipsis*; *Coordinación de traductores* por *Sinéresis*; *Maquetación* por *Maquetación y diseño*; y *Otros colaboradores* por *Agradecimientos*. En el número 5, *Sinéresis* muda a *Sui Géneris*, solo para volver a cambiar en el número 9 por *Némesis* y mutar otra vez en el número 12 recuperando otra vez la denominación de *Sui Géneris*.

En las incorporaciones y cambios de personas hay que señalar las siguientes: a partir del número 2 el director de la serie, **Joaquim Dorca** tiene su hueco en *Génesis*. En el número 4, se incorpora junto con **Chema Pamundi**, **Verónica Ramírez** al cargo de *Maquetación y diseño*, pero esta apenas aguanta hasta el siguiente número. En este mismo número, además de **Darío Pérez**, comienza a figurar en el apartado *Otros colaboradores*, **Joan Ignasi Guardiet**. Otro de los cambios de estructura importantes ocurre en el número 8, “cae” como *Coordinador* **Joseph M^a Rosich**, quien ya había dejado la traducción en el número 6. Como resultado de esto, **Chema Pamundi**, comienza en este número a ocuparse de esa función y **El Yeti** se encargará en solitario del *Apocalipsis*.



Chema Pamundi y Ricard Ibáñez

Ahora vamos a intentar explicar el tema de los traductores. Como ya dijimos al principio, la revista *Dragón* se nutría de los artículos y módulos de las revistas

norteamericanas *Dragón* y *Dungeon*, y por tanto los textos estaban en inglés. Por ello la mayor parte de la plantilla eran traductores, algo más complicado es explicar la movilidad de los mismos. Señalar aquí todos los números en los que colaboraba cada uno de los traductores, incluidas las nuevas incorporaciones sería una tarea que no aportaría mucha información. Nos vamos a limitar a señalar los principales colaboradores en esta materia, así como el nombre de todos aquellos que intervinieron en ese proceso. Los principales traductores, además de los expuestos más arriba, fueron: **Ángel Benito** (incorporado desde el número 2 hasta el 5); **Marco Soaner** (añadido a la plantilla en el mismo número que el anterior pero que se mantuvo hasta el número 10) **David Baños Expósito** (desde el número 5 al 11 y 13); **Alberto Bodego** (número 5 y del 8 al 11); **Juan Cuadra** (números 5 al 8, 12 y 13); **Andrés Moon** (prácticamente en el mismo caso que el antes mencionado, salvo que no figuró en el número 13); **Nicolás Tamargo** (del 5 al 11 sin interrupción y 13); **Inma Toribio** (números 5 al 8); y **Mong Willy De Jong** (desde la revista 9 a la 12). A todos estos hay que sumar las aportaciones de: **Enrique Villafranca**, **Kano**, **Omar El-Kashef**, **Marcos García “Kushtar”**, **Bittor García**, **Daniel Hidalgo**, **Iván Rodríguez**, **Oscar Kina Yelaser**, **Chema Pamundi** y su **Yeti**, **Concepción Peréa** y **Vergel Joreiven**.

En esta ocasión no existió apenas intromisión de personal de otros puestos en la sección de traducción, salvo la de **Joseph M^a Rosich**, que duró los 6 primeros números. Si es verdad que volvió a darse, como en la etapa anterior, el que una misma persona desempeñase varios puestos a la vez. Nos estamos refiriendo al caso de **Chema Pamundi**, que a parte de llevar lo que es la *Maquetación y diseño*, se encargó desde el número 8 de la *Coordinación* y en el número 13 hizo las funciones de *Traductor*.

Por último no queremos dejar pasar la oportunidad de señalar a una serie de “viejos conocidos” ya presentes en la anterior época de la revista *Dragón*. Nos referimos a: **Joaquim Dorca**, **Xavier Garriga** y **Jordi Zamarreño**. Tras su paso por **Ediciones Zinco**, estas tres personas han alcanzado altos cargos dentro de la estructura administrativa de **Devir Iberia**. **Joaquim Dorca** es en la actualidad el Coordinador de la Serie D&D y Presidente de la editorial. **Xavier Garriga** es el actual Coordinador Editorial, Director de la revista *Dragón* y Director Editorial de Devir Iberia. Y para finalizar está **Jordi Zamarreño**, que es el Coordinador de Traductores de Devir.

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROI MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon

M A G A Z I N E

EDICION ESPAÑOLA 475 PTAS

PRIMER NUMERO
DISEÑO DE COLECCIONES

MODULOS:

LA FUENTE DE LA SALUD

MASTODONTE

EL BESTIARIO DEL DRAGON:

SE BUENO CON TU ARBITRO

ROLES PARA JUGADORES DE ROI

CON INFORMACION SOBRE JUEGOS DE ROI, LIBROS, FIGURAS, VIDEOS, CARTAS, CONSULTORIO, CONTACTOS, CLUBS, JORNADAS, RONCAS

LA REVISTA DE ROL MAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon™

MAGAZINE

(EDICION ESPAÑOLA) N°10 495 PTS.

INMORAL: JUEGO DE THICKROGGS

¡Baja al
cero de
los lintreros!

Va de Guerreros:

- LOS TRES ROSTROS DE LA CABALLERÍA
- ARMAS MÁGICAS
- EN DEFENSA DE LAS ARMAS DE ASTA

MODULOS
Tzompantli
(para Ragnarok)

¡Baja al
cero de
los lintreros!

978-960-300-000-0

9 78960300 0000

LA REVISTA DE JUEGOS DE ROJAS VENDIDA DEL MUNDO

Dragon

EL LIBRO DE
LAS ALMAS
RUIDO DE
ESPADAS

EDICIÓN ESPAÑOLA NÚM. 27 DE FEA

**ASI FUE
LA GEN CON 96
(GRACIAS!!!)**

**MODULOS
EL CUARDESPALDAS
DE FENERALDA
EL PANICOSO
SUELTOS POR
LAS CALLES**

LOS CONJURADORES DIVINOS • 6 DRAGONES INFERNALES • 2 LUGARES DE AVENTURA

LA REVISTA OFICIAL DE DRAGONERÍA Y MAGIA

Dragon

**¡LUCHA
...CON HONOR!**
**CABALLEROS
Y PALADINES**
PARA CLASIFICAR
ESTILO DE
PARTIDA

**EL
PODER
DE UN
DIOS**
**NUEVAS
CLASES DE
PRESTIGIO
ÉPICAS**

**LA MUERTE
ES SÓLO EL PRINCIPIO**
CUATRO NUEVOS MUESTROS
VIENTRES GENÉRICOS



MAYO 1994 \$4.95

OFICINA EDITORIAL
MEXICO D.F.

ISSN 0012-737X

REGISTRO FEDERAL DE PROPIEDAD INDUSTRIAL
SECRETARÍA DE ECONOMÍA

© 1994 MCA INC.

[illegible]

Departamento de Biblioteconomía y Documentación. Héctor Sevillano Pareja



Segunda etapa (edición española),
Devir Iberia,
Nº 12, febrero / marzo de 2006



Edición norteamericana, **Paizo,**
Nº 323, septiembre de 2004

Creemos que los pies de fotos son suficientemente explicativos, sin embargo no hemos querido dejar pasar la oportunidad de exponer cómo la edición española es una fiel copia de la edición americana, por lo menos en lo que a la cubierta se refiere. El contenido no es una copia exacta de la edición original, entre otras cosas porque Devir, como ya hemos mencionado, seleccionaba aventuras de otra revista norteamericana, la revista **Dungeon** y además de eso, al tener la edición original más de 300 números se podía permitir el incluir y seleccionar aquellos artículos para traducir que los directivos de la revista considerasen más adecuado para el público de habla hispana, confeccionando así su propio sumario, independiente del norteamericano.

CAPÍTULO 4º: CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES DE ROL.

4.1 INTRODUCCIÓN.

Este capítulo no pretende ser un estudio del perfil sociológico de los jugadores de rol. Las editoriales que se dedican a los juegos de rol pueden encargar a empresas especializadas, la realización de estudios sociológicos del mercado, informes para averiguar su estado o saber el perfil de los jugadores de rol para orientar mejor sus libros o decidir a la hora de arriesgarse con nuevos productos.

No obstante intentaremos dar una somera visión sobre algunas características sociológicas que presentan los jugadores de rol, pero también nos centraremos en otras cuestiones menos cuantificables, cómo el saber por qué se juega o sí aceptamos que un juego de rol es un juego, qué se juega en éste y cuándo se gana (si es que hay que ganar algo).

4.2 ¿QUIÉN JUEGA AL ROL?

Desde un punto de vista sociológico y siguiendo el artículo de Laurent Tremol⁵³², los jugadores de juegos de rol son gente joven de entre 15 a 25 años (aunque esto últimamente esta cambiando; no olvidemos que cuando se introdujeron los juegos plenamente en España fue en la década de los 90, produciéndose ahora picos de edad que llegan hasta los 30 o los 35 años). La edad de iniciación en esta afición se sitúa entre los 12 y 14 años. Estos jóvenes pertenecen a familias de estrato socio-económico medio o medio alto, con un nivel de educación alto y gusto por la lectura.

Individualmente se caracteriza a los jugadores de rol por un cociente intelectual alto y por ser estudiante. Este hecho unido al gusto por la lectura inculcado normalmente en sus hogares, les lleva a ser asiduos lectores, inclinando sus preferencias hacia libros que les evadan de la realidad. Habitualmente se inclinan por libros de ciencia ficción, de héroes de fantasía, de literatura fantástica, etc. Este tipo de lecturas potencia sus habilidades imaginativas, además de dotarles de un amplio bagaje cultural, generando otra de las características que definen a este grupo social y que consiste en un alto grado de imaginación. También se han notado otros gustos comunes en ellos como el cine, los comics y la informática.

Estas características ayudan a que un alto porcentaje de los jóvenes que cumplen estas premisas, de un modo u otro tomen contacto con los juegos de rol. Estos juegos les permiten llegar a cotas más altas de imaginación interpretando a sus héroes de ficción, héroes que ellos habrían creado y que en muchos casos son una recreación fantástica de sí mismos, al mismo tiempo que aumentan su autoestima al sentirse reconocidos entre iguales a la vez que mejoran sus relaciones sociales.

Un último aspecto que caracteriza a este grupo social, es la escasa presencia de mujeres entre los jugadores de los juegos de rol. Apenas algo más de un 20% son

⁵³² La aproximación sociológica que da en su estudio del perfil de los jugadores de rol, se refiere exclusivamente a nuestro país vecino Francia, pero esas características son perfectamente aplicables al caso español. El estudio se encuentra en: Tremel, Laurent: *Approche sociologique des joueurs de jeux de rôle*. *Lecture Jeune*, 1994, N°. 70, pp. 14-16.

mujeres frente al restante 80% de hombres. Esto se ha achacado al exceso de violencia que suele presidir estos juegos, así como a un mayor desarrollo emocional y una mayor madurez mental en ese tramo de edad, que les hace concebir estos juegos como una pérdida de tiempo.

Pasemos ahora a las distintas clases de jugadores de rol que ellos mismo⁵³³ estiman que existen. La lista probablemente podría ser más grande pero creemos que con las siguientes descripciones se constatan las distintas modalidades que pueden darse de jugadores y el modo en el que se enfrentan a las situaciones planteadas por el narrador (también denominado master) en una partida de rol:

Chafapejotas: tipo de jugador que es habitual entre los novatos de los juegos de rol. Tras una elaboración larga y tediosa de su personaje y de su historia, rondan demasiado las situaciones peligrosas y sin sentido, lo que suele degenerar en la muerte de su personaje. Frase típica: *¿Qué personaje me hago ahora?*

Elegido: este tipo se da entre los jugadores veteranos quienes consideran que sus personajes son los elegidos por los dioses para llevar a cabo algún hecho heroico en el mundo en el que se juega, lo que por supuesto, sólo estos podrían realizar. Al examinar las fichas de estos jugadores aparecen algunos nombres de personajes famosos de los mundos de la fantasía. Nombres como “*Gandalf*”, “*Elrond*”, etc., se dan con cierta asiduidad, ya sean amigos o enemigos de sus personajes. Frase típica: “*¡Atrás! Sólo yo puedo enfrentarme a esto*”.

⁵³³ Estas definiciones han salido de las opiniones vertidas por varios jugadores en diferentes artículos en un foro de discusión sobre juegos de rol. Hay que señalar que algunas de ellas han sido convenientemente modificadas para facilitar su comprensión. De todas formas se recomienda la lectura del glosario adjuntado al final del trabajo para un mejor entendimiento de lo aquí expuesto. Las direcciones de consulta son las siguientes:

1. Kisiant: *Esos tipos raros que juegan a rol*. 21 de octubre de 2001. [En línea]. <<http://www.ociojoven.com/article/articleview/1363/1/101/>> [Consulta: 7 de marzo de 2008].
2. Uruloki: *Tipos de jugadores*. 29 de julio de 2002. [En línea]. <<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/89876/>> [Consulta: 7 de marzo de 2008].
3. Uruloki: *Tipos de jugadores* 2. 5 de agosto de 2002. [En línea]. <<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/93709/>> [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Encasillado: esta tipología es una evolución de los “maestros de la interpretación”, producida por la veteranía en los juegos de rol. Son jugadores que tras pasar por el amargo trance de descubrir que sus personajes no tienen por qué comportarse como lo hacen ellos mismos, se quedan con el primer tipo de personaje que logran asimilar. Su evolución para ahí y no logran interpretar más de un tipo de personaje por juego. Si han sido un enano guerrero lo seguirán siendo aunque jueguen con un elfo, etc. Algunos “encasillados” llegan a tal nivel de perfección que no sólo se contentan con ser un tipo de personaje en cada juego, sino que son el mismo tipo en todos los juegos. Tal maestría de interpretación llega a provocar los aplausos de sus compañeros en cada lid en la que se ven inmersos. Frase típica: *Hay tantas como tipos de encasillados.*

Inventor de ficción: son la antítesis de los “puritanos”. Su máxima aspiración es mejorar el juego de rol aunque sea a costa de acabar creando un sistema de juego totalmente nuevo. En el fondo desearían crear un juego de rol pero todavía no se lo han planteado. Frase típica: *¿Y si modificamos la regla que figura aquí por esto otro no se haría más fluido el juego?*

Kamikaze: el objetivo de este tipo de jugadores es lograr la muerte gloriosa de su personaje, poco les importa a qué o quién se enfrentan, confiando en que la divina providencia o un master benigno los salvará. Es preciso reseñar que los kamikaze son la evolución natural de los “chafapejotas”. Frase típica de un jugador kamikaze: *“¿Qué es? ¡Ah! Un dragón, vale me da igual le ataco”.*

Maestro de la interpretación: jugador incapaz de darse cuenta que no es el quien está jugando y que lo primordial en el rol es la interpretación de sus personajes. Frase típica: *Vale, las características del pueblo están muy bien, pero vayamos a lo importante, ¿Dónde esta la taberna?*

Miedoso: personalidad que se produce en jugadores veteranos tras varias muertes consecutivas de algunos de sus personajes o quizás ha conocido demasiadas veces lo que significa que su personaje muera y le ha cogido aversión a todo lo que

signifiqua una mínima dosis de peligro. Frase típica: “*¡No abras esa puerta por lo que mas quieras!!!!*”

Mochila espaciosa: Verdaderos acumuladores de objetos mágicos o con alguna propiedad especial, producto de haber jugado durante mucho tiempo con un mismo personaje. En sus hojas de personaje, sus fichas de inventario ocupan tres veces más que su biografía, ya que sólo les interesa conseguir más y más objetos, y cada vez más poderosos. Cuando este tipo se mezcla con el de los *elegidos* se produce una de las combinaciones más odiosas dentro del rol, ya que entonces no sólo tienen el poder para hacer lo que quieran dentro del juego sino que cuentan con los medios para ello. Frase típica de estos jugadores: “*Así que es una espada sagrada... ¿sólo hace eso?, Es que ya tengo una así.*”

Puritano o purista: Nada puede ocurrir fuera de su “Biblia”, los libros o manuales de rol. Cualquier cosa que no esté escrito en ellos es pecado y por lo tanto irrealizable; si se intenta realizar cualquier mejora o improvisar el más mínimo detalle, lo rechazan sin dudar. Frase típica: *Eso no se puede hacer, no viene en el libro, las reglas no lo contemplan.....*

Usurero: las partidas de rol sirven para dos cosas para estos jugadores: conseguir más dinero y conseguir más experiencia. Son jugadores que serían capaces de “vender” a su madre si esto les comportara una subida de nivel. Frase típica: “*¿Qué dices, que le quedan tres puntos de vida, ha recibido más de diez heridas y se está desangrando a mis pies? No pasa nada, lo remato por si acaso.*”

Yo-no-lo-hago-así: Este tipo de personaje se da entre los que ya han sido alguna vez master. Su única misión en la partida es criticar en todo momento al master de turno, explicándole que tal o cuál cosa estaría mejor usando su método. Como nota positiva para los demás, potencia que el grupo decida pasarse a otros juegos de rol, buscando que el jugador del tipo mencionado no tenga ni idea del juego nuevo. Frase típica de sus master: “*¡Cállate ya pesado!*”.

Otros estereotipos que sólo mencionaremos para no alargar innecesariamente este punto serían los que también caracterizan a los jugadores como: Tramposo, novato, cobarde, indeciso, buscaniveles, gafe, abuelo, cleptómano, carroñero, etc...Y la lista podría incrementarse indefinidamente, quizás tanto como jugadores.

4.3 ¿POR QUÉ SE JUEGA?

Los motivos que atraen a las personas a iniciarse en los juegos de rol son muy diversos. Como ya se apuntó en líneas anteriores, el origen puede ser tan simple como el sentirte atraído por la imaginación de estos juegos, tener como literatura preferente las novelas fantásticas, la curiosidad al estar en una librería y comprar uno de estos libros, conocer amigos que jueguen al rol o ser la novia de un muchacho que juega al rol y que para poder compatibilizar su afición sin enojar a su pareja une las dos cosas. Parece evidente que los motivos que conducen a jugar pueden ser tan variados como el número de personas que han jugado alguna vez a estos juegos.

Sin embargo si hay algo que se puede saber con toda certeza es que los jugadores de rol se dedican a esta afición, principalmente por que se divierten con ella. Aunque éste sea el motivo principal, también existen otros que a nadie se le pueden escapar, como la evasión y desconexión que ofrecen estos juegos. Del mismo modo que aquellas personas que alguna vez han jugado a las cartas, al ajedrez o al monopoly, los juegos permiten y obligan en un tanto por cierto por igual a prestarles una atención total sí no se quiere perder en ellos. Y al igual que ocurre con los juegos que hemos citado, los juegos de rol son también un medio de reunión y socialización⁵³⁴. Este tipo de reuniones incluye la unión de un grupo de personas, que del mismo modo que comparten una afición común, participan de un cierto grado de amistad y camaradería. Estas reuniones tienen una periodicidad fija, que oscila desde varias veces por semana hasta varias ocasiones al mes, pero normalmente nunca menos de eso.

⁵³⁴ Éste punto de vista lo comparte Paola de Sanctis Ricciardone en su artículo: “*L’effimero potente: digressioni sulla solidarietà ludica in antropología*”.

4.4 ELEMENTOS FUNDAMENTALES: DEFINICIÓN DE MASTER, PERSONAJES JUGADORES Y PERSONAJES NO JUGADORES.

En este punto intentaremos desentrañar la parte fundamental de una partida de rol, es decir, los participantes. Como reza el epígrafe, estos son el master, los personajes jugadores (pjs) y los personajes no jugadores (pnjs). El primero de ellos, el **master**⁵³⁵

⁵³⁵ Sobre esta figura se pueden leer multitud de artículos, entre los que hemos consultado nosotros se encuentran los siguientes:

1. DarthMalk: Consejos para un Master, ¿Novato? (Part. I). *Dragonmania*. 19 de septiembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/120013/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
2. DarthMalk: El ataque del máster bicéfalo. *Dragonmania*. 10 de septiembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/120575/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
3. Death Herald: Master, por primera vez...¿qué hago? (2ª parte). *Dragonmania*. 4 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/156711/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
4. Edgard Lecard: Consejos para un Narrador novato. *Dragonmania*. 18 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/84522/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
5. Herreros Lucas, Juan Carlos: La creación, escribiendo reglas. [En línea]. < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol2.html> > [Consulta: 25 de mayo de 2004].
6. Hyaltze: De Masters y Jugadores. *Dragonmania*. 29 de noviembre de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/5545/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
7. Idkfa21: Algunos no deberían ser masters. *Dragonmania*. 15 de octubre de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/1438/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
8. Isvar El Durmiente: Crear un juego de rol. *Dragonmania*. 10 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/17039/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
9. Lobežno: Lo que debe y no debe hacer un máster. *Dragonmania*. 1 de marzo de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/12213/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
10. Merlín: Consejos para un master principiante. *Dragonmania*. 10 de mayo de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/49603/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
11. Merlín: Maestría en un master: crear un juego de rol. *Dragonmania*. 21 de mayo de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/52404/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
12. Destripacuentos: ¿Cómo te lo cuento? *Dragonmania*. 25 de marzo de 2008. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/989970/> > [Consulta: 2 de abril de 2008].

recibe múltiples nombres. De todas las definiciones que hay de master optamos por la que hemos recogido en el glosario que se adjunta al final del presente trabajo y definimos al **Master** como: Anglicismo acogido por los *jugadores* de *rol* proveniente de la palabra que en el **D&D** (*Dungeon Master*) sirve para designar a la persona que dirige la *aventura* o la *campaña* que los *personajes* han de jugar. Su trabajo consiste en desarrollar la historia, también se encarga de interpretar a los *pnjs* (representa los papeles secundarios), de ayudar a los *pjs* en la realización de *fichas*, de aplicar las *reglas* y de moderar en cualquier disputa que se produzca sobre ellas y de describir los encuentros, escenas, paisajes, personajes jugadores y no jugadores. Otras palabras que definen este cometido son las de *narrador*, *vigilante*, *director de juego* (abreviado en *dj*), árbitro, etc, la variedad de términos viene dada porque cada *sistema de juego* suele denominar a esta figura de un modo distinto.

También tiene la misión de ayudar a los jugadores, explicando el sistema de juego, controlando el tiempo de duración de una partida, la dificultad de la misma, seleccionando el juego al que jugar, dando experiencia y recompensas, etc. Normalmente se encarga de leer los diferentes manuales, que le sirven para poder realizar la aventura, conforme a las reglas del juego y que posteriormente disfrutaran los jugadores.

Pero a un master se le confía mucho más que todo eso que acabamos de referir; en el fondo un master debe escuchar a sus jugadores para eliminar los posibles errores de la partida, y aceptar sus sugerencias sobre las reglas. Ser master no consiste en ponerse por encima de los jugadores, puesto que los participantes no juegan para ver qué es lo que el master les deja o no hacer con las vidas de sus personajes, sino que lo hacen para ver cómo afrontarán los retos que el master les pone por delante. Asimismo, hay que tener en cuenta que se supone que el master es amigo de los que juegan con él y querrá seguir siéndolo cuando acabe la partida. En el juego el master no tiene nada que perder, pero los jugadores sí, la vida de sus personajes. Con todo, debe hacer ver a los jugadores que la muerte de sus personajes no tiene por que ser lo peor que les puede pasar; en una partida puede quedar mejor un personaje que ha muerto heroicamente que otro que ha muerto humillado, prisionero, mutilado, etc. El jugador debe saber que sus acciones tendrán repercusión, tiene que decidir cuando merece la pena ver caer a su

personaje con la cabeza alta y orgulloso o cuando debe marcharse como un cobarde para volver al día siguiente para vencer. Esto es parte del rol, el que cada jugador observe que la vida de su personaje depende únicamente de las decisiones que tome y de la suerte que tenga con los dados. El master sólo actúa como espectador, ni salva ni mata al personaje, para bien o para mal el jugador labra su suerte. Un master debe saber que las aventuras que idee nunca saldrán como él espera, al fin y al cabo los jugadores tienen libertad de acción.

Un master debe cultivarse, puesto que cuanta más información tenga, mejores partidas hará. Pero no sólo debe centrarse en los suplementos del juego, sino que tiene que leer todo tipo de literatura, ver películas, etc. Debe usar su imaginación ya que cualquier cosa puede ser útil, aunque a priori no tenga relación aparente con la partida que va a crear. Cualquier idea puede servir para crear una nueva aventura.

Un tópico muy extendido entre los jugadores de rol es que el master que dirige las partidas tiene la obligación de hacer al menos una partida por semana, puesto que en su vida real no tiene otra cosa mejor que hacer.

Por último, muchos masters demuestran el dominio que tienen de los juegos de rol dando un paso más y creando su propio juego. Muchas veces lo que hacen es que llenan un vacío del mercado con una ambientación o con un juego propio en el que narran sus partidas. Para ello deben tener claro el universo en el que se desarrollara la trama, el sistema de juego que usaran (ya sea éste original, modificado o simplemente similar al de otro juego), la intención que tiene ese juego (humorística, terrorífica, acción, investigación, etc.) y finalmente qué tiene de “exclusivo” ese juego (combate, magia, razas, etc.).

El segundo de los elementos mencionados en el epígrafe es el de **Personaje Jugador**⁵³⁶ o **Pj (PEJOTA)**⁵³⁷. Nosotros hemos definido esta figura en el glosario

⁵³⁶ Quizá quede más claro este concepto si exponemos el punto de vista de Rilstone, para él un personaje se define por la libertad de elección, así: “...*In any given situation, a character in a role-playing game should be able to take any action that that character would be able to take if that situation were to occur in real life...*”. Rilstone, Andrew: Role-playing games; an overview. *Inter *Action*, N.º1, 1994, p.11.

como: término que sirve para designar a la persona imaginaria que es llevada por uno de los participantes en la *partida* y a través de la cual el *jugador* participa en las *aventuras*.

Como parece lógico este término está relacionado con el de **Jugador**⁵³⁷: Persona que participa en una *sesión* de un *juego* de *rol* llevando a un *personaje jugador* e interpretándolo.

En el fondo el personaje jugador es eso, la representación imaginaria de los datos contenidos en la hoja de personaje para interactuar en el mundo ficticio en el que se juega.

Antes de terminar este apartado hay que hablar del tercer término expuesto en el epígrafe, el de **Personaje No Jugador** o **PNJ**⁵³⁸. Nosotros hemos definido a esta figura como: las demás personas, *monstruos* o seres sobrenaturales que pueblan el *mundo de juego* además de los *jugadores*. El que se encarga de manejarlos es el *master*.

Los pnjs pueden ser eso, tanto antagonistas, amigos de los personajes de los jugadores como monstruos. Esta figura suele ser más utilizada para referirse a los “malos” de una partida, aunque engloba a todas las categorías mencionadas con anterioridad. Para que una partida funcione bien, los malos deben ser creíbles, es decir,

⁵³⁷ Para saber algo más de esta figura se puede leer el siguiente artículo: Shirasagi: Consejos para un Jugador Novato. *Dragonmania*. 24 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleprint/87036/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

⁵³⁸ Hay una serie de reglas de comportamiento que debe observar todo jugador, las más importantes están recopiladas en: Crisador: El Corán del Jugador de Rol. *Comunidad Umbría*. 21 de enero de 2006. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=8> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

⁵³⁹ Sobre este término conviene leer estas páginas:

1. Death Herald: Master, por primera vez...¿qué hago? *Dragonmania*. 24 de octubre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojooven.com/article/articleview/148494/> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].
2. Spirit of Wine: Consejos para Guardianes. 1 de julio de 2003. [En línea]. < <http://www.iespana.es/abismoderol/consejosrol.html> > [Consulta: 25 de mayo de 2004].

parecer personas. Para ello a de hacerse que el “malo” resulte interesante y esto se consigue dotándole de una razón para actuar, aunque sea la típica de tantas películas de acción, “deseos de venganza sangrienta y sensacionalista”. Un “malo” con motivaciones es un personaje que consigue enganchar a los jugadores a la aventura. Una campaña en la que el antagonista de los jugadores tiene planes claros, debilidades, ayudantes y una personalidad definida, puede lograr que los jugadores se anticipen a sus movimientos, planeen estrategias distintas del “entro y arraso” y que se planteen situaciones originales y divertidas, que en definitiva es lo que se persigue con una partida de rol.

Al final lo que tiene que quedar del rol es que es un entretenimiento, no unas tiradas controladas por unas tablas impresas en un libro.

4.5 TIEMPO DEDICADO AL JUEGO: LA PARTIDA Y LA AVENTURA.

Como ya se indicó en el punto anterior lo que hace que este tipo de juegos funcione es la continuidad. Sin ella no tendrían sentido. Hasta ahora nos hemos imaginado, a falta de algo mejor, a los juegos de rol como una obra de teatro, pues bien, cambiemos de registro. Todo el mundo ha leído alguna vez en su vida una novela que le “ha atrapado” de un modo que no le ha permitido parar hasta acabarla o que pese a dejarla, sigue pensando en ella. Pues igual sensación experimentan los jugadores con una partida del juego de rol. Ellos han comenzado una aventura y desean saber cómo acabará esa historia, cuestión que no se resuelve hasta que, en el mejor de los casos, no finaliza la partida ese día.

El número de horas dedicado al juego es variable, pues depende del tiempo libre disponible, de las reuniones programadas y de la persona que se encargue de dirigir. Para comenzar tendríamos tres medidas temporales diferentes. La primera de ellas ya ha sido esbozada y se trata del número de reuniones que tienen esos jugadores. Como ya se comentó éstas pueden fluctuar entre varias veces a la semana y varias veces al mes (usualmente los jugadores suelen ser estudiantes, por tanto si se está en un período vacacional el índice de reuniones será mayor, por el contrario si se está en el curso escolar, con toda probabilidad las reuniones se van a reducir a los fines de semana o a fines de semana alternos). La segunda de las medidas iría encaminada a medir el número de horas que dura una partida de rol. La partida normal dura de 4 a 6 horas, pero esto también varía con cada grupo que juega, produciéndose a veces reuniones intensivas de fin de semana en las que se pueden jugar de 8 a 12 horas al día. La última medida se refiere al concepto de aventura y se resumiría en el número de partidas que son necesarias para descubrir la trama planteada por el narrador para poder así finalizar la aventura. Esta medida es la más variable de todas puesto que depende de las veces que se reúna el grupo y de la historia que tenga planteada el narrador, pero oscilaría entre las tres sesiones y casi el año, suponiendo que se trate de una campaña.

Hasta ahora hemos hablado de la partida en sí misma y del tiempo que lleva jugarla, pero una cosa es jugarla y otra muy distinta prepararla. Los jugadores solamente

juegan la partida y como mucho se inventan los personajes. Pero hay una persona que además de jugar debe preparar la propia partida y este aspecto, quizás sea el más complicado de cuantificar⁵⁴⁰. En él influyen múltiples factores como por ejemplo: el tiempo disponible del narrador, su orgullo, su capacidad de trabajo, su imaginación y también su dinero. Planificar una partida lleva mucho tiempo, como mínimo una tarde; por eso es necesario que el narrador tenga tiempo libre. Asimismo, es un asunto de orgullo personal, puesto que el narrador se juega su “prestigio” como creador de relatos. También requiere un esfuerzo ya que debe crear la aventura y además debe inventar una que entretenga a todo el mundo y que dure un mínimo de tres o cuatro horas. Cuando todo lo demás falla se recurre al dinero ¿cómo? La respuesta a esta pregunta es sencilla, las editoriales que publican los manuales de reglas de los juegos también sacan módulos de partidas. Esos módulos a parte de desarrollar la ambientación del mundo del juego, también presentan una aventura que jugar. Pero aunque se compre uno de ellos hay que invertir tiempo leyéndolo y preparando su desarrollo para poder dar a la partida cierta agilidad que impida que la aventura caiga en el tedio más absoluto, antítesis de lo que se pretende al jugar al rol.

⁵⁴⁰ Si se quiere conocer algo más acerca de éste punto, es decir, cómo preparar una partida y el tiempo que lleva es conveniente consultar: Shauku: ¿Quién ayuda a los master? *Nosolorol revista on line*. 16 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=37&nsec=16> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

4.6 ¿QUIÉN GANA?

Aunque suene extraño nadie gana. A primera vista parece una respuesta absurda pero no lo es. De un modo convencional, como estamos acostumbrados en las partidas de los juegos de ocio más habituales, la partida acaba porque alguien gana. Esto no es usual en los juegos de rol o por lo menos no es lo frecuente, en una partida de rol nadie gana ni nadie pierde, ni los jugadores ganan ni el narrador pierde. Se sobreentiende que si tu personaje ha sobrevivido a la aventura es suficiente recompensa, sin que por ello el narrador pierda.

Pese a la afirmación del párrafo anterior y desde cierto punto de vista, se pueden considerar dos cosas que sí se ganan. Los personajes de los juegos de rol se basan en progresar continuamente, así si un personaje sobrevive a una aventura tendrá como mínimo más experiencia y se hará más poderoso cuanto más experiencia acumula, al margen de otras recompensas que pueda haber obtenido en el transcurso de la partida como dinero, objetos mágicos, cargos, influencias, etc. En muchos aspectos los juegos de rol intentan imitar la vida real todo lo que pueden, por lo que nadie gana nada ni pierde tampoco nada de una manera absoluta.

Quizás la única victoria segura después de una partida de rol sea que los participantes se hayan divertido⁵⁴¹. Si no se consigue esto se habrá perdido, pero desde luego no a costa de tener vencedores y vencidos, ya que en estos juegos no existen.

⁵⁴¹ De una manera parecida opina Terri Toles-Patkin, según él "... [the rpg] is not played as an isolated game. It involves an ongoing campaign with no specified end, no winner and no criteria for winning-or: you simply play for as long as you find it enjoyable...". La cita está tomada de: Toles-Patkin Toles-Patkin, Terri: Rational Coordination in the Dungeon. *Journal of Popular Culture*, Vol 20 (1), 1986, p. 5.

4.7 MUERTE DE UN PJ ¿Y DESPUÉS QUÉ?

La muerte es un hecho horrible con el que tarde o temprano tienen que enfrentarse los jugadores... Y lamentablemente, no siempre es como ellos quisieran. La vida es cruel, y algunas veces, también lo es la muerte. La muerte de un personaje jugador no es algo usual o no suele serlo. Aquí intentaremos explicar en qué consiste, cómo se produce y qué ocurre después.

Morir es siempre algo fastidioso para un jugador ya que pierde sus pertenencias y la experiencia que tanto le había costado conseguir, sin embargo una partida sin muertes sería un aburrimiento ya que sin acciones arriesgadas no se sentiría ninguna emoción. La muerte se origina mediante el ataque de un antagonista (ya sea éste un monstruo u otro jugador) o mediante una maniobra, un personaje recibe un golpe por el que éste alcanza los cero puntos de vida (en los sistemas en que se usa esta expresión) y en términos de juego ese personaje esta muerto.

Cualquier jugador de rol que se precie desea que la muerte de su personaje sea más o menos memorable: morir peleando en una batalla, espada en mano o con el conjuro en la boca; molido a palos por el más péfido de los villanos o ya de puestos a morir por salvar a un amigo de aventuras. Pero no siempre los jugadores pueden darles a sus personajes una muerte digna. Para eso están el master, los dados, las reglas del juego y, claro, la estupidez de los propios jugadores.

¿Cómo intentan los masters lograr un equilibrio en éste asunto? No es algo sencillo pero pretenderemos resumirlo en varios puntos⁵⁴²:

1) El master no debe matar al mismo jugador varias veces seguidas mientras que uno o el resto de sus compañeros ya vayan por un nivel altísimo. Esto molestaría al jugador que muere tanto y desequilibraría el grupo.

⁵⁴² La mayor parte de la información que viene a continuación proviene de:

Kartalon: Cómo deben morir los jugadores. *Dragonmania*. 21 de diciembre de 2001. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/5623/>> [Consulta: 25 de mayo de 2004].

- 2) El master no debe ser extremadamente riguroso con las tiradas de dados. En algunas ocasiones deberá realizar dichas tiradas en secreto y optar por modificarlas si así la partida gana en entretenimiento. Esta actuación no debe realizarse de forma habitual, puesto que los jugadores pueden desconfiar si las tiradas son especialmente afortunadas o al contrario, si son especialmente malas.
- 3) Las situaciones en las un personaje muera deben ser realistas, el master no debe poner un ejército salido de la nada con el único propósito de matar a un jugador.
- 4) Cuándo haya que sacrificar a un jugador es preferible que sea aquel que entorpezca la partida, así aprenderá la lección en tanto que será un ejemplo para el resto de los jugadores, para que cuiden las vidas de sus personajes y no estropeen las partidas.
- 5) El master debe permitir que a los jugadores les sea fácil alcanzar un nivel alto. Probablemente una de las cosas que más moleste a un jugador es haber estado toda una tarde creando la hoja del personaje, su historia, etc., y nada más comenzar a jugar ese personaje muera en el primer combate.
- 6) El master debe procurar que sobreviva siempre un jugador para poder continuar la trama, sino su trabajo se complicará bastante, simplemente, por haber sido excesivamente riguroso con las tiradas de dados.
- 7) La muerte es algo que no se debe convertir ni en algo extraño para los jugadores ni en algo demasiado frecuente. Si es muy raro, los jugadores no tendrán miedo a nada y no se divertirán y si es muy repetido se acabarán cansando de morir.

Hay muchísimas posibilidades de fallecer en medio de una aventura, a veces sin alcanzar un mínimo de heroísmo para el personaje. Veamos algunos ejemplos de cómo se produce esta muerte⁵⁴³:

⁵⁴³ Para leer ejemplos de muertes absurdas ver:

Kalariel: Muertes Estúpidas. *Dragonmania*. 8 de junio de 2003. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/330727/>> [Consulta: 7 de marzo de 2008].

1. **Dado Maldito:** cuando en una situación sencilla o en una acción fácil de realizar un personaje falla la tirada, el personaje acaba muerto. Esto es muy peligroso en juegos con tablas de pifias como El Señor de los Anillos, Rolemaster o RuneQuest.
2. **Villano Patético con Suerte:** muerte de un personaje jugador que se produce al combatir con un personaje no jugador o un monstruo especialmente débil.
3. **El Mejor amigo con mala puntería:** surge si en un combate un personaje jugador intenta ayudar a otro jugador mediante un ataque a distancia y yerra el tiro, hiriendo o matando a su compañero de grupo.
4. **Mago con problemas de apreciación espacial:** en los juegos de temática medieval es normal el concurso de los conjuros. Muchos de ellos tienen un área de efecto definida y si el jugador que interpreta al “mago” no toma en cuenta a sus aliados en un combate, puede ocurrir que el conjuro también afecte a sus compañeros, hiriéndolos o matándolos.
5. **Ego Superdesarrollado:** ocurre sobre todo con personajes de niveles o habilidades altos. Los jugadores consideran que pueden enfrentarse a cualquier reto, mas en estos mundos de fantasía siempre hay alguien más fuerte que los propios jugadores, cosa que comprueban con la muerte de sus personajes.
6. **La Regla Oscura:** a veces hay reglas en los manuales de juego que no quedan lo suficientemente claras (sobre todo si se trata de un juego traducido). El master puede decidir aplicarlas para causar algún perjuicio a algún jugador o al ser la persona que mejor conoce las reglas puede llegar a inventarse una.
7. **La Juerga Fatal:** uno de los lugares más típicos de inicio de una aventura suele ser un bar o taberna en donde se reúnen los pjs para coordinar qué van hacer a continuación. Fruto de ello es que los pjs comienzan a beber y en muchos juegos tenemos definidos los efectos que produce la ingestión de alcohol. Esto unido

quizá al punto cinco (ego superdesarrollado), da como resultado que sus personajes se crean más fuertes de lo que en realidad son, encontrando muchas veces la horma de su zapato.

8. **Malos modales:** en esta ocasión también suelen concurrir una serie de factores, principalmente que los jugadores se encuentran en el caso cinco, unido a una interpretación desastrosa. En los mundos imaginarios de los juegos de rol hay pnjs muy importantes y a los jugadores les convendría no tratarlos como si no existiesen si quieren que sus personajes duren.
9. **Cleptomanía aguda:** en cualquier juego hay jugadores que consideran que el mejor camino para que su personaje progrese económicamente, es ir robando todo el tiempo que dure la partida. Este tipo de personaje puede acabar muerto por una trampa del master, por uno de sus propios compañeros o por algún pñj muy poderoso al que haya molestado (como en el caso anterior, pero en esta ocasión robando).
10. **La habilidad que nunca existió:** muchos jugadores centran las habilidades de sus personajes únicamente en el combate. Esto puede ser muy útil en múltiples ocasiones, pero en otras la ausencia de diferentes habilidades puede hacer que el personaje muera, como por ejemplo no saber nadar o trepar.
11. **Negligencia Medica:** en juegos como el RuneQuest, el Rolemaster, La Llamada de Cthulhu, etc., hay distintas habilidades para “curar” de sus heridas a los personajes. Si al efectuar el chequeo de dicha habilidad el jugador pifia la tirada de su personaje, agravará la herida, pudiendo provocar la muerte del personaje al que iba a curar.
12. **La poción misteriosa:** hay jugadores que piensan que por naturaleza el master es bueno, y les va a ayudar siempre a que sus personajes mejoren rápidamente. También los hay que son excesivamente valientes. Cuando un master da un objeto a lo largo de una aventura, no tiene por que ser necesariamente “bueno”, puesto que puede estar maldito, envenenado o contaminado con una enfermedad.

Sin las debidas precauciones el objeto en cuestión puede llevar a la muerte al personaje que lo use.

Para complicar todavía más la situación, en algunos juegos, sobre todo de tipo medieval, existen “conjuros” que permiten que los personajes muertos puedan volver a la vida (a veces con algún tipo de defecto), es decir, la muerte puede no ser definitiva.

En otros no existe esa posibilidad y por lo tanto el jugador deberá crear una nueva ficha (u hoja de personaje) para un nuevo personaje, bajo la supervisión del master. En algunas ocasiones, algunos masters premian las muertes lógicas o espectaculares (como por ejemplo el morir un personaje salvando a sus compañeros) potenciando las puntuaciones o las habilidades del nuevo personaje que se va a crear.

4.8 ¿POR QUÉ SE DEJA DE JUGAR?

Este apartado no pretende ser un decálogo de por qué se deja de jugar al rol, simplemente aportamos algunos de los factores que llevan al abandono de esta afición⁵⁴⁴.

Los principales motivos que llevan a abandonar esta afición son cuatro: el trabajo, los estudios, la pareja o la incomprensión familiar. Ninguno de estos cuatro factores es excluyente, pudiendo añadirse el resto, aumentando así las posibilidades de que el jugador de turno deje este pasatiempo. En general, la gente que deja de jugar al rol no lo hace porque ya no tenga ganas de practicar su afición o ideas para crear aventuras, más bien por falta de tiempo.

Los jugadores de rol que están estudiando, al ir progresando en sus estudios, necesitan dedicarles más tiempo para poder acabarlos. Los jugadores que empezaron en el colegio podían entonces realizar partidas entre semana, durante los fines de semana y en vacaciones, puesto que el trabajo era menor. En el instituto lo normal eran las partidas todos los fines de semana y durante las vacaciones. En la universidad lo común era y sigue siendo un par de fines de semanas al mes (suponiendo que el jugador no tenga pareja y/o esté trabajando al mismo tiempo).

Los jugadores que trabajan deben compatibilizar el horario de trabajo, los desplazamientos que el mismo comporta y puede que además cualquiera de los cuatro

⁵⁴⁴ Para conocer algunos de los motivos del abandono se pueden leer los siguientes artículos en la red:

1. Fewmaster: La edad y el rol. *Dragonmania*. 31 de marzo de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/243365> >[Consulta: 7 de marzo de 2008].
2. Shirasagi: National Geographic, el ocaso del rolero. *Dragonmania*. 16 de abril de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/261080/> >[Consulta: 7 de marzo de 2008].
3. Shirasagi: National Geographic 2: La novia rolera y el imbécil. *Dragonmania*. 13 de mayo de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/286936/> >[Consulta: 7 de marzo de 2008].

factores expuestos al inicio de este punto. También puede ocurrir que alguno encuentre un trabajo fuera de la ciudad donde se juega, con lo cual podría disgregarse el grupo y las posibilidades de volver a jugar disminuyen. Sin embargo, hay jugadores que al cambiar de ciudad, buscan un nuevo grupo al que sumarse para seguir con su afición.

El factor novia o pareja determina que sea en muchas ocasiones casi imposible jugar una campaña con una media de una o dos partidas por semana. Aunque cada vez es mayor la afluencia de féminas al mundo del rol⁵⁴⁵, los “roleros” perciben en muchas ocasiones a una novia como un elemento que va a impedir a su compañero de juegos seguir asistiendo a las partidas. No obstante hay ocasiones en que ocurre el efecto inverso, a veces el jugador lleva a la novia a la partida y ésta acaba integrada dentro del grupo, jugando al rol.

El último de los motivos que en múltiples ocasiones obliga a los jugadores de rol a dejar su afición es la incompreensión familiar. En muchos núcleos familiares se da por supuesto que los juegos de rol son un caldo de cultivo para que sus jugadores tengan desordenes mentales. Esta apreciación se debe sobre todo al *crimen del rol*, así como a la “mala prensa” que los medios de comunicación presentan de estos juegos. Esto conduce a que los jugadores, presionados por sus familias, o bien dejen de jugar o bien que oculten su afición.

Sumándose a todo lo anterior, pueden ocurrir otra serie de hechos. A veces sucede que en el grupo de juego haya un master que dirija siempre. Si a ese master se le acaban las ideas o prefiere ser un jugador, puede ocurrir que no haya nadie que dirija y sin aventura es imposible jugar.

⁵⁴⁵ Sobre la incorporación de las mujeres a la afición del rol se puede leer el siguiente artículo:

Grog: ¿Por qué las chicas no juegan a rol? *Dragonmania*. 12 de julio de 2002. [En línea]. <
<http://www.ociojuven.com/article/articleprint/81016>>[Consulta: 25 de mayo de 2004].

También hay jugadores que lo dejan por voluntad propia. Tal vez se hayan cansado de jugar, de un juego determinado o del grupo de juego, lo más seguro es que tengan otras aficiones y deseen algo de tiempo libre para ellas.

Pese a los abandonos, el interés sigue existiendo ya que el mercado del rol parece que se mantiene y la imagen de los jugadores de rol va mejorando poco a poco.

4.9 EL PERFIL DEL LECTOR DE LOS JUEGOS DE ROL

En este apartado hemos intentado desentrañar cuál es el perfil tipo de un lector de juegos de rol. Para ello hemos establecido varios patrones. En primer lugar hemos realizado un vaciado del fondo de la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas (Salamanca)⁵⁴⁶. Nos hemos centrado en los libros de rol y a través de los datos que suministra la base de datos de dicha institución, hemos establecido las notas básicas de esta muestra, como el sexo y la edad, así como alguna referencia extra, como el número de veces que se prestan cada uno de estos libros.

El segundo paso ha sido la realización de un cuestionario que ha sido respondido por una serie de sujetos relacionados con el tema de esta investigación⁵⁴⁷. El número de variables a estudiar en el citado cuestionario fue mucho mayor en éste (veintinueve frente a las siete variables del primero) y ha permitido cierta comparación de datos entre ambos, principalmente de ámbito demográfico. Para rematar dicho ámbito, se han establecido comparaciones entre los resultados obtenidos en los diversos estudios realizados y estos a su vez se han cotejado con los obtenidos por Laura Amante Ramos⁵⁴⁸ en su estudio sobre las prácticas de los juegos de rol en la provincia de Murcia.

⁵⁴⁶ Se seleccionó esta biblioteca y no otra de las disponibles en Salamanca, pues en las fechas en las que se realizó el estudio era la que contaba con más fondos de libros de rol, 128 libros, frente a la Biblioteca Municipal Torrente Ballester con 23 y a la Biblioteca de la Fundación Germán Sánchez Ruipérez, con 19 libros de rol.

⁵⁴⁷ En nuestra investigación coincidimos plenamente con las palabras de Ana Velasco Suárez, que tal y como expone: “...El análisis de los datos [...] extraídos de los registros de préstamo deben ser completados con encuestas de una parte significativa de la muestra...”. La cita está tomada de: Velasco Suárez, Ana: Mercado de minorías: vías de investigación del circuito de consumo del libro de editoriales independientes. *Coloquio de la Asociación Internacional de Bibliología*, 2000, vol. 15. [En línea]. < <http://www.fundacionyuste.org/acciones/aeb/XV%20AIB2000/VELASCO.PDF> > [Consulta: 12 de abril de 2008].

⁵⁴⁸ Amante Ramos, Laura: *Sondeo de opinión sobre prácticas roleras en la provincia de Murcia*. [En línea]. < <http://www.dreamers.com/defensadelrol/articulos/investigacion.htm> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

Después de esta pequeña introducción, pasamos a analizar los diferentes rasgos del perfil del lector de rol.

4.9.1 El perfil de la Casa de las Conchas.

Como explicamos anteriormente, los registros que poseemos para esta parte del perfil del jugador de rol provienen del vaciado del catálogo de obras de la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas (Salamanca), realizado en 2003. Los resultados de dicho vaciado nos aportaron un total de 157 ítems de trabajo, recopilados en una base de datos en Filemaker Pro 5.0.

En la recuperación de la información hubo un problema que tuvimos que tener en cuenta y fue que para un mismo libro podían aparecer uno o dos lectores, por ello se consideró oportuno establecer como preferencia a los lectores en vez de a los libros y así en algunas ocasiones, se contabilizan los dos lectores para un mismo libro. Para instalar un filtro se asignó una variable “*repetido*” en la base de datos lo que permite recuperar solamente un registro por libro.

Las variables de esta sección del estudio fueron principalmente demográficas (sexo, edad), aunque también se estimaron otras como el número de veces que se había prestado cada juego de rol o si estaba en activo en el catálogo el libro o dado de baja. Esto último nos llevó a plantearnos la necesidad de contemplar las distintas fuentes que figuraban en el catálogo de la biblioteca como causantes de la baja, estudiando un total de 44 ejemplares dados de baja.

Las variables estudiadas en la primera base de datos (que denominamos *Libros de rol de la Casa de las Conchas*) fueron: número de libro, repetido, sexo, edad, mayoría de edad, número de veces que fue prestado, fecha del último préstamo, si ha sido dado de baja y por último, la causa de esta.

La primera variable sobre la que se trabajó, fue el resultado de asignar un número correlativo a cada ejemplar de los libros de rol de un listado facilitado por la

dirección de la Biblioteca de la Casa de las Conchas. Esto se realizó para poder relacionar cada perfil de lector con el ejemplar leído, así como para diferenciar los perfiles de varios usuarios que hubieran leído un mismo ejemplar (problemática ya tratada en líneas anteriores).

Como resultado de esta primera surge la segunda variable que hemos dado en denominar como “*repetido*”, que como ya se indicó, nos ha servido para diferenciar el perfil de los lectores que hayan leído un mismo ejemplar.

En cuanto a las cuestiones demográficas, estas han sido el sexo y la edad. La última variable, la edad, presentaba una dificultad por que la consignación de este dato se recogía de los carnets de usuarios y hasta fechas muy recientes no era obligatorio rellenar este campo; en cambio era obligatorio rellenar si se era o no mayor de edad, cuestión que dio lugar a la siguiente variable. Ésta presenta un problema para su estudio, pues el sistema informático no actualiza la edad de los usuarios en el catálogo con el transcurso de los años, de forma que si algún usuario era menor de edad cuando se hizo el carnet seguirá figurando en la relación de usuarios del catálogo como menor aunque haya transcurrido el tiempo preciso para que deje de serlo. Por ello ha sido ineludible, en algunas ocasiones, calcularlo manualmente. Este asunto de los carnets puede habernos falseado los datos del estudio si en algún momento alguno de los usuarios que figura en el perfil no ha sido tal, o sea, si alguien ha sacado un ejemplar con el carnet de otra persona. Pero ésta es una variable que no podemos controlar.

El número de veces que ha sido prestado un ejemplar nos indica la aceptación de dicha obra entre la muestra de estudio. La fecha del último préstamo se encuentra relacionada con éste dato, lo que nos puede señalar la obsolescencia de la colección de rol, siempre y cuando los ejemplares no hayan sido dados de baja.

En algunas ocasiones, en el catálogo de obras en activo figuraban ejemplares que habían sido dados de baja, pero que todavía no habían pasado al catálogo de obras dadas de baja. Cuando ello ocurría, se consignaba en nuestra base de datos, así como la causa, si es que esto figuraba.

En lo que respecta a la segunda base de datos, especializada en los ejemplares dados de baja, la denominamos “*Libros dados de baja de la Casa de las Conchas*”. En éste caso las variables que estudiamos fueron: número de registro, número de préstamos del ejemplar, causa de la baja, fecha de la misma, sexo, edad y mayoría de edad.

Como en el caso de la anterior base de datos, el número de registro se refiere a un listado de ejemplares dados de baja, facilitada por la dirección de la biblioteca.

El número de préstamos se refiere a las veces que se prestó ese ejemplar antes de ser dado de baja.

El elevado número de libros dados de baja nos llevó a crear una nueva base de datos en donde consignar las causas de la bajas. Además de la causa, establecimos como variable la fecha en que tal hecho sucedió y en el caso de que la baja fuese por culpa de algún deudor, asignamos otra serie de variables para establecer su perfil, como el sexo, si éste era o no mayor de edad y los años que tenía dicha persona.

Una vez especificados los pormenores de la investigación, pasamos a comentar los principales datos de ésta, que son:

Demográficamente y en razón del sexo, la muestra se divide en un total de ciento dos hombres frente a las treinta y seis mujeres. En diecinueve ocasiones el sexo del lector no se especificó. Como puede verse en la siguiente figura, la muestra está desequilibrada.

Distribución de la muestra en función del sexo

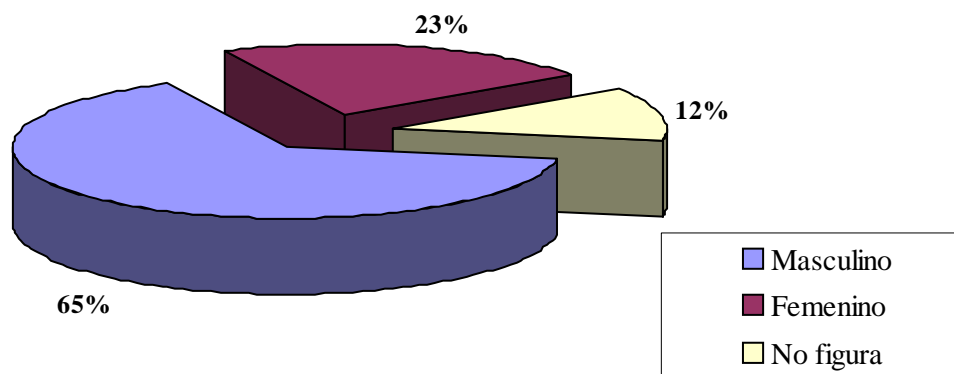


Gráfico n° 31

En la división por edades, en el momento del préstamo del ejemplar de rol, ciento veintidós usuarios eran mayores de edad, dieciséis usuarios que figuraban como menores y en diecinueve ocasiones no aparece este dato, tal como presentamos en un gráfico a continuación:

Distribución según su edad

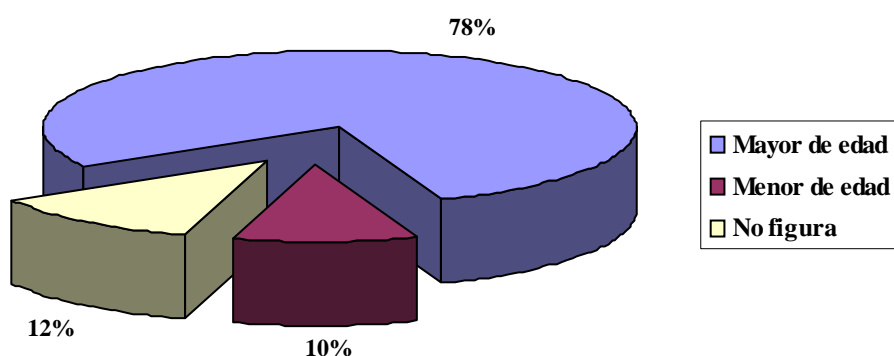


Gráfico nº 32

Añadido a lo anteriormente expuesto, la media de edad que arrojan los cincuenta y nueve registros en los que figura especificada la edad es de casi 21 años de media.

Agrupación por edades

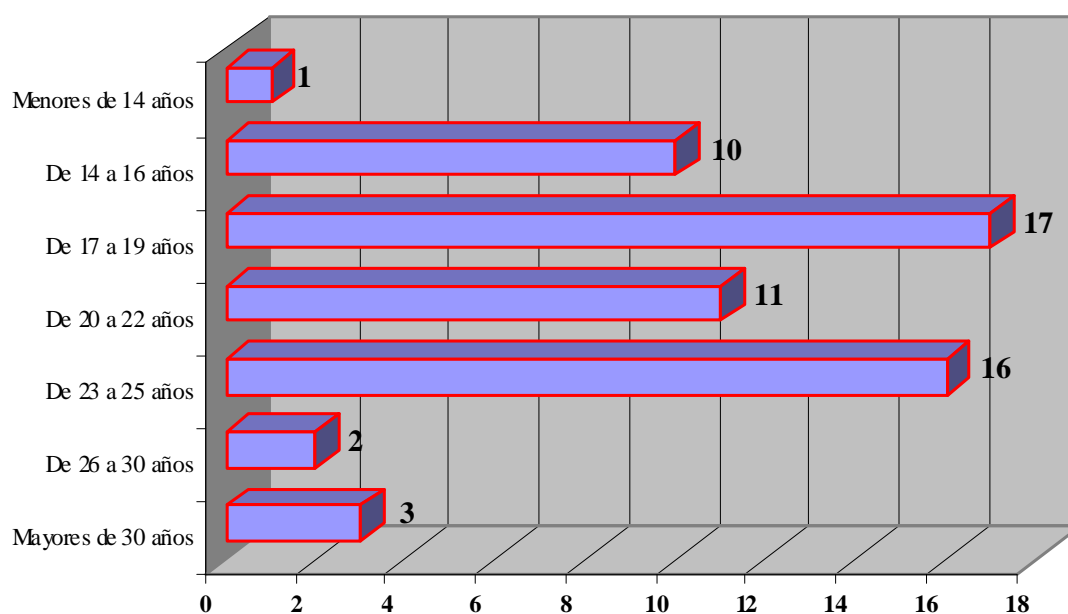


Gráfico nº 33

Correspondiendo a los datos referentes a los libros, hemos obtenido los siguientes resultados:

En primer lugar hay que hablar del préstamo de los libros de rol de la colección de la biblioteca. De la inmensa colección que posee la Biblioteca Pública de la Casa de las Conchas, calculada en el año 2002 en unos 96.667 volúmenes, los libros de rol son solamente 128. Durante el año especificado anteriormente, se efectuaron 184.850 préstamos, 6.307 altas y 1.678 bajas de libros. Entre los libros de rol más prestados de la colección, predominan los referidos a El Señor de los Anillos, seguidos de los de Star Wars, RuneQuest, D&D y por último, Aquelarre.

En el gráfico que mostramos a continuación vinculamos los libros de rol con el número de veces que éstos han sido prestados a los largo de su permanencia en la biblioteca. Para una mejor comprensión de los datos hemos escalado los resultados de cinco en cinco, pudiendo así observar la relación que hemos establecido entre el número de ejemplares de rol prestados y las veces que lo fueron.

Número de préstamos de libros de rol

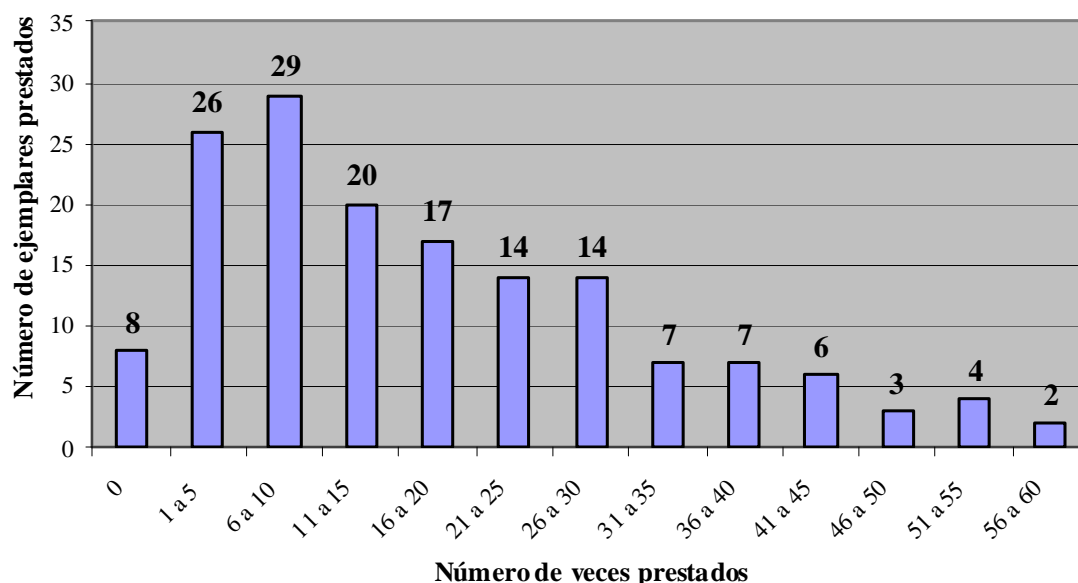


Gráfico nº 34

Igualmente, hemos considerado interesante ver el grado de obsolescencia de la colección, ya que el personal de la biblioteca tenía la impresión subjetiva de que los libros de rol estaban dejando de ser prestados. Para ello hemos estudiado la última fecha del año en que ocurrió esto. Como puede verse en el gráfico, al menos dos terceras partes de la colección fueron prestadas a lo largo del año 2003. La media de préstamos de cada ejemplar fue de trece ocasiones.

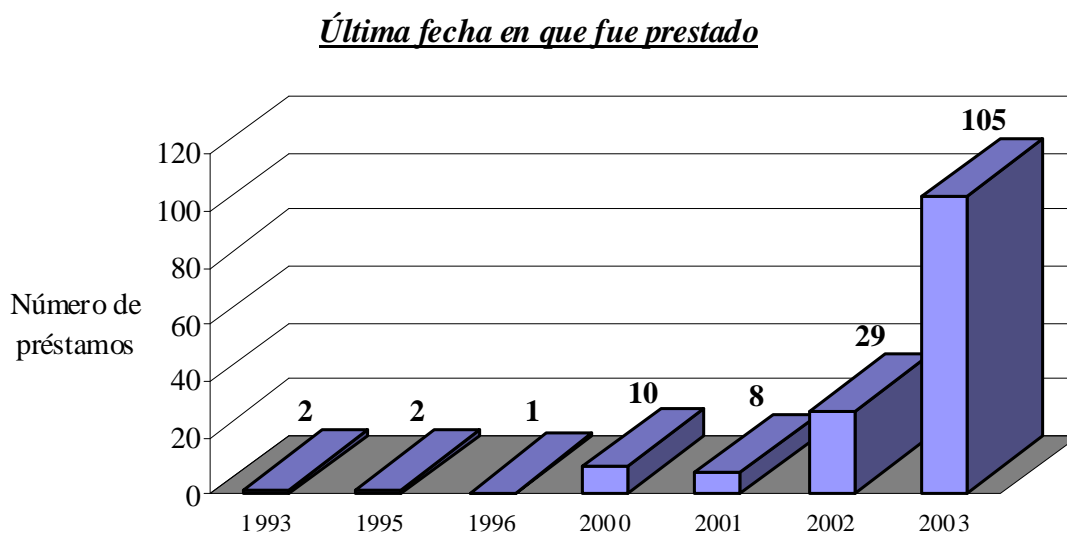


Gráfico nº 35

En cuanto a las bajas, de las 1.678 efectuadas en el año 2002, treinta y uno correspondieron a libros de rol. Las causas de tales bajas fueron diversas, figurando entre ellas el deterioro, el expurgo, los deudores, etc. Para hacernos una idea es mejor contemplar la siguiente gráfica:

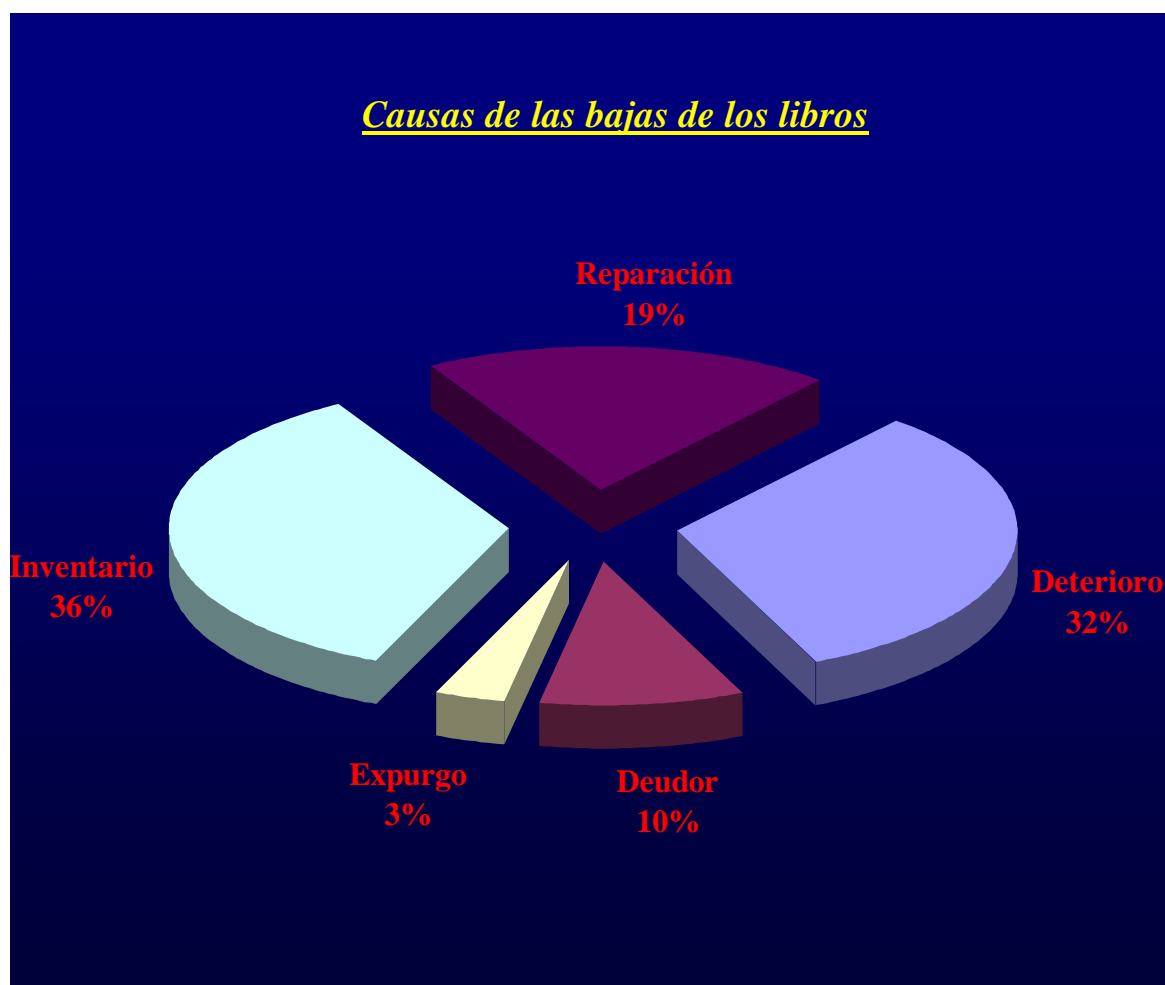


Gráfico nº 36

Pero para orientarnos mejor en este último aspecto, nada convendría más que analizar los datos presentes en la base de datos de ejemplares dados de baja. Hasta ahora hemos venido comentando las cifras facilitadas por el catálogo activo de la biblioteca, pero además de esta base de datos, también existe otra con los ejemplares que ya han sido apartados de forma permanente. Estas cifras nos han permitido elaborar nuestra propia base de datos, que cuenta con cuarenta y cuatro ítems y que a continuación pasamos a exponer.

En primer lugar hemos analizado el número de préstamos por libro dado de baja, para comprobar si había alguna vinculación entre esta variable y la causa que forzó su baja del catálogo. Como parecía lógico, sí existe tal relación, dado que las dos

principales causas de las bajas (el deterioro de los libros y los deudores) copan los diez libros más prestados dados de baja. A continuación revelamos los datos concernientes al número de préstamos por ejemplar:

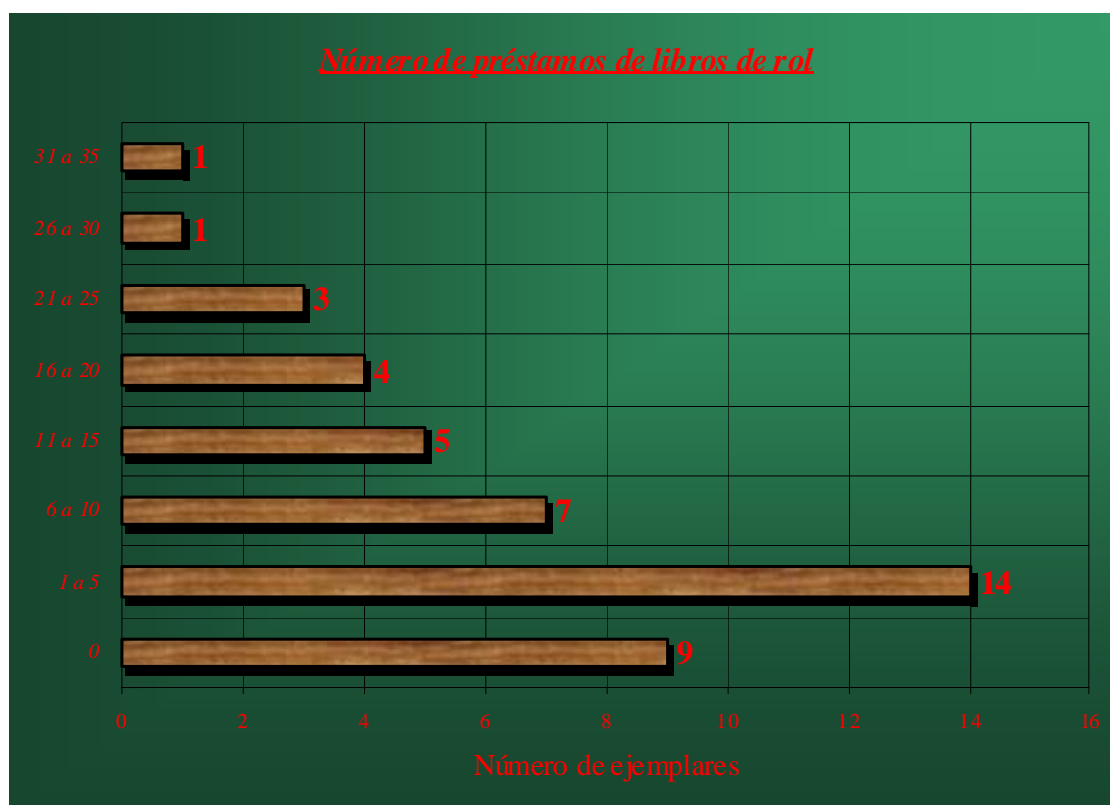


Gráfico nº 37

Como apuntábamos en las líneas precedentes, los ejemplares más prestados son a su vez víctimas de las causas más comunes de baja, el deterioro y los deudores, puesto que entre ambas suman un total de cuarenta de los cuarenta y cuatro registros de que consta nuestra base de datos. Los libros que fueron dados de baja y que más veces se habían prestado pertenecían a las temáticas de El Señor de los Anillos, Star Wars y D&D, por este orden. Posteriormente figuran un libro de Stormbringer, otro de Pendragon y otro de Comandos de Guerra. Las causas de estas bajas y el porcentaje proporcional que las une se ven en el siguiente gráfico:

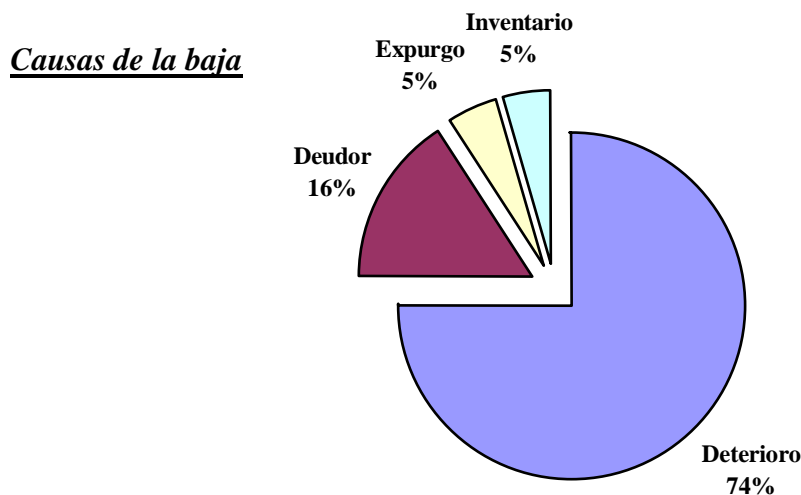


Gráfico n° 38

De los diez libros más prestados y dados de baja, siete pertenecen a la variable *deterioro* y tres a la de *deudor*, como es comparable a la luz de las cifras del gráfico aquí mostrado. El número de libros dados de baja por la variable deterioro fue de treinta y tres. En cuanto a lo concerniente con la variable deudor, estos sumaron un total de siete ejemplares. Según nuestro estudio, seis de ellos no fueron devueltos por varones, frente a 1 no devuelto por una mujer. Todas estas personas eran mayores de edad, según los registros de la biblioteca, aunque solamente figuraban los datos del número de años de dos de ellos, ambos con 23 años.

Los dos libros pertenecientes a la variable *expurgo* apenas fueron prestados (uno lo fue dos veces y el otro no se prestó nunca); igual suerte corrieron los libros que pertenecen a la variable *inventario*, uno se prestó una vez y el otro nunca.

Por fechas, el año en que más ejemplares de la colección de libros de rol se dieron de baja fue el año 2001 con diecinueve ejemplares, seguido del año 2002 con once, tal y como se ve aquí:

Fecha del último préstamo

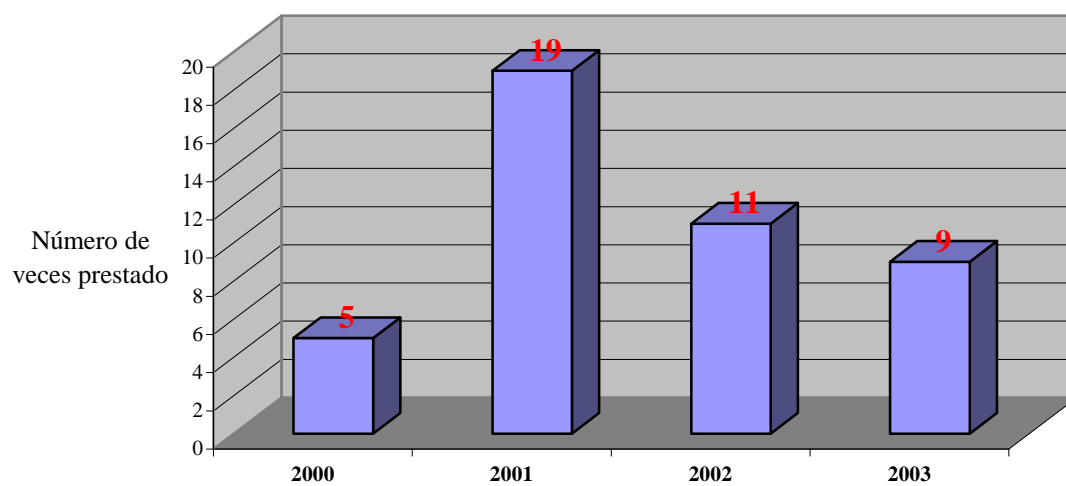


Gráfico nº 39

4.9.2 El perfil desarrollado a partir de las encuestas.

Para el perfil del lector de juegos de rol hemos realizado dos estudios basados en encuestas propias, con sendos períodos claramente marcados. También hay otra diferencia fundamental, que alude al lugar de recogida de las muestras. Puesto que en el primero de los estudios el ámbito geográfico se circunscribió solamente a la ciudad de Salamanca. En el segundo, el ámbito de recogida de datos fue mucho mayor, tomándose muestras en Madrid, en las CLN (Convivencias Lúdicas Nacionales⁵⁴⁹) de Valladolid, a través de Internet y otra tanda de encuestas de nuevo en Salamanca.

El primero de los estudios ya fue presentado para la obtención del Grado de Salamanca, pero hemos considerado interesante incluirlo de nuevo, para poder establecer una comparación entre el primer estudio y los resultados del segundo. Los datos de éste último son por lo tanto inéditos e intentan corroborar los obtenidos en primer lugar.

4.9.2.1 EL PERFIL DEL LECTOR EN EL PRIMER ESTUDIO

El presente perfil del lector de libros de rol ha sido posible gracias a la realización de un sondeo de opinión que ha sido acotado únicamente mediante dos variables, la primera es la pertenencia de los encuestados al entorno de Salamanca (ciudad). La segunda es el hecho de haber jugado alguna vez al rol. No ha sido discriminado nadie por razones de sexo o edad. Nuestra población objetivo son, por tanto, los roleros salmantinos de cualquier edad y condición. El universo a estudiar está comprendido por aquellos jugadores de rol que han querido contestar a nuestro cuestionario y mostrarnos cómo viven ellos su afición. En nuestro caso lo acotamos a 117 encuestas contestadas cuyos resultados han sido los siguientes:

⁵⁴⁹ Denominación que tienen este tipo de jornadas en las que gente venida de todos los puntos de España comparten su afición por los juegos de: rol, simulación, estrategia, rol en vivo, cartas, ordenador, etc.

En lo que a los aspectos demográficos se refiere, en primer lugar hemos analizado la variable del sexo. Según los datos que venimos manejando, las poblaciones femenina (con un 23%) y masculina (con un 77%) están representadas de forma desequilibrada, tal y como aparece en el siguiente gráfico:

Distribución de la muestra en función del sexo

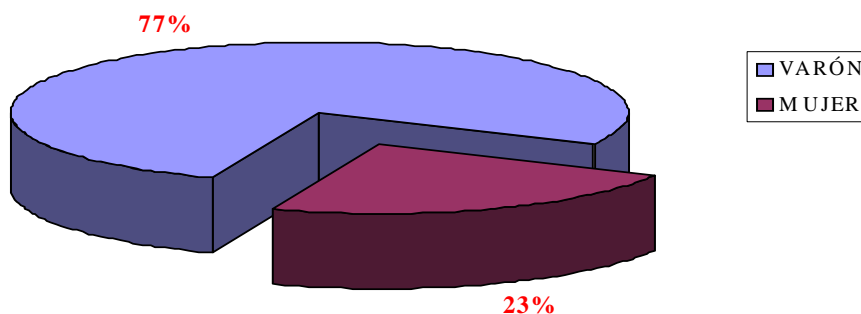


Gráfico nº 40

En lo que relativo a las franjas de edad, las hemos fijado en grupos de tres en tres años, desde los 14 a los 26, respetando dos escalones que serían distintos, los de menor de 14 años y mayor de 30 años. Desde la edad de inicio en los juegos de rol, que suele ser hacia los 14 años, el número de jugadores que ha contestado a las encuestas se va disparando (salvo el pico entre los 23 y los 25 años en que decrece ligeramente), llegando a su cuota máxima en el penúltimo de los escalones, de los 26 a los 30 años con treinta y cinco encuestas contestadas. Parece comprensible vista la fecha de entrada de los juegos de rol en nuestro país, que resulte difícil encontrar gente con más de treinta años que haya jugado a estos juegos. Esta evolución de los grupos de edad se puede ver en la siguiente escala:

Distribución en función de los grupos de edad

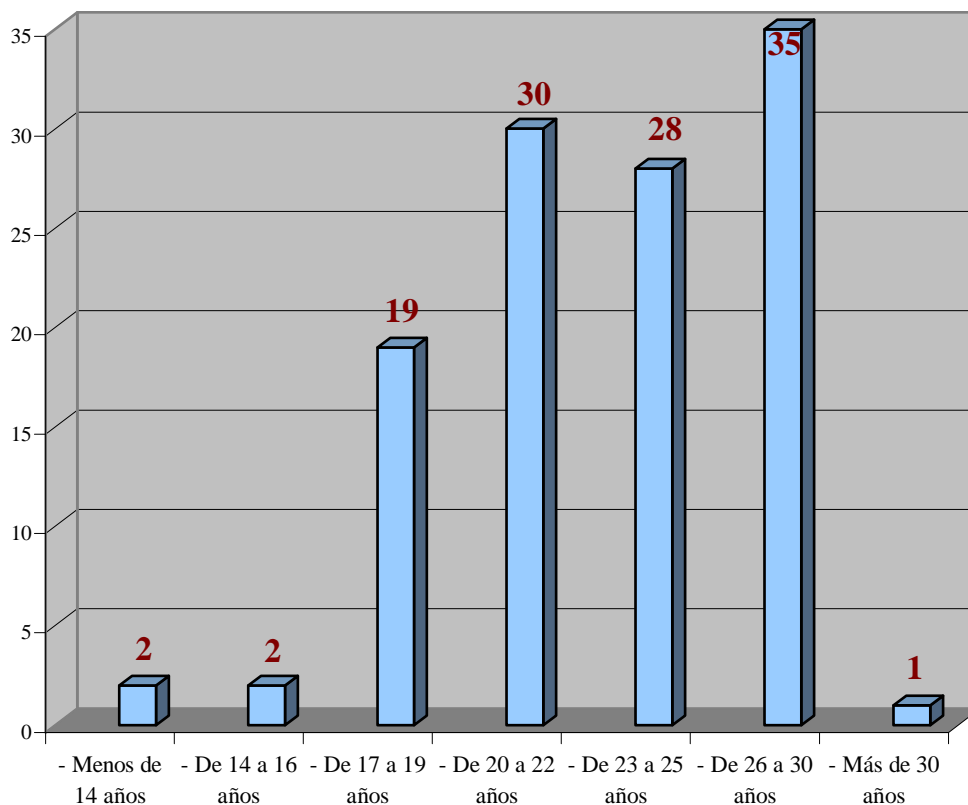


Gráfico nº 41

La variable a tomar en consideración a continuación fue, desde nuestro punto de vista, la profesión que en esos instantes estaban ejerciendo. La hipótesis de partida era que para jugar a estos juegos se necesita bastante tiempo libre y que por tanto, la mayoría de los encuestados debería estar en alguna etapa de su formación o dicho de otro modo, deberían ser estudiantes. Esto parece haberse corroborado, pero hay que considerar que el que alguno de estos encuestados estuviese trabajando en el momento de la realización de la encuesta, no impedía que al mismo tiempo estuviese estudiando y también tuviera tiempo para jugar al rol. La diferencia entre trabajadores y estudiantes resulta abrumadora, 32 trabajadores frente a 85 estudiantes. Por segmentos nos da este resultado:

Distribución de la muestra en función de su profesión

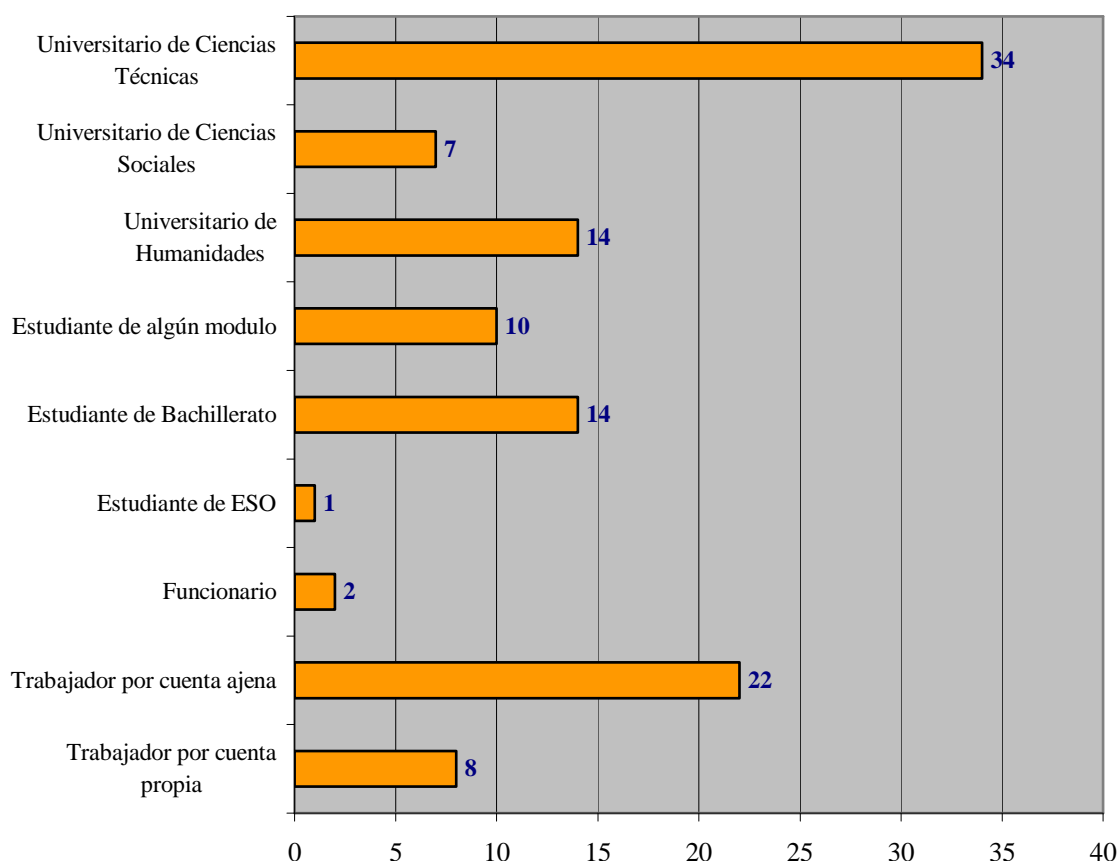


Gráfico nº 42

De los estudiantes universitarios, intentamos saber si como parecería lógico, deberían prevalecer aquellos estudiantes que optaron por lo que tradicionalmente se ha dado en llamar las “letras”, quienes en principio deberían tener un mayor gusto por la lectura. Los resultados en este sentido fueron los contrarios. Casi la mitad de los encuestados eran universitarios (un 47,01%) y frente a lo que suponíamos, de este porcentaje el 61,82% de estos universitarios eran de las denominadas “Ciencias Puras” o también llamadas Ciencias Técnicas y Aplicadas. Curiosamente sólo el 12,73% eran de *letras puras* o Humanidades. El resto, el 25,45%, eran de Ciencias Sociales. Ni siquiera sumando los porcentajes de los encuestados de Ciencias Sociales y Humanidades (un 38,18%) llegarían a los porcentajes de los encuestados de Ciencias Técnicas.

**Distribución de la muestra en función de su orientación
universitaria**

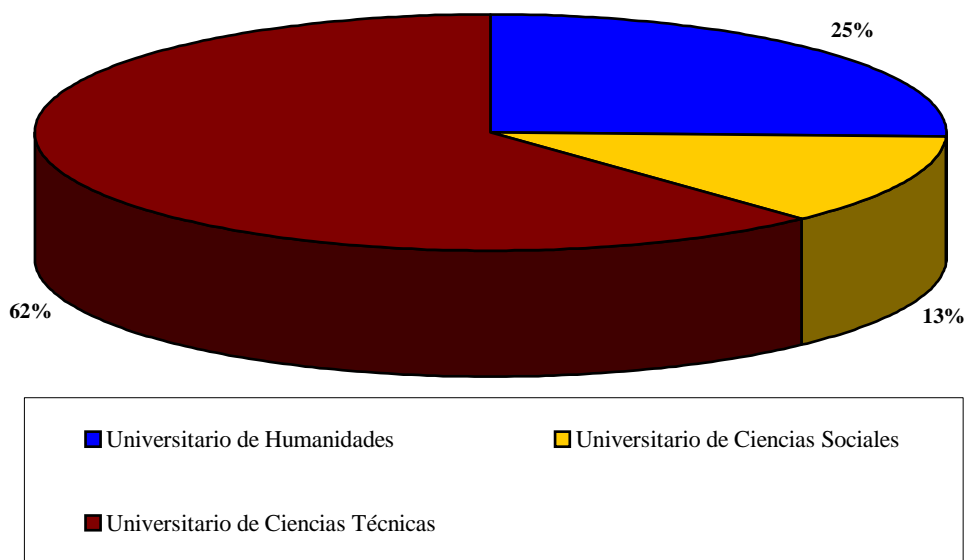


Gráfico n° 43

Una vez desentrañados los datos demográficos, pasamos a mostrar los resultados de la parte fundamental de este estudio, el propósito real de esta encuesta, que no es otro que intentar conocer cuáles son las características de los hábitos de lectura y compra de libros de rol por parte de sus consumidores. A la hora de realizar esta encuesta, se tuvo en cuenta el hecho de que la lectura, encierra en sí misma un valor social que puede inducir a los encuestados a responder de acuerdo con aquello que consideran socialmente más aceptable, siendo posible que haya una ligera tendencia hacia la declaración de prácticas de lectura que, en la realidad no son reales. Teniendo en cuenta todo esto, el cuestionario fue elaborado de tal manera que las primeras preguntas fueran de tipo genérico y progresivamente aumentase la complejidad de las mismas. Y es ahora mismo cuando vamos a introducirnos en ese segundo aspecto del cuestionario. Quizás las únicas preguntas que puedan tener un cierto incremento respecto de las respuestas reales, sean las preguntas número 11 y 24, que hablan del número de libros leídos a lo largo del año (ya sean éstos de rol en el primer caso o libros no de rol en el segundo). Dicho incremento puede deberse a los factores anteriormente expuestos y esperamos que no hayan tenido una influencia decisiva a la hora de contestar a nuestro cuestionario.

La primera materia que analizamos, ya dentro del apartado propio del estudio del perfil del lector de juegos de rol, fue su edad de iniciación en estos juegos.

Edad de iniciación en los juegos de rol

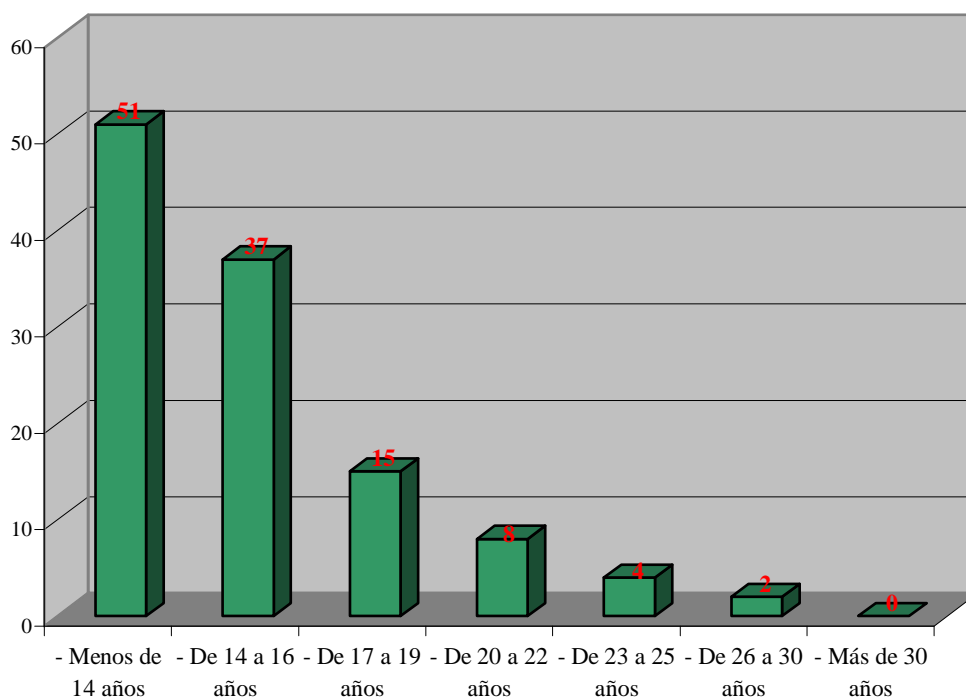


Gráfico nº 44

Como puede comprobarse por el gráfico anteriormente expuesto, los lectores de rol se inician en su afición a una edad muy temprana, normalmente en su etapa del instituto, antes de su entrada en la universidad y rozando la mayoría de edad (el 88,03% de la población encuestada había comenzado a jugar al tener como mucho 19 años). Estos datos coinciden con la adolescencia y en esta edad cualquier otro tipo de afición parece destacar en los adolescentes de nuestro país antes que la lectura, principalmente el uso de los videojuegos y las salidas con los amigos.

Las principales causas que los llevaron a iniciarse en este entretenimiento, destacamos en nuestro cuestionario seis, que con el transcurrir del tiempo se han revelado como ciertas en la mayoría de los casos. En realidad hay una variable que se ha impuesto al resto, la iniciación a través de un amigo. Según parece, la mayoría de los

roleros salmantinos (un 77%) se iniciaron en este pasatiempo gracias a su inclusión en alguna partida en marcha de algún amigo o conocido. La segunda variable en importancia es haber leído alguna novela basada en algún juego de rol (un 14%). En nuestro país han alcanzado especial fama las novelas de los mundos de D&D de Reinos Olvidados y Dragonlance, así como las de Vampiro: La Mascarada. Probablemente haya habido alguna persona que haya marcado esta casilla pensando en las novelas de El Señor de los Anillos y en el mundo vampírico de Anne Rice, pues aunque estas novelas no fueron creadas por influencia de un juego de rol su sello en éstos es innegable. Para hacerse una idea mejor de todos estos datos hemos elaborado el siguiente diagrama:

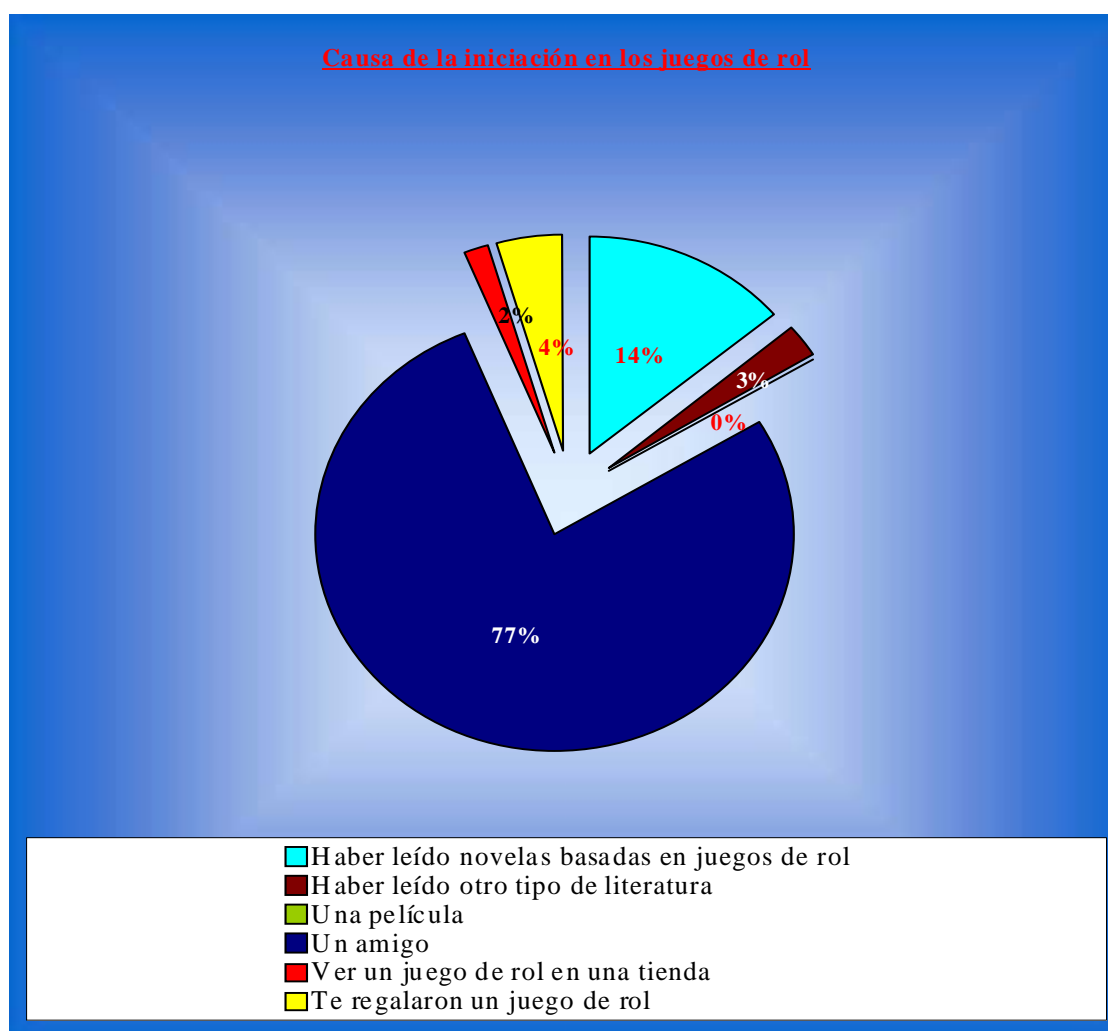


Gráfico nº 45

Como decíamos en el apartado anterior, las novelas de El Señor de los Anillos, de D&D y de Vampiro (ya sean de su línea oficial o de las novelas de Anne Rice o Bram Stoker) han sido decisivas en los juegos de rol. Y esto se refleja a su vez, en que sus respectivos juegos de rol han sido aquellos con los que se han iniciado más número de aficionados. El primero es el ya veterano D&D, con el 29,92%, en segundo lugar se sitúa El Señor de los Anillos, con un 27,35%, en tanto que Vampiro obtiene casi el 12% (el 11,97% para ser exactos) y el tercer puesto. Con esto e incluso sumando todos los juegos presentes en nuestra encuesta del denominado Mundo de Tinieblas (Hombre Lobo, Mago y Vampiro), que son muy seguidos en sus distintas vertientes, su posición no llegaría más allá del tercer puesto. Curiosamente y al contrario de lo que se pudiese pensar, Star Wars no es uno de los juegos que más tirón tenga, obteniendo el cuarto lugar empatado con RuneQuest con un 5,13%. Por juegos, estos han sido los resultados obtenidos que reflejamos en la siguiente gráfica:

Juegos de rol iniciales

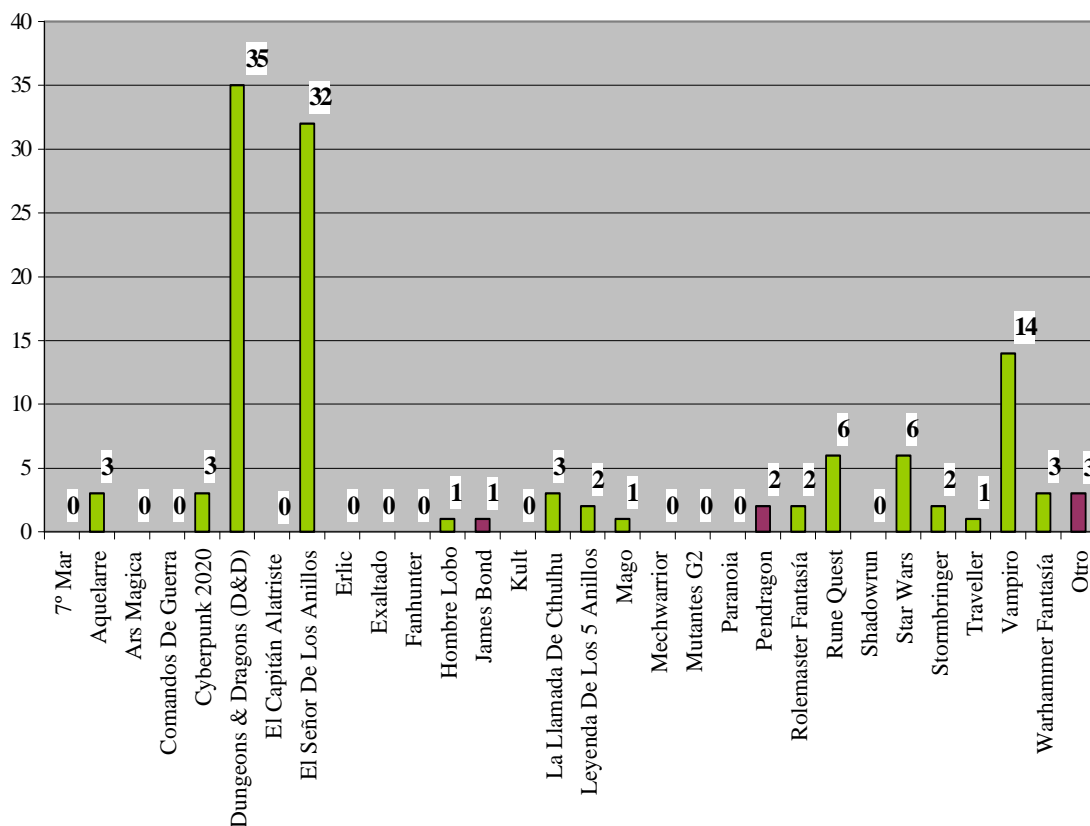


Gráfico nº 46

Las columnas en color verde representan los juegos contenidos en nuestra encuesta. Las columnas en morado son aquellos juegos que los propios encuestados incluyeron en la encuesta en el apartado de *Otros*.

Estos resultados contrastan con los obtenidos a la hora de conocer cuáles eran los juegos preferidos por los lectores. Esta tendencia nos sirve para comprobar qué juegos pueden tener más difusión, y por tanto qué editoriales pueden tener mayor éxito comercial. Parece interesante observar que decaen los datos de todos los juegos clásicos de iniciación, salvo Vampiro: La Mascarada, que casi duplica sus registros, y aparecen juegos que anteriormente no tenían casi importancia, como Kult, La Llamada de Cthulhu, o La Leyenda de los 5 Anillos. Ciertos juegos como RuneQuest o Star Wars se mantienen, aunque bajan. Los resultados se pueden ver aquí:

Juegos de rol preferidos

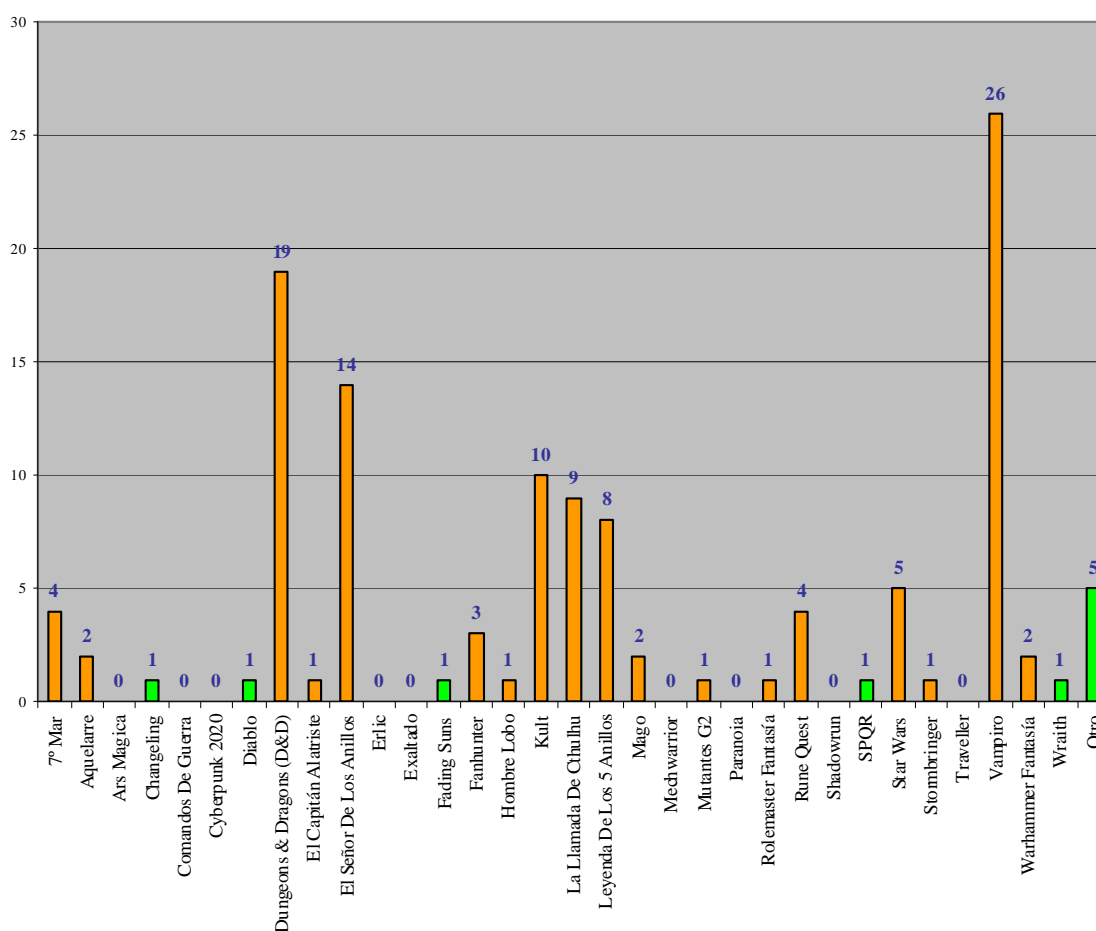


Gráfico nº 47

De este gráfico hay que destacar dos datos. El primero es que llama la atención la recesión del juego de El Señor de los Anillos, que pierde más de la mitad de los iniciados en su transición hasta seleccionar su juego favorito, máxime teniendo en consideración que las fechas en que se realizó el estudio estaba en pleno auge la última de las películas de la trilogía. El segundo es que sumados todos los títulos del Mundo de Tinieblas, éstos apenas superan un cuarto del total de los juegos (un 28,21%), pero aun así le sirve para distanciarse de su más cercano perseguidor, el clásico D&D que posee un 16,24% de este mercado. El resto de los juegos apenas llegan al 10%, los que más se le acercan son Kult con el 8,55%, La Llamada de Cthulhu con el 7,69% y la Leyenda de los 5 Anillos con el 6,84%.

Por lo que respecta a las editoriales propiamente dichas, un 71,80% de los encuestados conoce el nombre de alguna, frente al 28,21% que desconoce el nombre de las editoriales de los juegos que compra. Al realizar una pregunta abierta, ha habido treinta y cinco respuestas y el éxito se lo reparten treinta compañías dedicadas al rol, dieciocho de origen extranjero y las doce restantes, de origen español. El resto de respuestas (otras cinco variantes), han sido compañías de distribución de juegos de rol (en este caso Quepunto y Distrimagen, controladas por Proyectos editoriales Crom y por la Factoría de Ideas, respectivamente), compañías de creación de juegos de ordenador (Blizzard), editoriales de novelas de fantasía (Timun Mas) y una editorial de juegos de tablero (Games Workshop). De las doce editoriales españolas citadas en las respuestas, ocho están actualmente en activo, el resto o cesaron su actividad o no han seguido publicando libros de rol. De estas ocho, Alkaendra está integrada dentro de Ediciones Sombra (a nivel de distribución, siendo una editorial privada con un único juego que lleva el mismo nombre de la editorial); y La Caja de Pandora está integrada dentro de Proyectos Editoriales Crom (también dentro de la distribución). De estas ocho empresas solamente cuatro tienen fuerza real, que son: Devir Iberia, Ediciones Sombra, La Factoría de Ideas y Proyectos Editoriales Crom. En este grupo faltaría Libros Ucronía que no ha sido citada pero que utiliza a Ediciones Sombra como distribuidor de sus juegos.

En cuanto a los datos propiamente dichos, de las editoriales extranjeras la más citada es White Wolf (con un 13,19%), editora de Vampiro: La Mascarada y del resto de juegos de Mundo de Tinieblas en Estados Unidos. Le sigue en orden de importancia Wizards of the Coast (con el 10,44%), editora de D&D. Después viene TSR, la compañía de Gary Gigax que ya cesó en su actividad y fue comprada por Wizards of the Coast (con un 5,5%), editora también en su tiempo de D&D. La última de las compañías extranjeras en importancia según el número menciones es Mongoose Publishing (con un 3,3%) que publica libros de D&D y del D20 a través de las licencias libres de Wizards of the Coast. Por tanto si sumamos las empresas especificadas en la encuesta y dedicadas a D&D, en el resultado final sigue apareciendo en primer lugar el juego más antiguo de todos, Dungeon & Dragons, con casi el 20% de los registros (para ser exactos el 19,24%), superando con creces los resultados de White Wolf, aunque los juegos de esta editorial sean muy conocidos.

De las editoriales españolas la más citada es La Factoría de Ideas con el 20,33% de las respuestas. Le sigue Devir Iberia con el 7,69%, Joc Internacional con el 7,14% (editorial entre otros de Rune Quest y La Llamada de Cthulhu, y que ya cesó su actividad), Ediciones Sombra con el 5,5%, M+D con el 4,4% (empresa editora de Battletech, Far West, Kult y Cyberpunk, y cuya actividad ya ha concluido) y Proyectos Editoriales Crom con un 1,65% (editora de Aquelarre). El resto de las empresas españolas tienen una relevancia muy pequeña.

La siguiente pregunta de la encuesta fue realizada para establecer el grado de conocimiento que existe sobre los autores de estos libros en la ciudad de Salamanca. El 63,79% de los encuestados desconoce totalmente el nombre de los autores de los libros que lee, frente al 36,21% que conoce al menos el nombre de algún autor de juegos de rol. De las respuestas se obtuvieron ochenta y siete nombres, repartidos entre veintiocho autores, de los cuales sólo una era mujer. El 53,57% eran extranjeros frente al 46,43% que eran españoles. Entre los citados destaca el español Ricard Ibáñez (autor de Aquelarre o El Capitán Alatríste, por citar algunos de sus libros) con el 16,09% de las menciones. A continuación figura el norteamericano Gary Gigax (autor de D&D) con el 13,79%. Después figuran, Monte Cook con el 9,2% (autor de la tercera edición de D&D), Mark Reign Hagen con el 8,05% (autor de Vampiro: La Mascarada), Sandy

Petersen con el 6,9% (autor de la Llamada de Cthulhu y de algunos módulos para el juego anterior y para RuneQuest) y Ed Greenwood con 4,6% (autor del mundo de D&D, Reinos Olvidados). Resulta llamativo que Greg Stafford, autor de RuneQuest y coautor de la tercera edición de la Llamada de Cthulhu, apenas figure entre los nombres mencionados en la encuesta, con un 2,3% de citas. El resto de autores apenas tiene una presencia significativa.

El décimo interrogante de nuestra encuesta, es decir, haber leído o leer regularmente en inglés, fue respondido mayoritariamente de forma afirmativa, con el 71,8% de las respuestas, frente al 28,2% que contestaron negativamente. Esto confirma la idea de que leer juegos de rol ayuda al aprendizaje de una lengua como el inglés, ampliamente solicitada en el mercado laboral. Estos porcentajes se observan mejor aquí:

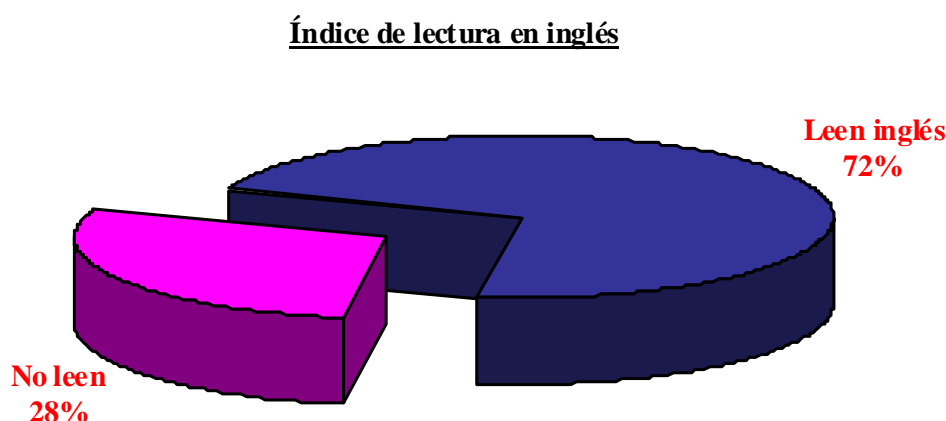


Gráfico n° 48

La cantidad de libros de rol leídos es variable, ya estén estos en inglés o en español. En nuestra encuesta tabulamos los valores para intentar establecer una serie de patrones de lectura intentando relacionar el número de libros leídos y el número de libros comprados. En el primer caso, el número de libros de rol leídos, la norma habitual para los encuestados es la lectura de 2 a 5 libros al año (cuarenta y siete respuestas o el 40,52%). Con menos de esa cantidad se sitúa el 31,9%, es decir, treinta y siete encuestados. El resto de los datos fue, de 6 a 10 libros doce personas o el 10,35%, de 11 a 15 solamente dos respuestas o el 1,72% y por último, con más de 15 libros de rol

leídos en un año dieciocho roleros o el 15,52% de la muestra, tal y como queda reflejado a continuación:

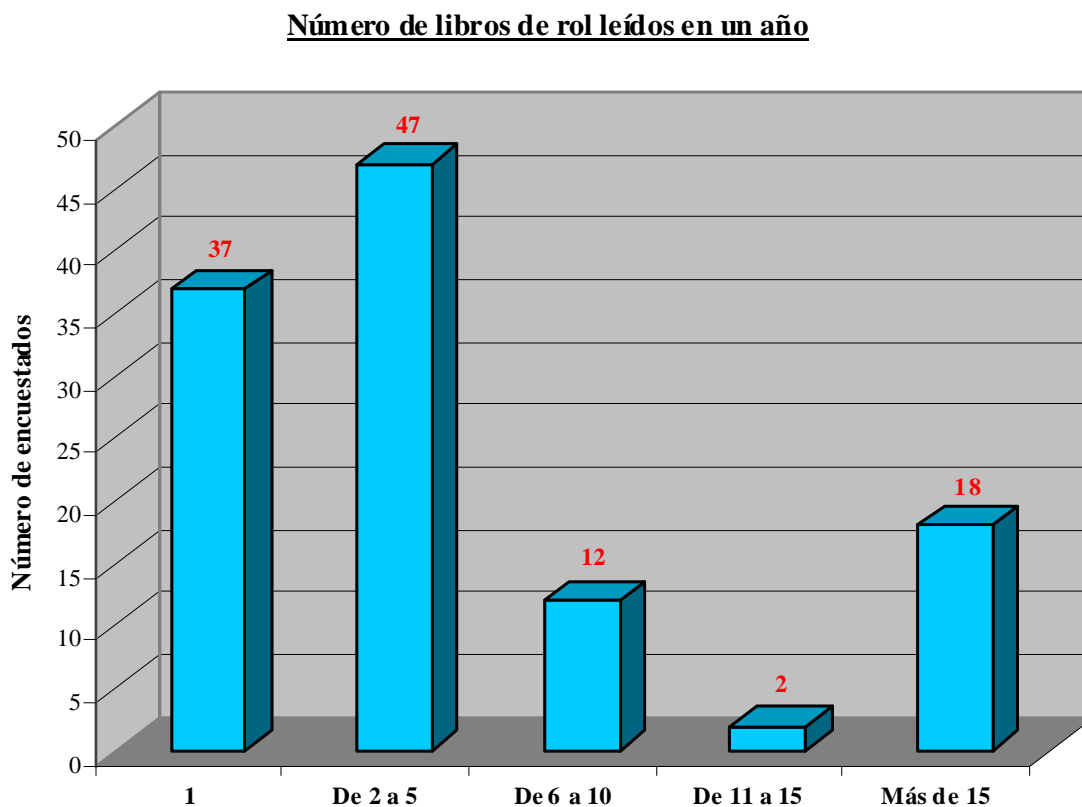


Gráfico nº 49

Los lugares de los que extraen sus lecturas son variados, muchos de los encuestados recurrieron a más de una de las variables analizadas, osea, de una biblioteca, del préstamo de algún amigo, de la colección propia o de otra fuente (la respuesta en este caso era libre y sólo se ha contabilizado una opción, internet). La mayor parte de la muestra lo hace a través del préstamo de algún libro de rol de un amigo (el 43,04%). A continuación viene la lectura de libros de rol propios, con un 36,08%. En tercer lugar se sitúa el préstamo bibliotecario, con un 17,72%. Por último está la opción de leer libros descargados desde internet, con apenas un 3,17%. Como vemos por estos datos, los libros comprados por los jugadores apenas representan un tercio del total que leen, suponiendo el préstamo más de la mitad de las fuentes de lectura (el 60,76%). En datos esto ha sido reflejado así:

Procedencia de los libros de rol leídos

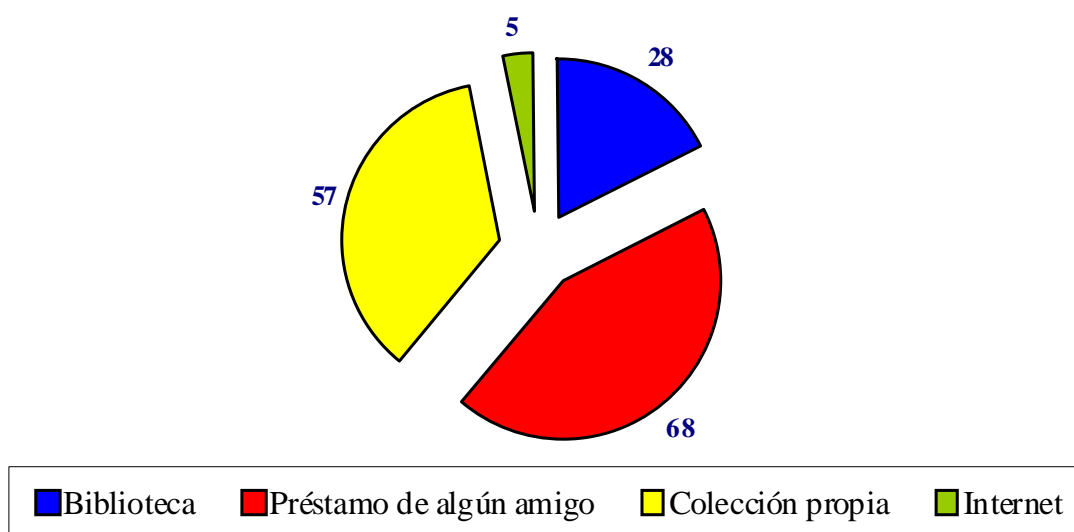


Gráfico n° 50

En lo concerniente a la compra de libros, hay ligeros cambios, si los comparamos con los datos de lectura de libros de rol. La mayoría de la muestra no compra más de 5 libros de rol al año (el 87,27%), si bien esto queda ligeramente compensado con aquellos devotos de esta afición que compren más de 11 libros (el 8,18%). En medio están, los que adquieren entre 6 a 10 libros y que suponen el 4,31% de los encuestados. Por segmentos da este resultado:

Número de libros de rol comprados al año

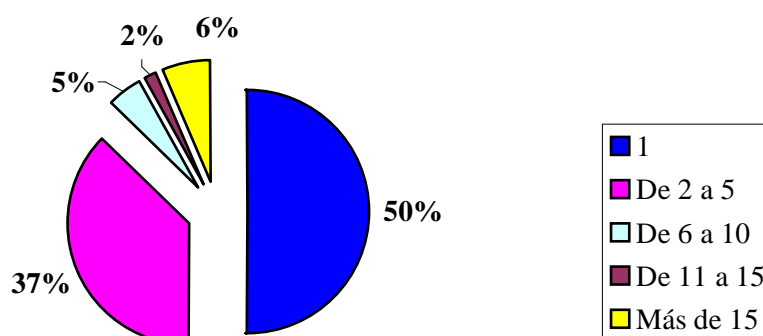


Gráfico n° 51

Estos niveles de compra de libros se ven reflejados en el dinero invertido a la hora de obtener los mismos. Hasta ahora la población encuestada no parecía muy dispuesta a comprar muchos libros. Con las variables que vienen a continuación también vamos a comprobar, si además de no comprar muchos libros al año, los libros que compren son caros o no. Como medida de seguridad establecimos una primera variable que contabilizaba el dinero (en euros) gastado al mes y a continuación, el dinero gastado al año. Lo establecimos así porque habitualmente la gente es muy reticente a la hora de hablar del dinero que gasta.

En la primera de las variables obtuvimos que casi ningún encuestado se gasta al mes más de 40€ en libros de rol, para ser precisos el 93,04% de las encuestas lo demostraban. Y un escaso 1,74% se gastaba al mes más de 60€. Según nuestra escala el resultado es el que viene a continuación:

Dinero invertido en libros de rol al mes

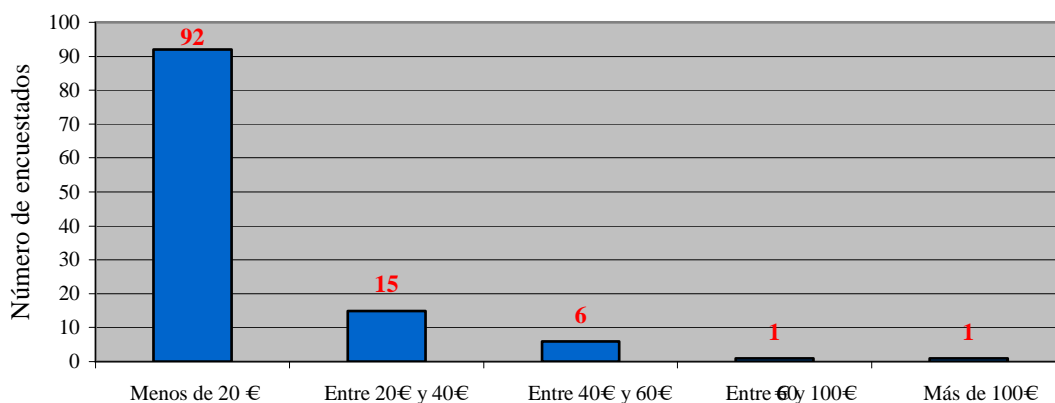


Gráfico nº 52

Si las apreciaciones fueran correctas, al menos 23 personas deberían gastarse al año más de 240€ como mínimo. Pero no es así. Apenas el 13,91% de las personas encuestadas se gasta más de 100€ al año, y solamente el 9,57% más de 250€ al año. Esta cuestión unida al alto precio de los libros (sobre todo por las traducciones y las ilustraciones), al alto nivel de préstamo y al abuso de la fotocopia de libros de rol (cuando no son descargados de internet), hace que muchas empresas del sector quiebren y éste sea un sector editorial minoritario.

La evolución del dinero gastado al año por los encuestados la mostramos en la siguiente tabla:

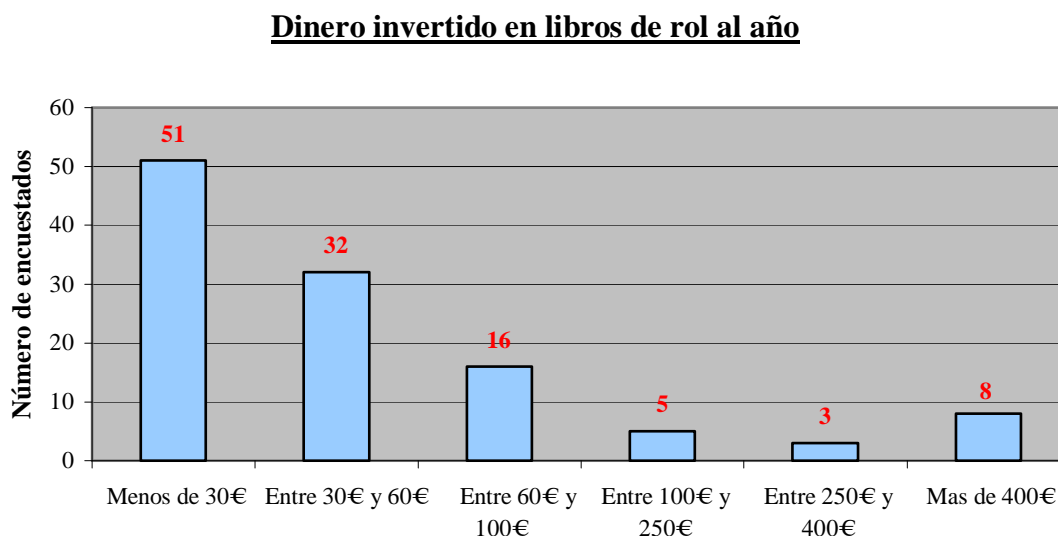


Gráfico nº 53

El dinero invertido va a parar a una serie de establecimientos, y hemos deseado saber en dónde compran los libros los jugadores de rol. Como cabe suponer las respuestas no son únicas y varios de los encuestados compran habitualmente sus libros de rol en varios de los supuestos propuestos. El punto de compra más habitual es el de una tienda especializada en la materia, con el 79,68% de los casos. El segundo lugar de compra es una librería, con el 10,57% de la muestra. Los datos están empatados en cuanto al tercer y cuarto puesto, con el 3,25% y son la compra por internet y la compra a algún amigo o conocido. El comercio de segunda mano no es según los resultados obtenidos, muy usual. A parte del último punto mencionado y dentro del apartado de *Otros*, se ha recogido una respuesta que especifica como lugar de compra de libros de rol el Rastro. Hay que destacar un último dato, el 1,63% concreta que no compra libros sino que los fotocopia. No es una cifra muy elevada, pero resulta preocupante que figure especificado como respuesta, dando por sentado que es algo usual. Los datos recogidos figurarían así:

Lugares en donde habitualmente se adquieren los libros

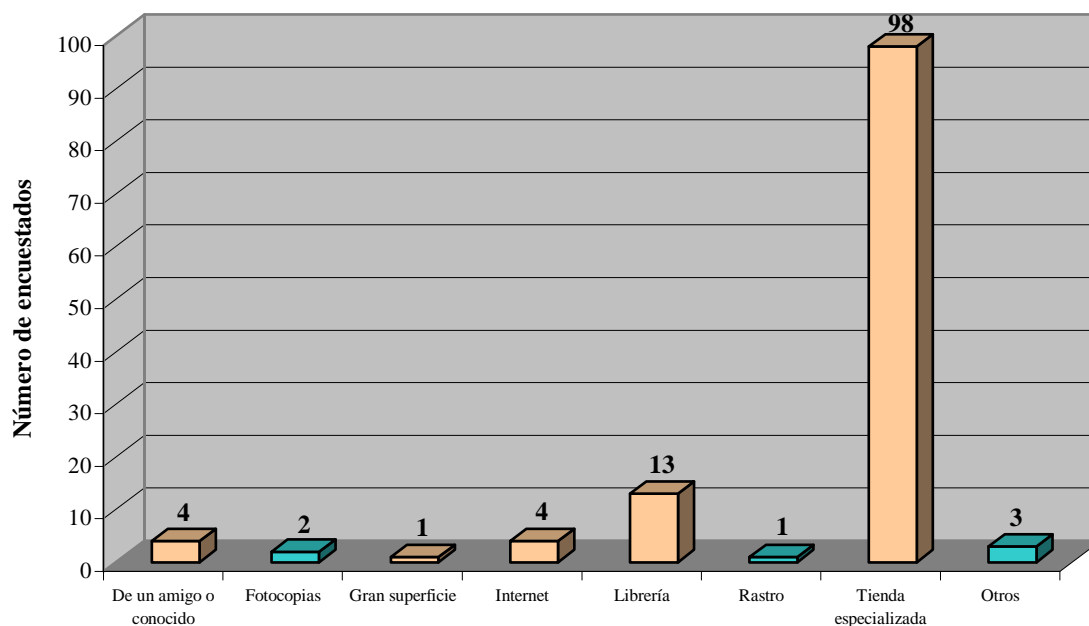


Gráfico nº 54

Las columnas de color azul verdoso son aquellas que especifican los datos contenidos en la columna de *Otros*.

Estos libros en su mayoría son utilizados tanto para la lectura como para el juego. Resulta un poco extraño que el 33,64% de la muestra perciba la lectura como un medio, y por lo tanto los libros de rol solamente son utilizados para jugar (aunque previamente los hayan tenido que leer). Por último, es más bien escaso el número de encuestados que compra libros de rol y no juega, apenas supera el 10%. Los resultados se pueden ver en:

U t i l i z a c i ó n d e l o s l i b r o s

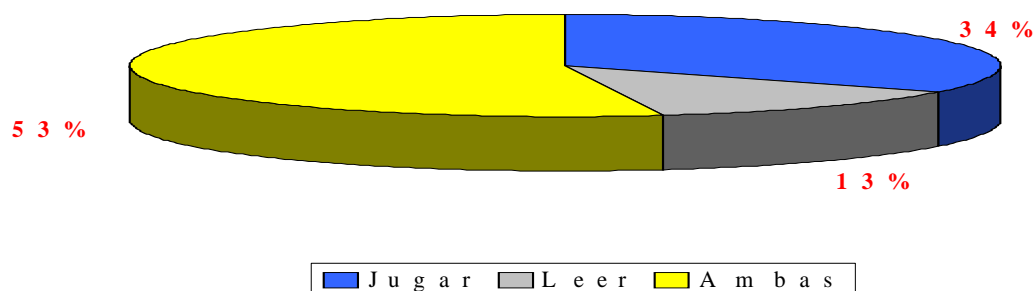


Gráfico nº 55

El nivel de compromiso con esta afición y el hecho de tener las amistades que poseen los mismos gustos llevan a que 80 de los encuestados regalen o hayan regalado en alguna ocasión libros de rol; en definitiva están regalando literatura, cultura, que es algo que entre la gente joven no es muy usual. La diferencia entre la gente encuestada que regala libros de rol y la gente que no lo hace se ve en este anillo:

Regalan libros de rol

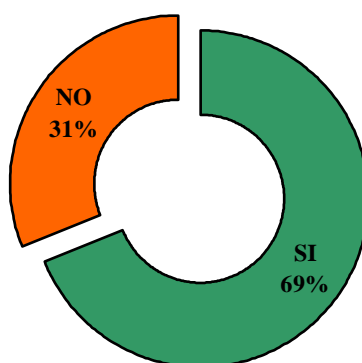


Gráfico nº 56

No sucede lo mismo con la compra de revistas especializadas en rol. Apenas 28 personas compran regularmente revistas, lo que supone un cuarto de la población estudiada. En el pasado han existido revistas como *Líder* y *Troll* que han desaparecido del mercado, y pese a todo hay actualmente dos magazines on-line, *Nosolorol* y *El Magazine del Aventurero*, y al menos tres revistas dedicadas al rol a nivel nacional, a saberse, *Dragon*, *2D10* y *RPG Magazine*, que suelen estar a la venta en exclusiva en tiendas especializadas. Además de lo anteriormente indicado, hay revistas dedicadas únicamente a las cartas tipo Magic y a los juegos de tablero. Por las cifras extraídas del estudio de la muestra, la distribución quedaría así:

Compra de revistas especializadas en rol

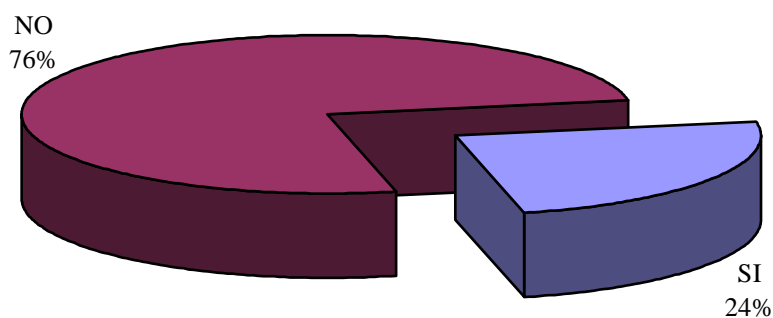


Gráfico nº 57

A parte de los datos meramente editoriales también hemos querido saber la relación que existe entre los juegos de rol y la literatura. En primer lugar queremos conocer la relación entre los juegos y las novelas en las que se han basado o las novelas que han inspirado. Y en segundo lugar, queremos valorar si como parece los juegos de rol potencian la lectura o si los jugadores de rol son grandes lectores, lo mismo que el tipo de literatura que les interesa además de los libros de rol.

La primera cuestión de las dos mencionadas queda contestada a partir de las respuestas a la pregunta número veinte de nuestra encuesta. Del total de la muestra, 103 de los encuestados han leído alguna vez alguna novela que ha servido como punto de partida para un juego de rol o viceversa, alguna novela basada o que se ha inspirado en un juego de rol, tal y como lo demuestra el siguiente gráfico:

Distribución de la muestra que lee literatura de rol

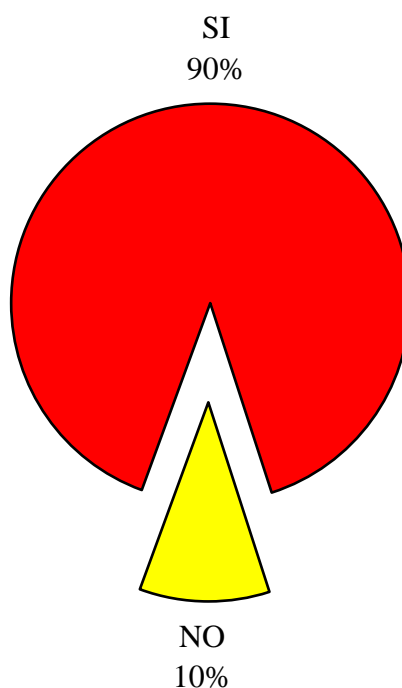


Gráfico n° 58

Por los datos obtenidos al inicio del estudio, parecía lógico pensar que la literatura relacionada con el rol tenía mucha importancia, no solo por inspirarse o haber inspirado novelas relacionadas con los juegos de rol, sino también por ser la segunda causa de iniciación al rol.

De entre todas las obras literarias relacionadas con los juegos de rol, destaca *El Señor de los Anillos*, seleccionada en ochenta y un ocasiones y a la que seguramente ha ayudado en su difusión la versión cinematográfica. Es una apuesta segura para las editoriales de rol, ocupa el primer lugar de los libros de referencia de esta afición, es el segundo juego más utilizado para iniciarse y es el tercer juego en importancia en las preferencias para jugar una partida.

Le sigue otro libro que al igual que ha ocurrido con la obra de J.R.R. Tolkien, ha acabado siendo un juego de rol, estamos hablando de la novela de Michael

Moorcock, *Crónicas de Elric de Melniboné*. Esta obra ha sido seleccionada en nuestra encuesta en cincuenta y nueve ocasiones, lo que supone el 12% de nuestros encuestados. Es significativo sin embargo que escasa se utiliza su juego como herramienta de iniciación de nuevos jugadores y figura escasamente mencionado a la hora de seleccionar un juego de rol como favorito.

A corta distancia se sitúa uno de los mundos de D&D, que no es otro que Dragonlance. Como ya explicamos en su momento, este mundo surgió a requerimiento de TSR y sus autores fueron Margaret Weis y Tracy Hickman. Este último autor se ha encargado de la versión del entorno de campaña de Dragonlance para la Tercera edición de D&D. Estas novelas ocupan el tercer lugar en nuestra encuesta con 57 menciones, sin embargo y para darnos cuenta de la importancia que tiene D&D, si sumamos las menciones de todos sus mundos (Dragonlance, D&D Clásicos, Reinos Olvidados, Sol Oscuro y Ravenloft) obtenemos la suma de ciento cincuenta y nueve menciones, lo que le colocaría en primer lugar con un 32,5% del total de la muestra. No han de extrañar estos resultados cuando el D&D es el primer juego en el momento de la iniciación y el segundo en preferencia de juego. Resulta chocante por el contrario, que los autores de ambientaciones tan citadas apenas figurasen en la mención de autores de juegos de rol, dado que tanto Tracy Hickman como Ed Greenwood (Reinos Olvidados ha sido citado en cuarenta y seis ocasiones, figurando en el cuarto puesto) son autores de algunas de las mejores novelas de D&D y a su vez realizan adaptaciones para el rol de sus universos de fantasía.

Tras el cuarto puesto de Reinos Olvidados (ya incluido en el anterior análisis), figura la obra de otro autor que ha servido de base para crear un juego de rol, H.P. Lovecraft. Sus relatos de los Mitos de Cthulhu han sido leídos por cuarenta y un encuestados, lo que representa un 8,4%. Su juego de rol es el quinto en importancia en la iniciación de nuevos jugadores y el cuarto en preferencia de juego.

Como en los casos anteriores, el siguiente puesto también está ocupado por la obra de otro escritor una de cuyas novelas se ha convertido en un juego de rol, si bien en este caso estamos hablando de un autor español y no es otro que Arturo Pérez Reverte. El Capitán Alatriste ha sido mencionado en treinta y cuatro ocasiones, por delante de

clásicos como Star Wars o Vampiro. Aunque su obra literaria es muy conocida, no ocurre lo mismo con su juego de rol que apenas tiene varios años de existencia ya que ha sido editado en 2002, por ello no es citado como juego de iniciación y solamente tiene un voto a la hora de la selección de preferencias de juego de rol.

Las novelas de la saga de Star Wars ocupan el séptimo lugar, con treinta y un menciones y son las primeras que citamos hasta ahora que no han servido para crear un juego de rol, puesto que dicho juego se inspira directamente en las películas. Como parecería normal siguen su tónica habitual, dado que el juego de rol es mencionado en cuarto lugar a la hora de iniciarse y en séptimo como preferencia de juego.

El octavo lugar lo ostenta la Leyenda de los 5 Anillos, un conjunto de novelas basadas en el juego de rol del mismo nombre y no al contrario, que ha sido lo usual hasta este momento. Es un juego de rol joven, ha sido traducido en 2003 por La Factoría de Ideas por lo que casi no figura entre los juegos de iniciación y sorprendentemente ocupa el sexto lugar en preferencia de juego.

Mención aparte merecen las novelas ambientadas en el entorno de campaña de Mundo de Tinieblas. Aun sumando todas las ambientaciones citadas (Hombre Lobo, Mago y Vampiro) apenas suman veinticinco menciones, o lo que es lo mismo, representan un exiguo 5%, siendo Vampiro una de las menos nombradas, sólo en nueve ocasiones. Debe resaltarse este hecho por ser Vampiro y la ambientación de Mundo de Tinieblas la tercera en importancia como juego de iniciación y la primera en preferencia a la hora de organizar una partida. Están por delante la ambientación de D&D, Sol Oscuro con diecisiete menciones y las novelas de la adaptación al rol del wargame Warhammer, con doce menciones.

Para comprobar la distribución de los datos sobre literatura relacionada con el rol de la muestra, hemos elaborado el siguiente diagrama:

Literatura relacionada con los juegos de rol

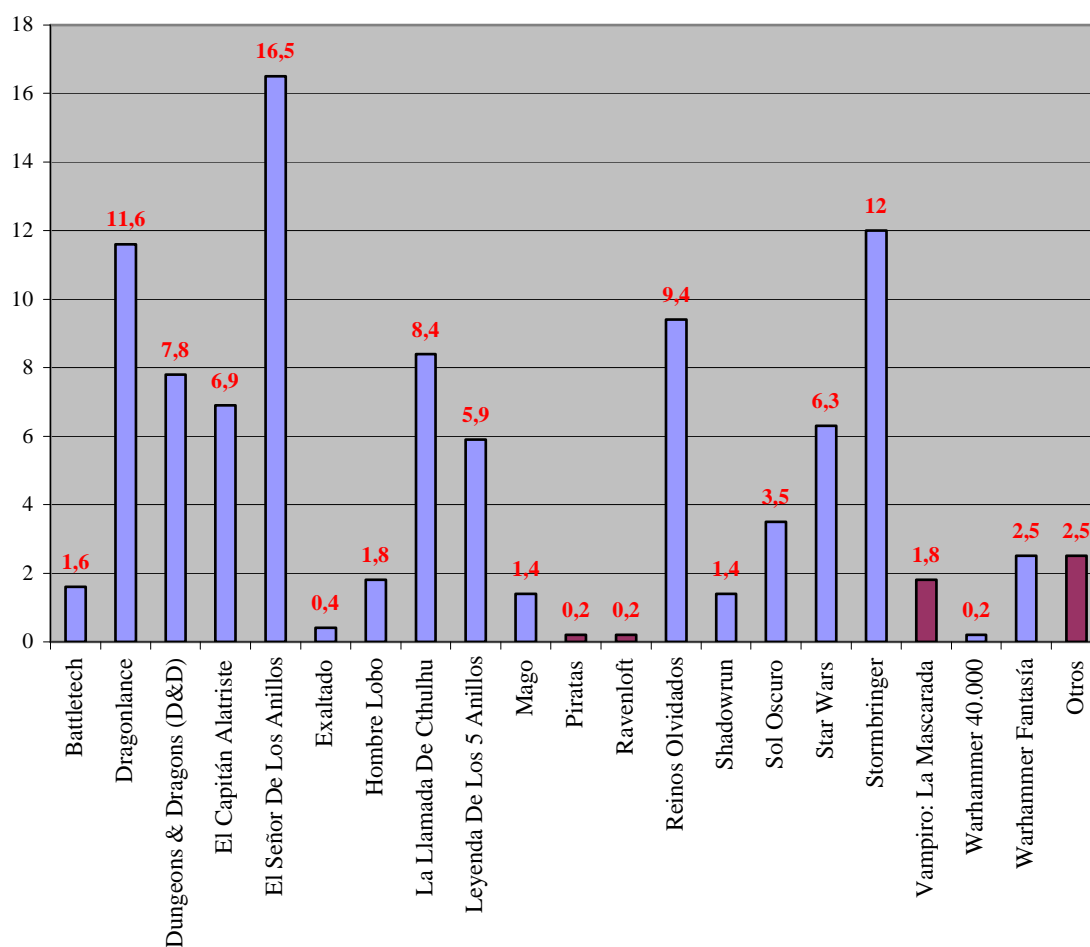


Gráfico nº 59

Como en anteriores ocasiones, se ha optado por introducir dentro del gráfico los nombres mencionados en el apartado de *Otros*, modificando el color para hacerlos distintivos.

A lo anteriormente expuesto, hay que unir el dato anecdótico de la pregunta número 22 de la encuesta. Ninguno de los encuestados respondió negativamente a la cuestión de si leía otros libros que no eran de rol. Es más, los encuestados estimaban que era una pregunta trampa, realizada con la intención de comprobar qué grado de desequilibrio mental tenían los lectores por jugar a rol.

Para contrarrestar la pregunta anterior, se les especificó en la pregunta siguiente si en alguna ocasión los libros que no eran de rol que leían los leían para documentarse para alguna partida de rol. En esta ocasión los resultados fueron estos:

Uso de los libros que no son de rol

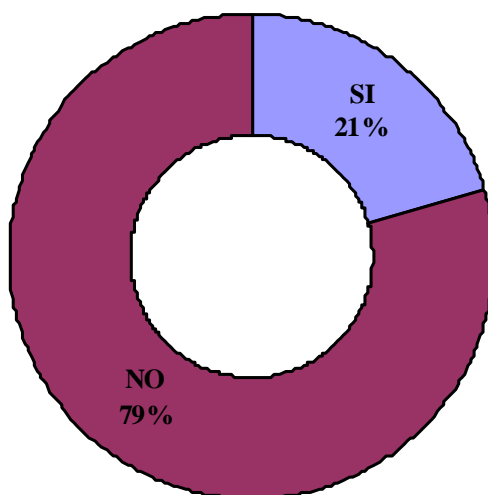


Gráfico n° 60

En veinticuatro ocasiones los encuestados reconocieron que los libros que leían eran útiles para poder jugar mejor a rol. La otra parte de la muestra respondió negativamente, mostrando que el resto del ocio de lectura lo empleaban en obras no relacionadas con su afición por el rol.

En cuanto al número de libros leídos que no eran de rol, parece demostrado por nuestra encuesta que los aficionados al rol son grandes lectores. Apenas el 4% de los encuestados admitieron haber leído solamente un libro que no fuese de rol y casi el 60% leyó un libro al mes, entre libros de rol y libros que no son de rol, los jugadores de estos juegos leen al año algo más de 17 libros, teniendo los libros de rol una media de 131 páginas. Aun con todo, hay que ser cautelosos con estos datos, la lectura es algo socialmente positivo y pueden aparecer cifras de lectura falsas, al intentar aparentar una circunstancia que no es real. Por secciones estos son los resultados:

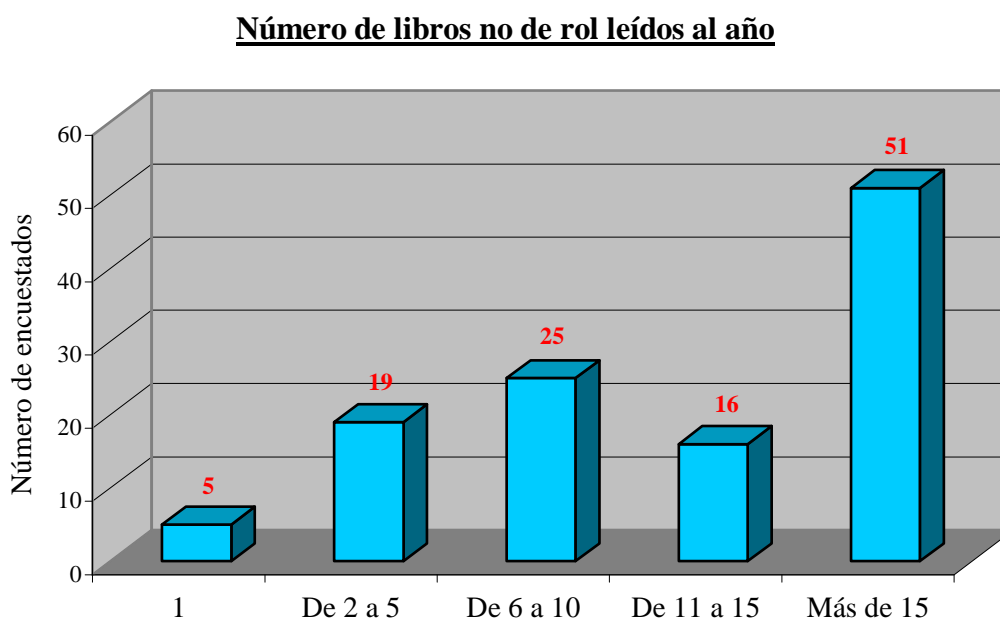


Gráfico n° 61

Por lo que respecta a los géneros de lectura, son variados y a las personas a las que se les realizó la encuesta se les permitió marcar más de una opción, dando un total de 637 respuestas. Por temas, el que más éxito tiene son las novelas de ficción, algo que encaja perfectamente con la muestra en la que nos estamos moviendo, siendo este género mencionado en noventa y seis ocasiones. A corta distancia se encuentran los comics, afición muy extendida entre los jugadores de rol y corroborada con ochenta y nueve menciones.

El siguiente género son los libros de texto o manuales de estudio, nada extraño si recordamos que la mayoría de jugadores de rol son estudiantes, con ochenta y dos menciones.

El quinto puesto lo representan las novelas no incluidas en los apartados de ficción y policíacas, con cincuenta y dos referencias. Así pues los jugadores de rol leen mayoritariamente en sus ratos de ocio novelas, sumando ciento ochenta y siete menciones que es casi un tercio del total de las menciones.

Los siguientes apartados no tienen ni de lejos el mismo número de citas que los anteriores, tienen la mitad siendo, el lugar en importancia los libros de historia o arte

con cuarenta y seis menciones. Aunque las carreras de ciencias eran mayoritarias, este dato parece indicarnos que al margen de utilizar este tipo de libros para las partidas, podría existir cierto grado de formación humanista en los jugadores de rol. El séptimo puesto en importancia con cuarenta y tres menciones es el de los libros científicos, propios como señalábamos de una mayoría de estudiantes de ciencias puras.

El octavo lugar lo ocupan los libros profesionales, con treinta y nueve menciones.

El resto de géneros no poseen unos porcentajes tal altos como para ser realmente significativos. Si acaso el 3,5% de los libros leídos que son de poesía, una disciplina literaria no excesivamente usual en las lecturas y que aquí sigue la misma tónica o sea la de la poca importancia de los libros religiosos con, apenas once menciones que representan un 1,7%. Contrastan con el tipo de lectura habitual de la juventud de hoy las nueve menciones de libros sobre deportes, y más en un país en donde los diarios de noticias con mayores tiradas son los de deportes y en donde se supone que se está extendiendo un cierto culto al cuerpo.

Para una mejor plasmación de los datos hemos decidido exponerlos en forma de gráfica con sus correspondientes porcentajes, de acuerdo con el número de respuestas recogidas:

Porcentajes de lectura según géneros

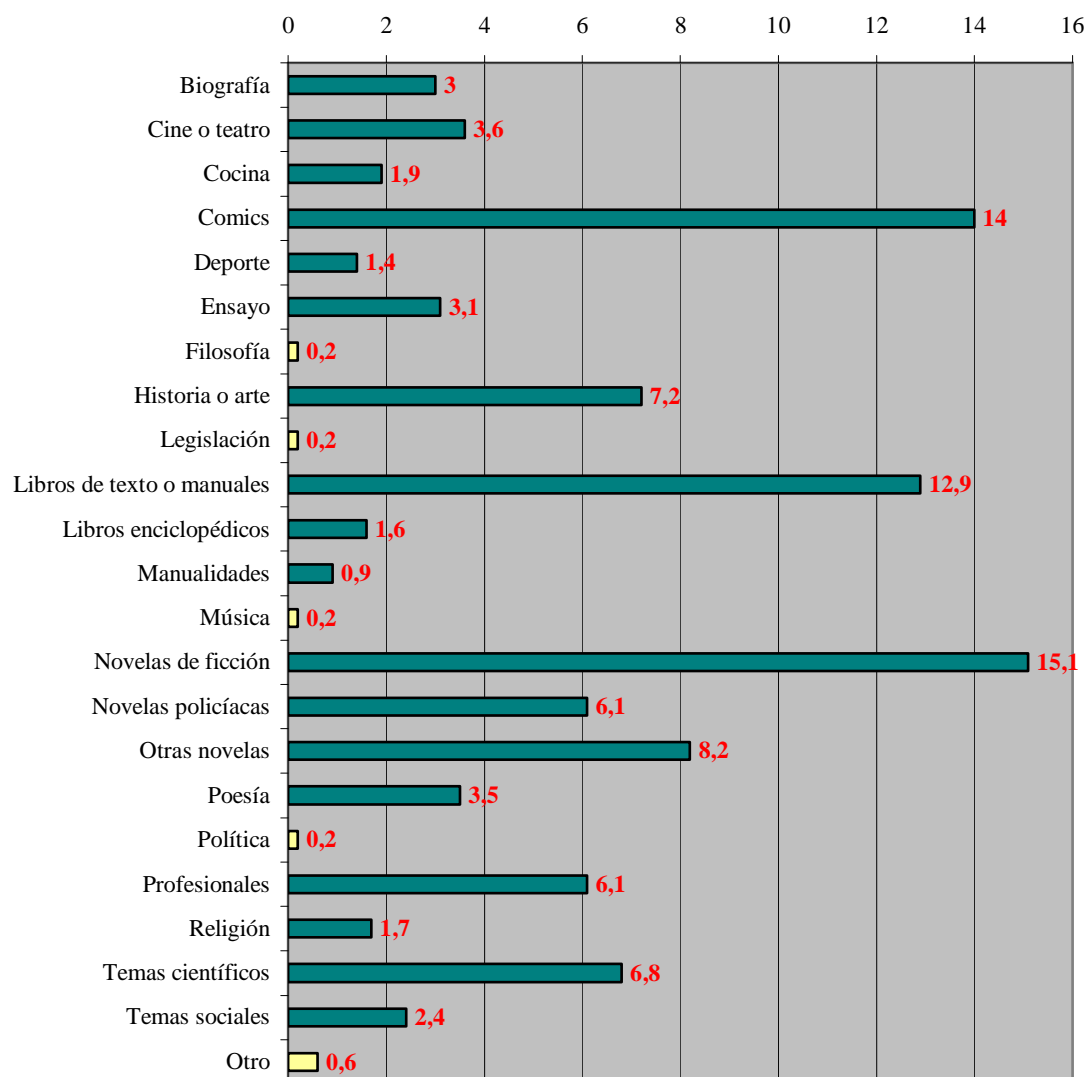


Gráfico nº 62

Como hemos venido mencionando, las columnas de color amarillo representan los valores incluidos en el apartado *Otros*.

Cambiando de asunto, pero siguiendo con las preguntas de la encuesta, deseábamos saber si había una relación directa entre la gente que juega al rol, y la gente que juega a los wargames y a las cartas tipo Magic, o dicho de otro modo, ¿toda la gente que juega al rol juega también a esas otras dos aficiones? Según los resultados de nuestro estudio, casi dos tercios (el 69,83%) de los jugadores de rol entrevistados juega

o ha jugado a alguno de los dos pasatiempos mencionados en líneas anteriores. De entre estos, la mitad juega a ambos tipos de juegos y el resto se decanta por el tablero. Pese a estos datos, no acaba de quedar claro si las cartas o los juegos de tablero llevan al rol o viceversa; sin embargo sí parece probado que hay una relación directa entre estas aficiones, puesto que casi el 70% de los roleros de Salamanca juegan o han jugado a otros juegos que no son de rol. Por sectores esta pregunta quedaría reflejado así en el gráfico:

Juegos relacionados con el rol

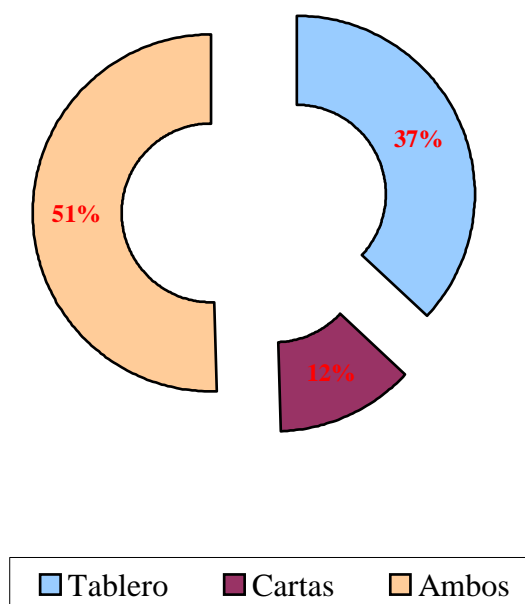


Gráfico n° 63

Por último hay que hablar de la relación entre los medios de comunicación y los juegos de rol. Vamos a observar como los medios de comunicación han influido en las familias de los jugadores y en el hecho de que perciban los juegos de rol cómo algo pernicioso y que desequilibra la mente. Con los datos objetivos probados de que los juegos de rol estimulan la lectura y el aprendizaje del inglés, así como las interacciones sociales, choca que en los núcleos familiares se vea al rol como algo dañino y que en ocasiones se tiren a la basura (literalmente) los libros de rol de algún jugador tras cada nuevo comentario de prensa.

Para intentar medir esta influencia, en primer lugar hemos querido averiguar si en las familias de los jugadores alguien más tiene esta afición. En 56 ocasiones la respuesta ha sido positiva, lo que casi refleja la mitad de la muestra entrevistada, tal y como queda representado a continuación:

Jugadores que poseen algún familiar que juega al rol

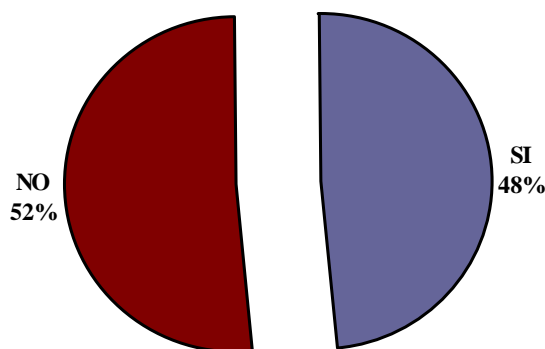


Gráfico n° 64

No hemos recogido el grado de parentesco familiar de los jugadores que han respondido afirmativamente, pero dada la fecha de penetración de los juegos de rol y los rangos de edad en los que se desarrolla esta afición, consideramos como más probables los grados de parentesco de hermanos y primos de edades aproximadas. Sí tenemos por contra un número de noventa familiares distribuidos entre los cincuenta y seis encuestados.

Para rematar este estudio decidimos cerciorarnos de las afirmaciones expuestas en párrafos anteriores, y comprobar si en las casas de los aficionados al rol se comprendía su afición. En tres de cada cuatro casos las familias la entendían, tal y como lo señala este gráfico:

Distribución de los jugadores comprendidos por sus familias

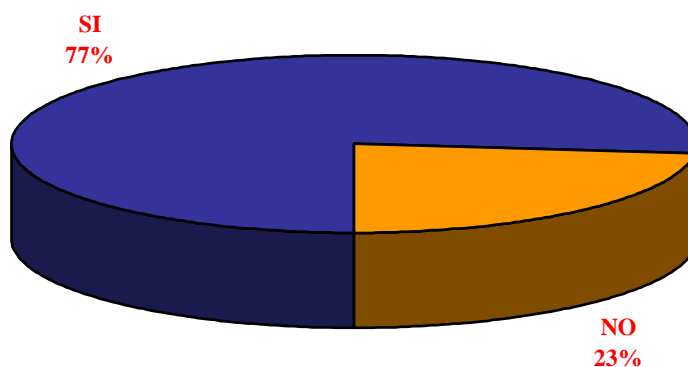


Gráfico n° 65

Sin embargo esta afirmación es un poco errónea, puesto que tal y como reconocían a pie de encuesta los jugadores a los que se les realizó el test, esta pregunta la enfocaban, mayoritariamente, en función de que en su casa ya los dejaban tranquilos y no en virtud del propio convencimiento familiar y asimilación de los juegos de rol como algo potencialmente positivo.

4.9.2.2 EL PERFIL EN EL SEGUNDO ESTUDIO

Como ya se esbozó en líneas anteriores, este estudio se ha realizado dos años después de primero y con un ámbito geográfico mucho mayor. En un primer instante nos planteamos el dividir este trabajo en diferentes subsecciones, tomando como punto de partida la localización geográfica de la que se obtuvieron las encuestas: Madrid, Valladolid durante las CLN, Salamanca e Internet. Esto parecía interesante en el caso de las encuestas por Internet. Pero la convocatoria a través de los diferentes foros para que los aficionados al rol pudieran participar en el estudio no fue acogida positivamente y solamente recogimos seis encuestas. Vistos los resultados, concluimos que sería preferible establecer un perfil global con todas las respuestas recibidas antes que fragmentar el estudio por localizaciones geográficas.



Vista del Pabellón Pisuerga de Valladolid durante la celebración de las PUCLN (16 de julio de 2006).

Este segundo perfil del lector de libros de rol ha sido elaborado a partir de la misma encuesta que en el primer caso, para así poder establecer una comparación entre los resultados. Como ya se ha planteado antes, las acotaciones que ha tenido este trabajo han sido similares a las del primero, es decir, una limitación geográfica (circunscrita a Madrid, Valladolid, Salamanca y las encuestas de Internet) y una limitación basada en el hecho de haber jugado alguna vez al rol. Tal y como ocurría en el caso anterior, no ha sido discriminado nadie por razones de sexo o edad. Este segundo trabajo intentaba llegar a la mayor proporción de “roleros” posible. Siguiendo el mismo esquema, el universo a estudiar está formado por aquellos jugadores de rol que han querido contestar a nuestro cuestionario y han deseado mostrarnos cómo viven ellos su afición, este segundo intento de perfil lo delimitamos a las 299 nuevas encuestas contestadas cuyos resultados han sido los siguientes:

En primer lugar hemos analizado la variable del sexo, la primera de las variables demográficas. Según estas cifras, la población de la muestra está descompensada ya que el segmento femenino solamente representa un 27%, frente al masculino que obtiene un 73%, quedando su reparto tal y como aparece en el siguiente gráfico:

Distribución de la muestra en función del sexo

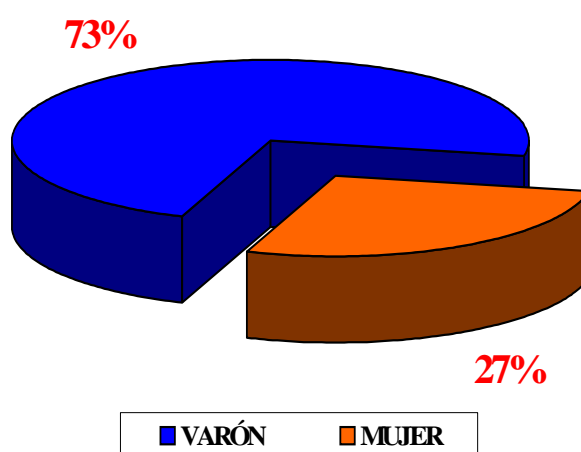


Gráfico nº 66

En lo tocante a la segunda variable demográfica, la edad, hemos vuelto a fijarla en intervalos de tres en tres años, desde los 14 a los 26, respetando los dos escalones distintos, los de menor de 14 años y mayor de 30 años. Desde la edad de iniciación en los juegos de rol, es decir hacia los 14 años, el número de jugadores que han contestado a las encuestas se va disparando (salvo el pico entre los 23 a los 25 años en que se estanca), llegando a su cuota máxima en el penúltimo de los escalones, de los 26 a los 30 años con ciento once respuestas, casi el doble que el anterior intervalo. Una vez más, no resulta sencillo encontrar gente que con más de treinta años haya jugado a este tipo de juegos. La evolución de los grupos de edad se puede ver en la siguiente escala:

Distribución en función de los grupos de edad

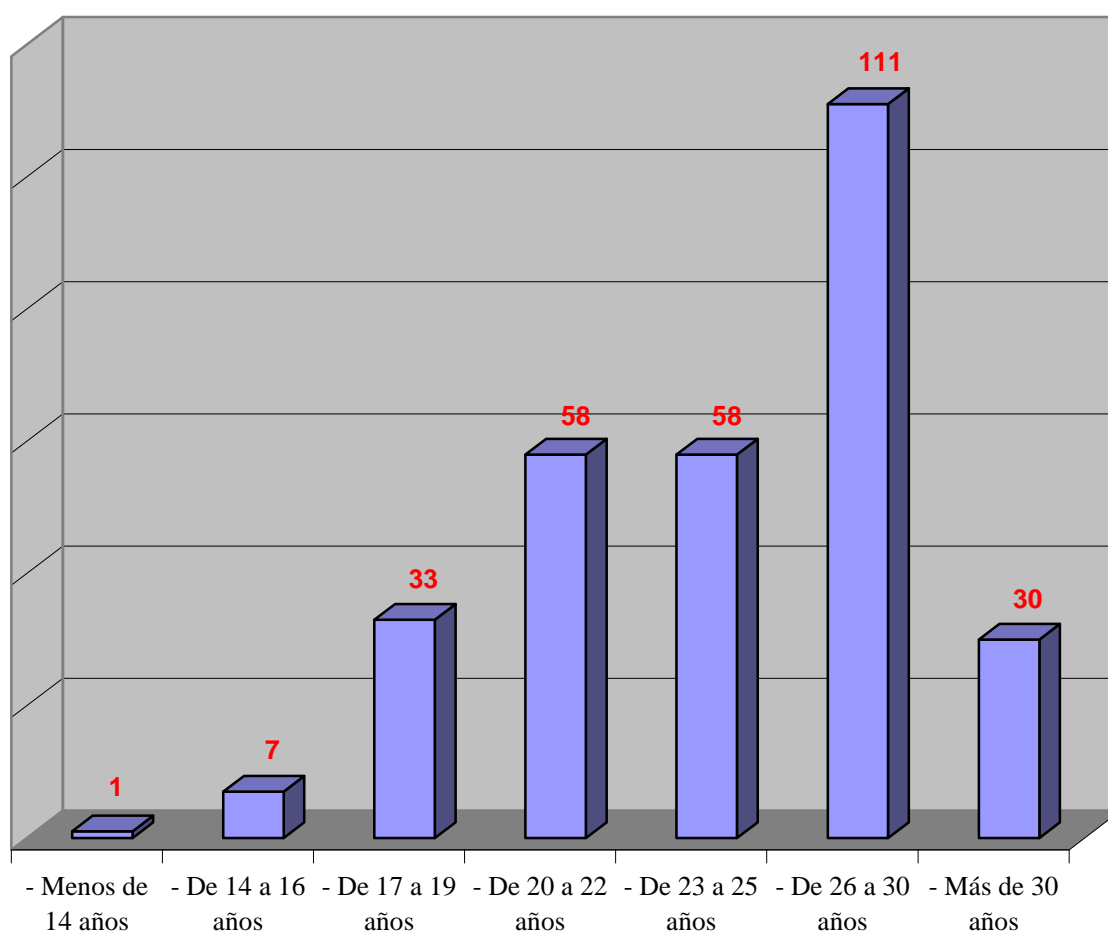


Gráfico nº 67

Siguiendo con el grupo de las variables demográficas, la variable a tomar en consideración a continuación fue la profesión que en esos instantes estaban ejerciendo

los lectores de libros de rol. La hipótesis de partida que queríamos volver a confirmar era que para jugar a éstos se necesita bastante tiempo libre y que por tanto, la mayoría de los encuestados deberían ser estudiantes. En principio la hipótesis parece no haberse corroborado, aunque tal vez haya que pensar que el que alguno de estos encuestados estuviese trabajando en el momento de la realización de la encuesta, no impedía que al mismo tiempo estuviese estudiando y también tuviera tiempo para jugar al rol. La diferencia entre trabajadores y estudiantes que resulta no es tanta, apenas hay veintidós trabajadores más frente a los ciento treinta de los estudiantes. Dividido por intervalos tenemos:

Distribución de la muestra en función de su profesión

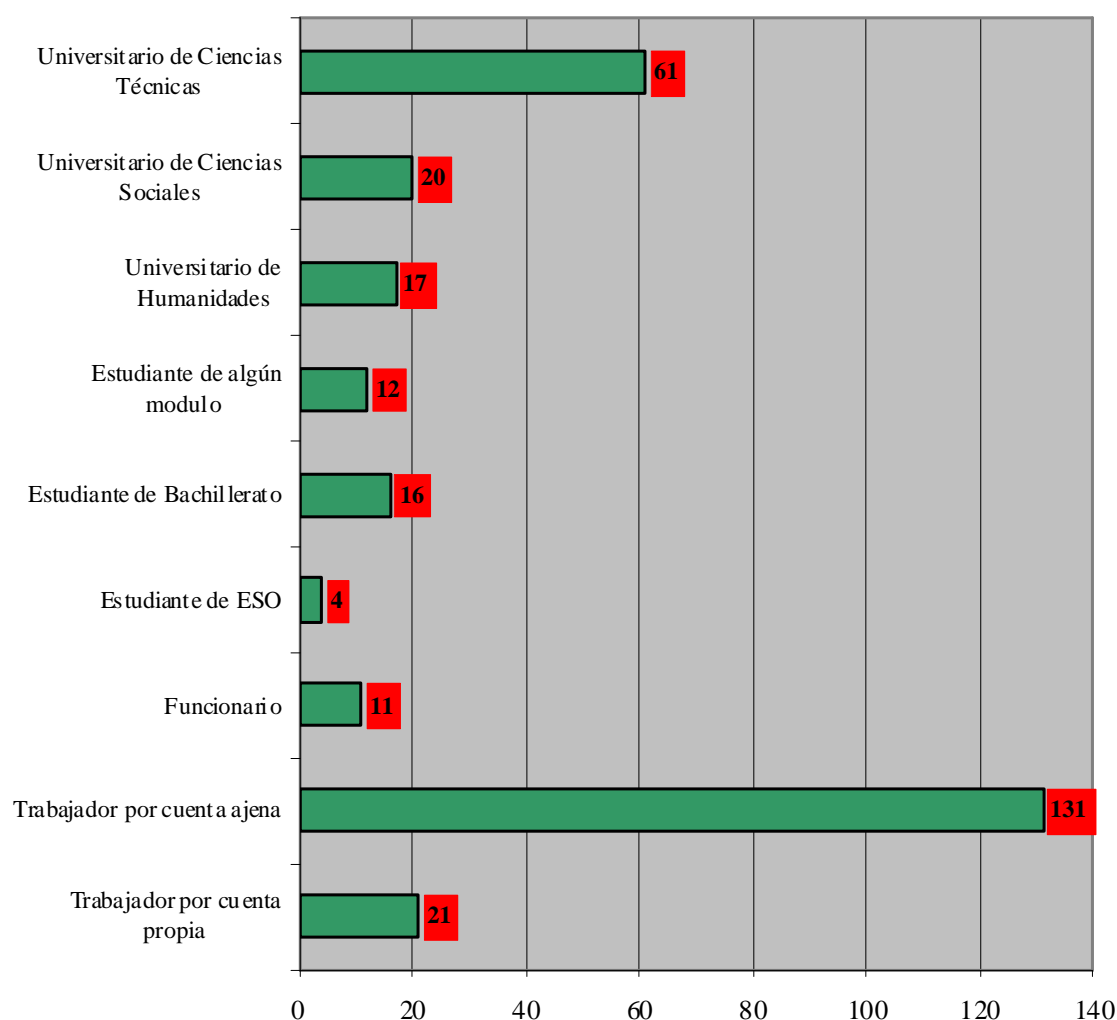


Gráfico nº 68

Centrados ya en los estudiantes, y entre ellos a los estudiantes universitarios, quisimos saber cual de los grupos prevalecía, si aquellos denominados de “letras”, que en teoría deberían tener una mayor inclinación por la lectura, o bien los de “ciencias”. Las conclusiones obtenidas fueron que casi un tercio de los entrevistados eran universitarios (un 32,78%) y de este porcentaje, un 62,25% eran de las denominadas “Ciencias Puras”. Sin embargo, de *letras puras* o Humanidades solamente contestaron el 17,35% de los universitarios. El resto, el 20,4%, eran de Ciencias Sociales. Ni siquiera sumando los porcentajes de los encuestados de Ciencias Sociales y Humanidades (un 37,75%) se llegaría a los porcentajes de los encuestados de Ciencias.

Distribución de la muestra en función de su orientación universitaria

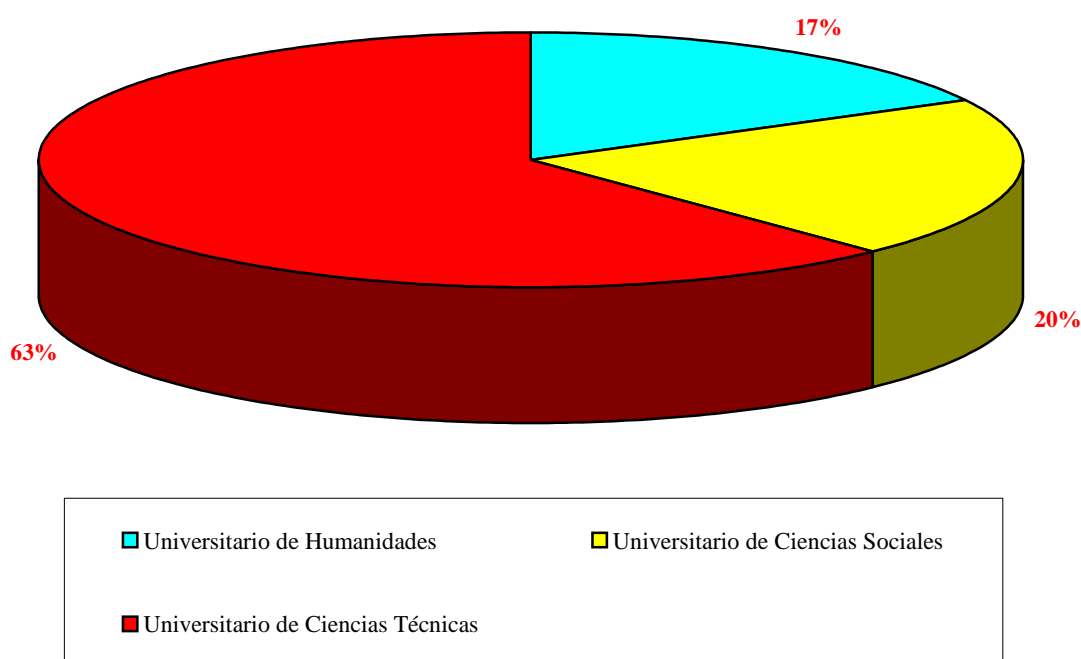


Gráfico nº 69

Finalizada la parte de la demografía, vamos ahora a la sección que más relación guarda con el objetivo real de este estudio, que es el intento de consignar cuáles son los hábitos de lectura y compra de libros de rol por parte de sus consumidores. Como ya ocurriera en el primer perfil, seguimos pensando que la lectura arrastra un cierto prestigio social que puede provocar que los encuestados respondan aquello que consideran socialmente más aceptable, pudiendo ocasionar distorsiones en los datos

recabados, al presentar éstos unas prácticas lectoras ficticias. Para intentar paliar en la medida de lo posible estas prácticas, el cuestionario fue diseñado para que las primeras preguntas fueran de tipo genérico y progresivamente aumentase su especificidad. De todas maneras creemos que solamente las preguntas número 11 y 24, que hablan del número de libros leídos a lo largo del año (ya sean de rol en el primer caso o no de rol en el segundo) pueden ser más susceptibles a dicha circunstancia. De todas maneras, esperamos que éste hecho no haya tenido una preponderancia decisiva a la hora de contestar al cuestionario.

El primer elemento de este nuevo apartado que analizamos fue la de la edad de iniciación en estos juegos.

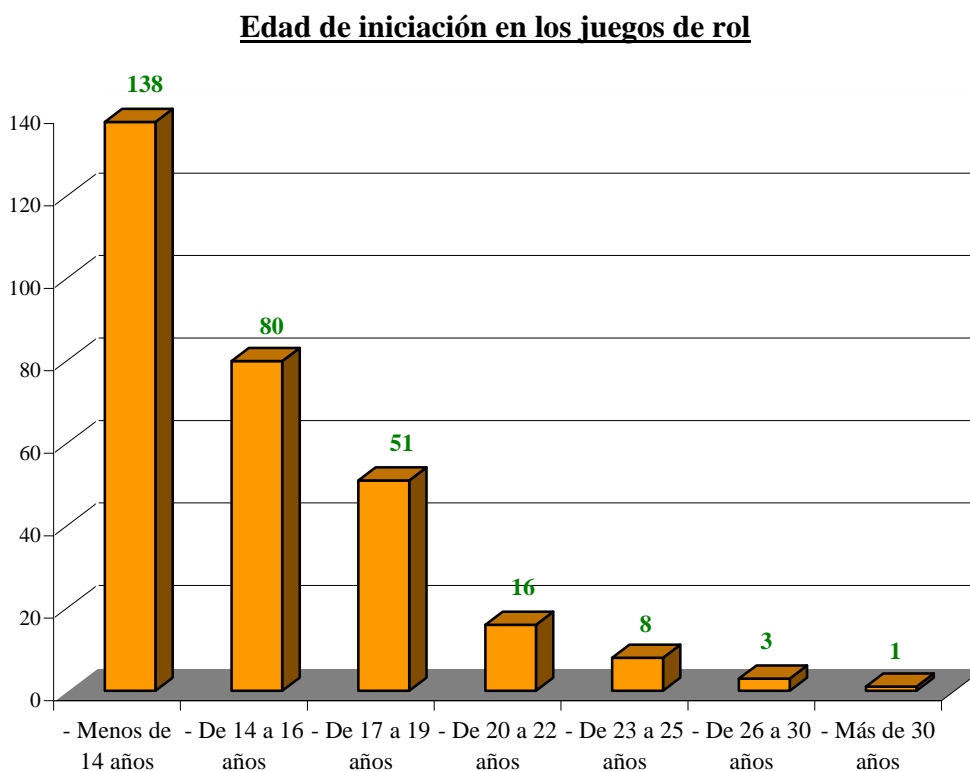


Gráfico nº 70

Con este gráfico podemos observar que los jugadores de rol comienzan con su afición a una edad muy temprana, normalmente en su etapa del instituto, es decir, previamente a alcanzar la mayoría de edad (el 90,57% de la población encuestada había comenzado a jugar al tener como máximo 19 años). Una vez más, los datos encajan con la adolescencia y frente a lo que la sociedad estima como habitual en los más jóvenes,

es decir jugar a los videojuegos y divertirse con los amigos, tenemos a una población que se inclina por la lectura. Queda claro que no queremos decir que los lectores de rol no realicen estas actividades, pero sí pretendemos dar un primer toque de atención sobre unos índices de lectura que no resultan frecuentes en los más jóvenes y que se verán corroborados con otros indicadores más adelante.

Hay seis causas que hemos considerado como las más importantes que han servido para iniciarse en los juegos de rol. Entre todas ellas destaca la iniciación a través de un amigo, en realidad la mayoría de los roleros (en el caso de nuestras encuestas un 73%) empezó con esta práctica gracias a la inclusión en una partida en marcha de algún amigo o conocido. A continuación y como segunda opción figura el haber leído alguna novela basada en algún juego de rol, pero a bastante distancia de la primera elección, en este caso con el 9%. Prácticamente empatadas se encuentran la tercera y la cuarta opciones, con un 7% y un 6% respectivamente, ambas están reservadas para “haber leído otro tipo de literatura” y “ver un juego de rol en una tienda”. En cuanto al resto, es mejor comprobarlo en el siguiente diagrama:

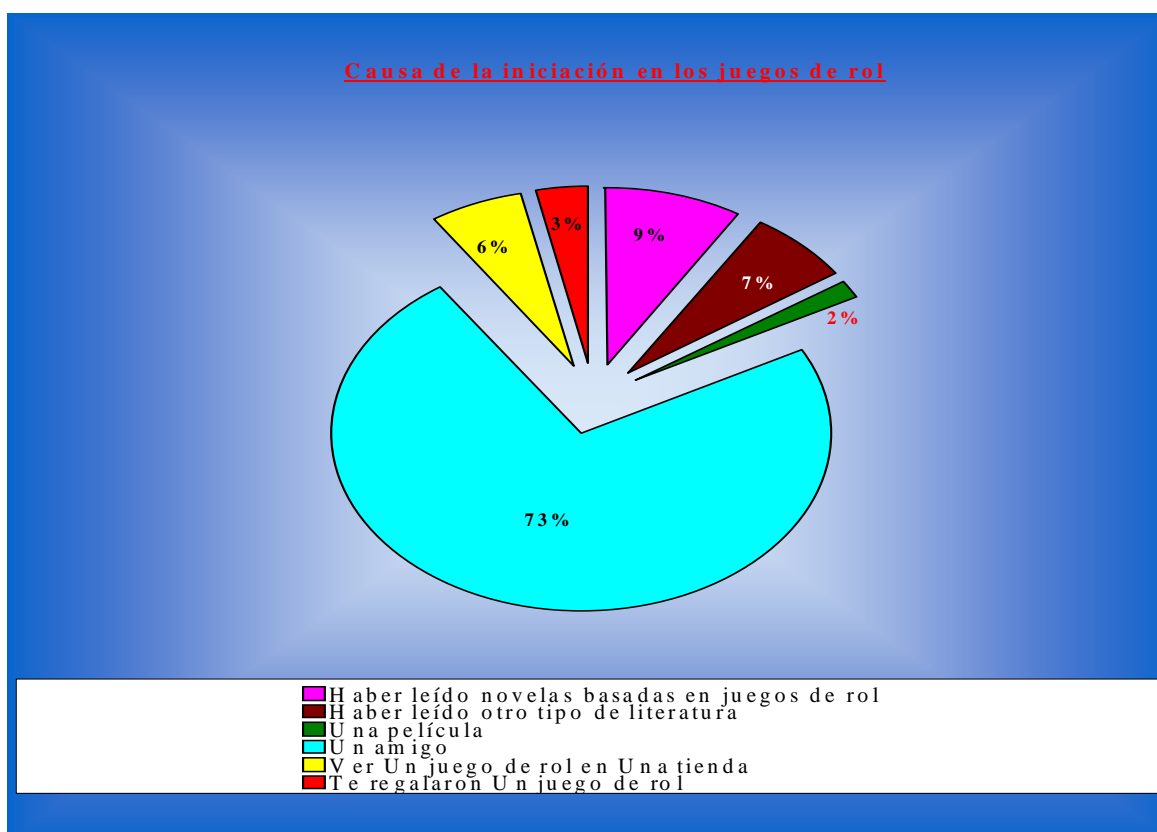
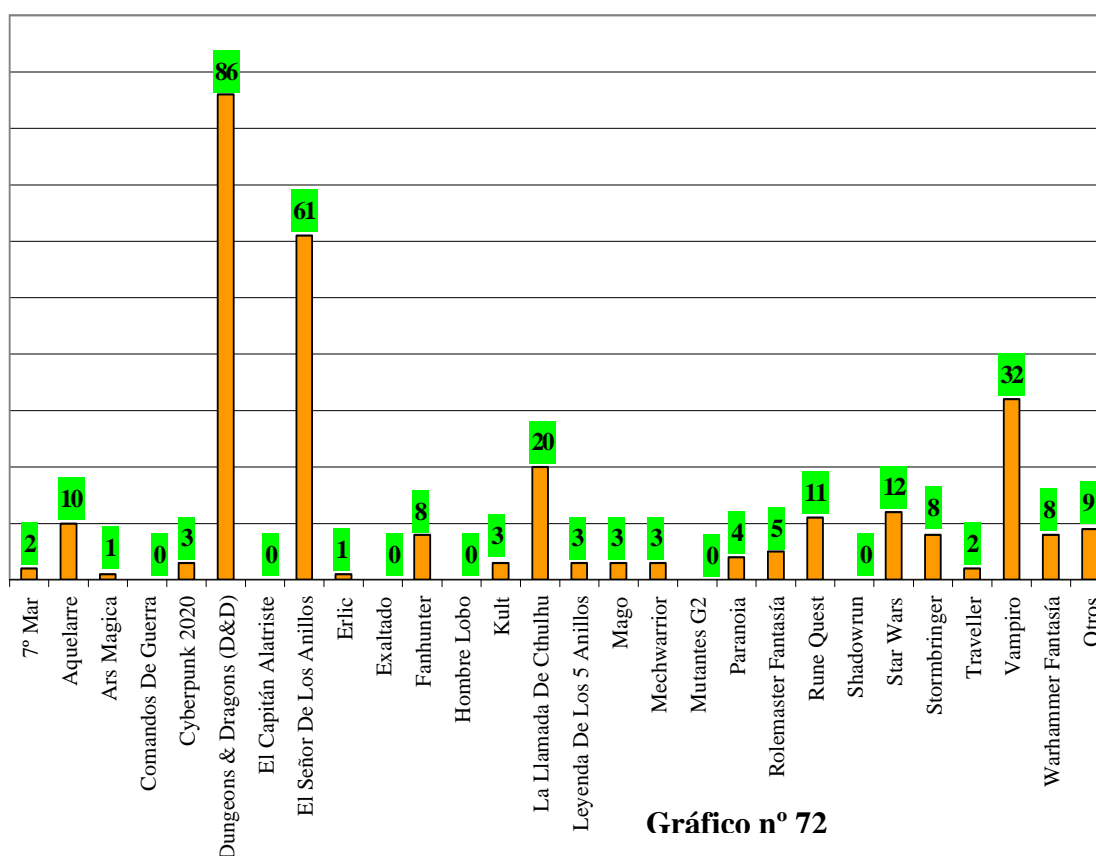


Gráfico nº 71

En el capítulo de la historia de los juegos de rol hablábamos de la influencia de algunas novelas en la evolución de dichos juegos. De entre ellas hay que destacar las de John Ronald Ruelen Tolkien, H.P. Lovecraft, Anne Rice o Bram Stoker, así como las de algunos autores de ambientaciones de D&D como Ed Greenwood, Tracy Hickman o Margaret Weis, que han resultado fundamentales para estos juegos. Posteriormente comprobaremos la influencia de estas novelas en las lecturas de los jugadores de rol. De momento, sí que podemos observar como los juegos que han servido para empezar en esta afición están relacionados con los autores antes señalados. Así en primer lugar, como juego iniciático, se encuentra el veterano D&D, con el 30,01% de los resultados. En segundo lugar se sitúa El Señor de los Anillos con un 21,33%. Vampiro obtiene el 11,19% y el tercer puesto, por ende. Aun sumando todos los juegos pertenecientes al denominado *Mundo de Tinieblas*, su posición no variaría. Por el contrario, esperábamos encontrar en una situación mejor el juego de Star Wars sin embargo lo localizamos en el quinto lugar, prácticamente empatado con RuneQuest y por detrás ambos de La Llamada de Cthulhu, con casi un 7%. Por juegos, estos han sido los resultados obtenidos:

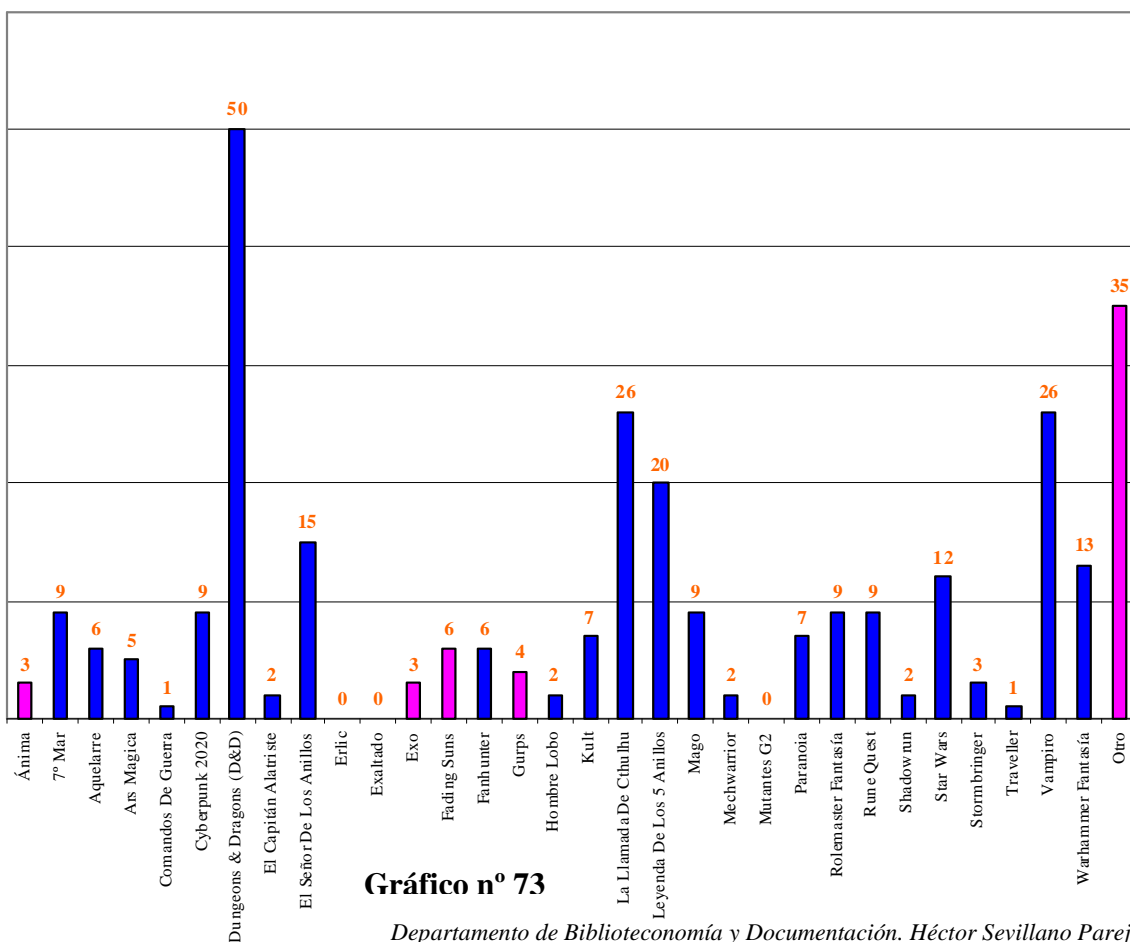
Juegos de rol iniciales



Los datos obtenidos en el punto precedente no acaban de casar exactamente con los logrados cuando estudiamos los juegos preferidos de los jugadores. Después quisimos conocer qué juegos presentaban una mayor difusión, y por tanto qué editoriales podían estar teniendo un mayor éxito comercial. El primer lugar lo sigue ostentando D&D (con un 17,48%), sin embargo en el segundo lugar hay un cambio sustancial, suben Vampiro y La Llamada de Cthulhu, ambos empatados con un 9,09%, en detrimento de El Señor de los Anillos que cae al cuarto puesto, con un 5,25%. El tercer lugar lo ocupa un juego que apenas destacaba en el anterior apartado, La Leyenda de los 5 Anillos, con un 7%. Por último y en quinto puesto, nos topamos con Warhammer Fantasy con un 4,55%.

Si algo cabe acentuar, es el sustancial aumento del número de juegos apuntados por los encuestados (y reseñados en este caso por el color rosa). De entre ellos hay cuatro que sobresalen (y no como ocurría en el caso anterior que no destacaba ninguno) y los hemos incluido en la gráfica, a saber: *Ánima*, *Exo*, *Fading Suns* y *Gurps*. El total es este:

Juegos de rol preferidos por los lectores



De este gráfico hay que destacar varias cosas. La primera de ellas es que pasada la resaca de las películas, el juego del Señor de los Anillos pierde fuelle y del segundo puesto como juego de iniciación cae hasta el cuarto como juego preferido de los aficionados. En cuanto a la rivalidad entre los juegos de Mundo de Tinieblas y D&D, sumados todos los resultados de los juegos de esta ambientación, solamente llegan al 12,94%, es decir casi cinco punto por debajo del decano de los juegos de rol. El resto de los juegos ni llegan al 10%, los que más se le acercan son los ya señalados La Llamada de Cthulhu y la Leyenda de los 5 Anillos.

Pasando a las cuestiones plenamente editoriales, un 74,92% de los encuestados conoce el nombre de alguna editorial frente al 25,08% que desconoce el nombre de las editoriales de los juegos que compran. Quisimos averiguar qué nombres de editoriales sabían los encuestados, el problema que conlleva esto es que hay que plantearlo como una pregunta abierta y el tratamiento de los datos es algo más complicado. Del total de encuestados que contestaron que sí conocían alguna editorial de juegos de rol, solamente cuatro no han registrado ningún nombre de editorial, las restantes doscientas veinte respuestas han sido válidas. Desglosando los datos, aparecen un total de cuarenta y cuatro nombres de compañías; de ellas trece son españolas y el resto extranjeras. De éstas trece, cinco están en activo y el resto o cesaron en su actividad o no han seguido publicando libros de rol. Continuando con las editoriales españolas, la más citada es La Factoría de Ideas con el 21,54% de las respuestas. Le siguen a larga distancia Devir Iberia con un 11,49%, y después prácticamente empatadas Edge Entertainment y Ediciones Sombra, la primera con el 10,77% y la segunda con el 10,59%. Joc Internacional se sitúa en quinta posición con el 6,46% (editorial entre otros títulos de Rune Quest y La Llamada de Cthulhu, y que ya cesó en su actividad). La última editorial con relativa importancia es Nosolorol, con el 5,03%. Las restantes empresas españolas no superan el 5%.

En lo concerniente a los datos de las empresas extranjeras, la más citada es White Wolf con un 9,70%, editora de Vampiro: El Réquiem o Exaltado. Le sigue en orden de importancia Wizards of the Coast (con el 4,85%), propietaria de D&D. Después viene Chaosium con un 2,33%, editorial centrada actualmente en La Llamada

de Cthulhu. La última compañía extranjera en importancia según los resultados de los encuestados es TSR, la compañía que creo Gary Gigax cuando desarrolló Dungeons & Dragons, con un 1,98%. Sumando los resultados de esta última y los de Wizards of the Coast, obtenemos un 6,83%, es decir que los juegos de White Wolf superan con creces al decano de los juegos de rol Dungeons & Dragons. En lo que afecta al resto de editoriales, dan perfiles todavía más bajos que no consideramos necesario comentar.

Una vez revisados los conocimientos de los encuestados sobre las editoriales existentes, deseábamos saber si las personas entrevistadas estaban enteradas del nombre de los autores de los libros que leían. El 46,82% de los encuestados conoce el nombre de uno de los autores. Pero cuando descendemos a los resultados concretos y se les pide que faciliten el nombre de alguno de esos autores, cinco personas no contestan nada, quedando el total de la muestra en 135 personas, es decir, el 45,15%. Con las respuestas obtenidas se consiguieron 295 nombres, repartidos entre 84 autores distintos, de entre los cuales únicamente tres eran mujeres. El 33,33% eran españoles frente al 66,66% que eran extranjeros. Entre los autores españoles destacan: Ricard Ibáñez con el 14,24% de las menciones; Juan Carlos Herreros con el 8,03% y a gran distancia Manuel J. Sueiro con el 2,71%. En lo que respecta a los autores extranjeros, la figura que más destaca es Gary Gigax con el 15,93%. A continuación están Steve Jackson con el 8,48% de las respuestas y Monte Cook con el 4,41%. El último autor que hay que subrayar es Greg Stafford con el 2,71%. El resto de autores tienen menos presencia aún, lo que indica una clara dispersión de los resultados.

La décima cuestión planteada en nuestra encuesta iba orientada a averiguar si los juegos de rol son o pueden ser, una herramienta útil en el aprendizaje del inglés. Los entrevistados contestaron abrumadoramente de forma afirmativa, con un 74,32% de las respuestas, a la pregunta de si habían leído o jugado con algún juego en inglés, frente al 25,78% que contestaron negativamente. Esta respuesta masivamente afirmativa se explica por que la mayor parte de la producción editorial española de juegos de rol proviene de traducciones del extranjero, casi todos de origen anglosajón, por lo tanto si un jugador quiere estar puesto al día en su juego favorito tiene que consultar las novedades en inglés. Lo que puede concluirse de esto es que el jugador de rol promedio lee habitualmente en inglés, lo que no hace mucha gente en nuestro país y también que

el leer en inglés faculta a los jugadores para adquirir una destreza en una lengua que es muy demandada por el mercado laboral. Para tener una visión más clara de este hecho hemos representado los porcentajes aquí:

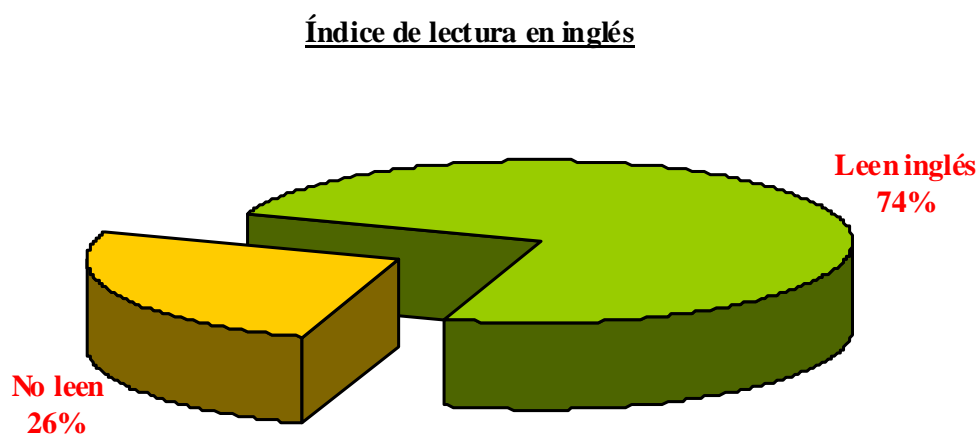


Gráfico nº 74

Como parece lógico pensar, el número de libros leídos por los encuestados es variable, da igual en la lengua en la que estén. De todas maneras quisimos informarnos cual era el promedio de lectura de ésta muestra. La media de número de libros leídos se situó en un promedio de los 2 a 5 libros al año (el 38,28%). Menos de dos libros al año lo hacen el 25,86% de los encuestados. Los restantes datos fueron: leen de 6 a 10 libros el 16,21%; de 11 a 15 libros el 5,86%; y por último, con más de 15 libros de rol leídos en un año, el 13,79% de las personas entrevistadas. Por columnas el resultado es éste:

Número de libros de rol leídos en un año

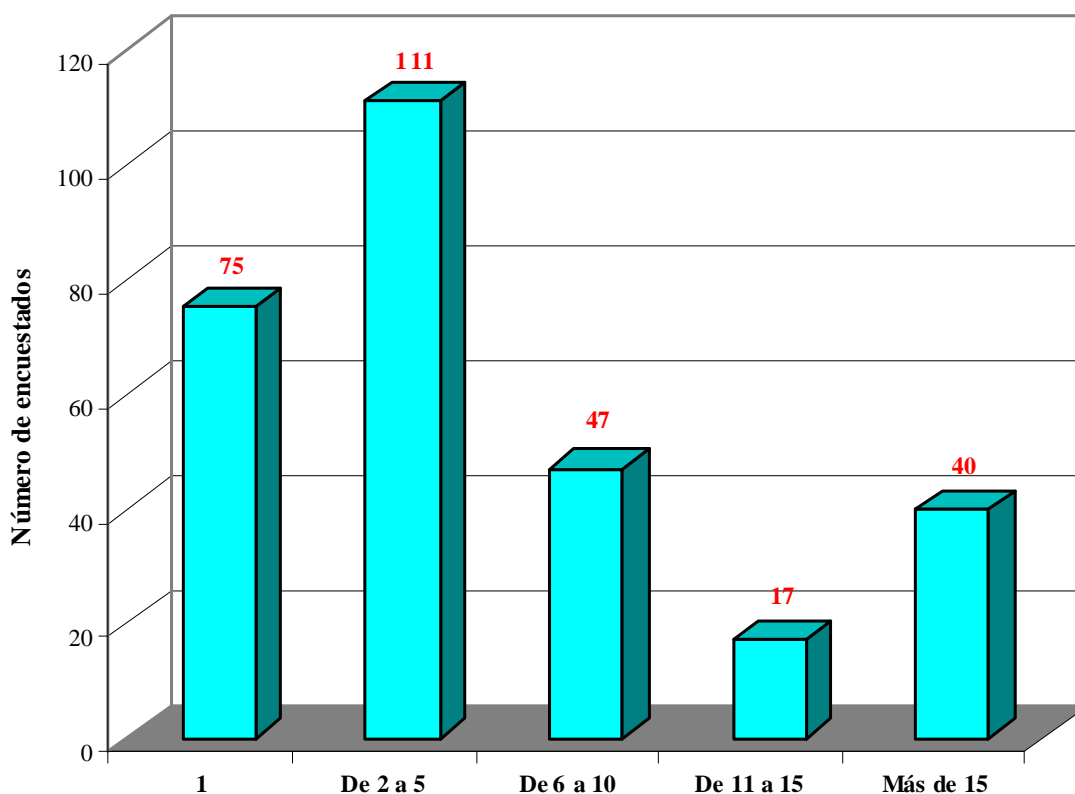


Gráfico nº 75

Resulta elemental que estos no son unos datos muy halagüeños para la industria editorial de los juegos de rol pues el 64,14% de los encuestados lee menos de un libro cada dos meses y el 80,35% lee menos de un libro al mes.

Otro rasgo que nos interesaba saber la procedencia de los libros que leían. Como es lógico el origen es muy diverso, por lo que tuvimos que analizar múltiples variables, por ejemplo: de una biblioteca, del préstamo de algún amigo, de la colección propia o de otra fuente (respuesta libre). La pauta principal observada es a través de la colección de libros de rol propia, con un 51,98% de los resultados. A continuación figura el préstamo de algún libro de rol de la colección de un amigo, con el 31,66%. El tercer puesto lo ocupa el préstamo bibliotecario, con un 7,65% seguido muy de cerca por la opción de Internet con un 6,6% (de ellos el 0,79% reconocen descargar los “libros” con algún programa P2P, del resto se desconoce si son descargas legales o ilegales). Además de estas opciones, hay otras aunque muy minoritarias, como la consecución de

los libros a través de una asociación o club con el 1,58% y su obtención a través del trabajo, con el 0,53% de las cifras. Como vemos por estos datos, los libros comprados por los jugadores representan algo más de la mitad del total que leen los entrevistados, frente al préstamo que se sitúa en torno al 40% (el 40,89% si sumamos el préstamo de un amigo, el bibliotecario y el de una asociación). Los datos obtenidos se reflejan en la siguiente representación:

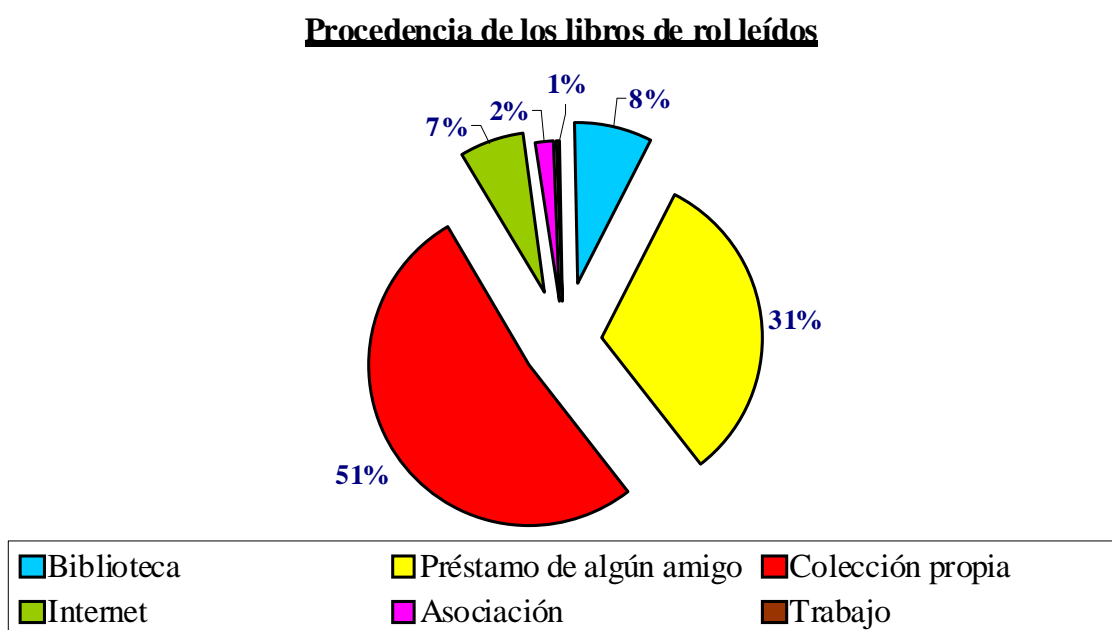


Gráfico n° 76

En asunto de la compra de libros de rol, hay cambios sustanciales sobretodo a la hora de comparar con los números dados para la lectura de libros de rol. La mayoría de la muestra no compra más de 5 libros de rol al año, el 72,89%; el 41,2% compra un libro al año y el restante 31,69% entre 2 y 5, lo que quiere decir que no compra ni un libro cada dos meses, aunque ésto queda levemente compensado con los fanáticos por los juegos de rol que compran más de 11 libros (el 11,97%). En medio están aquellos que adquieren de 6 a 10 libros al año lo que supone la nada despreciable cifra del 15,14% de los encuestados, aunque analizado anualmente, el 88,03% de la muestra no compra ni un libro de rol al mes. Por segmentos da este resultado gráfico:

Número de libros de rol comprados al año

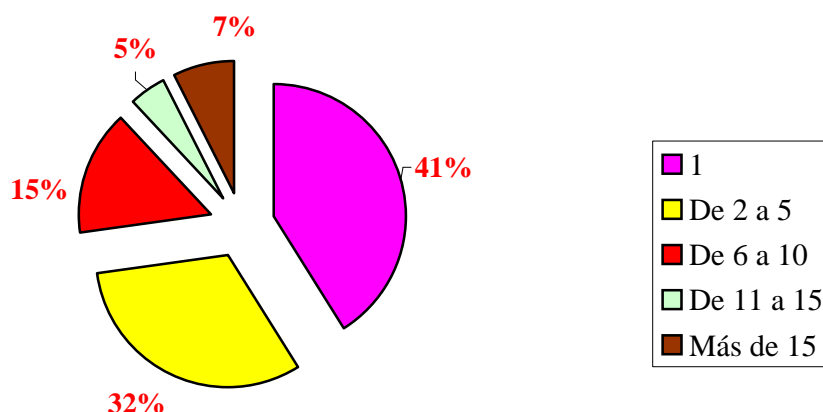


Gráfico n° 77

Estos indicadores expresan una pauta que se puede observar en los datos facilitados por los encuestados sobre sus hábitos de compra. Los que venimos recogiendo hasta ahora parecen reflejar una población poco predispuesta a comprar muchos libros. Para intentar corroborar esto hemos establecido dos variables temporales para confirmar los datos facilitados en la primera con los de la siguiente.

En la primera medida temporal, un control mensual, conseguimos unos resultados que señalaban que muy pocos de los encuestado se gastan al mes más de 40€ en libros de rol, para ser precisos el 86,01% de las encuestas lo mostraban. Y sólo un 5,25% se gastaba al mes más de 60€. Dividido por escalas tenemos:

Dinero invertido en libros de rol al mes

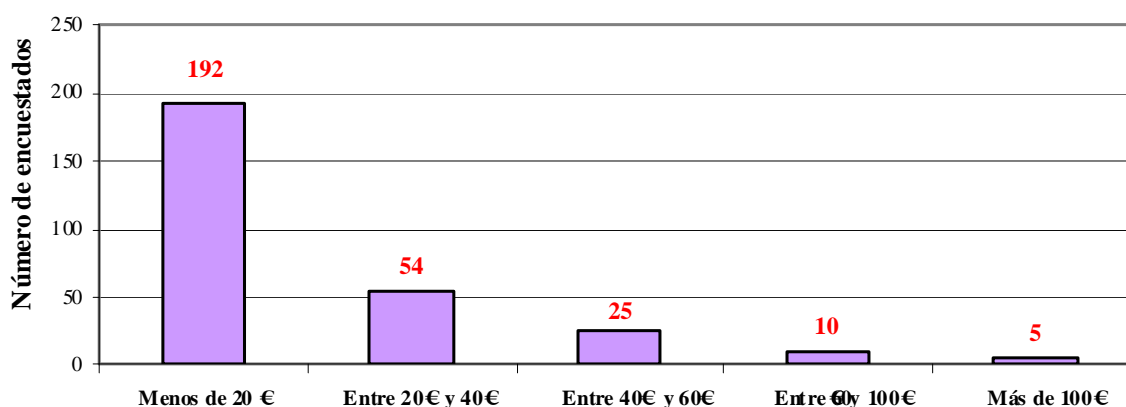


Gráfico n° 78

Tomando como punto de partida los datos anteriores, debería darnos como resultado que al menos noventa y cuatro personas gastan como mínimo 240€ al año y pese a nuestras reticencias iniciales esto se cumple, pues noventa y siete personas se gastan entre 100 y 400€ anuales, es decir el 34,04% de los entrevistados. Repartido el gasto por tramos de entre 100 y 250€ supondría el 14,03%; entre 250 y 400€ sería el 10,88% de la muestra; y por último más de 400€ será algo más del 9%. De todas formas tampoco debemos engañarnos, ya que nos sigue quedando una media de un 65,97% de jugadores que se gastan menos de 10€ mensuales. La evolución del gasto anual por tramos quedaría de la siguiente manera:

Dinero invertido en libros de rol al año

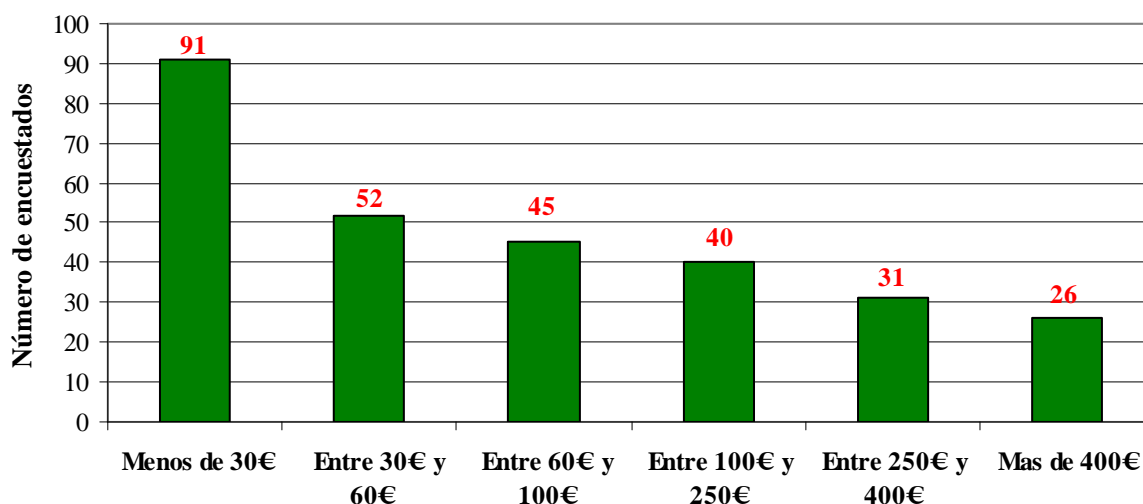


Gráfico nº 79

Ya hemos analizado cuánto dinero se gastan los lectores de libros de rol. Veamos ahora en dónde se lo gastan, es decir en qué establecimientos efectúan sus compras. Como en otras ocasiones las respuestas no han sido únicas y algunos de los encuestados obtienen sus libros de rol en varios de los supuestos propuestos en la encuesta. En lo que atañe al punto de venta más habitual, este es sin ninguna duda la tienda especializada en la materia, con el 60,16% de las respuestas. El segundo lugar de compra es una librería, con el 19,24% de la muestra. En tercer puesto está Internet, a bastante distancia del cuarto, con el 12,20%. El resto de variables apenas arrojan resultados significativos aunque las hemos consignado en la siguiente tabla:

Lugares en donde habitualmente se adquieren los libros

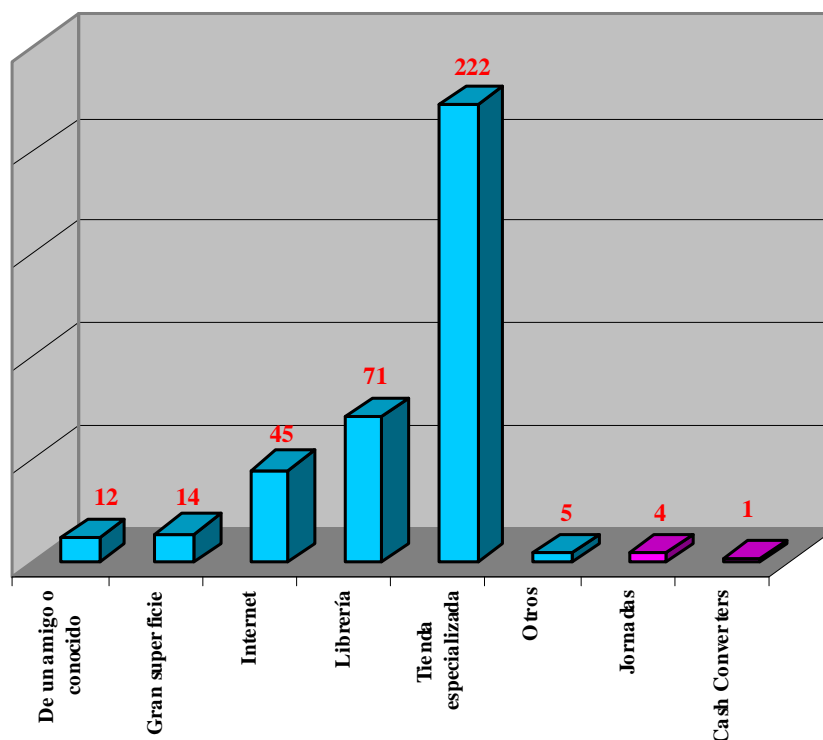


Gráfico n° 80

Como hemos hecho en otras ocasiones, hemos señalado los resultados de la columna *Otros* dentro de los de la gráfica, eso sí diferenciándolos con distinto color, en este caso dichos números aparecen en una columna rosa.

Una vez analizado el lugar de compra, quisimos saber la utilización que se le daba a los libros, es decir, si éstos libros eran meros instrumentos de juego o se trataba de libros de lectura. Es curioso comprobar que un 26,74% frente a la mayoría (casi un 64%), emplea los libros de rol como un mero medio para jugar, pues es necesaria su lectura y comprender las reglas que figuran en dichos libros para poder iniciarse en esta afición. En el otro extremo nos encontramos con lectores que son solamente eso, lectores y no utilizan los libros para jugar, aunque en este caso se trata de un grupo minoritario que no llega ni al 10%. Los resultados completos se pueden ver aquí:

U t i l i z a c i ó n d e l o s l i b r o s

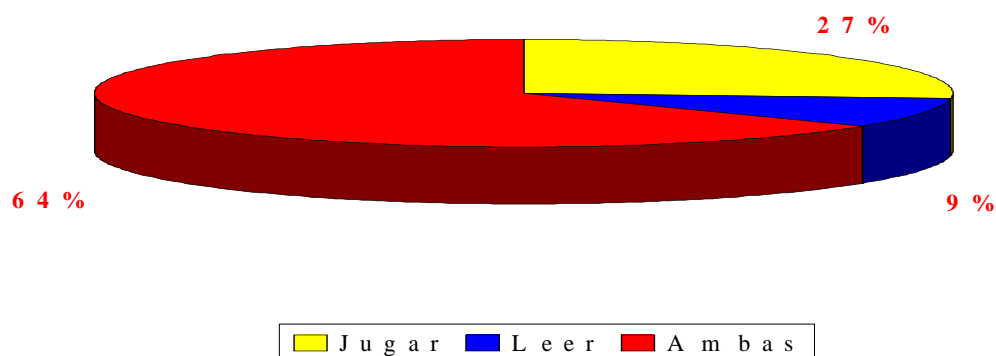


Gráfico n° 81

Otra medida para cuantificar la vinculación existente entre los lectores y la industria del rol viene dada por la posibilidad de regalar libros de dicha afición. Esta circunstancia es la mayoritaria pues algo más del 60% de los encuestados regala o ha regalado en alguna ocasión libros de rol. El contraste entre la gente que regala rol y la que no lo hace se ve en este anillo:

Regalan libros de rol

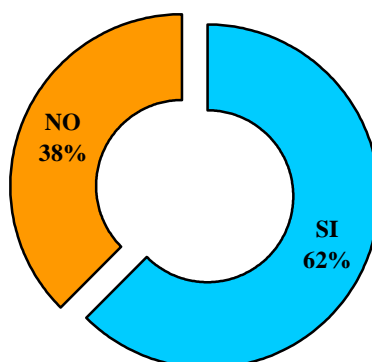


Gráfico n° 82

La mencionada vinculación no se ve respaldada con la compra de revistas especializadas en rol pues apenas sesenta y dos personas (el 21%) compran regularmente revistas de este genero, lo que supone una quinta parte de la población estudiada. El estado de la industria tampoco es que ayude, en la actualidad no existe

ninguna publicación de rol sobre papel en circulación. Revistas como *Lider*, *Troll*, *Dragon*, *2D10* y *RPG Magazine* han desaparecido y solamente se mantienen dos revistas on-line, *Nosolorol* y *Desde El Sótano*. Si bien en el mercado pueden encontrarse revistas dedicadas exclusivamente a las cartas tipo Magic y a los juegos de tablero. La distribución de los datos quedaría así:

Compra de revistas especializadas en rol

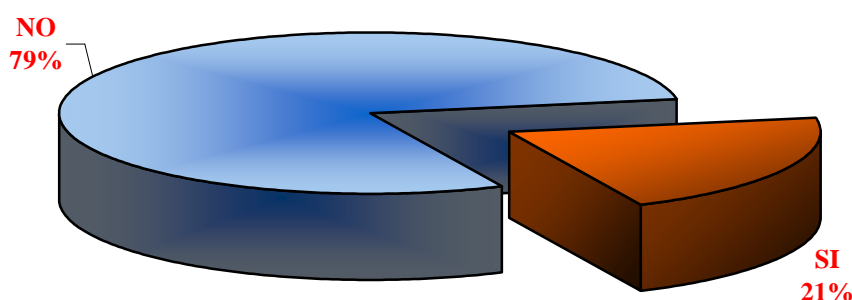


Gráfico n° 83

A partir de este punto iniciamos una etapa nueva en la que intentaremos averiguar la relación existente entre los juegos de rol y la literatura. En un primer momento analizaremos las novelas en las que se han basado o las novelas que han inspirado diferentes juegos de rol. A continuación valoraremos si los juegos de rol potencian la lectura y si los lectores de éstos son también grandes lectores de otros géneros. Finalizaremos este bloque constatando los gustos literarios de los lectores de libros de rol.

La cuestión de si hay relación entre libros de rol y novelas basadas en ellos o que a su vez han servido de base para libros de rol queda contestada con una respuesta abrumadora, doscientos treinta y seis de los entrevistados han leído en alguna oportunidad una novela que ha servido como punto de partida para un juego de rol o al contrario, alguna novela basada o que se ha inspirado en un juego de rol, tal y como lo señala este gráfico:

Distribución de la muestra que lee literatura de rol

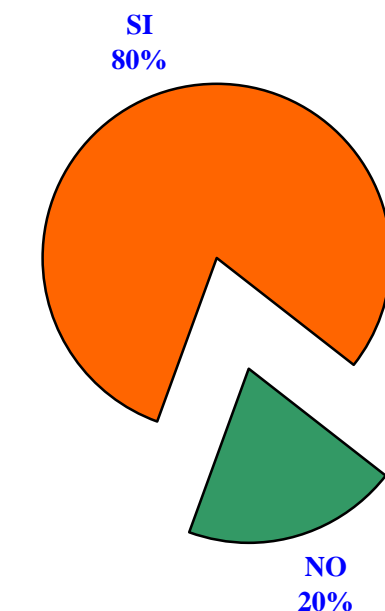


Gráfico n° 84

Esta respuesta no debería sorprendernos pues ya cuando comenzamos a estudiar los resultados facilitados por los encuestado, empezamos a observar que la literatura tenía un peso muy importante en los juegos de rol, quedando patente por ejemplo que la novelas basadas en juegos de rol eran la segunda causa de iniciación a dicha afición.

Una vez valorado el peso de la literatura conectada con los juegos de rol, quisimos saber cuál de las obras tenía más influencia sobre los lectores de estos juegos. Así y según los resultados obtenidos la obra que más influencia presenta es la de *El Señor de los Anillos*, seleccionada en 167 ocasiones. Se trata sin lugar a dudas de una apuesta segura para cualquier editorial que se dedique a los juegos de rol, ya que obtiene el primer puesto entre los libros de referencia de esta afición, es el segundo juego más utilizado para iniciarse y es el quinto en importancia en las preferencias para desarrollar una partida.

El segundo lugar, con ciento treinta y ocho menciones, lo ocupan las novelas ambientadas en el mundo de D&D *Dragonlance*, creadas por Margaret Weis y Tracy Hickman. Este es con claridad el primer indicador de la importancia que tiene D&D en

la literatura de los juegos de rol, si sumamos todos los resultados de las novelas ambientadas en este juego (*Dragonlance*, *D&D Clásicos*, *Reinos Olvidados*, *Sol Oscuro* y *Ravenloft*), obtenemos que casi un tercio de las respuestas, treascietnas treinta y ocho menciones para ser exactos, han ido a parar a alguna novela relacionada con este popular juego. No olvidemos que *D&D Clásicos* y *Reinos Olvidados* ocupan el quinto y sexto puesto respectivamente. Estos datos hay que relacionarlos con la importancia que tiene D&D como decano de los juegos de rol, no en vano es el primer juego a nivel de iniciación y en preferencia de juego. Sin embargo lo anterior choca con el hecho de que sus autores apenas son conocidos por los aficionados. Nombres como el arriba referido Tracy Hickman o Ed Greenwood apenas son mencionados, a pesar de que las novelas de las ambientaciones de *Dragonlance* o de *Reinos Olvidados* se encuentran entre las más citadas de este apartado de la encuesta.

Tras *Dragonlance* aparecen las novelas de H.P. Lovecraft que han servido de base para crear un juego de rol. Sus relatos han sido leídos por ciento cinco encuestados, lo que representa un 9,35%. Si nos fijamos en su importancia como juego, vemos que *La Llamada de Cthulhu* ocupa el cuarto lugar en relevancia en la iniciación de nuevos jugadores y el segundo en preferencia de juego.

A continuación figura otra saga de novelas que han sido adaptadas al rol, en este caso de origen nacional, se trata de la obra de Arturo Pérez Reverte, *El Capitán Alatriste*. En nuestro estudio ha sido mencionada en 90 ocasiones, es decir representa algo más de un 8% y se encuentra por delante de otras obras de referencia como las de Michael Moorcock o la ambientación de *Mundo de Tinieblas*. De todas formas este es un caso anómalo pues su adaptación al rol no ha acabado de funcionar, por ejemplo: Devir no ha sacado material nuevo para este juego desde 2004 y entre los encuestados no se cita como juego de iniciación además solamente tiene dos votos entre las preferencias de juego de rol.

En séptimo lugar nos volvemos a encontrar con una adaptación literaria, en este caso de la obra de Michael Moorcock, *Crónicas de Elric de Melniboné*. Ha obtenido un total de ochenta y una menciones, lo que representa el 7,22% de la muestra. Pese a estos

datos se encuentra muy alejado de los puestos de cabeza como juego de iniciación (ocupa el octavo lugar) y apenas es mencionado como juego de rol favorito.

La saga cinematográfica de Star Wars ocupa el octavo lugar, con 74 menciones (es decir el 6,59%) y es la primera referencia basada en una película que ha servido para crear un juego de rol. Si lo relacionamos con su juego correspondiente nos lo encontramos en cuarta posición a la hora de iniciarse y en sexto como preferencia de juego.

La Leyenda de los 5 Anillos, que tiene novelas basadas en el juego de rol del mismo nombre y ocupa el tercer lugar en preferencia de juego casi no aparece mencionada en este apartado, quedando relegada a la décima posición, por detrás de las novelas del juego de tablero y rol, Warhammer.

Para finalizar este apartado hemos agrupado todas las novelas que comparten la ambientación de Mundo de Tinieblas (Hombre Lobo, Mago y Vampiro). El resultado suma setenta y tres menciones y supera algo más del 5% (la cifra exacta es del 6,5%). De entre ellos el juego más nombrado es la serie de obras de Vampiro, con el 2,76% de la muestra. Esta posición tan retrasada destaca si tenemos en cuenta que Vampiro es el ubicado en tercer lugar como juego de iniciación y la segunda preferencia a la hora de organizar una partida.

Para una observación más detallada de los datos presentamos el siguiente diagrama:

Literatura relacionada con los juegos de rol

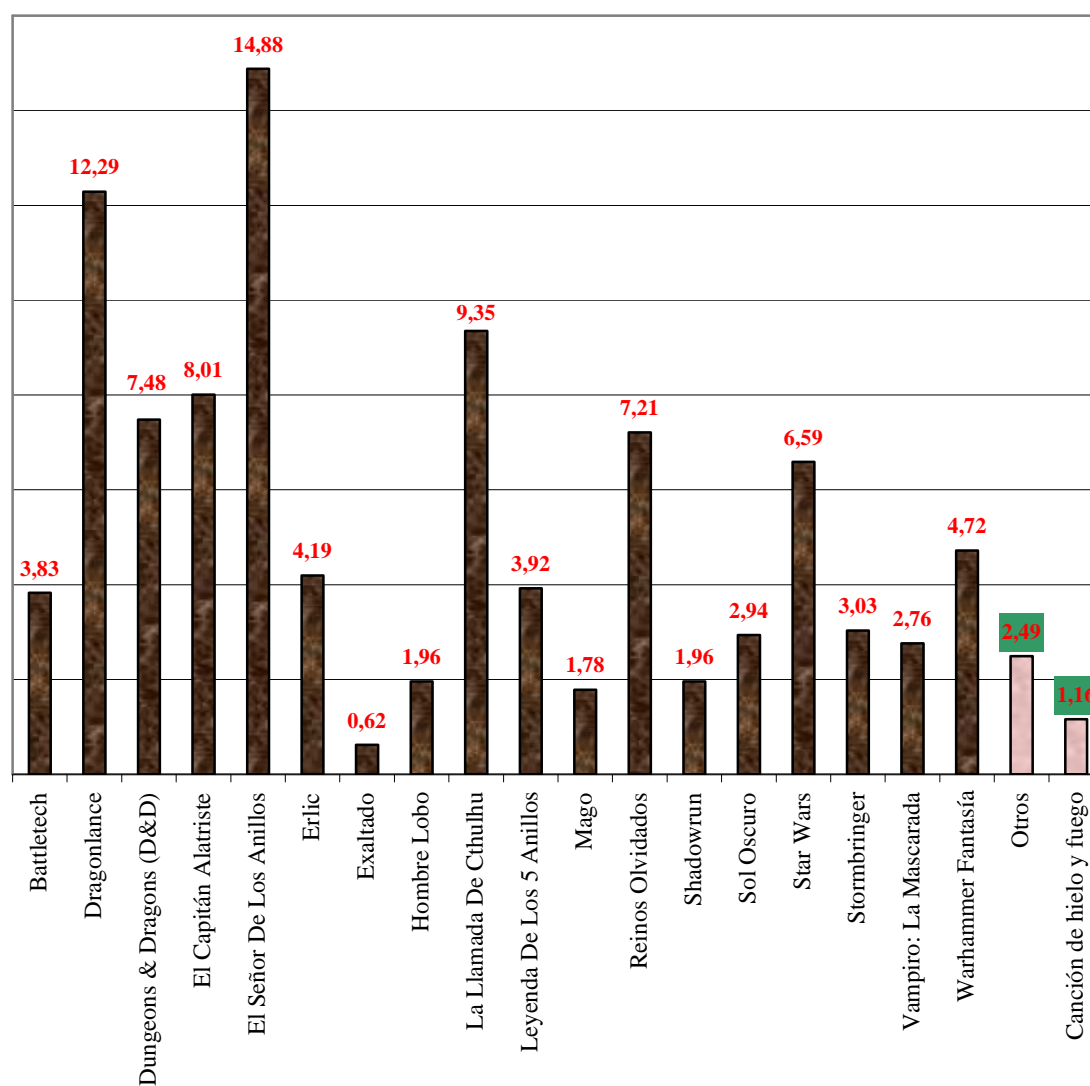


Gráfico n° 85

Como en otras ocasiones hemos incluido dentro de gráfico datos desglosados del apartado de *Otros*, modificando el color para hacerlos distintivos.

Queremos finalizar este apartado con un dato sorprendente, solamente el 2,71% de los encuestados reconoce leer exclusivamente libros de rol.

Para contextualizar adecuadamente la cuestión anterior, se solicitó a los encuestados que contestasen si en alguna ocasión leían los libros que no eran de rol para

documentarse para alguna partida o si no existía relación entre sus lecturas de rol y sus lecturas de otro género. Los resultados fueron estos:

Uso de los libros que no son de rol

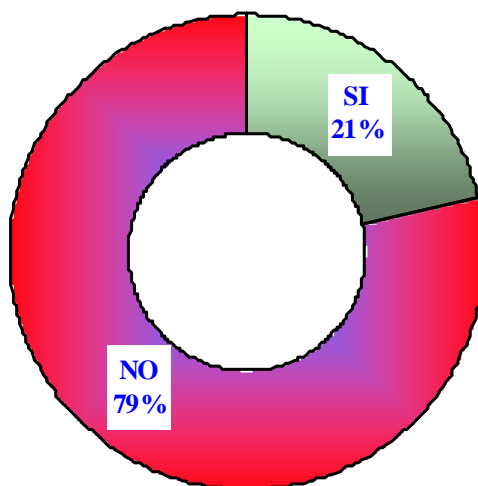


Gráfico nº 86

Sólo en sesenta y tres ocasiones los encuestados reconocieron que los libros que leían les servían para poder jugar mejor al rol. El resto de la muestra señaló que realizaban no tenían que ver con su afición.

Toda vez que ya hemos establecido la relación entre libros de rol y de no rol, vamos ahora a intentar demostrar si los aficionados al rol son grandes lectores o no. De las cifras obtenidas podemos deducir que apenas algo más del 3% de los encuestados admiten haber leído un libro que no fuese de rol al año y casi el 60% leyó al menos un libro al mes, con lo que sumando estos resultados con los de los libros de rol nos da de media que los jugadores de rol leen al año algo más de 16 libros. De todas formas al ser la lectura un elemento valorado por la sociedad hay que tener ciertas reservas a la hora de interpretar estos números, pues puede ocurrir que haya respuestas falsas y nos proporcionen unos hábitos de lectura que no sean reales. Por secciones estos son los datos:

Número de libros no de rol leídos al año

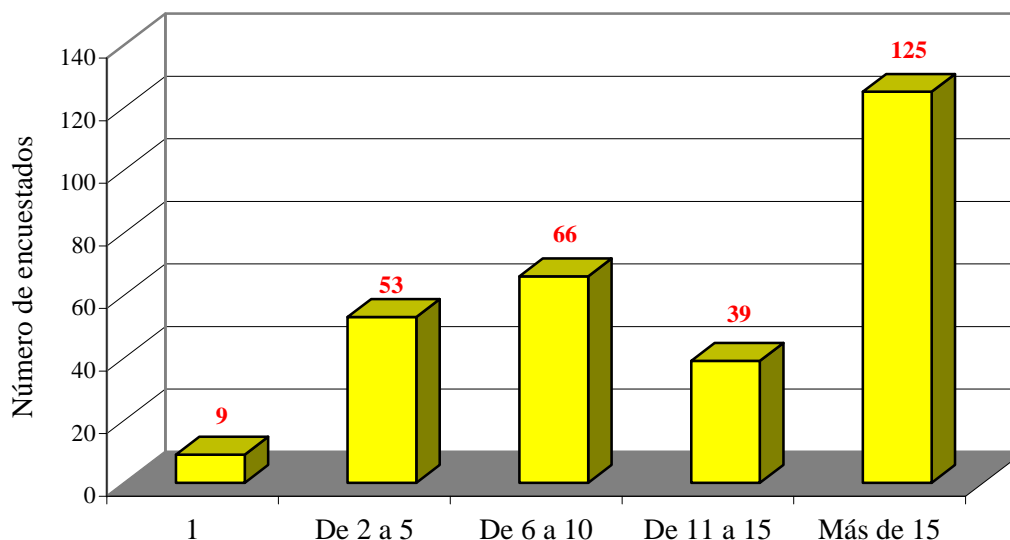


Gráfico nº 87

Como ya ocurriera en el caso de las novelas relacionadas con los juegos de rol, en el de los géneros de lectura vuelve a haber múltiples respuestas, ya que a los lectores se les permitió marcar más de una opción, dando un total de 1319 respuestas. Dividido entre temas, el de mayor éxito es el de las novelas de ficción, algo que encaja con lo que hasta ahora hemos analizado, siendo escogido este género en doscientas cuarenta y tres ocasiones. La siguiente elección encaja en el perfil estereotipado para esta población dado que un 14,18% de la muestra disfruta con la lectura de comics, lo que eso representa ciento ochenta y siete menciones.

En tercer lugar se encuentran las novelas no incluidas en los apartados de ficción y policíacas, con ciento veinticuatro referencias, es decir el 9,40% y prácticamente queda empatando con los libros de texto o manuales de estudio, en el cuarto lugar con ciento veintidós menciones y el 9,25%. Esto no debe extrañarnos si tenemos en cuenta que buena parte de los jugadores de rol entrevistados son estudiantes.

El quinto punto está íntimamente relacionado con el anterior y es que con 92 respuestas nos encontramos los libros de temas científicos. Si recordamos buena parte de la muestra, además de ser estudiantes lo eran de ciencias.

Tras una serie de géneros relacionados con los estudiantes, volvemos otra vez a la novela, en este caso de la mano de los libros de novelas policíacas, con 84 respuestas y el 6,37% de la muestra. Así pues los jugadores de rol leen más bien novelas en sus ratos de ocio. Sumando todos los apartados de novelas que presenta la encuesta obtenemos cuatrocientas cincuenta y una respuestas, o lo que es lo mismo algo más de un tercio (el 34,19%) de los resultados.

Los siguientes apartados se alejan de las cifras aportadas hasta ahora, de forma que en séptimo lugar están los libros de historia o arte con setenta y ocho menciones. Según parece y aunque las carreras de ciencias sean mayoritarias, puede haber de fondo cierto gusto por los libros de “letras”.

El último de los apartados que consideramos importante, pues ocupa algo más del 5% de la muestra (el 5,23% para ser exactos), lo obtienen los libros profesionales. Una vez más esto enlaza con las respuestas anteriores del cuestionario ya que si recordamos, la casi totalidad de los encuestados eran trabajadores y parece lógico que consulten libros relacionados con su profesión.

Como ya indicábamos en líneas anteriores, el resto de géneros no poseen unos números tal altos como para ser altamente significativos. Sí puede sorprendernos el bajo interés por los libros de deportes, con apenas 22 menciones (sobre todo en un país en el que gusta tanto el fútbol).

Tenemos recogidas en la siguiente gráfica todos estas cifras y las que por su escasa importancia no hemos comentado:

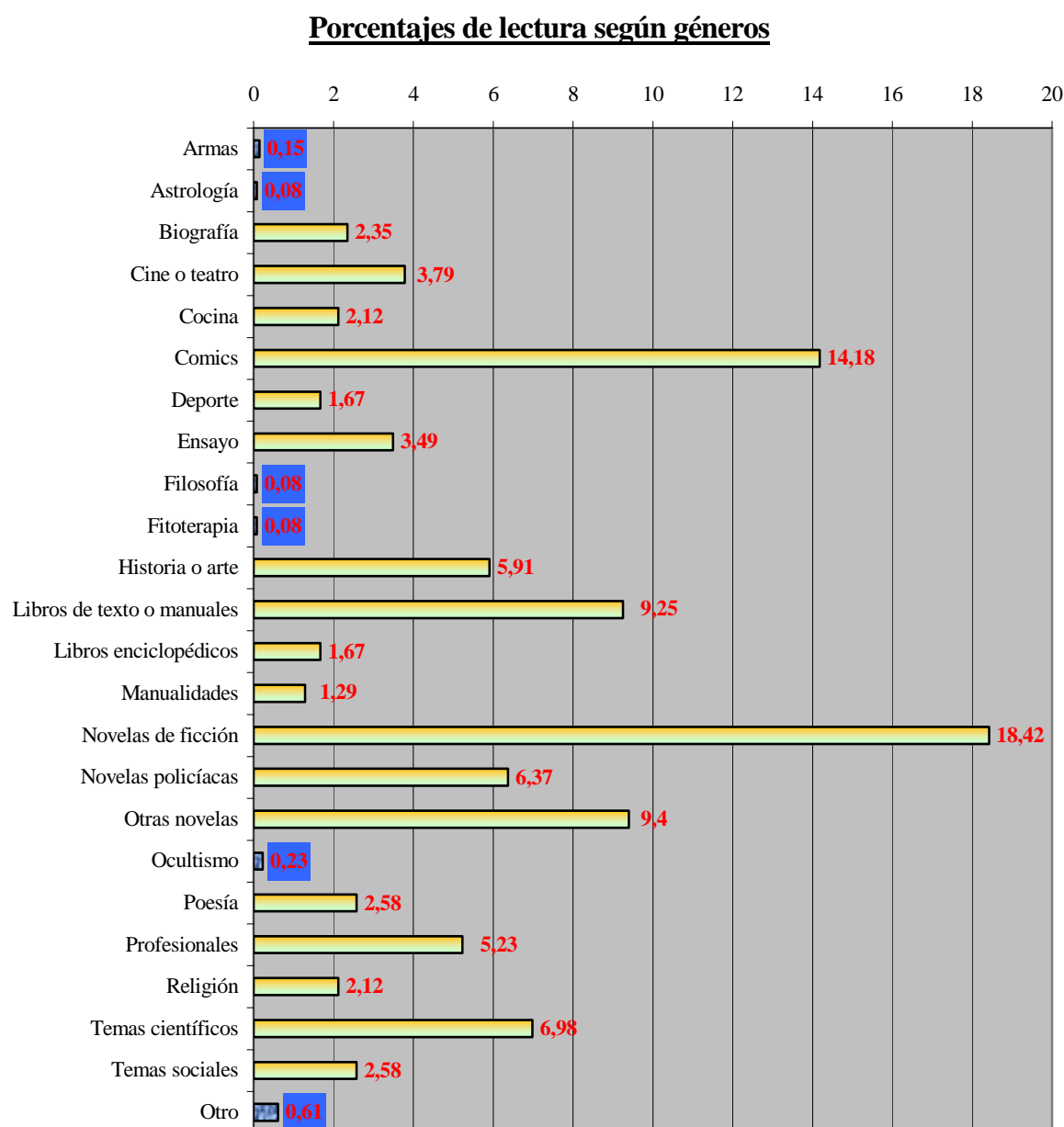


Gráfico nº 88

Como hemos hecho en otras ocasiones hemos desglosado la columna *Otros*, que en este caso vienen representadas por aquellas columnas que no están en color amarillo.

Siguiendo con las preguntas de la encuesta, deseábamos saber si había una conexión directa entre la gente que juega al rol y la gente que juega a los conocidos como wargames y cartas coleccionables tipo Magic. Todo parece indicar que hay una relación más que evidente dado que casi todos los entrevistados (el 92,52%) juega o ha jugado a alguno de los dos pasatiempos mencionados con anterioridad. De entre las

respuestas afirmativas, más de la mitad practica ambas modalidades de juego y el resto prefiere el tablero. No está claro si las cartas o los juegos de tablero llevan al rol o viceversa, sin embargo sí parece probado que hay una relación directa entre estas aficiones, puesto que casi el 60% de los roleros entrevistados juegan o han jugado a ambos tipos de juegos que no son de rol. Dividido por sectores los resultados quedarían así:

Juegos relacionados con el rol

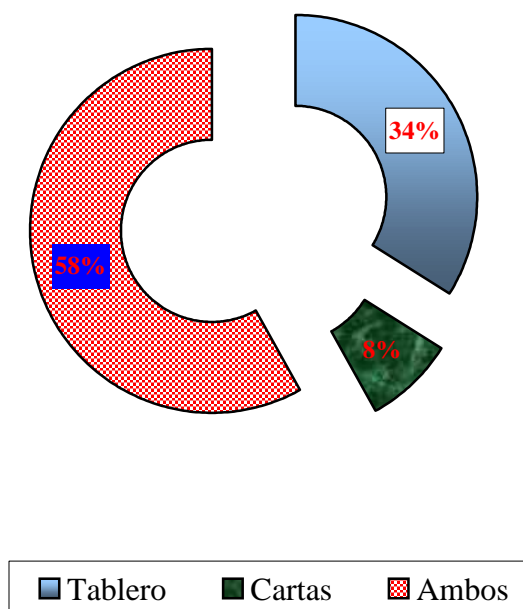


Gráfico n° 89

Por último queremos señalar cómo los medios de comunicación han influido en el entorno familiar de los lectores y en el hecho de que sus propias familias perciban los juegos de rol como algo nocivo y potencialmente pernicioso para la salud mental. Pese a que ya hemos comprobado cómo los juegos de rol ayudan a potenciar destrezas demandadas por la sociedad actual, como lo son la lectura, el aprendizaje del inglés y las interacciones sociales, todo esto choca con que en los núcleos familiares se aprecie el rol como algo peligroso y ésto es debido a la acción de los medios de comunicacion.

Para comenzar este bloque hemos querido averiguar si dentro de una misma familia existe más de un jugador de rol. La respuesta ha sido positiva en ciento diez ocasiones, lo que señala algo más de un tercio de la muestra, tal y como queda representado a continuación:

Jugadores que poseen algún familiar que juega al rol

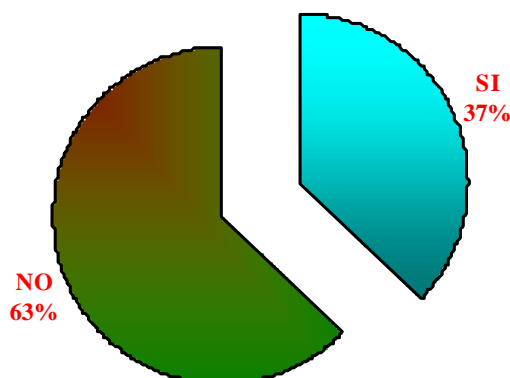


Gráfico n° 90

Durante la elaboración de la encuesta no hemos recogido el grado de parentesco de los jugadores que han respondido afirmativamente, aunque dada la época de introducción de los juegos de rol en nuestro país y los rangos de edad en los que se desarrolla esta afición, consideramos más probables los grados de parentesco de hermanos y primos de edades aproximadas. Incluso en este caso, podemos decir que el número de familiares que comparten afición con los encuestados, es un total de ciento ochenta y dos.

Para rematar este segundo perfil decidimos cerciorarnos de las afirmaciones vertidas en párrafos anteriores, y comprobar cómo se percibía esta afición en las casas de los lectores de juegos de rol. En algo más de las dos terceras partes de los casos las familias la entendían, tal y como señala este gráfico:

Distribución de los jugadores comprendidos por sus familias

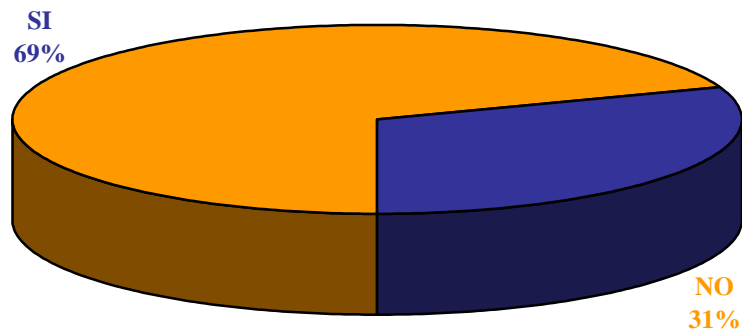


Gráfico n° 91

Sin embargo esta afirmación tal vez lleve a engaño, pues los entrevistados pueden haber enfocado la respuesta como que en su casa están cansados de ellos por lo que “ya les dejaban en paz” y no en virtud del propio convencimiento familiar de que los juegos de rol pueden ser algo positivo.

4.9.2.3 COMPARACIÓN DE PERFILES Y OBTENCIÓN DE RESULTADOS

En este apartado pretendemos establecer los puntos coincidentes y discordantes de los dos perfiles elaborados a partir de la misma encuesta. Resulta obvio que el tiempo transcurrido entre uno y otro perfil, así como el tamaño de la muestra y los lugares seleccionados para efectuarlas hayan hecho que se produzcan ciertas discrepancias entre los datos. Por ello consideramos interesante ver en qué puntos los resultados no cuadran y en cuáles son similares, lo que nos ayudará a establecer un perfil tipo de lector de juegos de rol más adecuado y cercano a la realidad.

Vamos pues con los primeros datos, de orden demográfico, de ambos estudios:

La primera variable a comprobar es el sexo de los lectores de libros de rol. Demostramos que la relación hombre-mujer anda en torno al 70% de varones frente a un 30% de mujeres, si bien es cierto que hay una disminución de la población masculina en favor de la femenina, pasando de un 23% a un 27% de mujeres. Pero en cualquier caso la proporción de hombres sigue siendo abrumadoramente mayoritaria en ambos estudios.

En lo tocante a la división por franjas de edad, la muestra se mueve en un intervalo de edad que va desde los 17 a los 30 años, situándose el mayor pico entre los 26 y los 30 años en ambos perfiles. Quizá lo que más destaque es que en el primer estudio la muestra de mayores de 30 años no era significativa y en el segundo sí lo es.

La tercera variable demográfica es la variable laboral. Aquí sí que hay diferencias claras, en el primer caso eran mayoría los estudiantes, sin embargo en el segundo es al contrario. De entre los estudiantes siguen siendo los de ciencias el grupo más numeroso, con más del 60% de la muestra en ambos casos.

La curva que presenta la variable de la edad de iniciación en los juegos de rol muestra unos rasgos muy similares, estando comprendido su máximo auge entre los

menores de 14 años hasta los 16. Los datos de los dos perfiles nos vienen a indicar que cuando los lectores de libros de rol se inician en su afición están en plena adolescencia.

El origen de esta iniciación hay que buscarla, por lo menos para una gran parte de los encuestados, en el boca a boca, es decir, algo más del 70% de los entrevistados se iniciaron en el rol a causa de un amigo. Apenas destaca el segundo motivo, que no es otro que haber leído novelas de juegos de rol.

Como ya sabemos por qué comienzan con esta afición, ahora vamos a mostrar con qué juego lo hacen. El orden de los juegos es el mismo en las dos encuestas, en primer lugar y sin discusión lo ocupa D&D, a continuación va El Señor de los Anillos y en último lugar tenemos a Vampiro.

Resultan chocantes estos datos cuando se comparan con los facilitados por los encuestados a la hora de preguntarles por sus juegos favoritos. En el primer estudio los juegos invertían el orden, en primer lugar aparecía Vampiro, luego D&D y por último El Señor de los Anillos. En el segundo es al contrario, primero D&D y los otros dos juegos están empatados. Lo que queda claro que estos tres son los juegos que hasta ahora han dominado el mercado.

Alrededor del 70% del total de encuestados de los dos estudios conoce el nombre de alguna editorial de los libros que lee, siendo las más nombradas La Factoría de Ideas y Devir Iberia, ambas como editoriales nacionales frente a White Wolf y Wizards of the Coast, como editoriales extranjeras.

De las editoriales pasamos a los autores. Es bastante significativo que siquiera más del 45% de los encuestados conozca el nombre de algún autor. Además la mayoría de los resultados obtenidos eran de autores extranjeros. De entre todos los autores tenemos dos que destacan sobremanera, Ricard Ibáñez y Gary Gigax que son los más nombrados en ambos estudios.

Tras saber que conocimiento tienen los lectores sobre los nombres de las empresas a las que les compran los libros y sobre los autores que los escriben, quisimos

averiguar si el origen anglosajón de la mayoría de los libros tenía alguna repercusión. El resultado es que el dominio del inglés es una habilidad que parece potenciar la lectura de juegos de rol. En los dos estudios superan el 70% el número de los encuestados que leen libros de rol en esta lengua.

Continuando con, la media de número de libros de rol leído, ésta se situó entre 2 y 5 ejemplares al año. Sumando los porcentajes de ambos trabajos, entre algo más de un 60 y un 70%, leyó entre uno y cinco libros como máximo al año. Cifra desde luego nada halagüeña para los editores de este sector editorial, pues con estos datos en la mano se comprueba que más de la mitad de la muestra no lee ni un libro de rol cada dos meses.

Los pocos libros que leen dichos los lectores son conseguidos bien a través de su propia colección o bien a través de algún amigo, aunque es al contrario en el primer estudio en donde figuraba en primer lugar el préstamo de algún amigo.

Si la cifra de lectura era pobre, la cifra de compra empeora pues cerca del 90% de los lectores se jactan en el primer estudio de comprar un máximo de 5 libros al año y más de un 70% en el caso del segundo. Traducido a euros (viendo los datos de ambos trabajos) menos de 40€ mensuales y como mucho unos 100€ anuales. Este desembolso se realiza normalmente en una tienda especializada o en una librería.

En el tema del uso de los libros, según se desprende de las cifras de ambos trabajos más del 50% de los entrevistados los utilizan tanto para leer como para jugar. Siendo minoritario el número de jugadores que solamente manejan los libros como lectura.

Hay una gran ligazón entre los encuestados y su afición, demostrada en el hecho de que entre ambos trabajos se alcancen cotas de más de un 60% de ellos que regalan juegos de rol a sus amistades.

Por el contrario, no hay muchos aficionados al rol que compren esta clase de revistas. En el primer caso solamente un 24% compra revistas de rol y en el segundo el

21%. Como consecuencia de lo anterior, en la actualidad no hay ninguna revista de rol en papel en el mercado.

En el mundo que rodea a los juegos de rol aparecen las novelas escritas para o basadas en dichos juegos. Ya tuvimos un contacto inicial con ellas a la hora de hablar del motivo del comienzo en estos juegos. También quisimos saber si había mucha relación entre los jugadores y las novelas. El resultado fue en gran medida afirmativo. En el primer caso el 90% y en el segundo el 80% de los encuestados contestó que leían novelas relacionadas con estos juegos de rol. De ellas destacan por encima de otras: El Señor de los Anillos de Tolkien, las obras de Margaret Weis y Tracy Hickman ambientadas en el mundo de D&D de Dragonlance, las novelas de Michael Moorcock y los libros de H.P. Lovecraft.

Para encuadrar el punto anterior, se les preguntó a los encuestados si leían otros libros que no eran de rol. Prácticamente ninguno de los lectores, en ambos estudios, admitió leer exclusivamente libros de rol.

En cuanto al uso que se les daba a los libros, este dato coincide plenamente en los dos trabajos. El 79% los lee como mera lectura y no con el objetivo de complementar mejor las partidas de rol.

Hasta ahora sabemos cuántos libros de rol leen al año los jugadores. Esta cifra que es bastante pequeña desentona con la cantidad de libros de diferentes géneros que leen dichos jugadores. La media se sitúa en torno a más de un libro al mes, o al menos así lo indican casi un 60% en los dos estudios. Pero resulta sorprendente que de más de cuatrocientas personas encuestadas, ciento setenta y seis lean más de 15 libros que no son de rol al año.

Del total de libros quisimos conocer cuál era el género más demandado. Los dos estudios vienen a coincidir en este apartado ya que, en primer lugar están las novelas de ficción, le siguen los comics y el último lugar lo ocupan los libros de texto o manuales. Esta imagen coincide con la franja de edad en que se enmarcan los entrevistados, pues por lo general se trata de gente joven y estudiante.

Siguiendo con las preguntas de la encuesta, deseábamos saber si toda la gente que jugaba al rol jugaba también a juegos de tablero y a cartas tipo Magic. Según parece se trata de una afición compartida y eso se refleja en que más del 50% de los encuestados juega a ambos tipos de juegos además de al rol.

Tras esta última cuestión quisimos comprobar la relación entre rol y familia. Para ello fijamos tres preguntas. En la primera de ellas quisimos conocer si además del encuestado alguien más en su familia jugaba al rol. Aquí los dos estudios difieren en el porcentaje, en el primero el 52% no tiene a nadie más en su entorno familiar que juegue a estos juegos, mientras que en el segundo la cifra aumenta hasta el 63%. A continuación quisimos averiguar el número total de familiares también aficionados al rol, una vez más los números difieren aunque esto es normal pues la segunda muestra fue mayor que la primera. En un caso fueron 90 familiares y en el otro se dobló este dato.

La última pregunta fue la destinada a examinar la relación directa entre jugadores y familia. A los lectores se les preguntó si en su familia entendían su afición a los libros de rol. Aunque el porcentaje varía de un trabajo a otro la pauta es similar, contestó positivamente en torno al 70% de los encuestados.

4.9.3 Comparación de resultados entre varios estudios.

En este apartado vamos a intentar establecer una serie de comparaciones entre ciertos aspectos de nuestros dos estudios (el de la Casa de las Conchas y el de las encuestas) que sean compatibles, y diversos estudios que tengan puntos coincidentes con nuestro trabajo, tal como encuestas realizadas en determinadas páginas web sobre rol o algún estudio del Ministerio de Cultura sobre lectura, etc.

Tomando como modelo las cuestiones planteadas en nuestra encuesta para analizar el perfil de lector de los juegos de rol, iremos aclarando aquellos apartados en

los que podamos establecer dichas comparaciones, comenzando por el sexo de los lectores.

En primer lugar, en el estudio realizado en la Casa de las Conchas los resultados reflejaban un dominio de la población masculina sobre la femenina, casi tres cuartas partes de los registros eran de hombres, en realidad el 73,91%. Estos datos son muy similares a los obtenidos en nuestra encuesta⁵⁵⁰, en donde las mujeres solo obtenían el 26,27% de los registros frente al 73,73% de los hombres. A estos dos estudios se pueden sumar los resultados obtenidos por Laura Amante Ramos en Murcia⁵⁵¹. En éstos el porcentaje masculino era similar a los datos obtenidos por nosotros, en este caso del 76,47% frente al femenino del 23,53%. Efectuando una media de los tres estudios quedaría una proporción similar a la que venimos indicando, tres cuartas partes de la población que juega al rol es masculina y sólo una cuarta parte es femenina, tal y como vemos aquí:

Distribución en función del sexo

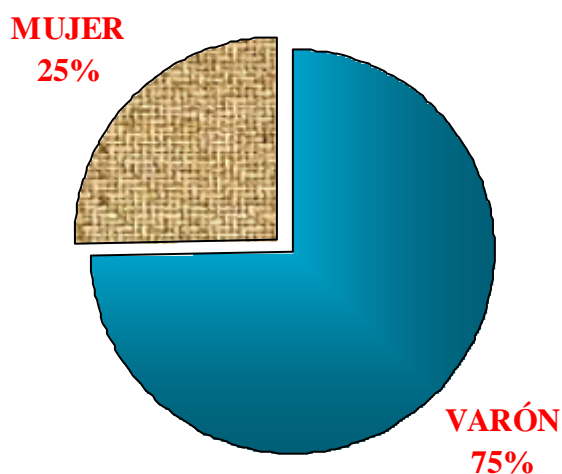


Gráfico n° 92

⁵⁵⁰ Para ofrecer datos globales y no cifras particulares de cada uno de los dos estudios realizados a partir de encuestas, hemos decidido juntar las dos muestras y dar una sola cantidad.

⁵⁵¹ Amante Ramos, Laura: *Sondeo de opinión sobre prácticas roleras en la provincia de Murcia*. 2004. [En línea]. < <http://www.dreamers.com/defensadelrol/articulos/investigacion.htm> >. [Consulta: 7 de abril de 2008].

Otra variable demográfica que podemos cotejar es la edad⁵⁵². Pero aquí se nos presenta un problema pues la división por edades no es exactamente igual en los tres estudios. En la Casa de las Conchas había usuarios que figuraban únicamente con el rango de edad marcado de mayor o menor de 18 años (además de los problemas derivados de la posibilidad de sacar libros una persona para otra distinta o contabilizar a un usuario ya estudiado varias veces, por tener en préstamo varios libros de rol). A esto hay que añadir que, en nuestro estudio, la edad de 18 años la tenemos incluida en el grupo de edad de 17 a 19 años, con lo cual ese grupo no puede ser contabilizado para estos efectos. No obstante podemos establecer, en lo que a mayoría de edad se refiere, que es la que predomina, tal y como se ve en esta tabla:

<i>Comparación de la variable edad entre estudios</i>	Menor de 18 Años	Mayor de 18 Años	Porcentaje Menor Edad	Porcentaje Mayor Edad	Porcentaje Total -18	Porcentaje Total +18
<i>Murcia</i>	1	33	2,94%	97,06%		
<i>Casa de las Conchas</i>	18	122	12,86%	87,14%	6,63%	93,37%
<i>Encuestas</i>	12	404	2,88%	97,12%		

Tabla nº 28

Por rangos de edad, volvemos a tener un problema parecido al anterior, en este caso la división por edades es distinta en el estudio de Murcia y en el nuestro de las encuestas. No ocurre así en el caso de la Casa de las Conchas, ya que no existe tal problema, puesto que en aquellos casos en que figura, la edad ha podido adaptarse a nuestra división por edades. Por eso hemos optado por hacer una confrontación entre los

⁵⁵² Resulta curioso ver cómo enfocan los propios jugadores de rol el tema de la edad, es decir, si se es o no demasiado joven/viejo para jugar al rol. Una opinión al respecto se puede consultar en: Blagdaros: ¿Hay una edad para esto del rol? *Comunidad Umbría*. 15 de marzo de 2004. [En línea].

< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=26> > [Consulta: 7 de marzo de 2008].

datos de la Casa de las Conchas y nuestra encuesta, e incluir cuando ha sido posible los datos de Murcia.

Al tener los mismos rangos de edad los estudios que hemos realizado, los hemos sumado para poder extraer datos conjuntos. Los resultados han sido estos: Solamente el 0,84% tenían menos de 14 años; las personas entre 14 a 16 años representan el 4%; el grupo de edad de entre los 17 y los 19 años obtiene un 14,53%, incluyendo en él la mayoría de edad (en el estudio de Murcia el rango de edad es entre 18 y 20 años que es un 47,06% de los encuestados, el más numeroso de este estudio); entre 20 y 22 años están el 20,84% de las personas estudiadas (en el caso murciano, su rango de edad va de los 21 a los 25 años y representa el 29,41% de su estudio); entre los 23 y los 25 se encuentra un 21,47%; el penúltimo escalón lo representan los que poseen una edad situada entre los 26 y los 30 años, con el 31,16% que a su vez suponen el mayor tramo de la muestra (en el caso de Murcia el escalón es el de mayores de 25 años, del 20,59%); por último están los mayores de 30 años, un 7,16% del total.

La siguiente pregunta de nuestra encuesta con la que se puede establecer comparaciones es la número 4. En este caso nos medimos con una encuesta realizada en internet, en la página web de unos aficionados a estos juegos, denominada Baatezu⁵⁵³. En esta página web preguntaban a sus lectores, igual que hacíamos nosotros a nuestros encuestados, que cuál era su edad de iniciación al rol. Se recogieron un total de 249 respuestas, pero como ocurría con el caso anterior, los rangos de edad eran diferentes que en nuestro estudio. A pesar de ello intentaremos compararlos en la medida de nuestras posibilidades. En nuestro perfil de lector, realizado a través de un conjunto de encuestas, casi tres cuartas partes de los entrevistados comenzaron a jugar al rol antes de los 17 años, y de ellos el 45,65% antes de los 14 años y el 28,26% entre los 14 y los 16. En el caso de la encuesta de Baatezu, el 66,67% se iniciaron en el rol entre los 10 y los 15 años.

⁵⁵³ La encuesta sobre la edad de iniciación en los juegos de rol se encuentra en: Baatezu, todo en español y de calidad: Opinión. *¿A qué edad comenzaste a jugar?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=36> > [Consulta: 9 de marzo de 2008].

Según nuestro trabajo entre los 17 y los 19 años, empezó el 15,94% y entre los 20 y los 22 comenzó a jugar el 5,8%. Frente a esto, en la encuesta por internet, entre los 16 y los 20 años se inició el 25,7% de los que realizaron el test.

En el antepenúltimo escalón de nuestro estudio, solamente el 2,9% comenzó a jugar en el segmento de edad que va de los 23 a los 25 años. Los datos de Baatezu coinciden casi a la perfección, puesto que en su encuesta el 3,61% se inició entre los 21 y los 25 años.

El último dato significativo que tenemos es a la vez el último dato de la encuesta por internet. En él, el 1,21% se inició en el rol una edad tardía entre los 26 y los 30 años (con más de 30 años apenas tenemos un 0,24% en nuestra encuesta), esta cifra no cuadra con los datos de Baatezu, quienes tienen un 4,02% (su espectro de edad está indicado como mayores de 25 años).

Otra pregunta de nuestro cuestionario con la que podemos establecer comparaciones es con la número 7, que demanda el juego favorito de los entrevistados. A este fin, podemos comparar nuestros resultados con los de la web de Baatezu⁵⁵⁴, que posee una encuesta para votar el juego favorito de sus lectores y el estudio realizado por Laura Amante en Murcia. En nuestro estudio los cuatro juegos mejor valorados por los encuestados fueron, de mayor a menor puntuación: D&D, Vampiro: La Mascarada, La Llamada de Cthulhu y El Señor de los Anillos. En el caso de Baatezu, los cuatro mejor valorados de una encuesta de 39.208 votos fueron: Warhammer Fantasía, Ars Magica, La Llamada de Cthulhu y AD&D Dragonlance. Por contra y contrastando con estos

⁵⁵⁴ La encuesta sobre el juego de rol favorito de los lectores de esta página web se puede visitar en: Baatezu, todo en español y de calidad: *Los 7 mejores*. [En línea]. < <http://www.baatezu.com/verm.asp?Votacion=13> > [Consulta: 9 de marzo de 2008].

De todas maneras esta web tiene otra encuesta que sirve para contextualizar este punto número 7. En concreto a los usuarios de esta página se les preguntó qué tipo de juego de rol era el que más les gustaba, la respuesta fue mayoritariamente al apartado de fantástico-medieval, que concuerda con D&D. El resto de resultados se puede ver en: Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿Qué tipo de juego de Rol es el que más te gusta?* [En línea].

< <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=40> > [Consulta: 9 de marzo de 2008].

datos, en Murcia los cuatro lugares están repartidos así: D&D, El Señor de los Anillos, D&D Dragonlance y La Llamada de Cthulhu. Vampiro: La Mascarada ocupa el décimo lugar en Baatezu y el quinto en el estudio murciano. Con los datos obtenidos podemos pensar que para las editoriales españolas optar por D&D, El Señor de los Anillos, La Llamada de Cthulhu o Vampiro parece una apuesta segura. Así las dos editoriales más importantes del sector copan esos tres juegos, Devir con D&D (y su vertiente Dragonlance) y La Factoría de Ideas con los otros dos. Esta última editorial también posee los derechos de edición de los libros de Kult, Warhammer Fantasía y Ars Magica.

La pregunta número 14 de nuestra encuesta también nos ha permitido cierta comparación de datos. Con ella queríamos saber cuánto dinero se gastaban los jugadores de rol al mes. Contrastaremos los datos con las cifras de otra encuesta que aparece en la web de Baatezu⁵⁵⁵. En esta ocasión contestaron cuarenta y tres personas y las cifras que dieron difieren de las nuestras, principalmente por emplear otras escalas de gasto. En nuestro estudio la gente que se gasta al mes menos de 20€ supone algo más del 70%, y la que gasta entre 20€ y 40€ el 17,21% en el caso de Baatezu la gente que gasta menos de 6€ es el 37,21%, entre 6€ y 30€ el 53%, lo que se aproxima bastante a nuestras cifras si sumamos los dos resultados anteriores. Para nosotros el 7,73% lo representan los encuestados que se gastaron entre 40€ y 60€, frente a Baatezu cuyo rango oscila entre los 31€ y los 60€, un 16,28%. En el rango de más de 60€, nosotros tenemos un ratio del 4,24% y en la web de Baatezu del 6,98%, así pues no acaban de coincidir todos los datos. Quizá haya que señalar que aunque los datos en porcentajes absolutos no coinciden, sí lo hacen en la tendencia siendo más elevados, como cabría esperar, los primeros rangos, que representan un menor gasto en libros de rol.

Como nosotros (ver la pregunta número 16 de la encuesta), Baatezu ha intentado averiguar el lugar de compra. En este caso obtuvieron ciento veintiocho contestaciones a su cuestionario. Como en otras ocasiones los porcentajes exactos no cuadran, pero sí se nota la misma tendencia, es decir, las **tiendas especializadas** en rol son los establecimientos elegidos en primer lugar para comprar los libros de rol (un 65,98% en

⁵⁵⁵ La encuesta sobre los hábitos de compra está en: Baatezu, todo en español y de calidad: *¿Cuánto inviertes en material de Rol al mes?* [En línea]. <
<http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=38> > [Consulta: 9 de marzo de 2008].

el caso de nuestra encuesta y un 68,75% en el caso de Baatezu). Le siguen en segundo término en nuestro caso, las **librerías** con un 17,32% (en el caso de Baatezu esta variable ocupa el tercer lugar con el 7,81%) y en el de Baatezu **internet**, con el 17,97% (para nuestro estudio internet es el 10,10% que le otorgaría el cuarto puesto). Las **grandes superficies** no son unos establecimientos muy utilizados para comprar libros de rol. En nuestra encuesta apenas algo más del 3% (el 3,09%) y en la encuesta de la web el 3,12%. El apartado **otros** tampoco es muy representativo, pues en nuestro estudio suma el 3,51% (sumamos el apartado amigo o conocido de nuestra encuesta al apartado **otros**, dado que esta variable no figuraba en la web de Baatezu y así pudimos comparar las respuestas de ambas encuestas) y en Baatezu el 2,34%.

En la pregunta 19, nos interesaba saber si los jugadores de rol compraban revistas relacionadas con su afición. Una pregunta similar fue formulada en el trabajo de Laura Amante. Gracias a esto hemos podido fijar la siguiente comparación: en nuestro caso el 21,84% de los aficionados compra revistas de rol, en el de Amante esta cifra aumenta hasta el 38,24%, frente a un 61,76% que no lo hace. Si uniésemos los datos obtendríamos el siguiente gráfico:

Distribución conjunta de la compra de revistas de rol

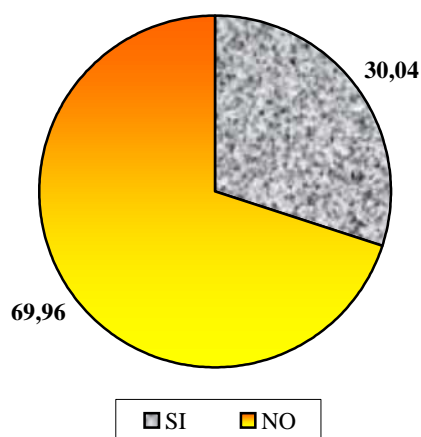


Gráfico nº 93

Pese a que hay al menos tres revistas de distribución nacional (una de ellas gratuita, RPG Magazine), el número de sus lectores sigue siendo muy bajo, ni tan siquiera llega a un tercio de los aficionados⁵⁵⁶.

Por último hemos podido establecer una comparación con otros estudios con la pregunta número 26, *¿Juegas también a juegos de tablero o a cartas tipo Magic?* También en este caso hemos realizado una comparación con el trabajo de Laura Amante, desarrollado en Murcia⁵⁵⁷. En nuestra encuesta, el 9,07% de los aficionados jugaba o había jugado con este tipo de cartas (esto subía al 56,37% si se tenía en cuenta a los aficionados que jugaban a cartas coleccionables y a juegos de tablero sin exclusión ninguna). En el estudio de Murcia, esta cifra se elevaba hasta el 55,88%, frente al 44,12% que no lo había hecho. Si uniésemos las cifras de ambos estudios los resultados serían estos:

Distribución conjunta de los jugadores de cartas coleccionables

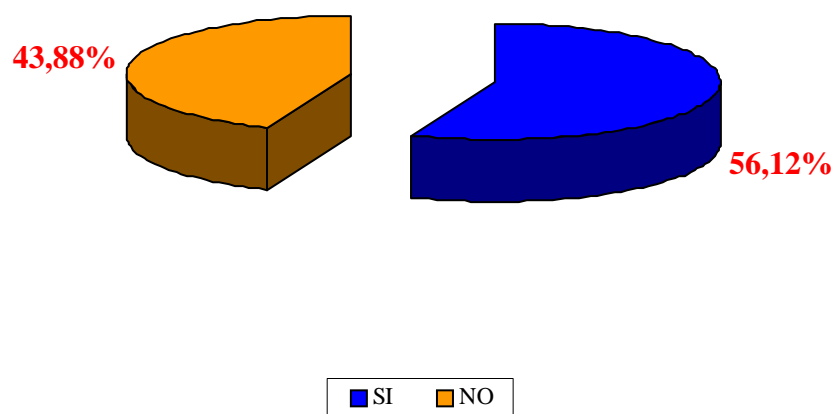


Gráfico n° 94

⁵⁵⁶ Cuando se realizó el trabajo de campo todavía existían revistas de rol en papel en el mercado. Actualmente no queda ninguna. Sólo quedan revistas on-line.

⁵⁵⁷ Hay una encuesta en la web de Baatezu que aunque no coincide plenamente con esta pregunta sí tiene algo de relación. En dicha encuesta se preguntaba a los usuarios de la página por sus preferencias a la hora de elegir juegos con los que distraerse. De entre rol, juegos de tablero, cartas coleccionables, juegos de ordenador y mus, los encuestados eligieron mayoritariamente la primera opción. De todas maneras los resultados pueden verse en: Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿A qué tipo de juegos juegas más?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=26> > [Consulta: 9 de marzo de 2008].

Como puede comprobarse por las cifras dadas, estos otros pasatiempos están muy ligados al rol, puesto que más de la mitad de los jugadores de rol se entretiene o lo ha hecho alguna vez con este tipo de cartas. También lo confirma el hecho de que haya muchos juegos de rol que poseen sus propias cartas, que tiene unas reglas parecidas a las de Magic. De entre todos estos juegos destacan, además del nombrado Magic: Vampiro, El Señor de los Anillos, La Leyenda de los 5 Anillos, La Llamada de Cthulhu, Yu-Gi-Oh! y Star Wars.

4.9.3.1 HÁBITOS DE LECTURA Y COMPRA DE LIBROS.

Hemos considerado que estos asuntos son lo suficientemente importantes, ya que conjugan los aspectos culturales, educativos y económicos de nuestro estudio, como para separarlos del resto de las comparaciones. Por ello, intentaremos establecer, en las siguientes líneas, las diferencias y similitudes entre nuestros datos y los que existan sobre estos aspectos en otros estudios, sobre todo los aportados por el Ministerio de Cultura, la FGEE (Federación de Gremios de Editores de España) y la SGAE (Sociedad General de Autores y Editores).

4.9.3.1.1 Hábitos de lectura.

España posee, dentro de los países occidentales, una serie de peculiaridades siendo una de las más destacables, la tardía alfabetización de su población. Por otra parte, ha experimentado una vertiginosa inmersión en los medios audiovisuales. Puede decirse sin temor a equivocarnos, que en nuestro país el lapso de tiempo en el que la lectura ha sido la principal vía de transmisión cultural y de conocimientos ha sido muy breve. Como consecuencia, los hábitos de lectura de libros no se han asentado de una manera correcta ni en las familias, ni en la sociedad en su conjunto. En esto radica la explicación más plausible para la fuerte diferencia de niveles de lectura entre España y los principales países europeos, también podrían hacerse las consideraciones pertinentes acerca del desarrollo político del país en las décadas centrales del siglo pasado.

La mayor parte del tiempo de ocio de la población española se destina a los medios audiovisuales, como lo demuestran por los diferentes estudios encargados desde el Ministerio de Cultura.

Ya en el año 1998⁵⁵⁸, en el informe de la SGAE sobre los hábitos de lectura de los españoles, figuraba que la mitad de los españoles mayores de 14 años no leía nunca, y alrededor de un 5% lo hacía con una frecuencia inferior a una vez al mes (siempre y cuando hablemos de lecturas no relacionadas con su trabajo) frente al porcentaje de los que casi no leía nunca, que era del 51,8%. Además, solamente un tercio de la población leía libros con frecuencia, es decir, una o dos veces por semana o casi todos los días. Los datos aportados por la FGEE en su informe sobre los hábitos de lectura para el año 2002, arrojaban unas cifras similares a los de la SGAE. Así el 47% de los encuestados o no leía nunca o casi nunca frente al 46,9%, que lo hacía con una frecuencia inferior a una vez al mes, tal y como se puede ver en esta gráfica de la FGEE:

Porcentaje de lectura en España según la FGEE (2002)

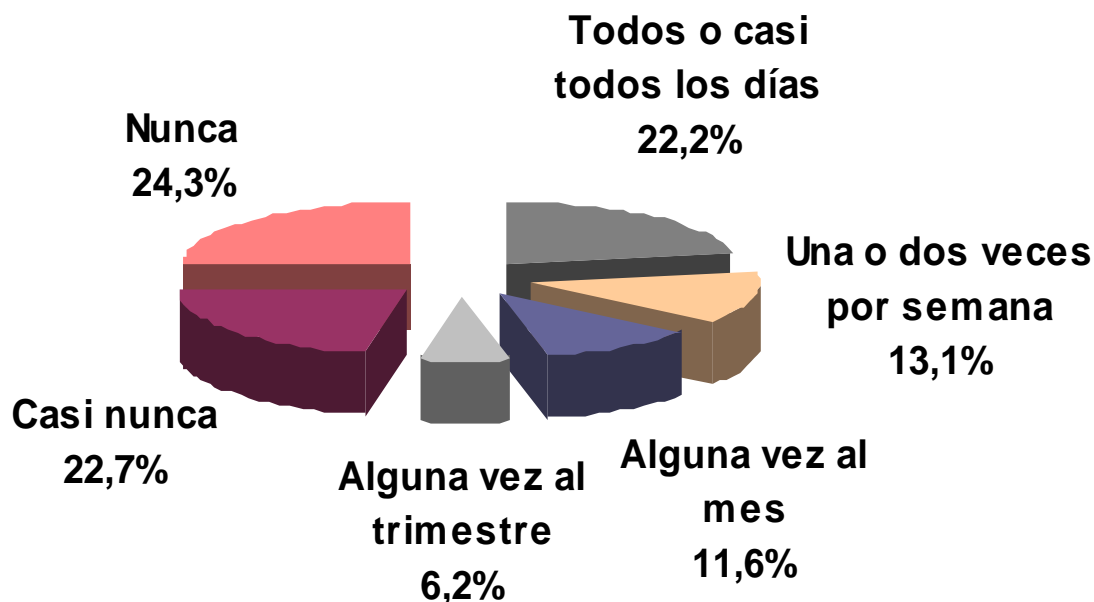


Gráfico nº 95

⁵⁵⁸ Gutiérrez del Castillo, Rubén; Sánchez García, Rufino (ed.): *Informe SGAE sobre hábitos de consumo cultural*. [Madrid]: Fundación Autor, D.L. 2000. Páginas 120 y siguientes.

Los datos que aporta esta federación son algo diferentes, pero para el año 2006. En su informe considera que un 39,6% de los encuestados son lectores frecuentes (resultado que se obtiene de sumar los lectores que leen libros todos o casi todos los días, con los que leen una o dos veces por semana). Para los lectores ocasionales da un porcentaje de un 15,9% (suma de los lectores que al menos lee una vez al mes o al trimestre) Por último están los no lectores (es decir, no leen casi nunca o no leen), que figuran con un 44,5% del total de entrevistados. Los datos se observan mejor en esta gráfica⁵⁵⁹:

Porcentaje de lectura en España según la FGEE (2006)

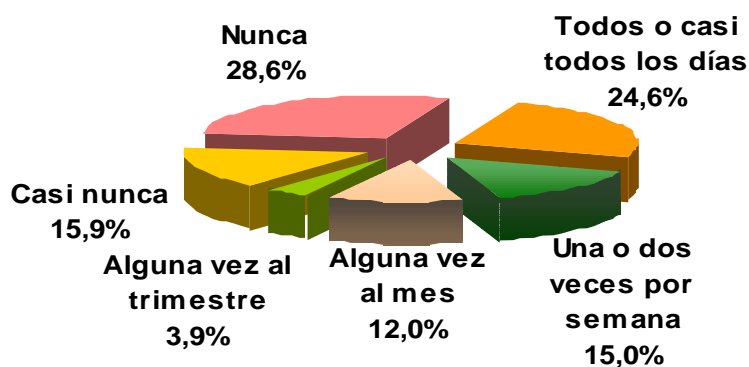


Gráfico nº 96

En nuestro estudio las variables referidas a la lectura tienen otro tipo de consideración, principalmente porque dichas variables tienen unos rangos de medición

⁵⁵⁹ Esta gráfica y la anterior han sido tomadas de los respectivos informes anteriormente mencionados, que se pueden encontrar en:

- Federación de Gremios de Editores de España (FGEE): *Hábitos de lectura y compra de libros (Año 2007)*. [En línea].

<http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/HABITOS_LECTURA_COMPRA_LIBROS.zip> [Consulta: 9 de marzo de 2008].

- Federación de Gremios de Editores de España (FGEE): *La Lectura en España. Informe 2002*. [En línea].

<http://www.federacioneditores.org/SectorEdit/Documentos/Informe_LecturaEspana.asp> [Consulta: 9 de marzo de 2008].

diferentes a los empleados por los tres estudios sobre hábitos de lectura mencionados con anterioridad. Aun así, hemos conseguido extraer de los datos de nuestro estudio (a través de la suma de las cifras de los dos perfiles de lectores de rol, como ya hicimos en el punto anterior) la media de libros que leen anualmente nuestros encuestados, que se situó entorno a los 16,5 libros, lo que los coloca en umbrales de una mínima lectura de “dos o tres veces al mes”. Estos datos se han obtenido al sumar los resultados de las lecturas de libros de rol y de libros que no eran de rol al año. En el caso de los libros de rol la media se estimó en unos 3,5 libros al año. Si hablamos de los libros “normales” se calculó una media cercana a los 13 libros al año.

Por sexos, nuestro estudio concuerda plenamente con los estudio de la SGAE y de la FGEE. En el primero de ellos, las mujeres leen algo más que los hombres: el 22,4% dice leer todos los días, frente al 17,4% de los hombres. Entre las mujeres, el 49,9% no lee nunca o lo hace menos de una vez al mes, mientras que este porcentaje se eleva al 58,7% entre los hombres.

En el segundo de los informes (el del año 2002), las mujeres leen algo por encima de la media (situada en el 53%) llegando al 55,3%, los hombres en cambio ni llegan a la media y se sitúan en el 51,5%. En el del año 2006 la tónica se mantiene, el 43,6% de las mujeres se declara lectoras frecuentes frente al 40,4% que se pronuncia como no lectoras. En el caso de los hombres, la franja de lectores frecuentes es menor que la de mujeres, en concreto el 35,6%, en tanto la de no lectores es aún mayor llegando al 48,6%.

En nuestra encuesta, los hombres leen 17 libros al año y las mujeres los superan, llegando a 21,54 libros al año, eso sí, los hombres tienen una mayor capacidad de lectura de libros de rol. Por segmentos, la media de libros de rol al año para los hombres fue, como ya indicábamos ligeramente superior, unos 6,02 libros al año frente a los 4,9 libros de las mujeres. En lo que respecta a los libros “normales” las mujeres son mayores lectoras que los hombres, leen de media algo más de 16 (16,64) libros al año, superando el libro por mes, en cambio los varones ni siquiera llegan a los 11 libros diferentes del rol al año (10,97).

Todos estos datos se pueden observar mejor en el gráfico que viene a continuación:

Distribución de la lectura por sexos

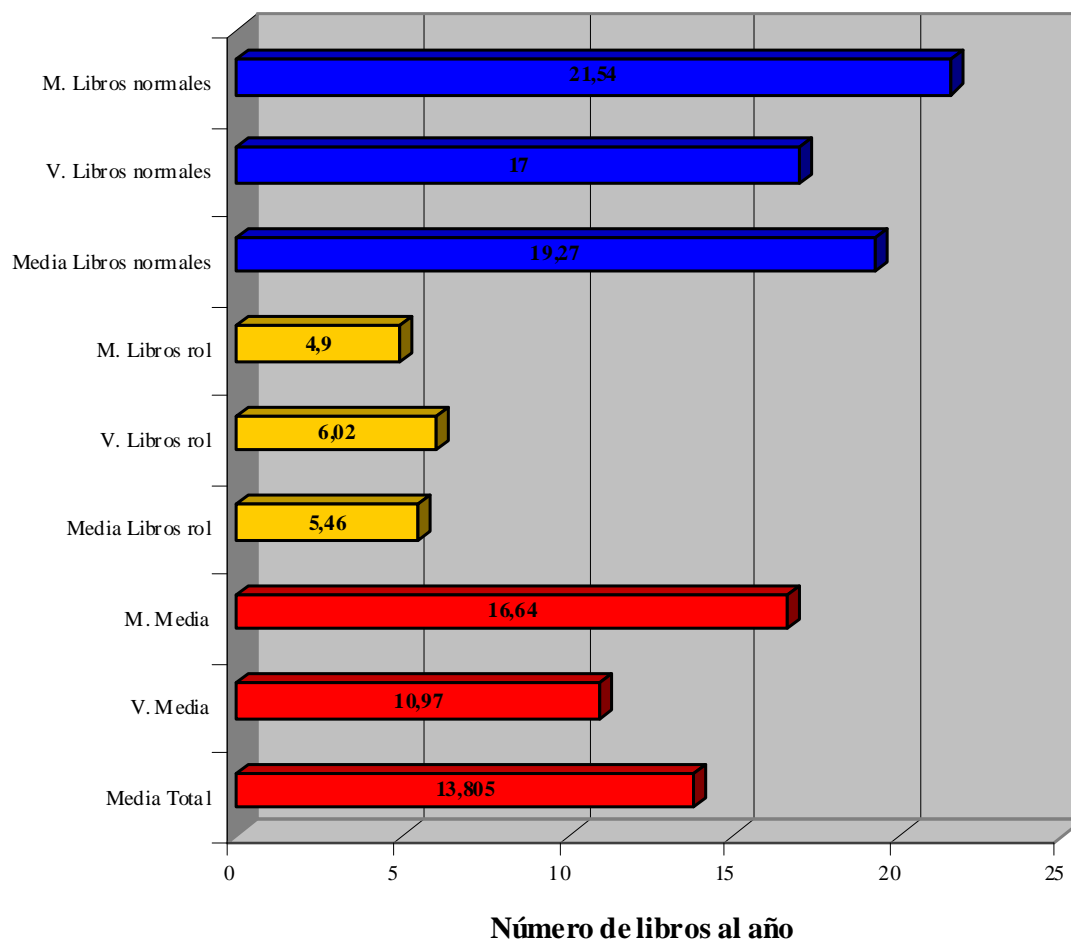


Gráfico nº 97

M = Mujer / V = Varón

Como es natural, el hábito de lectura está muy vinculado al nivel de estudios, demostrándose en los estudios de la SGAE, del Ministerio de Cultura y de la FGEE, que cuanto mayor es el nivel de estudios, mayor es el porcentaje de lectura. En el primer caso (SGAE y del Ministerio de Cultura) casi el 72% de los universitarios lee todos los días o al menos una o dos veces por semana, y en el de la FGEE (en 2006) más del 68%. En nuestro estudio, el número de estudiantes de cualquier grado que lee es considerable, especialmente en el caso de los universitarios. En nuestro trabajo los

universitarios suponen el 37,32% de la población encuestada (el 51,22% del total de la muestra son estudiantes), frente al 47,56% de trabajadores y por tanto, presuponemos que a la luz de los datos de la FGEE y de la SGAE, nuestros encuestados deberían leer más al tener mayor formación.

Nosotros hemos considerado como parte de la población encuestada a los estudiantes de Formación Profesional, hecho éste que no ha sido tomada en cuenta en los estudios de la SGAE ni de la FGEE. Si comenzamos por los estudios elementales, los estudiantes de ESO encuestados leen de media unos 12 libros al año (tanto de rol como libros que no lo son), mientras según la SGAE el 59,5% de estas personas no lee casi nunca y para la FGEE solamente lee el 38,9%. Los estudiantes de bachillerato elevan estas cifras y en nuestro caso llegan a leer 20,88 libros al año (el porcentaje de estudiantes de bachillerato que no lee casi nunca también baja en las estadísticas de la SGAE hasta el 31,7% y en la FGEE hasta el 37,7%). Los estudiantes de Formación Profesional, leen 14,07 libros al año de media según nuestro estudio.

Como parece lógico, en el último peldaño de la escala estudiantil el porcentaje de los que no son lectores es muy bajo, el 15,3% de la muestra del estudio de la SGAE y el 15,9% en el caso del estudio de la FGEE; en nuestra encuesta los universitarios leen de media al año unos 12,24 libros.

Hemos realizado una serie de estadísticas sobre las lecturas de libros de rol y libros que no son de rol anuales, por franjas de estudios, así como sus respectivas medias. Los resultados pueden ser contemplados por segmentos en el siguiente diagrama:

Distribución de la lectura según estudios

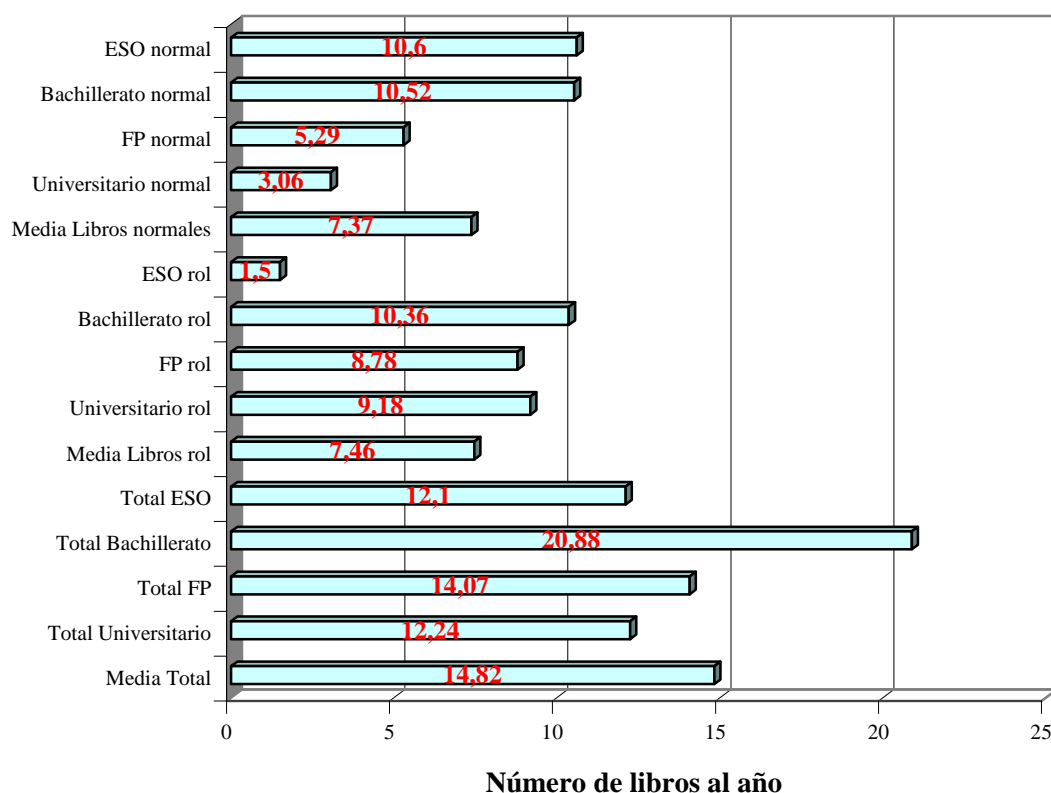


Gráfico nº 98

En relativo a la división por edades, los intervalos de estudio por edades son distintos en los tres trabajos. En el de la SGAE van desde los 14 a los 19, de los 20 a los 24, de los 25 a los 34, etc...En el caso de la FGEE va de los 14 a los 24, de los 25 a los 34, de los 35 a los 44, de los 45 a los 54, de los 55 a los 64 y por último mayores de 65. En nuestro caso teníamos unas franjas de edad de menores de 14 años, de 14 a 16 años, de 17 a 19, de 20 a 22, de 23 a 25, de 26 a 30 y mayores de 30 años. Hemos intentado reagrupar nuestras medidas en lo posible para poder establecer algunas comparaciones, aunque sin perder los patrones de nuestro estudio.

Al investigar la distribución por edades, los hábitos de lectura más estables se registran entre los 25 y los 35 años en el informe de la SGAE y hasta los 24 en el de la FGEE. Organizándo por edades los rangos que coincidan con nuestro estudio, los resultados son los siguientes: para el informe de la SGAE entre los 14 y los 19 años

exclusivamente el 17% de los jóvenes lee todos los días y el 21,3% una o dos veces por semana, frente al 46,2% que no lo hace casi nunca. Entre los 20 y los 24 años los resultados cambian ligeramente, casi todos los días lee el 21,7% y una o dos veces por semana el 17,2%, en oposición al 42,1% que no lee casi nunca. Esta tendencia se mantiene, es decir, hay un ligero aumento de la población lectora y una disminución de la no lectora, entre los 25 y los 34 años, el 27,1% lee todos los días y el 17,2% lo hace una o dos veces por semana, en el otro extremo está el 40% de la población del estudio que no lee nunca.

Para la FGEE las estadísticas son más sencillas, entre los 14 y los 24 años lee el 72,1% de los encuestados y entre los 25 a 34 años lo hace el 66,1%.

Nuestro estudio sin embargo (agrupadas las edades por rangos parecidos a los anteriores), arroja los siguientes resultados: los menores de 14 años leen algo menos de un libro al mes durante el año (10,67 libros), entre los 14 y los 19 años los encuestados leen 13,93 libros al año. A partir de los 20 hasta los 25 leen de media 13,51 libros (sumados a los datos anteriores da que entre los 14 y los 25 leen casi 14 libros al año); entre los 26 y los 30 quienes contestaron al cuestionario alcanzaron la cifra de 18,06 libros al año. Por último los mayores de 30 años indican unas cifras de lectura de 18,1 libros al año. Sumando las dos últimas cifras obtenemos una media de poco más de 18 libros al año. Estos y otros datos pormenorizados pueden verse en el siguiente gráfico de barras, en donde se muestran por ejemplo las diferencias de lectura entre libros de rol y libros diferentes al rol leídos al año:

Distribución de la lectura según la edad

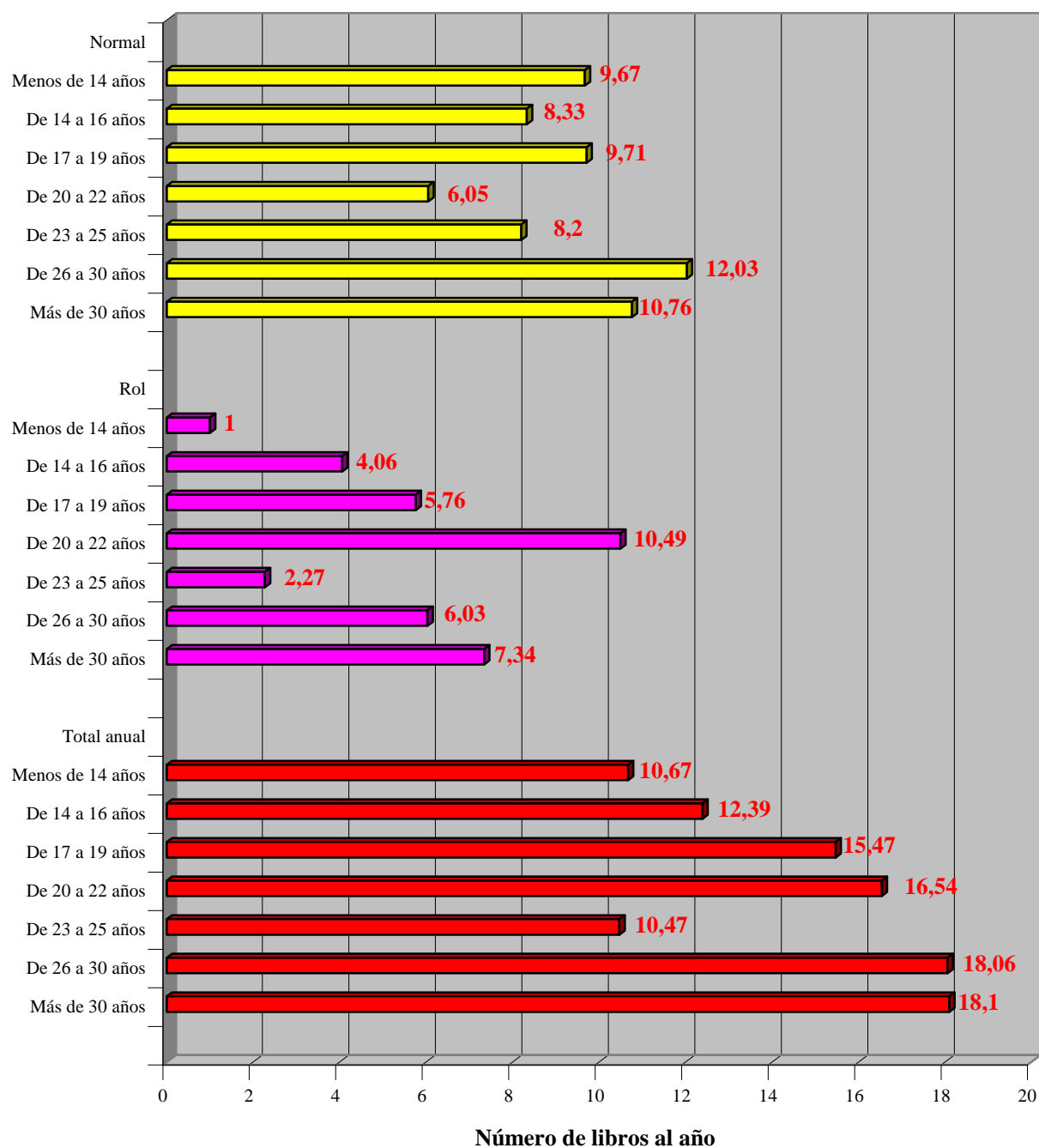


Gráfico n° 99

Aquí queremos centrar nuestra atención en dos grupos fundamentales: los preadolescentes y los adolescentes. El primero de los grupos es importante porque durante dicho se inician los hábitos de lectura y es al final de esta etapa y en el comienzo de la adolescencia cuando se comienza a jugar al rol de manera habitual, por

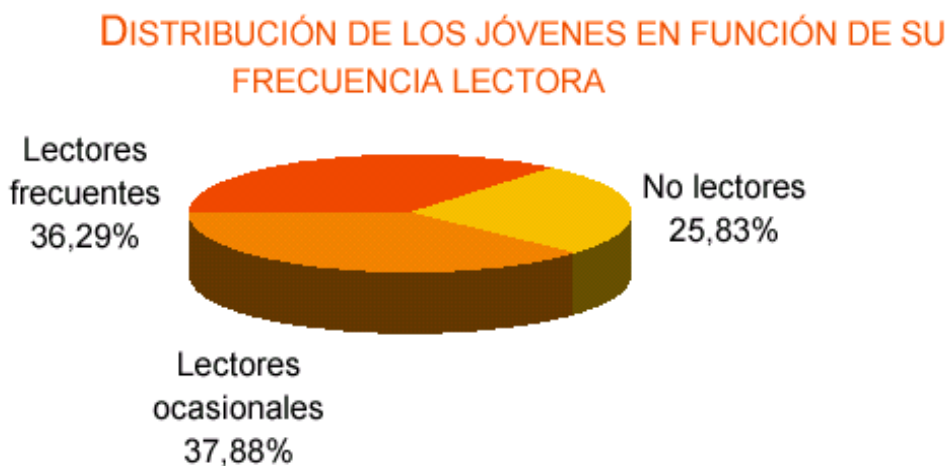
ello queremos ver si las diferencias de lectura en esas edades son o no tan grandes dependiendo de si leen libros de rol o no. Para ello debemos manejar dos estudios que son fundamentales para esta materia, el primero de ellos es la *Encuesta sobre hábitos de lectura de la Fundación Bertelsmann*⁵⁶⁰, el segundo es el informe elaborado por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte en el curso 2001-2002, denominado *Los hábitos lectores de los adolescentes españoles*. En el citado primero se nos facilitan los resultados de la última investigación realizada por dicha fundación en las escuelas de Educación Primaria e Institutos de las ciudades españolas que forman parte de su programa *Biblioteca-Escuela* sobre hábitos lectores. La encuesta de este año revela que los niños leen cada vez más hasta los diez años, y a partir de esa edad el tiempo que dedican a la lectura empieza a descender hasta alcanzar la mínima frecuencia a los 16 años; a esa edad sólo el 20% de los niños encuestados leen una vez al día o muchas veces a la semana. El número de libros que leen por curso se reduce drásticamente entre los 9 y los 16 años: si a los 9 hay un 49,7% que afirma leer más de 15 libros a lo largo del curso escolar, el porcentaje que lee esa misma cantidad de títulos a los 16 años es tan sólo del 2,1% (un 64,2% leen como máximo 5 libros en todo el curso). Esta reducción podría deberse a dos causas, a la lectura de libros con un mayor número de páginas que los ojeados con 9 años, lo que supondría un mayor esfuerzo lector, o a un efectivo decaimiento en el número de lecturas.

En el caso de la encuesta del perfil de lector de juegos de rol, los encuestados entre los menores de 14 años hasta los 16 años leen de media 11,53 libros al año, lo que no es un mal dato, por lo que se podría afirmar que los menores de 14 años leen 10,67 libros al año y la población que se encuentra entre los 14 y los 16 años lee 12,39 libros durante un año. Nuestra población por tanto se encontrarían entre el 2,1% que leen más de 15 libros y el 64,2% que lee menos de 5 libros en el curso, siempre según los datos de la encuesta de la Fundación Bertelsmann. Suponemos por tanto, que o los juegos de rol fomentan la lectura en estas edades o que los chavales que lee libros de rol de esta franja de edad leen más que la media de sus compañeros de la misma edad.

⁵⁶⁰ Para poder ver los resultados de su encuesta hemos consultado: Fundación Bertelsmann. Inicio. Noticias. *El tiempo que los niños dedican a leer empieza a descender a los 10 años*. [24-07-2004]. [En línea]. < <http://www.fundacionbertelsmann.es/informacion/noticia.php?id=32> > [Consulta: 29 de junio de 2004].

El estudio elaborado por el *Centro de Investigación y Documentación Educativa* (CIDE) para conocer los hábitos de lectura de los jóvenes españoles se podría enmarcar dentro del grupo de edad de los adolescentes. Dicho estudio fue realizado en el curso 2001-2002 y publicado en 2003⁵⁶¹. La publicación se centró en el grupo de edad comprendido entre los 15 y los 16 años, es decir alumnos de 4º de ESO. Y se enmarca dentro del *Plan de Fomento de la Lectura* puesto en marcha por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte.

De entre todos los datos aportados por dicho estudio, el primero que queremos destacar es la frecuencia de lectura de estos alumnos. El 36% de los adolescentes entre los 15 y los 16 años lee libros en su tiempo libre más de una vez a la semana, por lo que se les puede considerar como lectores frecuentes. El 38% son lectores ocasionales (leen más de una vez al trimestre) y el 26% se pueden considerar no lectores (es decir, no leen nunca o casi nunca), tal y como figura en el siguiente gráfico:



562

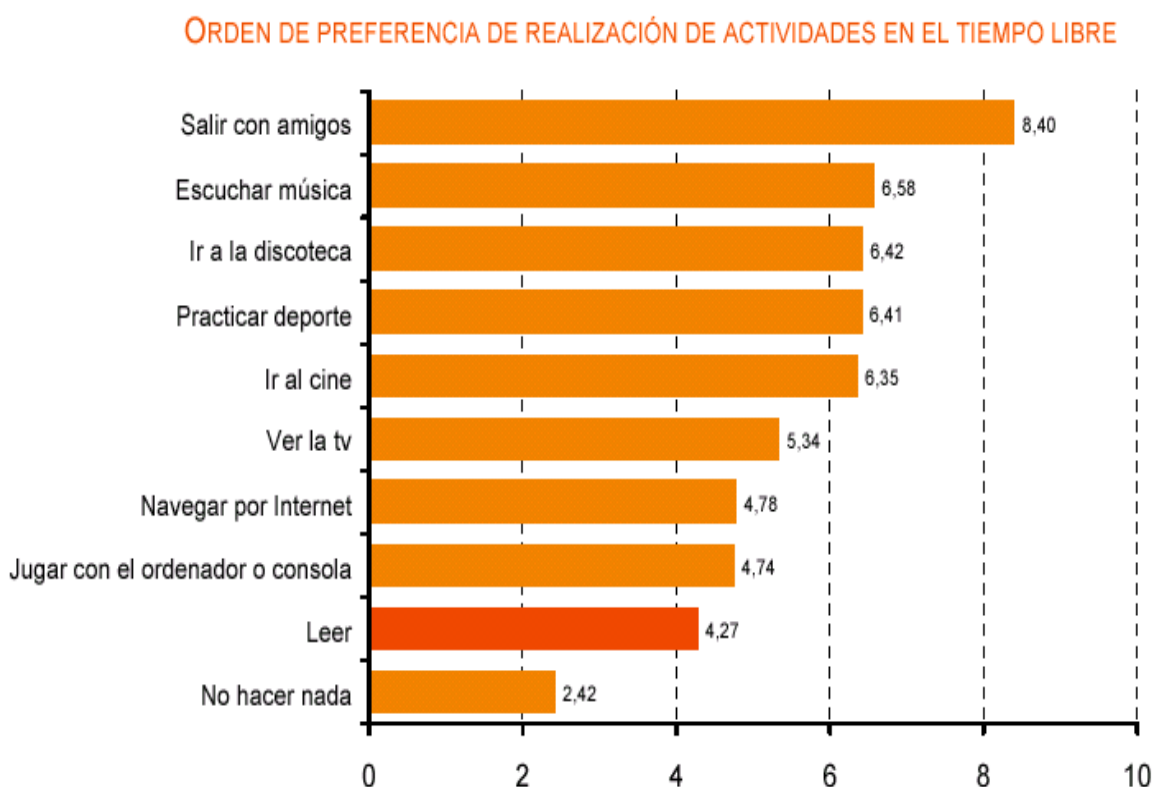
Gráfico nº 100

⁵⁶¹ El libro con el estudio completo publicado por el Ministerio en 2003 y titulado *Hábitos lectores de los adolescentes españoles*, se puede descargar en: Ministerio de Educación y Ciencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa. Estudios e informes. *Los hábitos lectores de los adolescentes españoles*. [En línea] <

<http://www.mec.es/cide/jsp/plantilla.jsp?id=pubestudios&contenido=/espanol/publicaciones/estudios/pubestudioscol.html#> > [Consulta: 12 de marzo de 2008].

⁵⁶² Gráfico sacado del Boletín CIDE de Temas Educativos, junio de 2002, número 10, *Los hábitos lectores de los adolescentes españoles*, página 1.

A una gran parte de los jóvenes de entre 15 y 16 años le gusta leer, según el estudio del CIDE. Concretamente, el 45% de los adolescentes encuestados dice que le gusta leer bastante o mucho, mientras que apenas un 19% afirma que le gusta muy poco o nada. Pero en cualquier caso, la lectura no puede competir con otras aficiones. Entre diez actividades que los adolescentes pueden realizar en su tiempo libre, *leer* ocupa la penúltima posición en sus preferencias, sólo superada por el hecho de *no hacer nada*. Parece claro que los jóvenes encuestados para este estudio, optan por utilizar su tiempo libre en realizar actividades como *salir con sus amigos*, *escuchar música*, *ir a las discotecas*, *practicar un deporte*, o cualquier otra antes que leer. Los porcentajes concretos se pueden ver a continuación:



563

Gráfico nº 101

Según parece, la falta de tiempo libre por causa de las obligaciones académicas influye negativamente⁵⁶⁴ en el tiempo que los encuestados dedican a leer obras de su

⁵⁶³ Gráfico sacado del Boletín CIDE de Temas Educativos, junio de 2002, número 10, *Los hábitos lectores de los adolescentes españoles*, página 4.

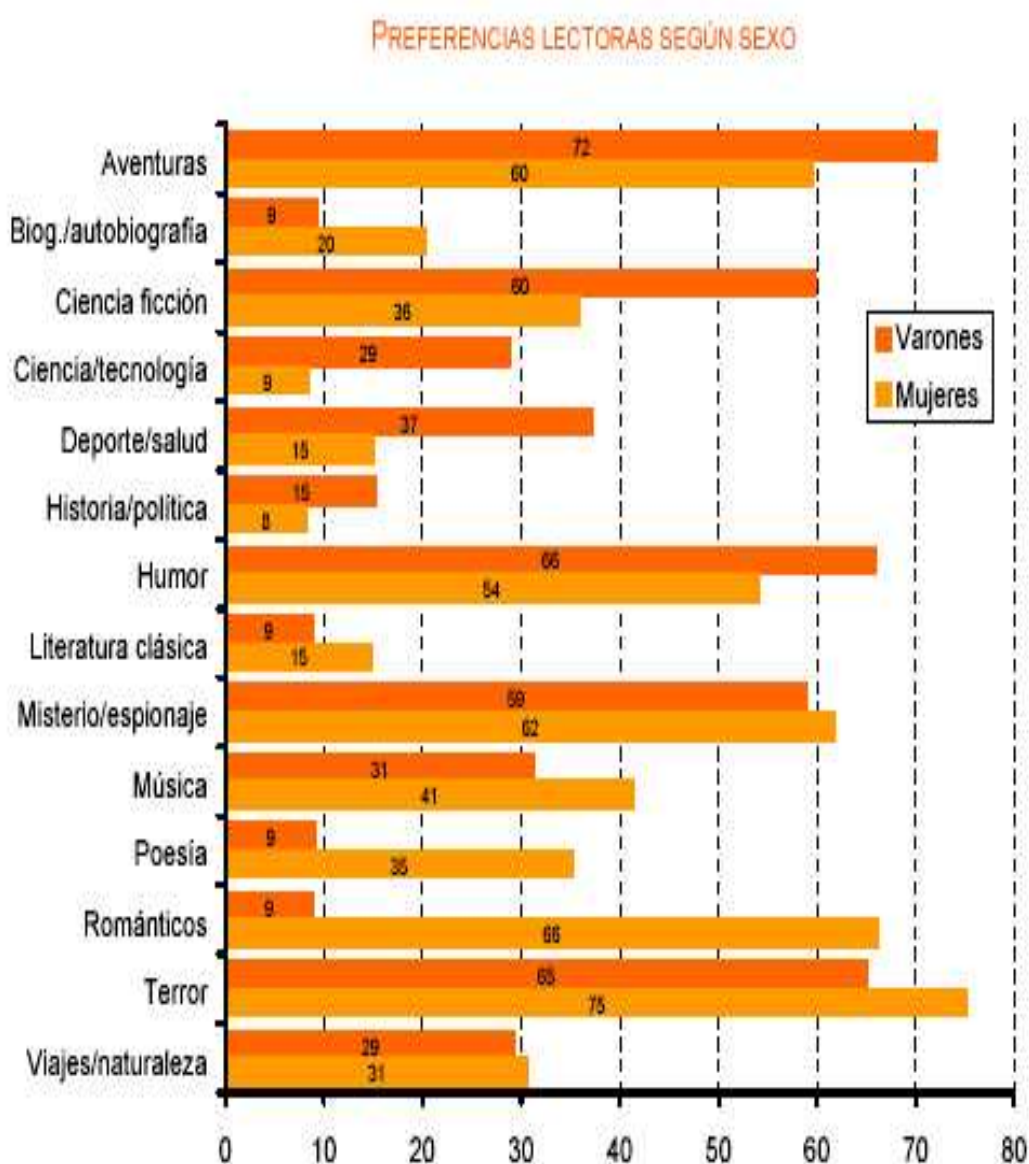
elección. Los jóvenes opinan que, cuando más leen es en vacaciones y, un poco menos, durante los fines de semana, mientras que el tiempo dedicado a la lectura los días lectivos es menor. Algo que perfectamente podría cuadrar en nuestro estudio de los juegos de rol, dado que mayoritariamente las partidas suelen desarrollarse los fines de semana o en los períodos de vacaciones.

Por temas, las preferencias de los lectores varían aunque no sustancialmente, según el informe que se maneje. En el informe de la SGAE predominan los libros de creación literaria (con un 89,5%, donde la novela contemporánea ocupa el 81,9%, destacando por encima de las demás las novelas de aventuras y las históricas. La literatura infantil y juvenil solamente posee el 2,4%) y los libros de divulgación, información y libros no profesionales (con un 39% del tiempo de lectura. De los que sobresalen los libros de historia con un 12,7%). Por lo que respecta al Informe Bertelsmann, únicamente señala el aumento en el interés de los niños por las novelas de amor (a los 10 años sólo un 3,1% las eligen como el tipo de libro que más les gusta, frente a un 16% que se decantan por este tipo de literatura a los 16 años) y el descenso en el porcentaje de niños que señalan los libros de aventuras como sus favoritos (a los 10 años es de un 46,6% y a los 16 años, de un 36%). En cuanto al informe del CIDE y según los datos que manejan, los adolescentes españoles de entre 15 y 16 años de ambos sexos prefieren las obras de terror, de aventura, de misterio, de espionaje y de humor. Más del 50% de los encuestados afirma que le gusta bastante o mucho ese tipo de obras. Por el contrario, menos del 20% hizo una afirmación análoga respecto a las obras de literatura clásica, historia/ política, biografía/ autobiografía y ciencia y tecnología; siendo éstas las obras que ocupan el otro extremo en sus preferencias. Aunque coinciden en ciertos temas, los gustos literarios de los chicos y de las chicas tienen aspectos diferentes. Así, mientras que ellos prefieren los libros de aventuras y de humor, ellas optan por los de terror y románticos. Los estereotipos de género se verifican en parte en los gustos lectores: la poesía y las obras románticas sólo son preferidas por las mujeres y los libros de ciencia/ tecnología y salud/ deportes sólo por los varones. Pero también hay que puntualizar que las mujeres leen significativamente más que los hombres. Las

⁵⁶⁴ Pese a que la actividad académica influye negativamente, desde el punto de vista de los jóvenes, en sus hábitos lectores, curiosamente si parecen disponer de tiempo libre para el resto de actividades que no son la lectura.

diferencias en hábitos lectores entre varones y mujeres están muy marcadas: el 44% de las chicas encuestadas por el CIDE son lectoras frecuentes mientras que sólo lo son el 27% de los chicos de esta edad.

Las preferencias lectoras por sexos se pueden ver en el siguiente gráfico elaborado por el CIDE:



565

Gráfico nº 102

⁵⁶⁵ Gráfico sacado del Boletín CIDE de Temas Educativos, junio de 2002, número 10, *Los hábitos lectores de los adolescentes españoles*, página 5.

Al aumentar la edad del grupo estudiado y siempre según los datos facilitados por El Mundo – Universidad⁵⁶⁶, vemos que las materias de lectura preferidas por los universitarios (sin distinción por sexos) son los libros relacionados con la Ciencia, ya que dedican su atención al 35% de las obras de este campo. También les atraen las Ciencias Sociales y las Humanidades (el 15,4% de sus lectores son universitarios superiores) y los ensayos (el 7,2%).

El último estudio utilizado para establecer una comparación de datos, es el de la FGEE sobre los hábitos de lectura y compra para el año 2006, en el que los resultados son de tipo general y no por segmentos de edad. Los resultados que aporta son los siguientes:

¿De qué materia es el último libro leído?⁵⁶⁷

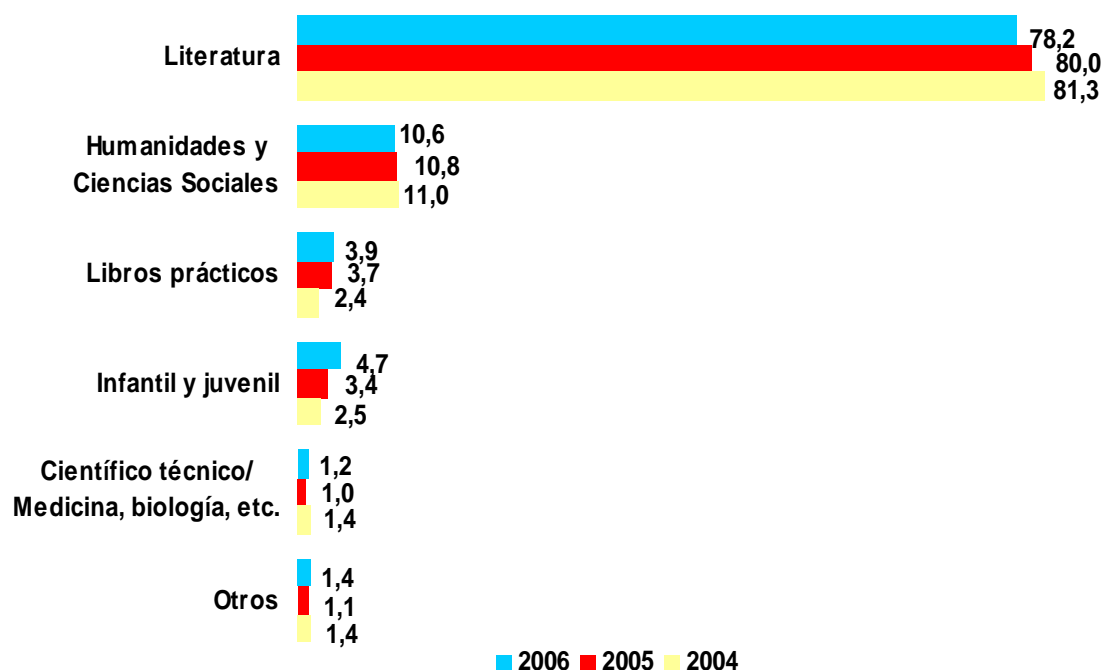


Gráfico nº 103

⁵⁶⁶ Ver sobre este punto el siguiente artículo: El Mundo Universidad: *La cifra de titulados universitarios que leen libros descendió un 4% en 2003*. [En línea]. <<http://www.fe.ccoo.es/cyl/federacion/actualidad/resumen/2004/040427.htm>> [Consulta: 29 de junio de 2004].

⁵⁶⁷ Gráfico tomado de la página 21 del estudio de la FGEE.

Una vez expuestos los distintos datos de lectura según rangos de edad, pasamos a exponer los resultados obtenidos para nuestro estudio sobre lectores de rol. Empleando una división de variables similar a la empleada por el CIDE los resultados de nuestro perfil serían los siguientes:

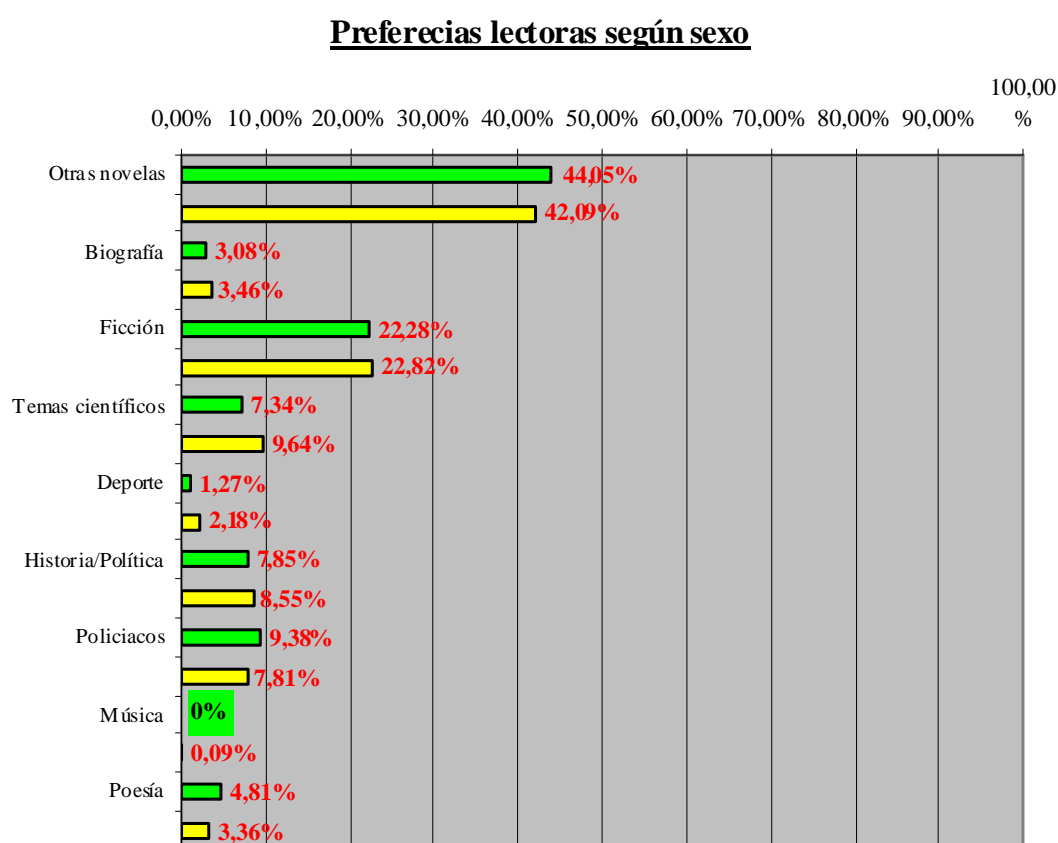


Gráfico nº 104

Mujer = **Color Verde**

Varón = **Color Amarillo**

Como se puede apreciar observando el gráfico, las mujeres leen más novelas (salvo las de ficción) que los varones, así como poesía. Por el contrario, los varones prefieren las biografías, los temas científicos, las cuestiones históricas y los deportes.

En una segunda comparativa hemos tomado las variables de la FGEE para el estudio de los hábitos de lectura y compra del año 2006 y las hemos adaptado a nuestro estudio con el siguiente resultado:

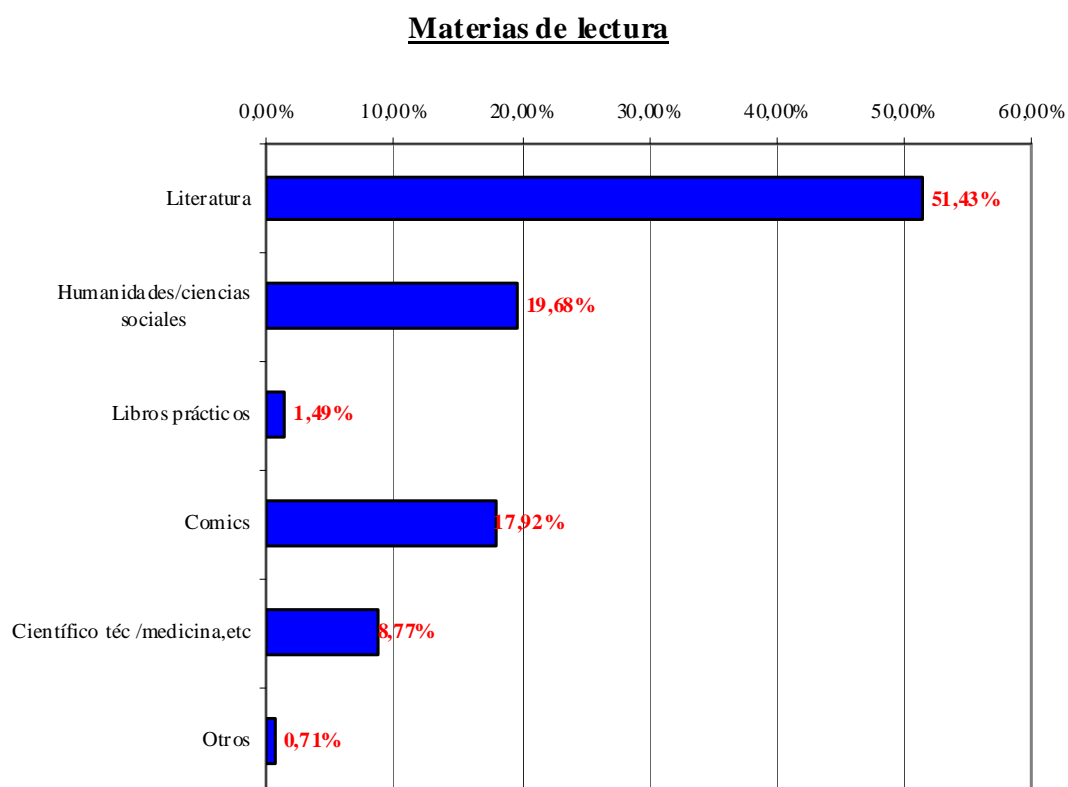


Gráfico nº 105

En nuestro caso la literatura destaca por encima de cualquier otra materia. Le siguen los libros de humanidades y los comics, observando unos gustos de lectura similares en ambos estudios. Aun con todo, los porcentajes de estas materias son bien diferentes en los dos trabajos.

La cuestión del idioma es el último punto a tratar, en lo que a los aspectos sobre la lectura concierne. En nuestro caso, no hemos realizado ninguna recogida de datos referida a las lenguas cooficiales de España, pero sí lo hemos hecho, con una lengua extranjera, el inglés. En la encuesta sobre el perfil del lector de juegos de rol casi el 74% lee libros en inglés (el 73,61% para ser exactos y en este caso se trata exclusivamente de libros de rol). Frente a estos datos, están los aportados por la FGEE para el año 2006 sobre los hábitos de lectura habituales y ocasionales, en los que solamente el 11,7% de la población encuestada para ese estudio leyó algún libro en inglés.

4.9.3.1.2 Hábitos de compra.

En este apartado queremos descubrir los datos del consumo de libros, incidiendo especialmente en los libros de rol. Para ello intentaremos establecer una serie de comparaciones entre nuestro estudio y los datos facilitados por el Ministerio de Cultura, la SGAE, la FGEE y el CIDE, entre otros. Sin embargo hay que tener claro desde un principio que nuestros datos son parciales, puesto que no hemos recogido los datos de compras totales de libros de nuestros encuestados, exclusivamente nos hemos interesado por el volumen de compra de libros de rol.

Para el año 2006 la FGEE aporta una serie de datos concernientes al volumen total de compras de libros de las familias españolas entrevistadas para su encuesta. En el estudio, el 49,4% de los consultados no compró ningún libro y el 18,7% adquirió como máximo 5 libros en todo el año. Además, según figura en el documento de la FGEE, un 50,6% de las personas de 14 y más años ha comprado algún libro en ese año. Por otro lado, no llega ni al 3% de la muestra la población que compra al menos un libro al mes. Los datos de este estudio son los que figuran a continuación:

Libros comprados en el último año (libros de texto y no de texto)⁵⁶⁸

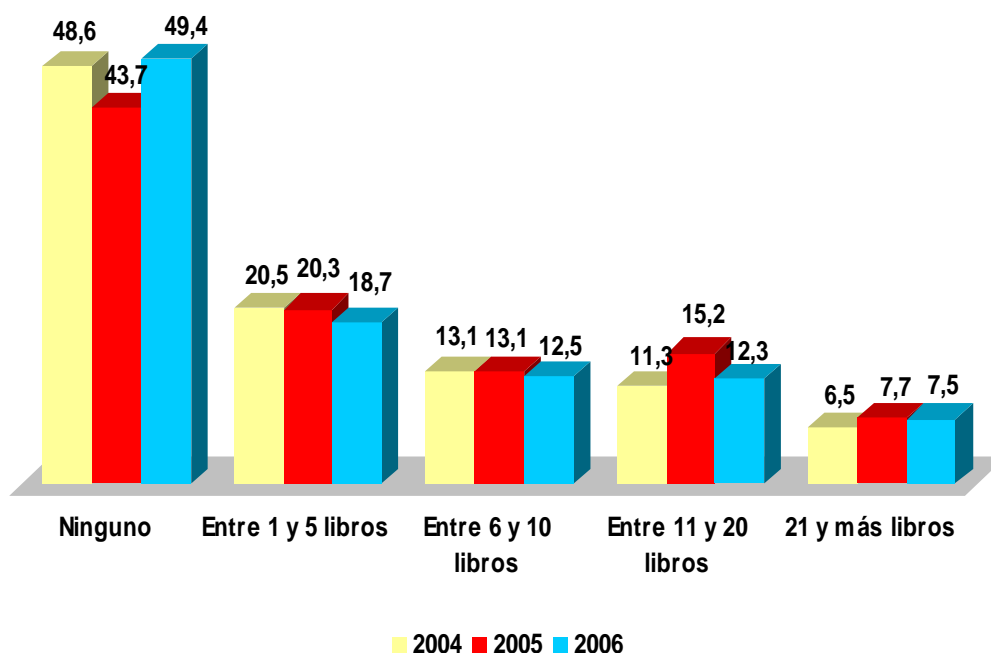


Gráfico nº 106

⁵⁶⁸ Gráfica tomada de la página 35 del ya mencionado informe de la FGEE.

Por comparación, se puede observar este gráfico elaborado por el MEC en el año 2000 (página 14 del informe) y en el cual se puede ver como la tendencia general de compra de libros se mantiene:

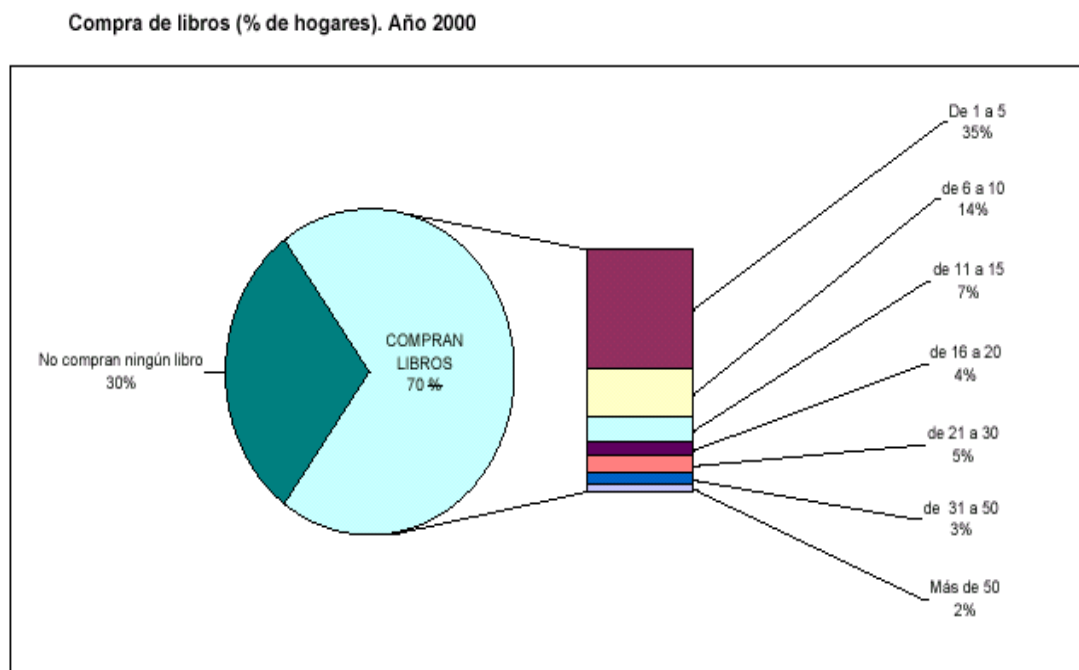


Gráfico nº 107

La SGAE también aporta datos sobre los hábitos de compra de libros. Según esta entidad, un máximo de un 16% de los entrevistados los adquiere mensualmente. Por otra parte, es revelador que el 60,7% de los entrevistados manifieste no haber comprado ninguno desde hace más de un año.

En nuestro estudio (es decir, la suma de los dos períodos de encuestas), casi el 47% (46,66%) de los encuestados compró 1 libro de rol o menos al año, y el 35,59% gastó menos de 30 euros en libros de rol al año. La media de libros de rol comprados al año se sitúa en torno a los 4. Este último dato hay que compararlo con el de lectura de libros de rol, dado que al año los lectores de libros de rol encuestados superan los 5.

Por sexos, compran menos libros de rol las mujeres, cuya cifra sobrepasa por poco los 4 libros de rol al año (4,08 libros al año para ser exactos). Los hombres no andan muy alejados de esas cifras, pues sus datos se sitúan en torno a los 4,25 libros al año. Pese a lo anterior, no hay que perder de vista que el número de hombres

encuestados es de casi el 74% (frente a un 26% de mujeres⁵⁶⁹), por lo que el porcentaje total de libros comprados por los hombres parece mayor.

En referencia al dinero gastado mensualmente, obtenemos una cifra de unos 25,99€, siendo las mujeres quienes menos emplean con 25,59€ al mes, frente a los 26,39€ de los hombres. Anualmente el gasto apenas superó los 108,34€ (que en las antiguas pesetas serían unas 18.026), por sexos las mujeres consumen menos con 98,21€. Los hombres se gastaron en cambio 118,46€ al año. Incluso con estos datos y la constatación de un mayor consumo por parte de los varones, la diferencia por sexos no es, en cuanto a gastos se refiere, excesivamente elevada.

Los datos de compra según el rango de edad de la SGAE indican que las personas entre los 35 y los 44 años son las que más libros compran, siendo también frecuente la compra entre los 25 y los 35 años (este último dato concuerda con nuestro estudio, dado que es esta población la que más libros de rol compró de todos los rangos de edad) y los 14 y los 16. En nuestro estudio el rango de edad de más de 30 años fue el que más libros de rol compró.

Para los datos de compra en adolescentes hay que fijarse en el informe del CIDE. En él los jóvenes de 15 y 16 años apenas cuentan con una biblioteca propia mínimamente dotada. Casi la mitad de los entrevistados para este estudio posee menos de 25 libros y sólo uno de cada cuatro cuenta con más de 50 volúmenes en su haber. Sin embargo, la mayoría de los libros que leen los adolescentes en su tiempo libre procede de su biblioteca personal. Sólo el 24% de los libros que leen son prestados y apenas utilizan las bibliotecas (ya se la escolar u otras) para obtener lecturas para su tiempo libre.

En nuestro estudio sobre jugadores de rol, los jóvenes entre los 14 y los 16 años compran un poco por encima de la media, dado que la media de libros de rol comprados al año se sitúa en 3,76 y en este segmento compran 3,81 libros de rol al año. Además la biblioteca propia es el primer recurso para leer libros de rol (con el 47,59%), y por

⁵⁶⁹ Evidentemente con semejante desigualdad de la muestra hay que tener cuidado con los resultados, siendo arto complicado asegurar que éstos sean concluyentes.

detrás está el *préstamo de algún amigo* con el 34,81% del total de la encuesta. El uso de las bibliotecas se sitúa en el 10,56%; y en el último puesto está el apartado *otros* con el 7,04%. De entre todas las opciones de este apartado destaca la lectura de libros de rol en Internet con el 4,81% de los encuestados.

Los resultados de la compra de libros de rol divididos según la edad del encuestado se pueden ver en la gráfica que sigue:

Distribución de la compra de libros de rol al año por edades

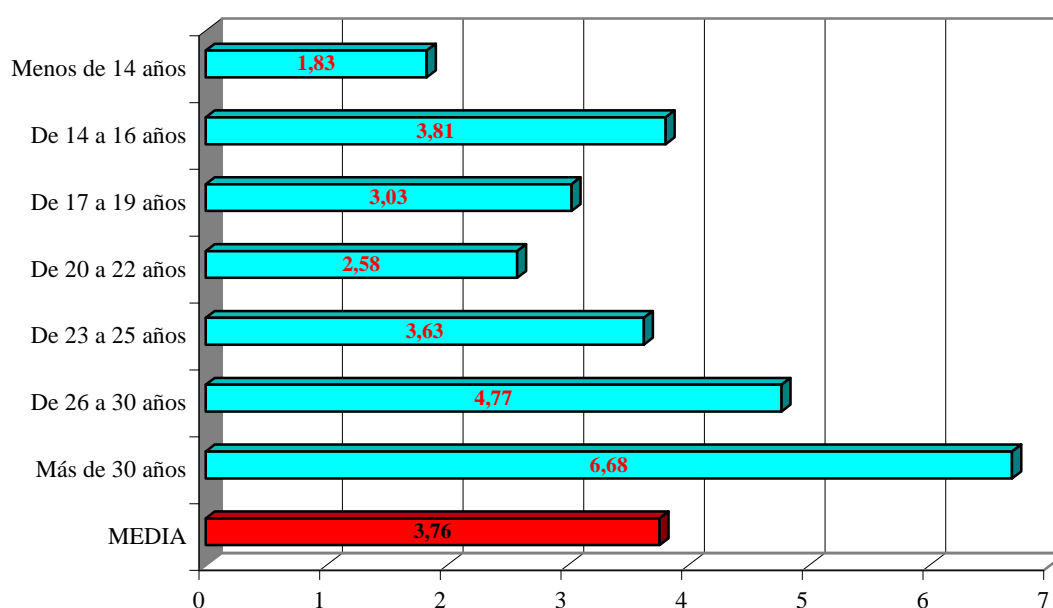


Gráfico nº 108

En lo concerniente al nivel de estudios, según la SGAE la mayor frecuencia de compra de libros está asociada a un mayor nivel de estudios, siendo los estudiantes universitarios de ciclos superiores los que lo hacen más. En general se puede decir que los estudiantes universitarios, según este estudio, son los que más dinero invierten en libros, adquiriendo 11,5 libros al año. En nuestro perfil de lector de libros de rol esto no acaba de quedar ratificado, puesto que no son el primer grupo que más libros de rol compra en nuestra división por estudios si no el segundo (se sitúan por detrás de los estudiantes de bachillerato), adquiriendo casi 3,5 libros de rol al año. Por rangos de edad los resultados de nuestro estudio sobre la compra anual de libros de rol son los que vienen a continuación en el gráfico:

Distribución de la compra de libros de rol al año según estudios

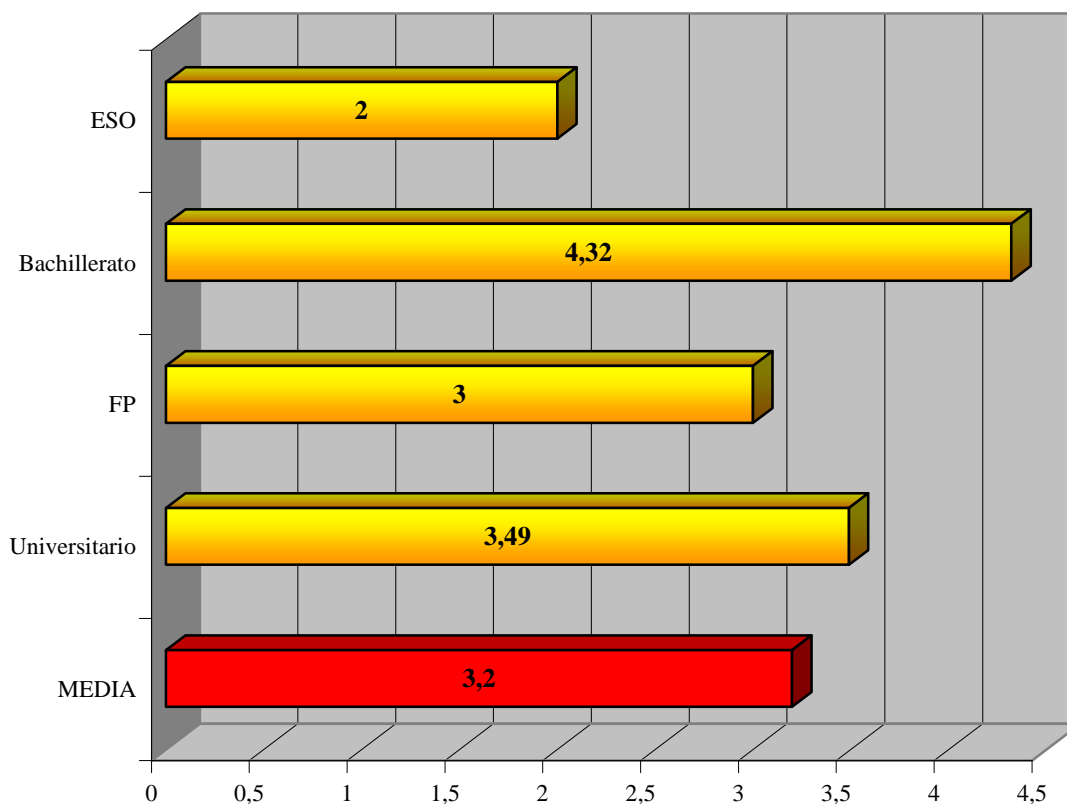


Gráfico nº 109

El penúltimo de los aspectos que analizaremos es el lugar dónde se compran los libros. En este punto incluiremos las cifras aportadas por la FGEE y la SGAE, así como nuestros propios datos.

En el primero de los estudios, el de la FGEE, se señala que el principal lugar de compra de libros son las librerías, seguido a larga distancia por los Clubes del libro, situándose los grandes almacenes en cuarto lugar, por detrás de los hipermercados que ocupan el tercero. La compra de libros por Internet resultó ser la menos utilizada. Los datos concretos son estos:

¿Dónde realizó la última compra de libros? (Libros que no son de texto)⁵⁷⁰

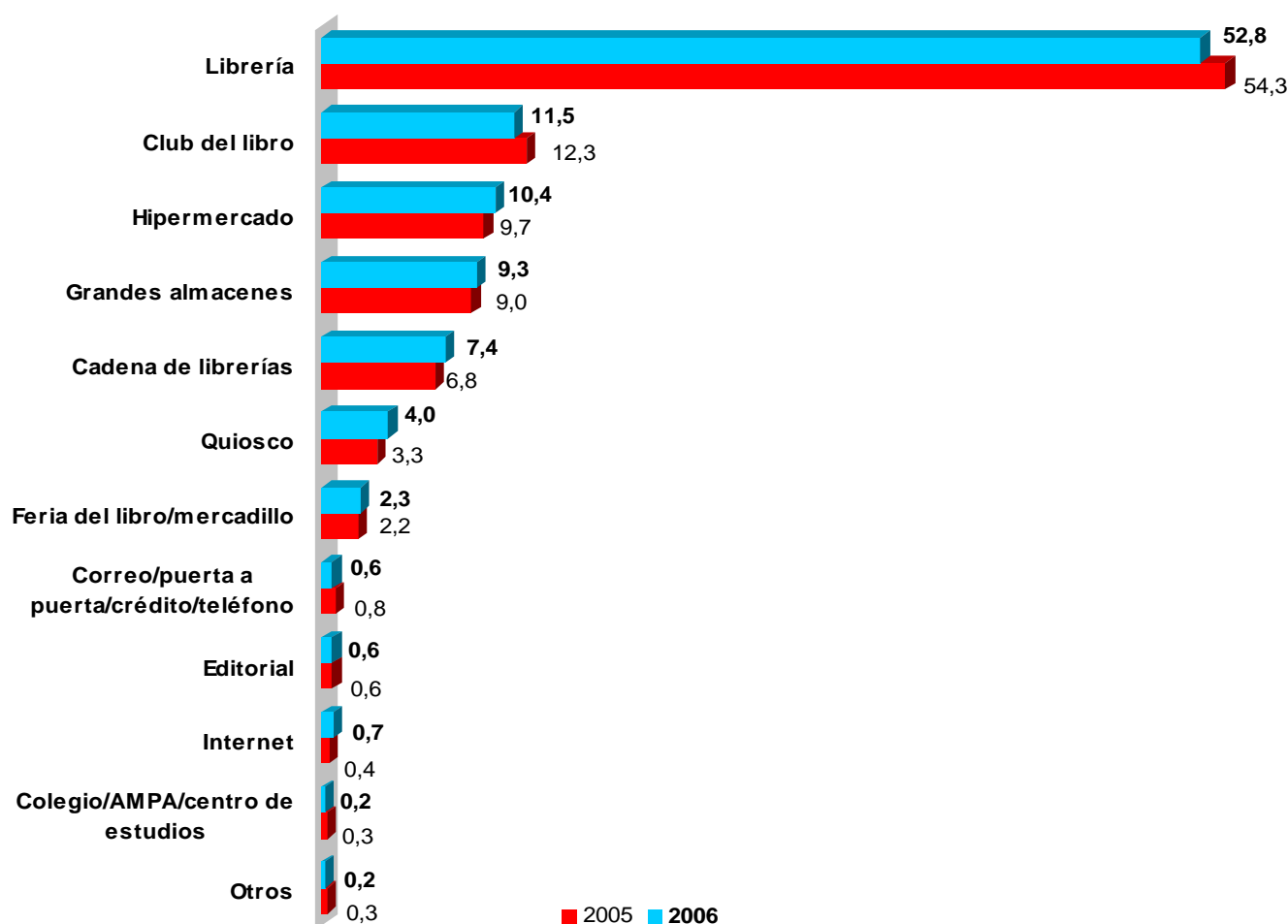


Gráfico nº 110

El segundo de los estudios mencionados es el de la SGAE. En él ya se apuntan las nuevas tendencias sobre el lugar de compra de los libros que deberán ser comprobadas en el futuro, como la venta de libros en las grandes superficies, los quioscos y por Internet. Pese a cierto descenso en la venta a través de los canales tradicionales, la librería sigue siendo el lugar más común de venta, por lo menos para el 46,4% de los entrevistados. Como apuntábamos antes, crece la tasa de quienes los compran en hipermercados y quioscos, sobre todo en las zonas metropolitanas, en donde estos nuevos canales de venta de libros están consiguiendo una mayor penetración. El aumento del negocio en los quioscos es debido esencialmente a la venta

⁵⁷⁰ Gráfica tomada de la página 47 del informe de la FGEE.

de colecciones periódicas de libros, en gran medida de grandes clásicos de la literatura. Según la SGAE estos serían los resultados de su estudio sobre lugares de venta de libros para el año 1998:

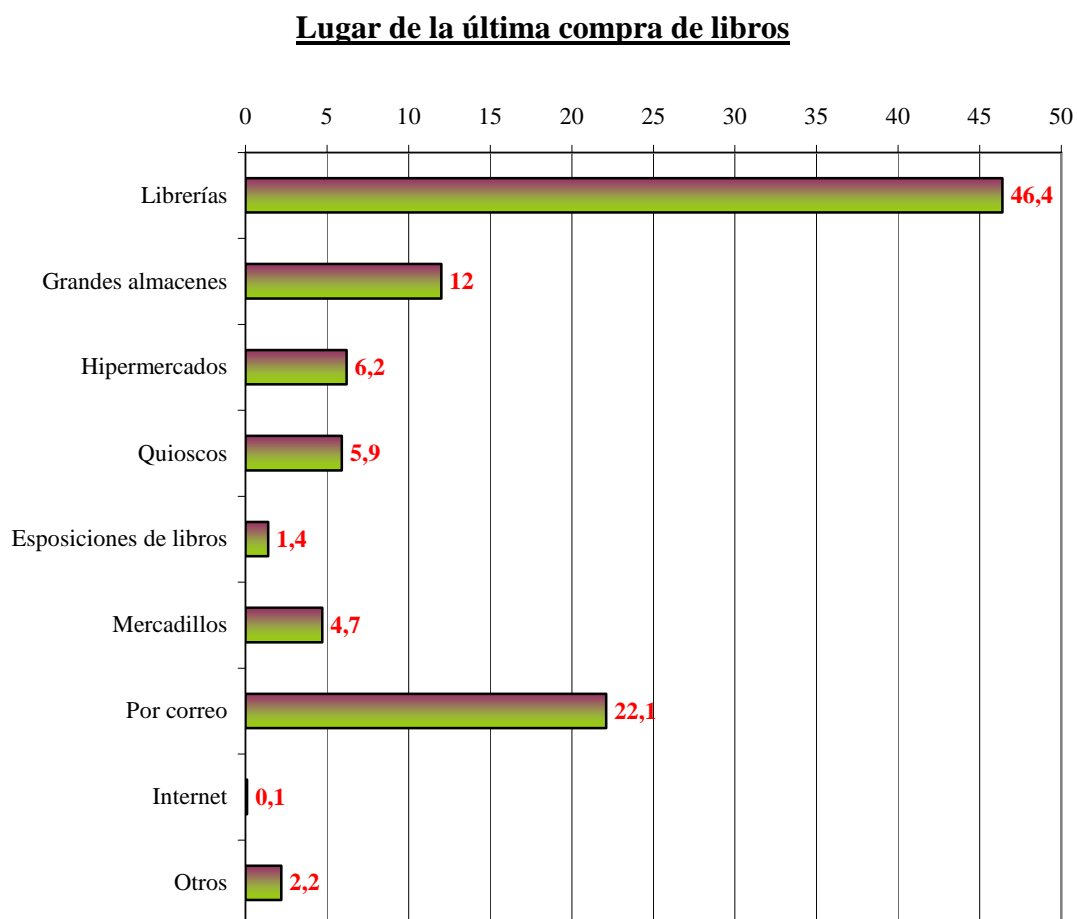


Gráfico nº 111

Por último están las cifras que nosotros poseemos. Como ya hemos indicado, estas cifras se refieren a la venta de libros de rol, con lo que los lugares de venta son algo diferentes a lo usualmente conocido. Así el primer puesto lo ocupan las tiendas especializadas, relegando al segundo puesto a las librerías, centros de venta tradicionales. Internet ocupa un tercer puesto bastante más avanzado de lo indicado por la SGAE (tal vez esto se pueda deberse a la cantidad de años transcurridos desde que se hizo el estudio de la SGAE y el nuestro). Los datos finales de nuestro estudio son los siguientes:

Lugares de compra de libros de rol

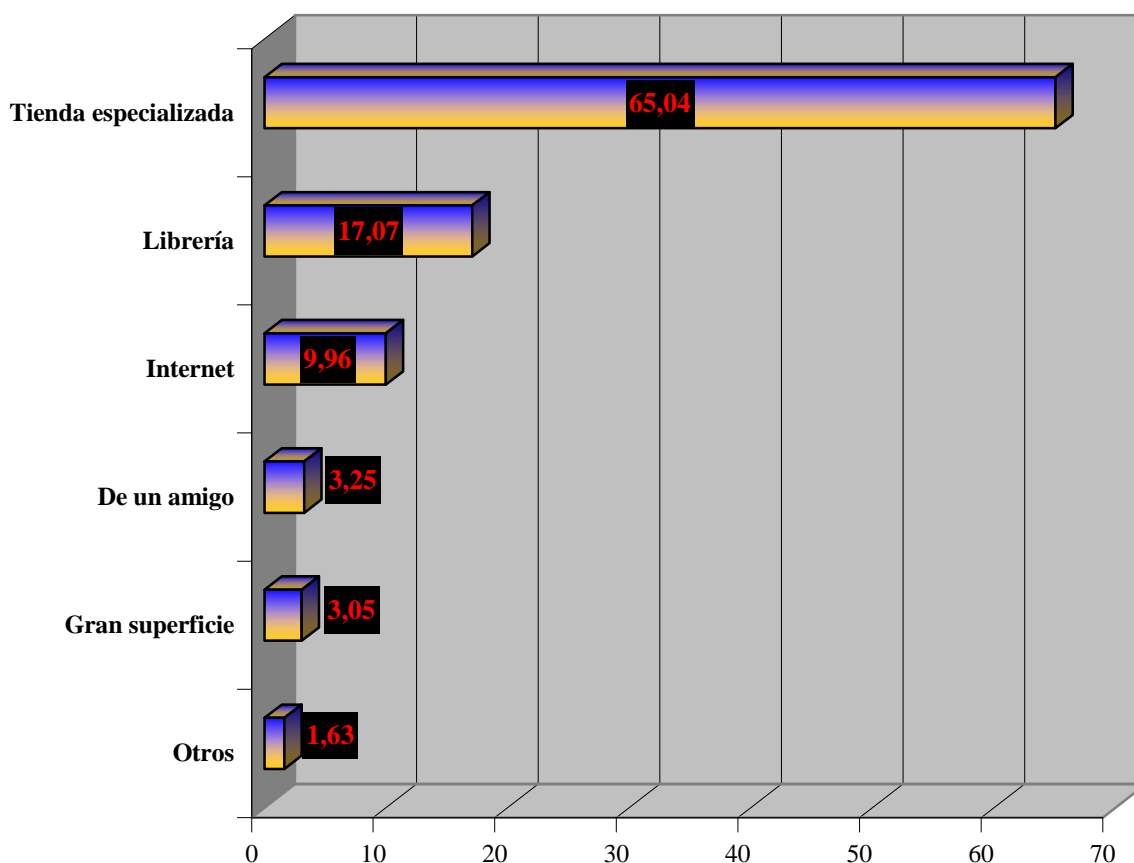


Gráfico nº 112

El último apartado que vamos a tratar en este capítulo es el de la compra de libros para regalo. Según la SGAE los libros que se compran son básicamente para uso personal (81,5%), mientras que el porcentaje de libros comprados para regalar es minoritario, apenas el 18,4%. Sí parece claro que la tendencia de comprar libros para regalar se mantiene estable, aunque está empezando a decaer a favor de otro tipo de regalos como pueden ser los CDs, los juegos de ordenador, etc. También parece que la costumbre de comprar libros para regalar está más extendida entre las mujeres (el 20,5%) y las personas con menores niveles de estudios (el 24,1%).

En nuestro análisis estos datos son algo diferentes, sobretodo porque únicamente presentamos los referidos a los libros de rol. En primer lugar en nuestra encuesta el

64,32% de los consultados regala libros de rol. Por sexos, hombres y mujeres prácticamente están empatados, aunque ganan por muy poco margen los primeros, el 64,69%, frente al 63,3% de las mujeres. Además si comparamos estos datos entre sí, es decir por volumen de encuestados, nos encontramos con los siguientes resultados:

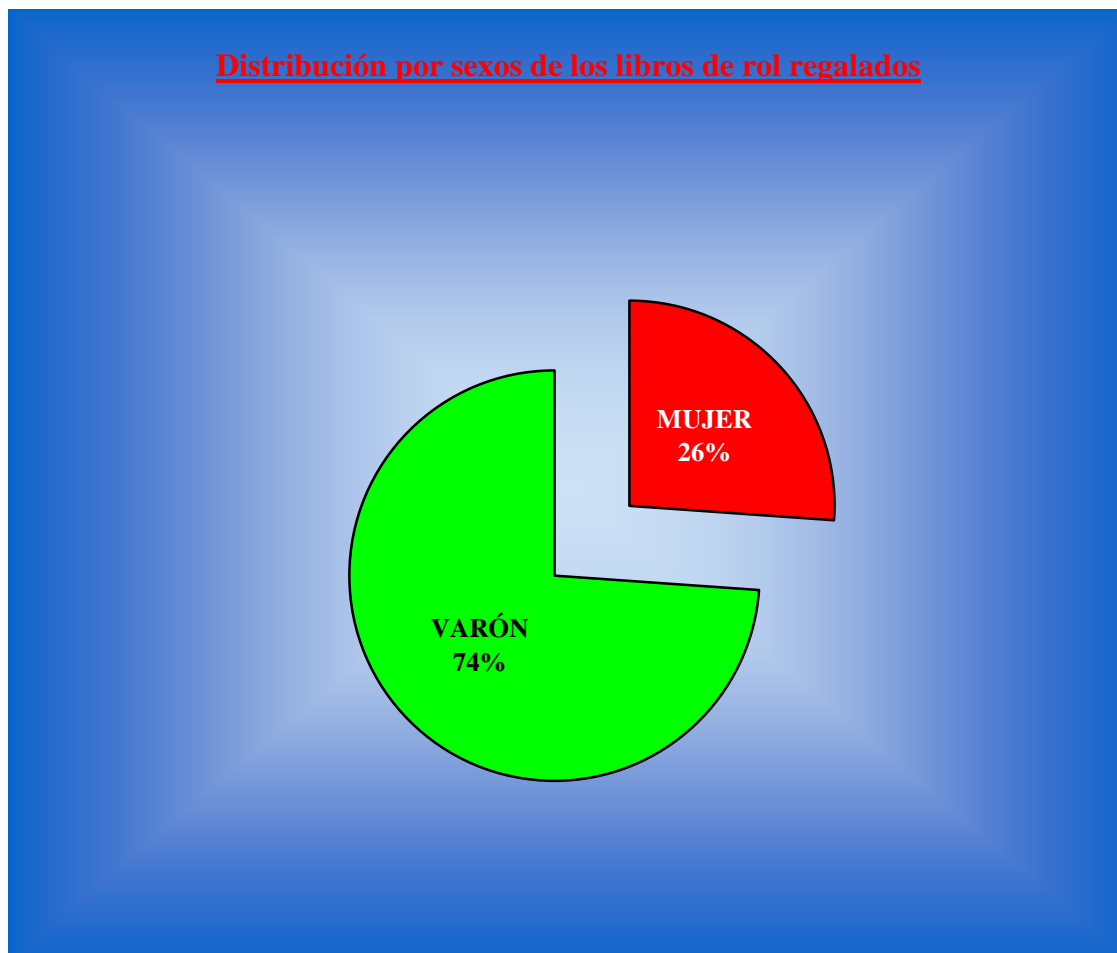


Gráfico nº 113

A la luz de estos datos, parece evidente que los varones son los que más regalan libros de rol, siendo también mayoría en lo tocante al volumen de encuestados.

Según los estudios, podemos indicar sin lugar a equivocarnos, que la población que más libros de rol regala es la universitaria. Hay que puntualizar sin embargo, que casi el 40% (el 37,32% para ser exactos) de la población encuestada es universitaria. Los datos concretos del desglose de las personas en las que figura su nivel de estudios y que regalan libros de rol vienen a continuación:

**Distribución según estudios de las personas que regalan libros
de rol**

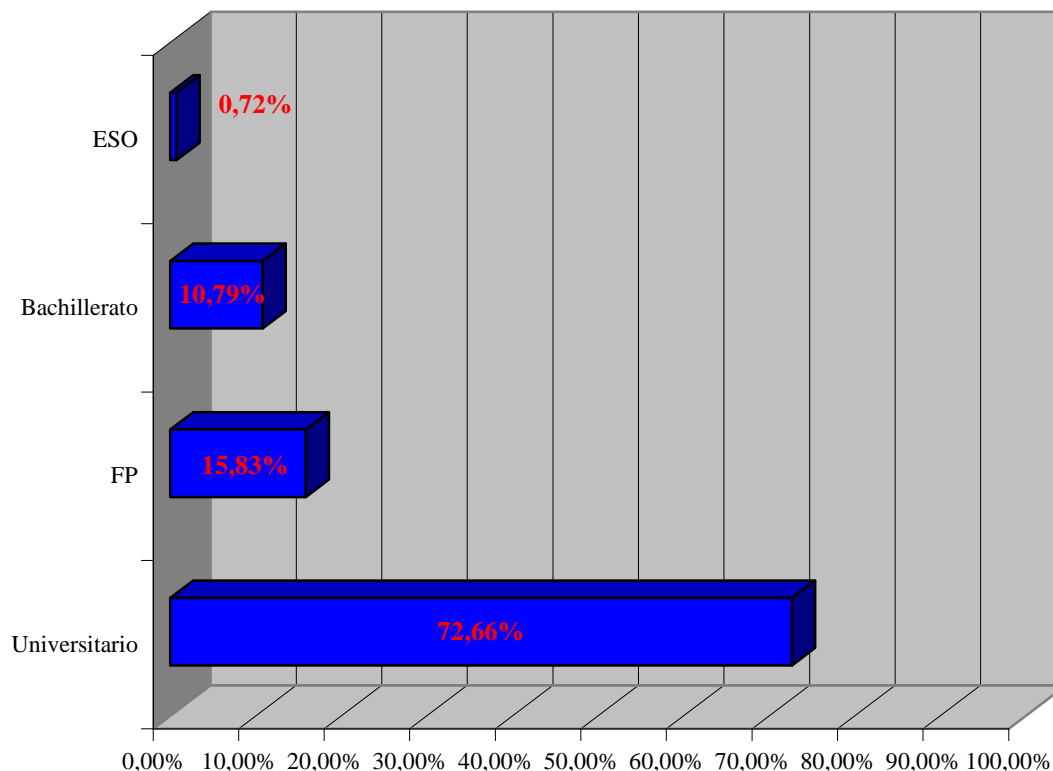


Gráfico nº 114

Como se comprueba a partir de este gráfico, los universitarios son mayoría en este apartado, después van los alumnos de algún tipo de modulo profesional, le siguen los alumnos de bachillerato y en último lugar se encuentran los estudiantes de secundaria.

CAPÍTULO 5º: LA INFLUENCIA DE LOS JUEGOS DE ROL, VENTAJAS Y DESVENTAJAS.

¿Qué ventajas e inconvenientes ofrecen los juegos de rol?

Un juego narrativo como es el rol ofrece un gran número de ventajas⁵⁷¹. A continuación vamos a tratar de esquematizarlas:

Para empezar, debemos hablar del ámbito académico. Un juego de rol permite fomentar el desarrollo y comprensión de formas tanto escritas como orales (al jugar o al crear las historias del juego), potenciar el cálculo matemático (al tener que hacer operaciones matemáticas tirando los dados), el trabajo en grupo (los jugadores se reparten el trabajo, toman notas, establecen decisiones conjuntas, etc.), estimula la lectura, el aprendizaje de otras lenguas y en último término puede servir para asimilar conceptos de materias que a veces resultan un tanto áridas (no es lo mismo aprenderse la geografía española de memoria que aprenderla jugado una partida en la que se haya viajado por toda España; en el segundo caso la persona tendrá un recuerdo más vívido y ameno de la materia, convirtiéndose en un excelente método de aprendizaje).

⁵⁷¹ Inclusive el **Ministerio de Educación y Ciencia**, a través del web del *Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa* alaba las virtudes de los juegos de rol, entre ellas encuentra: beneficios en la educación; desarrollo de la empatía, la tolerancia y la socialización; aporta un buen estado de salud mental. La dirección es la siguiente: Ministerio de Educación y Ciencia. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. Educación. La web del estudiante. En torno a los jóvenes. Los juegos de rol. [en línea] <http://w3.cnice.mec.es/recursos2/estudiantes/jovenes/op_11.htm> [Consulta: 10 de enero de 2008].

Además del Ministerio de Educación y Ciencia, otras instituciones oficiales han reconocido las ventajas que tienen los juegos de rol, como por ejemplo la UNESCO (http://www.unesco.org/courier/1999_04/sp/apprend/txt1.htm) o el Colegio de Psicólogos de Madrid (http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/psicologos_madrid.htm), como muy bien nos lo recordaba en un artículo el vocal del Movimiento Asociativo de la Asociación Nacional de Jugadores de Rol, Estrategia y Simulación “Homo Ludens”, José Luís Villarig. Dicho artículo se puede encontrar en: Villarig, José Luís: Las virtudes de los juegos de rol. Templo de Hecate. [En línea]. <http://templodehecate.com/articulos/index.php?id_foro=10030&pagina=1&PHPSESSID=28ca0bd162aba43782146ab076e9a5a0> [Consulta: 3 de febrero de 2006].

El siguiente campo que debiéramos tratar es el campo de lo social. Conviene resaltar que los juegos de rol son una actividad social. No se suele hacer suficiente hincapié en la importancia de tener un grupo de amigos durante los difíciles años de la adolescencia, y los juegos de rol crean amistades que pueden durar toda una vida. Esto los revaloriza frente a otras formas de ocio introspectivas como son los juegos de ordenador o la TV cuya pasividad puede facilitar el aislamiento.

Tampoco pueden verse los juegos de rol como la panacea del aprendizaje, son una herramienta útil como han sido los libros o en la actualidad el mundo informático y más concretamente Internet. Pero tienen sus desventajas, pues no olvidemos que los jugadores están viviendo una vida ficticia en un mundo imaginario que dista mucho de ser la vida real. Así mismo, pueden crear o incrementar problemas mentales, sobretodo en personas con trastornos psicológicos; los juegos de rol pueden potenciar estos problemas, induciendo a este tipo de personas a considerar el mundo imaginario en el que juegan como real o viceversa, a pensar que el mundo real es el imaginario.

En los siguientes apartados del presente capítulo intentaremos desarrollar los temas anteriormente citados. Para este desarrollo hemos tenido como guía fundamental las ideas planteadas por Raphaël Gaudin⁵⁷² en su artículo: *Du rôle des jeux de rôles*.

5.1 LA OBLIGACIÓN DE LEER Y ESCRIBIR: JUEGOS DE ROL Y NARRATIVA FANTÁSTICA.

Como ya expusimos en el punto 4.2 *¿Quién juega al rol?*, los jugadores de este tipo de juegos se caracterizan por tener una amplia cultura adquirida a base de numerosas lecturas, siendo los jugadores de rol unos entusiastas de los libros⁵⁷³. Asunto

⁵⁷² Gaudin, Raphaël: *Du rôle des jeux de rôles*. Argos, 1996, N.º 17, pp. 88-90.

⁵⁷³ Del mismo parecer es Jesús Palacios (Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, p. 30.), pues según él y gracias a los juegos de rol "... se volvían a vender y leer novelas, libros y cómics clásicos que muchos adolescentes no

este muy interesante habida cuenta que las últimas estadísticas manejadas por el Ministerio de Educación, Cultura y Deporte⁵⁷⁴ indican que la lectura está en un momento de estancamiento iniciándose el retroceso, y más en el sector de los jóvenes⁵⁷⁵ que prefieren dedicar su tiempo de ocio *a salir con sus amigos, escuchar música, ir a la discoteca, hacer deporte, ir al cine, ver la televisión, navegar por Internet, jugar con el ordenador o jugar con la consola*, todo esto antes que leer. La lectura en dicho informe solo queda por encima de “*no hacer nada*” y por sólo dos puntos.

Como parece corroborar este informe, la demanda de libros aumenta desde que los niños aprenden a leer hasta los 14 años⁵⁷⁶, edad en la que la lectura cae y es sustituida por las actividades anteriormente enunciadas. Esta tendencia no se corrige con la llegada de la edad adulta sino que parece agravarse, al dedicarse más número de horas al ocio y menos a la lectura.

En cambio donde el resto de la población desiste, los jugadores de rol inciden. Este tipo de juegos parece que influye de un modo decisivo en el fomento de la lectura, ejerciendo un ciclo de retroalimentación. Si se quiere jugar es imprescindible la lectura de los libros de reglas, debiendo casi aprendérselos, lo que implica varias lecturas. Para poder desenvolverse bien en ese mundo imaginario es necesario conocer la ambientación. Dicha comprensión suele facilitar la las novelas del ramo, aumentando de esta manera la cultura del jugador y la información de que dota a su personaje. Ni que decir tiene que el jugador que desempeña la tarea de narrador debe elevar esto a la

hubieran mirado siquiera en su vida, de no haber llegado a ellos a través del juego. Muchos fueron los jóvenes que abrieron un libro por vez primera tras haber conocido su existencia gracias al rol...”.

⁵⁷⁴ Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa: Los hábitos lectores de los adolescentes españoles. *Boletín CIDE de temas educativos*. Junio de 2002, Num. 10.

⁵⁷⁵ Sobre este punto consultar el capítulo que Teresa Colmer dedica a *la lectura infantil y juvenil*, Págs. 263 a 283, en: Millán, José Antonio (coord.): *La lectura en España: informe 2002*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002.

⁵⁷⁶ Esta idea está planteada en:

1. Cordon García, José Antonio: La edición en España. *Sintagma: revista de Historia del libro y de la lectura*. Octubre, 2002, p.120.
2. Osoro Iturbe, Kepa: La identificación lector/personaje. *CLIJ*, 1999, Vol. 12: N°. 114, p.19.

enésima potencia, puesto que es el encargado de describir el mundo y la gente que en el habitan, lo que implica necesariamente tener unos amplios conocimientos de esa ambientación. De este modo, si estamos jugando un juego ambientado en la Grecia Clásica, sería altamente recomendable tener unas nociones básicas tanto de la historia, como de la geografía y la cultura que en esa época se desarrollaron. Y así con cada juego y ambientación, con lo que el índice de libros leídos en los jugadores de rol supera todos los parámetros normales para su grupo de edad. Este círculo se cierra cuando sale otro libro de rol que el jugador se compra.

Como se mencionaba en apartados anteriores la función principal recae sobre el narrador. Si éste no crea una historia, no se jugará ninguna partida de rol. Además al imaginar alguna aventura debe dejar constancia de ella necesariamente por escrito, de ahí la obligación de escribir. Quizás sea aquí donde mejor se perciba el círculo: el narrador compra un libro de reglas, las lee, intenta crear una historia para que la jueguen sus jugadores. Para desarrollar esa historia lee libros sobre ese mundo o cuestiones relacionadas con dicho tema, de esas lecturas surgen las ideas para nuevas aventuras que deja a su vez plasmadas por escrito para que con posterioridad pueda dirigir a los jugadores en nuevas aventuras y así acaba el circuito.

En lo que respecta a la narrativa fantástica, esta es sin lugar a dudas la estrella de las lecturas de los jugadores de rol. Debemos tener en cuenta que la mayoría de los juegos de rol más populares tienen líneas de novelas asociadas que recrean la ambientación de los mundos en donde se desarrollan las aventuras de estos juegos. Esto ocurre por ejemplo con los juegos del Capitán Alatriste, El Señor de los Anillos, Star Wars, Vampiro: La Mascarada o los mundos de D&D (los más populares son las líneas de los mundos de Reinos Olvidados y Dragonlance). Sí se quiere realizar una correcta interpretación del personaje se deben conocer ciertas nociones, que sólo las facilitan las lecturas. Si alguien juega al *Señor de los Anillos* y se cruza con Gandalf no habiendo leído ninguno de los libros de Tolkien, probablemente juegue mal a su personaje, lo interprete incorrectamente y confunda a este poderoso hechicero con un simple anciano.

5.2 LA NECESIDAD DE TRADUCIR.

Como ya hemos indicado en múltiples ocasiones, la mayoría de los juegos de rol que hay en España son de origen anglosajón⁵⁷⁷. Ante esta tesitura los jugadores tienen dos posibilidades, la primera esperar a que alguna editorial se arriesgue con los gastos de traducción del libro y su publicación, lo que conlleva además el retraso temporal que va desde que sale la edición en su lengua original hasta que se traduce el libro en nuestro país y ve la luz en castellano. La otra postura consiste en importar el libro y jugar con él en inglés, y como bien señala Gaudin⁵⁷⁸, esto obliga necesariamente a aumentar notablemente las habilidades de los jugadores de rol en dicho idioma. Eso hace una vez más que los jugadores de rol de nuestro país no se parezcan a la media nacional, pues es bien conocida la dificultad que parecemos tener los españoles para aprender otras lenguas, especialmente la lengua inglesa, pese a que empezamos desde la infancia a conocerla.

⁵⁷⁷ Como se verá en el capítulo 8, casi el 90% de las obras son traducciones y de ellas, casi el 88% provienen del inglés.

⁵⁷⁸ Gaudin, Raphaël: *Du role des jeux de rôles*. Argos, 1996, N°. 17, p. 89.

5.3 EL DESARROLLO IMAGINATIVO Y SU CAÍDA HACIA EL DESEQUILIBRIO: LA EVOLUCION DE LA PERSONALIDAD DE LOS JUGADORES.

El ponerse en el lugar de otra persona, cosa que facilitan estos juegos, permite el desarrollo de valores como la tolerancia, la empatía, el respeto a los demás, entre otros. Estos principios ayudan a formar la personalidad de los jugadores que se encuentran, cuando inician el aprendizaje, en una etapa muy difícil de crecimiento y afianzamiento.

Se puede pensar que una de las principales ventajas de los juegos de rol sea, quizás, su principal desventaja. Los juegos de rol potencian la imaginación y la identificación con los personajes, del mismo modo que la literatura permite ser o sentirse como el personaje de un relato. Pero no hay que olvidar que en el fondo se trata de un mundo ficticio.

Algunos de los factores, que más influyen en los adolescentes a la hora de elegir los juegos de rol, son cuestiones como la búsqueda de modelos o ídolos con los que puedan identificarse o imitar y que les ayuden a desinhibirse, a descargar el exceso de hormonas que caracteriza esta etapa vital. Esos modelos, adquieren forma al crear los personajes. En múltiples ocasiones los jugadores transfieren parte de su propia personalidad a los personajes que les ha tocado vivir en una aventura, de tal manera que cuanto más tiempo llevan con él, cuanto mayor es el número de sesiones con ese personaje (algunos personajes duran años), más elevada es su identificación con el mismo⁵⁷⁹. Al intentar interpretar mejor el personaje y al querer indagar en la psicología de éste, el jugador está profundizando en su propia psicología y adquiriendo un mayor conocimiento de sí mismo.

⁵⁷⁹ Algo parecido se puede encontrar en las páginas del artículo de Daniel Dayan sobre el libro de Gary Alan: *Role playing games as Social Worlds*. Según él: "... *The Basic issue is that of the nature of the identification taking place between player and character. Whether the character is adapted to the actual personality of the player or the player adopts the personal characteristics called for by his part, the player's identification with the character is usually far from total...*". La cita está tomada de: Dayan, Daniel: Review Essay: Copyrighted Subcultures. *American Journal of Sociology*, 1986, vol. 91, p. 1223.

A efectos prácticos, con esto ocurre igual que con los actores y sus personajes, cuanto más tiempo los interpretan más se identifican con ellos y acaban convirtiéndose en ellos. La diferencia estriba en que los actores se ciñen a un guión y a unos personajes preestablecidos a los que se adaptan, asimilando sus características psicológicas para interpretarlos mejor. Si tenemos en cuenta que en los juegos de rol no hay guión y los personajes los crean los propios jugadores, comprenderemos mejor que la identificación entre personaje y jugador sea todavía mayor que en el caso de los actores.

Un ejemplo, aunque esté asociado a la literatura, sería el caso de la identificación lector – personaje que se da en la novela de Michel Ende, *La historia interminable*. En ella el joven protagonista, Bastián, termina confundiéndose con su héroe, Atreyu, hasta vivir sus mismas ilusiones y andanzas.

Para desarrollar estos juegos es necesario tener una mente equilibrada que diferencie correctamente la ficción de la realidad⁵⁸⁰.

Como en todas las cuestiones de la vida nada es totalmente positivo, ni nada totalmente negativo. En este sentido, los juegos de rol no son una excepción. Son únicamente eso, unos juegos tan serios o importantes como uno quiera considerarlos.

⁵⁸⁰ Ésta afirmación también la apoyan los hermanos Javier e Isabel San Sebastián (San Sebastián, Isabel; San Sebastián, Javier: *¿A qué juegan nuestros hijos? Videojuegos, rol, botellón y otros peligros de la infancia y la adolescencia*. Madrid: La Esfera de los Libros, 2004, p. 163.) cuando dicen que: “... Una de las características de estos juegos [de rol], que los convierten en algo que plantea una peligrosidad potencial a priori, es la gran implicación psicológica y emocional en la que instalan al jugador. Por otra parte, el nivel de fantasía en el que se mueven puede hacer que un jugador poco sólido, y en situación de fragilidad [...], pierda el sentido de la realidad y se sumerja tanto en el mundo de la ficción que acabe confundiendo con el mundo real...”.

5.4 LA EDUCACIÓN EN VALORES: DIFERENCIAS ENTRE EL BIEN Y EL MAL.

Hasta ahora hemos estado resaltando algunas habilidades que los juegos de rol pueden estimular, como el desarrollo de la imaginación, el desarrollo lingüístico, etc. Además de lo anteriormente mencionado, debemos tener en cuenta otras cualidades que refuerzan ciertos valores inculcados tradicionalmente. Algunos de estos valores son⁵⁸¹:

1. **La empatía**⁵⁸². Mediante los juegos de rol, el jugador puede aprender a “caminar en los zapatos de otro”, a meterse en la piel de alguien completamente distinto a él y a comprender algunos sentimientos y acciones que de otra manera le resultarían ajenos. De esta forma, puede llegar a plantearse el hecho de que algunas palabras y/o situaciones que para él no son sino una broma más, puedan herir los sentimientos de otro compañero, mediante la interiorización de los personajes y la vivencia distante de situaciones comprometidas, sin verse por ello obligado a experimentar dolorosamente dichos sentimientos.

⁵⁸¹ Otro autor que expone su punto de vista a este respecto es Eduardo Llinas, que tiene un artículo en el que explica las capacidades que ayudan a desarrollar los juegos de rol, fundamentalmente, aplicados como ayuda en la práctica docente. La referencia es la siguiente: Llinas Almadana, Eduardo: El torneo de juego de rol. *Kikiriki...! Boletín para una Pedagogía Popular*, vol. 69, 2003, pp. 63-70.

⁵⁸² La UNESCO, a través de un artículo de Asbel López subscribe las virtudes que poseen los juegos de rol, entre ellas, el poder ponernos en “la piel de otro”, y así por ejemplo relata las experiencias de una chica francesa que ha participado en un juego de rol en vivo, interpretando el papel de una refugiada. La referencia es la que viene a continuación: López, Asbel: Simular para aprender. *UNESCO. Correo de la Unesco*. Abril de 1999. [En línea].

< http://www.unesco.org/courier/1999_04/sp/apprend/txt1.htm > [Consulta: 3 de enero de 2008].

2. **La socialización**⁵⁸³. Los juegos de rol potencia la unidad en la diversidad, el apoyo mutuo, la amistad y la relación en términos de igualdad, fomentando el trabajo en grupo. Es un juego no necesariamente competitivo, en el que normalmente se precisa del auxilio de los demás miembros del grupo para llevar a cabo tareas que de otro modo resultan imposibles. De esta manera, el jugador de rol puede aprender cómo la cooperación⁵⁸⁴ en la relación con los demás, le lleva a avanzar más allá de lo que podría hacer aislado.
3. **La tolerancia**⁵⁸⁵. Los juegos de rol, al combinar los dos factores anteriores, incitan al jugador de rol a no rechazar lo que le es extraño por principio, a aceptar la diversidad como parte del mundo que lo rodea, y a abrazarla como un elemento enriquecedor de sus propias experiencias. El hecho de la colaboración con sus compañeros, de la creación de relaciones de empatía, unido a la posible presencia en estos juegos de elementos ajenos a su entorno habitual, le pueden

⁵⁸³ Como muy bien se explica en el libro *Prácticas de psicología de los grupos, experiencias* (Gil Rodríguez, Francisco; Alcover de la Hera, Carlos María; García Sainz, Miguel; Roda Fernández, Rafael: *Prácticas de psicología de los grupos, experiencias*. Madrid: Pirámide, D.L. 1999, pp. 62 y 63.): "... *El desempeño de roles por parte de los individuos constituye una de las bases fundamentales para la comprensión de la estructura de los grupos formales e informales a los que todos pertenecemos. No sólo eso: puede considerarse que la persona está compuesta por la combinación e internalización de los roles que desempeña en su vida. Roles profesionales [...]; roles relacionados con los grupos de ocio (amigos, deportivos), etc. Los roles se crean por contacto social, es decir, a partir de la interacción con los otros...*".

⁵⁸⁴ El ejemplo de los resultados de una partida en la que los jugadores no cooperan entre sí y sus resultados se encuentra en: Shirasagi: *Aliados a la fuerza .Dragonmania*. 8 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/160973/> > [Consulta: 3 de enero de 2008].

⁵⁸⁵ Para este apartado consultar:

- Bañeres Codina, Doménech: *Adolescentes y juegos de rol. Aulas de Innovación Educativa*, 2000, Num. 89, p. 62.
- La Fundación Eroski se hizo eco en 2005 de las palabras vertidas en la web del Ministerio de Educación y Ciencia y en un artículo colgado en su página web, que abogan por las ventajas que aportan los juegos de rol, entre ellas la tolerancia. Se puede visitar en: Martín, César: *Juegos de rol. Consumer.es Eroski*. Portada. Educación. Primaria y secundaria. 9 de marzo de 2005. [En línea]. <http://www.consumer.es/web/es/educacion/primaria_y_secundaria/2005/02/22/117210.php?print=true> [Consulta: 3 de enero de 2008].

ayudar a reflexionar sobre las ventajas del contacto con seres humanos de otras culturas, razas o creencias.

Pero si algo aprende un buen jugador de rol desde las primeras partidas es a diferenciar el bien del mal y a asumir sus propias responsabilidades. Los jugadores van a crear personajes heroicos cuyas acciones se encaminarán a resolver los problemas que se presenten en ese mundo imaginario, persiguiendo al villano de turno e intentando arruinar sus planes. Están destinados a hacer el bien y en definitiva a salvar al mundo. Como muestra de lo anteriormente expuesto, cabe decir que en determinados juegos, existen categorías de personaje como el *paladín* o el *caballero*.

Los jugadores suelen idear personajes que sistemáticamente se inclinan hacia el bien y saben que sus acciones tendrán una repercusión a lo largo de la partida. Si estas resultan positivas podrán llegar a salvar a otros personajes o a otros habitantes de esos mundos. Si sus acciones no son acordes con la conciencia del personaje, este tendrá algún tipo de penalización en el transcurso del juego. Si por ejemplo algún jugador interpreta como personaje a un paladín, se regirá por un código de conducta. Si en el transcurso de la aventura el personaje realiza alguna acción que va en contra de este código, perderá el estatus de paladín. De esta manera, jugando, se aprenden lecciones útiles para la vida real pero de una manera más agradable que en la realidad.

Un paso más lo ha protagonizado el *Libro de oscuridad vil*⁵⁸⁶, de Monte Cook⁵⁸⁷. Con frecuencia los juegos de rol han orientado la creación de personajes hacia el bien, como en *Star Wars* o *La Llamada de Cthulhu*. En otros se ha permitido un criterio más amplio, como en *RuneQuest*, *Stormbringer* o *D&D*, pero incentivando la elaboración de personajes con una clara tendencia hacia la bondad. Sin embargo este libro, aunque en principio está dirigido al narrador para permitirle mejorar y hacer más creíbles a sus personajes no jugadores villanos, también permite la creación de personajes jugadores

⁵⁸⁶ Cook, Monte: *Libro de oscuridad vil*. Barcelona: Devir Ibérica, 2003.

⁵⁸⁷ A favor de este libro habrá que decir no obstante, que en todo momento se especifica que va orientado a un público adulto con la personalidad ya formada, esto se comprueba tanto en su cubierta como en la introducción. Del mismo modo define qué es el mal (Págs. 5 a 9) y cómo jugar con unos personajes de este tipo (Págs. 187 a 189).

con tendencias malévolas. Este aspecto ha desatado una enorme polémica. Autores habituales de juegos de rol y de novelas inspirados en ellos, como Tracy Hickman⁵⁸⁸, se han posicionado totalmente en contra de esta iniciativa. Consideran que ha costado muchos años convencer a una sociedad tan puritana como la norteamericana de que los jugadores de rol no son una panda de locos psicópatas sectarios, como para echarlo todo a perder por aumentar las ventas de un solo libro. Además en los últimos años se empezaban a ver con buenos ojos los juegos de rol, al potenciar los valores más positivos como son la amistad, la camaradería, la lucha contra el mal, etc.

Quizás sería conveniente ir un poco más allá de la creación de este libro y preguntarse por qué se crea un libro que introduce el mal en el juego. La respuesta es más obvia de lo que parece, hay mercado para ello, así de sencillo. Los juegos de rol, no lo olvidemos, son meros juegos de imaginación y no hay nada más tentador que poder realizar aquello que está prohibido. En estos juegos, el interpretar a un personaje malvado y realizar actos depravados únicamente traerá como consecuencia más probabilidades de que muera tu personaje y nada más, siempre que se tenga una mente equilibrada y se diferencie realidad de ficción.

⁵⁸⁸ Para ver los comentarios de esta autora al respecto se puede consultar una versión traducida en: Sin Nombre: *La "moralidad" del D&D*. 13 de septiembre de 2002. [En línea]. < <http://www.fiade.com/article.php?thold=-1&mode=flat&order=1&sid=645#498> > [Consulta: 21 de mayo de 2003].

5.5 LAS NORMAS DE USO Y DE COMPORTAMIENTO: INTERRELACIÓN ENTRE JUGADORES.

Una partida de rol no deja de ser una reunión de un grupo de personas, y éstas no tienen porqué llevarse bien entre ellas, obligatoriamente. Es innegable que cuando un grupo de jugadores se llevan bien, las cosas van como la seda... pero ¿y si no se llevan bien?

Cuando un grupo de amigos se juntan para jugar a rol, lo único que esperan es pasar una tarde en buena compañía, riéndose con los demás, comiendo todo tipo de comida basura y creando una historia de proporciones épicas. No obstante, en toda partida hay luchas por los intereses que tiene cada jugador, para que progrese más su personaje, siempre se producen pequeños roces incluso bromas pesadas, pero mientras esto no se magnifique no hay problema de que la partida se estropee. En el fondo se espera que los jugadores se apoyen entre ellos para superar las dificultades que les ponga el master, puesto que las aventuras se suelen plantear pensando que van dirigidas a un grupo, y por ejemplo, los enfrentamientos están orientados hacia el nivel de habilidades que presentan los personajes y el número de jugadores de la partida.

El problema puede venir cuando cada uno de los jugadores tiene sus propios planes, cuando hay piques entre los jugadores (incluido el master), cuando se aplican en el juego asuntos de fuera de la partida. Pero hay que tener claro que estamos hablando de gente cuya edad se encuentra en la adolescencia, en la mayoría de los casos.

Estas situaciones son muy comunes en los grupos novatos, que aún no tienen unos personajes que posean unos lazos más fuertes que sus intereses propios. Cuando un jugador intenta conseguir sus objetivos aún a costa de las vidas de sus compañeros, no tiene en cuenta la frase “*el crimen no renta*”.

*¿Que es lo que pasa por la mente de un **jugador** cuando traiciona a los personajes de los demás jugadores?* Dos cosas principalmente: cuánto ha ganado con su

traición y cómo mantenerse a salvo de las represalias en futuras partidas. Porque las habrá.

*¿Qué es lo que pasa por la mente de un **jugador** mientras muere su personaje por la traición de otro jugador?* Suceden dos hechos: piensa en qué personaje de los que pueda seleccionar del juego podría ser mejor para eliminar al del jugador que le ha dejado abandonado y cómo mantenerse a salvo de las represalias tras liquidarlo. Porque también las habrá.

*¿Qué es lo que pasa por la mente de un **master** mientras los jugadores se matan entre sí?* Cuantifica el tiempo que ha perdido esta semana preparando el módulo y cuáles van a ser las represalias que va a tomar. Porque las habrá.

Las partidas con un grupo en el que los piques son continuos pueden derivar en una situación desquiciada. Así las cosas un master nunca podrá acabar una campaña, puede que tan siquiera una aventura. El grupo de jugadores no llegará a salvar reino alguno. De hecho, puede que colaboren a su destrucción si con ello pueden perjudicar al personaje-jugador de turno.

También puede ocurrir que estemos ante un grupo de jugadores veteranos, cuyos personajes también son veteranos, y que simplemente estén interpretando los intereses que tienen cada uno de sus personajes en ese mundo de fantasía. En las partidas veteranas es común el enfrentamiento entre PJs. Se trata de enfrentarse a alguien que tiene una mentalidad distinta a la del master, puesto que no es el típico enemigo como podría ser el monstruo de un compendio de criaturas del juego de turno. Este tipo de PNJ no se pasa las tardes pensando, junto a los demás PNJs, en cómo se puede ganar a los PJs; los jugadores sí. Es bastante más difícil tender una emboscada a tres personas que piensan cosas distintas por separado, que tendérsela a tres PNJs del master.

En esos casos, finalizada la aventura este tipo de jugadores veteranos que ya ha asumido que a lo que están jugando es simplemente eso, un juego, pueden irse juntos a tomar algo, a comentar las mayores traiciones de la partida. Sin rencillas, sin rencores y sin que esto produzca la pérdida de ninguna amistad. Pero no en todos los grupos ocurre

igual porque hay grupos en los que la muerte de algún personaje jugador puede provocar problemas, incluso después de transcurridos muchos meses.

¿Cómo se debe jugar al rol? ¿Qué es un jugador “serio”? En nuestra modesta opinión una partida seria es aquella en la que los jugadores se lo pasan bien, se divierten y después tienen algo que comentar. Si sucede esto la partida ha sido un éxito. Por supuesto que a veces puede estropear una partida el que los personajes de los jugadores se maten entre ellos, quizás éste sea el mayor problema que puede producirse en la interrelación entre los jugadores. Mientras esto no vaya más allá, no habrá problemas. Aun así, todo master conoce a sus jugadores lo suficiente como para saber qué tipo de partida les gusta. Y les escucha. O al menos lo intenta, y toma nota para que los errores cometidos no se repitan.

Al final, algo importante que deben tener en cuenta los jugadores de rol es que no dejan de ser eso, jugadores, compañeros y amigos. Como en casi todo lo relacionado con los juegos de rol, los jugadores deben saber distinguir entre la vida que lleva el personaje y su mundo, y su propia vida⁵⁸⁹.

Tras esto y a modo de recordatorio, vamos a reproducir a continuación las palabras de Pedro J. Ramos⁵⁹⁰ sobre las reglas que debería seguir todo jugador durante una partida. Es lo que ha dado en denominar “*Decálogo del buen compañero*”:

1. *Cuando juegas con un Director de Juego, se aplica lo que el Director de Juego dice.*

⁵⁸⁹ Sobre esta materia se puede saber más consultando:

1. Shirasagi: Aliados a la fuerza. *Dragonmania*. 8 de noviembre de 2002. [En línea]. <<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/160973/>> [Consulta: 3 de enero de 2008].
2. Jero: ¿Enfrentamientos entre PJs? *Dragonmania*. 8 de noviembre de 2002. [En línea]. <<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/134229>> [Consulta: 3 de enero de 2008].

⁵⁹⁰ Éste y otros artículos están recogidos en: Ramos, Pedro J. (Coord.): *Tras la pantalla, consejos y ayudas para directores de juego*. Madrid: Nosolorol, 2006. El artículo que nos ocupa se titula, como no podía ser de otra manera: *Decálogo del buen compañero* y se encuentra entre las páginas 10 a la 13 de la publicación anteriormente citada. El decálogo propiamente dicho ha sido tomado de la página 13.

2. *No critiques si no es constructivamente. Si aportas ideas, todos salís beneficiados.*
3. *Comprométete con la partida: si exiges a tu Director de Juego un determinado nivel de elaboración de la partida, no hagas sino pedirte a ti lo mismo.*
4. *Interpreta tu personaje, pero no a costa de la diversión de los demás.*
5. *Una bromita vale, cien, sobre todo centradas en el mismo tema, cansan.*
6. *Si te comprometes en una partida, actúa en consecuencia. Respeta el horario y demás reglas establecidas en el grupo por respeto a tus compañeros.*
7. *En un principio, una partida de rol no se ha hecho para competir, salvo que el grupo de juego al completo así lo desee.*
8. *Si el Director de Juego está haciendo una partida de un tipo y te lo hace saber, introdúctete en ella siendo consciente de lo que te vas a encontrar.*
9. *Diviértete. Seas un jugador o un Director de Juego, estás en un juego y tiene que ser divertido. En el momento en que tus compañeros y tú no os divirtáis jugando es que algo falla.*
10. *... y no olvidemos que el Director de Juego también es un jugador, y que también tiene que tener en cuenta este decálogo y respetar a sus jugadores.*

5.6 LA MITOLOGÍA EN LOS JUEGOS DE ROL.

En este momento vamos a intentar darle un repaso a algunas de las religiones que se pueden encontrar en los juegos de rol⁵⁹¹.

En primer lugar hay que reseñar que las religiones en los juegos de rol son eso, religiones en los juegos, en ningún momento los jugadores de rol crean una secta o se ponen a adorar a los dioses y demonios cuyo nombre figura en los libros de rol. Hecha esta aclaración, también hay que señalar que las religiones tienen mayor influencia en los juegos de rol con temática medieval⁵⁹².

El arco que abarca la religión y el modo de tratarla son muy variados, yendo desde la religión cristiana de *Ars Magica*⁵⁹³ o *Pendragón*⁵⁹⁴ a los dioses de D&D. Si es cierto que a la hora de diseñar la mitología de los mundos de fantasía, los autores han tenido muy presente la propia mitología de nuestro planeta. Si nos fijamos en los respectivos panteones podremos ver unas características similares en ellos, un Dios o Diosa Supremo, un Dios de la Muerte, un Dios de la Justicia y unos cuantos Dioses más.

⁵⁹¹ Hay un artículo interesante sobre esta materia en: Dragonmania: La religión en los juegos de rol. *Dragonmania*. 9 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/562/> > [Consulta: 3 de enero de 2008].

⁵⁹² Eso no quita para que en juegos que se salen de la temática medieval, como por ejemplo *La Llamada de Cthulhu*, también tenga importancia la temática religiosa.

⁵⁹³ Cuyos textos editados en España son:

- Appel; Shannon; Chupp, Sam; Clive, Ken; Earley, Christopher: *Ars Magica, el arte de la magia*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1993.
- Tidball, Jeff; Nephew, John: *Ars Magica, el arte de la magia, 4ª edición*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

⁵⁹⁴ El básico es también del mismo autor que *RuneQuest*, los datos para nuestro país son: Stafford, Greg: *Pendragón*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

En una de las obras en donde se ve más fácilmente éste patrón es en el mundo de Tolkien, de *El Señor de los Anillos*⁵⁹⁵. Allí encontramos a Manwë como Dios Supremo, Dios de los Cielos, que coincide con Zeus, también Dios Supremo, y al que se le atribuye el rayo. Está Tulkas como Dios Guerrero que cuadraría con Ares, dios griego de la guerra. Luego tenemos muchos dioses menores por cada lado, Melkor, el “hermano” de Manwë se le podría considerar como Dios de la Muerte, que no de los muertos, Hades, el hermano de Zeus, también lo es de la muerte. Uno tiene a Ungoliant como “mascota”, el otro a Cerbero. Poseidón, un Dios solitario se parece mucho a Ulmo, también solitario y ambos con el mar como ámbito. En fin, podemos ver muchas similitudes, ¿casuales?, desde luego que no, la mitología griega es un buen modelo de referencia, además, ha sido probado, ¡en la vida real!

En D&D hallamos un panteón enorme que, además, se modifica para cada mundo de éste juego. Algunos de los libros⁵⁹⁶ más importantes que se han publicado para la última edición de este clásico de los juegos de rol, han sido también de los que

⁵⁹⁵ Sobre la mitología del Señor de los Anillos consultar: Gandalf_Mithrandir: Sobre mitología de Tolkien y la búsqueda del anillo, *Dragonmania*. 29 de mayo de 2002. [En línea].

< <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/56037/> > [Consulta: 3 de enero de 2008].

De todas maneras, si se quieren leer los manuales básicos de rol editados en español de este juego ahí van los datos:

- Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.
- Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, Tierra Media, segunda edición*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.
- Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos. El juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.
- Long, Steven S.; Rateliff, John; Moore, Christian; Forbeck, Matt: *El Señor de los Anillos, el juego de rol, libro básico*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.
- Ney, Jessica M.; Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, juego de aventuras básico*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Aunque se sale un poco del tema que tratamos en este momento, tras consultar los textos de *El Señor de los Anillos*, podemos divertirnos con la parodia de este juego de rol realizada por Patrick Frisch y que es una visión cuanto menos original de la Tierra Media. Los datos son estos: Frisch, Patrick: *El Señor de los Pardillos, el juego de rol de la Tierra a Medias*. Barcelona: Proyectos Editoriales Crom, D.L. 2002.

⁵⁹⁶ Los libros que se mencionan a continuación están publicados en español por Devir Iberia.

más ríos de tinta han hecho correr, y tratan sobre la religión, como por ejemplo el *Libro de la oscuridad vil* o el libro que se le opone en esta serie, el *Libro de las obras elevadas*⁵⁹⁷. Entre los libros básicos para la campaña general (Greyhawk) está el libro *Dioses y semidioses*⁵⁹⁸, o para Reinos Olvidados está el libro *Fes y panteones*⁵⁹⁹, en cuyo interior se nos habla entre otros del panteón mulhorandino, prácticamente igual al panteón del Egipto antiguo o deidades como Tyr, el dios vikingo⁶⁰⁰. Es más, en este juego, *D&D 3.5*⁶⁰¹, los dioses juegan un papel tan importante que cinco de las once “profesiones” que pueden elegir los jugadores para comenzar a jugar reciben una influencia enorme de los dioses, como por ejemplo los monjes, los sacerdotes, los druidas, los exploradores y los paladines.

Pero estos dos juegos de rol no son los únicos juegos de temática medieval en donde los dioses juegan un papel fundamental. En *RuneQuest*⁶⁰² la magia de origen divino era uno de los tres tipos de magia que los jugadores podían invocar. En nuestro país Joc Internacional publicó *Dioses de Glorantha*⁶⁰³, para desarrollar todos los cultos de este mundo de *RuneQuest*. Otra ambientación en donde los dioses participan activamente es en *Stormbringer* (Elric)⁶⁰⁴, como se puede ver por el módulo *El*

⁵⁹⁷ Wyatt, James; Perkins, Christopher; Drader, Darrin: *Libro de obras elevadas*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

⁵⁹⁸ Redman, Rich; Williams, Skip; Wyatt, James: *Dioses y semidioses*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

⁵⁹⁹ Boyd, Eric L.; Mona, Erik: *Fes y panteones*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

⁶⁰⁰ A esta deidad además de en el libro de *Fes y panteones* la encontramos en el libro de rol de: Stafford, Greg; Petersen, Sandy; Rolston, Ken: *Los vikingos*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

⁶⁰¹ Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual del jugador, libro de reglas básico I v. 3.5*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003. Igual pasaba con su antecesor más inmediato: Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual del jugador, libro de reglas básico I*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

⁶⁰² Consultar para ello:

- Stafford, Greg: *Rune Quest, juego de rol de fantasía básico*. Barcelona: Joc Internacional, 1988.
- Stafford, Greg; Willis, Lynn; Perrin, Steve; Henderson, Steve: *RuneQuest avanzado, juego de rol de fantasía*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1992.

⁶⁰³ Stafford, Greg; Petersen, Sandy; Perrin, Steve; Krank, Charlie: *Dioses de Glorantha*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

⁶⁰⁴ Los libros básicos de esta ambientación son, en español:

*octógono del caos*⁶⁰⁵, en donde los demonios y su invocación jugaban un papel muy importante.

En cuanto a los juegos de origen nacional, citaremos a *Aquelarre*⁶⁰⁶, que como su nombre indica gira alrededor de la adoración al Diablo y la oposición a éste que hizo en época medieval la Iglesia.

En los juegos ambientados en una época más o menos actual como *Vampiro* o *La Llamada de Cthulhu*⁶⁰⁷, la religión presenta aspectos distintos a los hasta ahora analizados. En el primero de ellos, *Vampiro: La Mascarada*⁶⁰⁸, la religión se contempla desde un doble ángulo, por un lado está el problema religioso planteado en clave actual cómo un problema económico, político y de enfrentamiento entre las religiones mayoritarias del Globo. Por otro lado, se contempla desde una perspectiva espiritual, los personajes que interpretan los jugadores son vampiro y por tanto pueden verse influidos o expulsados por PNJ con una fe muy fuerte. Además, los propios PJs pueden tener planteamientos filosóficos muy elevados; al fin y al cabo, son muertos vivientes y la muerte es una de las cuestiones que más acerca a la gente a la religión.

-
- Andre, Ken St.; Perrin, Steve; Monroe, John B.: *Stormbringer*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.
 - Willis, Lynn; Watts, Richard; Morrison, Mark; Pursell, Jimmie W.: *Elric, juego de rol de fantasía oscura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.
 - Willis, Lynn; Watts, Richard; Morrison, Mark; Pursell, Jimmie W.: *Elric, juego de rol de fantasía oscura en los Reinos Jóvenes*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

⁶⁰⁵ Fiorito, Tony; Simon, Eric: *El octógono del caos*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

⁶⁰⁶ El libro básico es el de: Ibáñez, Ricard: *Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval*. Barcelona: La Caja de Pandora, 1999.

⁶⁰⁷ Los básicos consultados son:

- Monte, Cook; Tynes, John: *La llamada de Cthulhu, el juego de rol*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.
- Petersen, Sandy: *La llamada de Cthulhu*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1997.

⁶⁰⁸ En este caso hemos revisado los libros básicos siguientes:

- Rein-Hagen, Mark: *Vampiro la Mascarada. Un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1994.
- Rein-Hagen, Mark; Greenberg, Andrew; Brown, Steven; Dowd, Tom: *Vampiro la Mascarada, un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

En el segundo de estos juegos, *La Llamada de Cthulhu*, la religión toma otro aspecto. En este juego los jugadores pueden enfrentarse con sectarios que adoran a unos seres extraterrestres muy poderosos, denominados los Primigenios o contra los mismos Primigenios. Estaríamos hablando de un enfoque diferente a la hora de tratar la temática de la religión en los juegos de rol.

Si bien es cierto que hasta ahora hemos hablado de juegos con una temática medieval o en el mejor de los casos, con un enfoque cronológico similar a la época actual, existen juegos de rol de ambientación futurista como *Dune* (con la profecía del Muad'dib) o *Star Wars*⁶⁰⁹ (con la Fuerza), en donde la religión juega un papel a tener en cuenta.

⁶⁰⁹ Si se quiere echar un vistazo a este apartado se pueden consultar en español los manuales básicos que figuran a continuación:

- Costikyan, Greg: *Star Wars, la Guerra de las Galaxias*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.
- Slavicsek, Bill; Collins, Andy; Wiker, J.D.: *Star Wars, el juego de rol*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

5.7 RECAPITULACIÓN.

Como síntesis a todo lo anteriormente expuesto se puede decir que:

Gran parte de los juegos están inspirados en algún libro (o en alguna mezcla de ellos), siendo común que se suscite un fuerte interés por las obras de literatura fantástica (J. R. R. Tolkien, C. S. Lewis), ciencia-ficción (Julio Verne, Isaac Asimov, Arthur C. Clarke, Ray Bradbury) o terror (H. P. Lovecraft, Stephen King), incentivando así la lectura.

También se ponen a prueba las habilidades directivas y de negociación, resultando un hábil entrenamiento para enfrentarse a situaciones conflictivas en el mundo real. A través de un simple juego, es posible practicar destrezas tales como tomar decisiones rápidamente, saber discutir aceptando las diferencias del otro, aprender otro idioma, etc. Así, los juegos de rol permiten el desarrollo de las habilidades sociales básicas que a veces son dejadas de lado por la educación formal.

Por último, es muy frecuente que los narradores pidan a sus jugadores que interpreten a sus personajes (en vez de solventar la situación con una simple tirada de dados) en los momentos críticos: al realizar un hechizo, al transcurrir una conversación en una taberna, al intentar convencer a una audiencia reticente de que las luchas contra dragones son un evento cotidiano en la vida de un aventurero. Todas estas situaciones representan una excelente oportunidad de ejercitar la comunicación, lo que disminuye el miedo a hablar en público, a equivocarse y obligan a improvisar, al tiempo que generan un ambiente de camaradería y diversión entre los jugadores.

Es importante recalcar que todas estas destrezas son muy valoradas en el mundo laboral actual, ya que contribuyen a mejorar de forma importante las relaciones interpersonales.

Pero parece ser que pese a todas las ventajas anteriormente expresadas, la lacra de poder predisponer a desórdenes mentales pesa más que los beneficios que parecen

aportar los juegos de rol, ya que se contempla a estos más como una secta religiosa (cosa que no son ninguno de ellos) que como meras aficiones de ocio⁶¹⁰.

⁶¹⁰ Como bien indica Jesús Palacios (Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, p. 55.): “... *Los jugadores de rol son, habitualmente, aficionados a la lectura y el cine, adolescentes introvertidos pero que, gracias al juego, se convierten en justo todo lo contrario: ejemplos de socialización, amistad y colaboración. Muchos pasan del rol a la lectura o incluso se profesionalizan en campos afines como la literatura fantástica, el cómic o el diseño de juegos. Y la mayoría son empalagosamente amigables. No estereotipemos. Como es natural, puede haber y habrá mala gente que juegue al rol, pero no, desde luego, porque juegue...*”.

CAPÍTULO 6º: LA VALORACIÓN SOCIAL DE LOS JUEGOS DE ROL.

En este apartado especificaremos los aspectos que han llevado a considerar los juegos de rol como algo potencialmente dañino. Hemos establecido dos vertientes principales, por un lado el aspecto externo de los propios juegos o de los jugadores y por otro el origen del desprestigio, el “**Asesinato del Juego de Rol**” que sucedió en Madrid el día 7 de junio de 1994.

6.1 EL ESOTERISMO.

Bajo este epígrafe vamos a desarrollar varios aspectos que hacen que los juegos de rol se contemplen desde una sombra de temor. Estos serían: la parafernalia asociada a los juegos, el aspecto físico de los roleros y el oscurantismo que rodea las partidas.

El primero de los asuntos viene vinculado al material que se utiliza para las partidas y al material que se usa para dar ambientación a las mismas ayudando así a que los jugadores de rol se inspiren mejor para interpretar sus personajes. Los materiales fundamentales para una partida de rol son los manuales con las reglas del juego, las fichas de personajes, los dados y unos cuantos lapiceros y gomas. A partir de ese momento empiezan los problemas; si algún profano ve las cubiertas o las ilustraciones que contienen bastantes de estos libros puede pensar lo peor. Muchas de ellas hacen referencias sexuales explícitas o implícitas o bien presentan escenas de un sadismo desbordante. Si a esto le añadimos títulos reales de libros de rol como los siguientes: *Aquelarre*⁶¹¹, *In Nominis Satanis*⁶¹², *Demonio: La Caída*⁶¹³, *El Abismo de*

⁶¹¹ La referencia editorial figura en el anterior capítulo. De todas formas no quiero dejar pasar la oportunidad de reseñar que para este juego español se han editado más de 30 libros y que en la actualidad la editorial Nosolorol está ultimando una nueva edición de este clásico de los juegos de rol. Su salida se espera para el verano de 2008.

⁶¹² Fue traducido por Ricard Ibáñez, autor entre otros, del anteriormente mencionado *Aquelarre*.

la *Garganta de la Serpiente*⁶¹⁴, *Manual del buen hechicero*⁶¹⁵, o los anteriormente mencionados *El Octógono del Caos*, *Libro de la Oscuridad Vil* o *Dioses y Semidioses*, la imagen no mejora absolutamente nada. Pero ésta es solamente una primera aproximación. Un buen número de jugadores de rol para aumentar el realismo o mejorar la ambientación e introducirse óptimamente en sus personajes (con el objetivo de una buena interpretación), se disfrazan, compran velas de formas exóticas, escuchan música de la denominada gótica o heavy metal, o bien ponen calaveras de plástico y candelabros durante la partida. El resultado para alguien no iniciado y que contemple esto, es que pensará que está entre un grupo de personas que como poco realizan rituales espiritistas cuando no son adoradores del Diablo.

El segundo de los aspectos hace referencia a la imagen de muchos jugadores. Un ejemplo práctico lo proporciona el juego llamado *Vampiro: La Mascarada*⁶¹⁶, en el que los jugadores interpretan a unos vampiros. Bastantes de sus jugadores son personas que se han dejado atrapar por el romanticismo que despierta este tipo de figura y en ciertos casos se han dejado llevar hasta el extremo de intentar aparentar ser vampiros; para ello se visten de negro, normalmente tienen un tono de piel blanco

⁶¹³ Publicado por La Factoría de Ideas, en 2003, apenas se editaron 6 libros de este juego en nuestro país pues cuando estaba intentando asentarse se produjo el cambio de edición de *Vampiro: La Mascarada* y *Mundo de Tinieblas* por la nueva edición de *Vampiro: El Réquiem* y el *Nuevo Mundo de Tinieblas* en 2004. Todo ello conllevó a que apenas tuviera oportunidades para tener éxito. De todas maneras la referencia del libro básico es ésta: Brinkman, William; Carroll, David; Kenson, Steve; Lee, Michael: *Demonio, la Caída, un juego narrativo de Gloria Infernal*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

⁶¹⁴ Campaña perteneciente al juego *RuneQuest*, su referencia es esta: Stafford, Greg; Kraft, Rudy: *El abismo de la Garganta de la Serpiente*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

⁶¹⁵ Por poner un ejemplo de AD&D: Swan, Rick: *Manual del buen hechicero*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

⁶¹⁶ Aunque en 2004 salió al mercado español una nueva versión de *Vampiro*, ésta no ha tenido tanto éxito, y sigue siendo más conocido el básico de *La Mascarada*, de todas formas si a alguien le interesa consultar las ediciones de este juego de rol puede consultar los siguientes libros básicos:

- Rein-Hagen, Mark: *Vampiro la Mascarada. Un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1994.
- Marmell, Ari; Shomshak, Dean; Suleiman, C.A.: *Vampiro, El réquiem*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

llegando a maquillarse para conseguirlo, etc. Este tipo de indumentaria no mejora mucho la idea general que la población posee de los jugadores de rol.

La tercera y última cuestión, el oscurantismo o secretismo de las partidas, es una consecuencia lógica de un cúmulo de factores. Esencialmente estos podrían reducirse a dos; en primer lugar una parte de la sociedad considera los juegos de rol como algo negativo y por tanto aquellas personas que lo practican deben de tener algo malo o como poco deben de ser gente extraña. El resultado es que la gente que juega al rol no lo suele difundir por miedo a lo que opinen los demás. El segundo factor que conduce al secretismo es algo tan sencillo como que los miembros de las partidas de rol suelen ser grupos cerrados. Esto sucede muchas veces no por iniciativa propia sino por la misma inercia del juego, el grupo de juego ya está montado y tiene establecido un calendario del mismo, siendo habitual que cuando se acabe una partida se tenga programada la siguiente. Además son juegos con una terminología técnica muy compleja, como lo prueba el glosario que se adjunta al final del trabajo. El poseer un lenguaje propio acrecienta en el profano la sensación de oscurantismo y secretismo que rodea a estos juegos. Casi, salvando las distancias, se asemejarían a la masonería y sus reuniones en logias.

6.2 LA IMAGEN FÍSICA: “EL GÓTICO”.

Dentro del mundo de los juegos de rol hay dos imágenes que los propios aficionados a esta materia tienen y se repiten constantemente. Estas apariencias se pueden considerar desde cierto punto de vista antagónicas: los “zampapizzas” o “frikis” y los “góticos” o “siniestros”⁶¹⁷.



De izquierda a derecha: Carlos B. García Aparicio (creador de *Ánima Beyond Fantasy*), a su lado varios jugadores disfrazados de PNJs del mundo creado por Carlos, Gaia, y agachado Wen Li, uno de los principales ilustradores del juego de rol de *Ánima*. La fotografía fue tomada durante el Salón del Manga de Barcelona 2007.

⁶¹⁷ Últimamente, e influenciados por la estética manga, también está surgiendo una corriente de jugadores que en las convenciones se disfrazan de alguno de los PNJs más conocidos de su juego favorito.

La primera de ellas, los “zampapizzas”, es quizás la más extendida dentro del mundo del rol. En sí misma esta visión presenta a un sujeto varón, ligeramente obeso (con toda probabilidad debido al abuso de la comida basura y a una ausencia de actividad física), sin afeitarse, con pelo largo e indumentaria cómoda, donde predominan las camisas de cuadros y los vaqueros, así como las camisetas de grupos de música heavy, las camisetas de *Vampiro: La Mascarada* o de algún comic. Su perfil sería el de un amante de los comics, de los juegos de rol, de los videojuegos, de las novelas de literatura fantástica y del cine y de las series de televisión de ficción, con poco éxito social o con un grupo de amigos con sus mismos gustos.

El otro estilo sería por el contrario, la del denominado “gótico”⁶¹⁸, se podría asociar con la indumentaria propia de la estética de los grupos de música tecno de los años 80, como por ejemplo los *The Cure*. Así pues, el sujeto de este grupo sería, una vez más, un varón, pero en esta ocasión delgado, alto, con el pelo largo y con una cierta palidez. Vestiría totalmente de negro, con algún elemento de cuero (ya fuese éste abrigo, cazadora o levita) y botas militares, también negras por supuesto. Además de todo ello, llevaría algún tipo de joya, como anillos, colgantes (fundamentalmente de pinchos muy parecidos a los collares antimordiscos de los perros), pendientes, etc., normalmente plateados. Su comportamiento habitual casaría con alguien bohemio, melancólico, con un aire pretendidamente misterioso y algo pesimista. Es esta segunda apariencia, la del “gótico” la que ha escapado de los circuitos del mundo del rol y ha

⁶¹⁸ Para saber más sobre el modo en que se enfoca esta ambientación en los juegos de rol consultar:

1. Pac: Gótico – Punk. Más allá de Vampiro: la Mascarada. Febrero de 2004. *Nosolorol*. [En línea]. < <http://www.librosucronia.com/nsr/index.php?nrev=9&nsec=4> >. [Consulta: 22 de mayo de 2004].
2. Kurt, Lui: Vampiro, La Mascarada. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/670/> >. [Consulta: 5 de enero de 2008].
3. Maximiliam: Vampiro, Edad Oscura. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/671/> >. [Consulta: 5 de enero de 2008].
4. Moncada: Como crear un ambiente de terror y misterio en una partida de rol. *Dragonmania*. 8 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/161316/> >. [Consulta: 5 de enero de 2008].
5. Valero, Luis: Mundo de Tinieblas. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/647/0/> >. [Consulta: 5 de enero de 2008].

calado en la sociedad. Quizás el éxito del juego *Vampiro: La Mascar*, haya tenido una gran influencia en esta imagen, dado que atrajo a la afición por los juegos de rol a gran número de personas que anteriormente no estaban vinculadas con esta afición y despertó en ellas (gracias a su ambientación tenebrista, taciturna y de cierta nostalgia bohemia) un afán de juego que nunca habían poseído. Al ser ésta la estética mayoritariamente extendida en la sociedad, vamos a intentar definirla mejor en líneas posteriores.

Para empezar, comenzaremos por su etimología. El término *gótico*, dejando a un lado sus significados arquitectónicos y otros más antiguos (“gótico: 1. adj. Perteneciente o relativo a los godos”) evoca ante todo una forma particular de concebir el terror que alcanzó su cenit en los años finales del siglo XVIII y en los albores del XIX, un estilo concreto de ambientación trabajado por autores como *Le Fannu*, *Stoker*, *Shelley* y muchos otros, en el que se apuesta por lo dañino, lo lóbrego, lo macabro, lo retorcido, lo tétrico, lo fantasmagórico y otros adjetivos que proporcionan al género el aire recargado y un tanto elegante que lo caracteriza. Con importantes lazos con el Romanticismo del siglo XIX, el gótico ha pervivido en autores de la talla de *Poe* o *Lovecraft*, que han aprovechado estos recursos en su propia obra, para ser finalmente canalizado hacia otras formas creativas de expresión, como la música, sin ir más lejos.

Sobre estos pilares se construye lo que para algunas personas es un modo de ver la vida: un mundo rebelde y oscuro, lleno de desesperación, opresión y contraste...un conflicto desesperado, trágico y nihilista.

Lo gótico surge como reflejo oscuro de nuestro propio mundo, una visión siniestra, pesimista y distorsionada de nuestra realidad cotidiana... Y es quizás este aire de realidad, uno de los componentes narrativos que definen juegos como *Vampiro* (que beben de obras literarias como *Drácula* de Bram Stoker o *Entrevista con el Vampiro* de Ann Rice), que le han dotado de encanto y han servido para atraer a nuevos jugadores que comparten esta particular visión.

Lo gótico no es un fenómeno de masas, ni está concebido para serlo, es un modo de vida, según algunos, o una forma de rebelarse ante la sociedad. Y es que lo gótico se define en gran medida por el contraste con lo cotidiano.

Si hay algo que define al “gótico” es por encima de muchas cosas, el tipo de música que escucha. La ira y el tenebrismo que destilan las composiciones que suele escuchar esta tribu urbana coincide sin lugar a dudas con lo que se ha dado en llamar también género gótico en el mundo musical. Tampoco nos detendremos a comentar la relevancia de grupos como *The Cure* (imprescindible para cualquier persona que se auto-defina como gótica, sobre todo la trilogía que forman sus discos “*Seventeen Seconds*”, “*Faith*” y “*Pornography*”), *Bauhaus* (con su canción más representativa: *Bela Lugosi’s Dead*) o *The Sisters of Mercy* (especialmente su producción hasta 1985) entre otros.

La carga musical vendría dada por el resurgir del rock gótico en los 90, a cargo de grupos como *Corpus Delicti*, *Faith & The Muse*, *Madre del Vizio*, *Lucie Cries*, y un largo etcétera de grupos en su mayoría europeos. Mención especial merece el Death Rock, algo así como el gótico del otro lado del Atlántico, donde, tras la estela de *Christian Death*, bandas como *Cinema Strange*, *The Vanishing*, *Bloody Dead and Sexy* o *Murder at the Registry* se muestran extraordinariamente activas hoy en día, produciendo sonidos desgarrados que aúnan la fuerza del punk y el tono fúnebre, grotesco y macabro de lo gótico.

Finalmente hay que llamar la atención, en nuestro caso, sobre los grupos del panorama musical de origen español. Así no conviene dejar de lado el primer LP de *Gabinete Caligari* (“*Sombras Negras*”, título muy elocuente, sin duda), la obra de *Décima Víctima*, o *Parálisis Permanente*.

Por último, musicalmente hablando, las piezas anteriores se vendrían a reunir con las más sombrías composiciones clásicas que también tienen aquí su lugar: *la misa de Réquiem*, de Wolfgang Amadeus Mozart, *Una Noche en el Monte Pelado*, de Mussorgsky, *La Danza Macabra*, de Saint Saens. Más allá del Clasicismo, el gusto por lo tétrico y lo macabro del Romanticismo apunta a lo gótico en muchas de las obras de este período, y se convierte en un referente imprescindible que ha servido para desarrollar todo este enfoque vital.

Cinematográficamente hablando, *El Cuervo* resulta ser una película clave, a pesar de todos los tópicos...que no son pocos. *Entrevista con el Vampiro* también ha marcado toda una época y últimamente *Underworld*⁶¹⁹ (con su secuela *Underworld Evolution*). Todas éstas películas han afectado a toda una generación de jóvenes, que han encontrado en ellas un aliciente más, que sumado a las influencias anteriores, les ha hecho contemplar la existencia de un modo particular.

⁶¹⁹ La productora de la película acabó yendo a los tribunales como consecuencia de una denuncia interpuesta por la editorial White Wolf, que poseía los derechos sobre *Vampiro: La Mascarada*, que acusaba de plagio a Filmax.

6.3 EL CRIMEN DEL ROL.

La causa de que los juegos de rol sean mal considerados en España se debe principalmente al asesinato de un hombre en Madrid el 30 de abril de 1994, tras recibir varias puñaladas de unos jóvenes⁶²⁰. Casi todos los medios de comunicación

⁶²⁰ Tras el *Asesinato del Rol*, el Defensor del Menor encargó al Colegio Oficial de Psicólogos de Madrid, a instancia de la Fiscalía de Menores de Madrid, que elaborase un informe para valorar la peligrosidad de este tipo de juegos, todo ello acorde a lo recogido en la Ley Orgánica de Protección Jurídica del Menor 1/96 de 15 de enero. Fruto de ese trabajo surgió el informe **“Efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores”**. Una copia del mismo se puede consultar en la siguiente dirección on-line: http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/psicologos_madrid.htm . Para una versión en síntesis impresa puede consultarse en: Jodar, Esteban; Jiménez, Vecina: Síntesis del estudio sobre los efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores. *Boletín Oficial de la Asamblea de Madrid*, Nº 46, 14 de junio de 2000, pp. 5024-5032.

Como adelanto y para facilitar la comprensión del mismo, sin tener que recurrir al documento original, a continuación damos testimonio de las palabras con las que los autores del citado informe explicaban el motivo por el cual el Defensor del Menor les había encargado dicho documento: “... *En 1994 se cometió un terrible asesinato que fue conocido, en los medios de comunicación, como el “crimen del rol”. La alarma social que se generó puede explicarse por la tendencia natural a explicar la conducta aberrante en términos de factores sobresalientes... Los juegos de rol eran, en aquel momento, desconocidos para la gran mayoría de la población, lo cual, junto con la gran conmoción que supuso el asesinato de una persona sin ninguna causa aparente, propició la inmediata asociación de los juegos de rol con efectos dañinos para la sociedad y su calificación como negativos para el desarrollo de la personalidad. Aunque el diagnóstico psicológico efectuado al asesino por los expertos determinaba la preexistencia de un trastorno de personalidad psicopática, se mantuvo una actitud generalizada en la población de rechazo hacia los juegos de rol...*”.

Como no podía ser de otra manera, en las conclusiones del informe (en la página 22) los autores señalaron que “... *los resultados en este estudio permiten concluir que el desarrollo social y cognitivo de los adolescentes que juegan al rol es similar al que presentan los menores que no practican este tipo de juegos, ya que la variable **Juegos de rol** no influye en ninguna de las variables que miden dicho desarrollo...*”.

Aunque pensemos que los estudios sobre juegos de rol relacionados con comportamientos criminales son algo circunscrito al ámbito español, sin embargo en Estados Unidos ya se han realizado varios estudios al respecto. Obviamente la cuna de los juegos de rol no se iba a librar de esta lacra y han sido varios los crímenes relacionados con los juegos, además de varios suicidios. Así por ejemplo,

dieron por sentado que el móvil del crimen fue la representación de un juego de rol llevado al límite, en este caso con consecuencias fatales, pese a que en la sentencia⁶²¹ quedó bien claro que los juegos de rol, tanto en su variante “de mesa” como en la de “en vivo”, no habían tenido nada que ver⁶²². A esto hay que añadir que el juego de rol en el que los jóvenes fundamentaron sus actos, denominado *Razas*, era un juego de invención propia. Es importante recalcar que estos jóvenes no se basaron en ningún juego existente en el mercado⁶²³ y sí en uno inventado por ellos mismos.

En base a estos datos, y hasta hoy en día, podemos decir que sólo ha habido un caso en España relacionado directamente con el rol y es el citado con anterioridad.

tenemos el estudio realizado tres años antes del crimen español por Abyeta y Forest. La conclusión final a la que llegaron estos investigadores fue que, curiosamente, los sujetos estudiados que jugaban a rol presentaban menores tendencias delictivas y psicóticas. Los resultados del estudio se pueden leer en: Abeyta, Suzanne; Forest, James: Relationship of role-playing games to self-reported criminal behaviour. *Psychological Reports*, 1991, N.º 69, pp. 1187-1192.

⁶²¹ STS 632/98 de 25/06/1998, Sec. 2ª, P. Pte. Granados Pérez, Carlos, rec.568/97.

⁶²² Así lo expone Jesús Palacios al decir: “...*Incluso desde el primer momento los familiares del infortunado Carlos Moreno tuvieron claro que el tema del juego de rol era una simple distracción, un enredo innecesario y, en el peor de los casos, una excusa para la defensa del asesino, en su intento de declararle mentalmente incapacitado. Así, llegaron a participar en algunas de las manifestaciones que las asociaciones de jugadores de rol celebraron públicamente, a fin de “limpiar” su buen nombre...*”. La cita está tomada de: Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, p. 52.

⁶²³ Los periodistas, fruto del desconocimiento reinante sobre los juegos de rol en aquellos tiempos, llegaban a las librerías solicitando el libro de Javier Rosado, sin saber que era de invención propia, sin haberse llegado a editar nunca. Esto lo explica muy bien Jesús Palacios (Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, pp. 31 y 32.) cuando dice: “... *La mayoría de los periodistas que llamaban, e incluso que se acercaban en persona a la librería [El Aventurero donde yo trabajaba como encargado de planta], empezaron a pedir desgañándose “el juego de rol asesino”. Querían ver, a veces comprar, “el” juego de rol. No tenían ni idea de que “juego de rol” era una designación genérica, como “juego de mesa” o “juego de salón”. Por el contrario, algunos estaban convencidos de que solo había “un” juego de rol, en el que Rosado se había inspirado para cometer el brutal homicidio, y la mayoría, un poco mejor informados, creían que, al menos, encontrarían en el mercado el juego concreto que había servido de guía al asesino, haciendo caso omiso del hecho de que **Razas** era un invento exclusivo de este. Una creación propia...*”.

Pese a ello debemos asumir que aunque la defensa, al inicio del juicio⁶²⁴, utilizó los juegos de rol como excusa del crimen⁶²⁵, la realidad de la sentencia dictaminó que ese hecho era falso. Es más, según la propia sentencia: “...*el procesado Javier en fecha no concretada del año 1994 decidió superar tanto la forma lúdica documentada en fichas, como la de la escenificación para materializar en el mundo de la realidad física un plan consistente en dar muerte a una persona...*”. Aun con todo, ésta es la idea que ha calado en los medios de comunicación y en la sociedad⁶²⁶.

En las declaraciones de los jóvenes imputados, estos ensalzaron sobre todo la sensación que les produjo la idea de cometer un crimen y las alusiones al rol resultaron escasas, tan sólo para reseñar que éste fue la excusa perfecta para llevar a cabo una idea que tenían en mente desde hacía tiempo⁶²⁷. Se puede especular con la

⁶²⁴ Un relato del juicio y de las circunstancias que lo rodearon, visto desde la perspectiva de un aficionado a los juegos de rol, se puede leer en: Osorio, Eugenio: El rol, inocente bajo sospecha. *Líder*, 1997, N.º 58, pp. 15-17.

⁶²⁵ Tanto aquí en España, como en Estados Unidos donde se han dado más crímenes relacionados con los juegos de rol, ha habido una “...*transferencia de culpa de los asesinos al juego de rol, que...explica en gran manera el intento pragmático y nada altruista de disminuir la responsabilidad legal de los acusados, a fin de reducir también la dureza de las penas aplicables e incluso conseguir su absolución (o internamiento en un centro psiquiátrico en lugar de en prisión)*...”. Así lo explica Jesús Palacios en su, hasta ahora, último libro. La referencia se puede encontrar en: Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, p. 44.

⁶²⁶ Hay que tener en cuenta que el proceso fue instruido tres años después del crimen, es decir, en 1997, tras la avalancha de información falsa que había caído sobre los juegos de rol y aunque en la sentencia quedaba claro que los juegos de rol no habían tenido nada que ver y que todo había sido fruto de un psicópata asesino diagnosticado, el daño ya estaba hecho. De todas maneras y para desterrar todos los prejuicios de los que nos han dotado los medios de comunicación y que relacionan este crimen con los juegos de rol, conviene leer el siguiente artículo: García, Esteban; Pastor, Marcos; Villarig, José Luis; Giménez, Pablo; Maroto, Jesús: Caso cerrado. *Homo Ludens*. Recopilación de Estudios. [En línea]. <http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/caso_cerrado.htm> [Consulta: 3 de enero de 2008].

⁶²⁷ Como bien señalan Isabel y Javier San Sebastián (San Sebastián, Isabel; San Sebastián, Javier: *¿A qué juegan nuestros hijos? Videojuegos, rol, botellón y otros peligros de la infancia y la adolescencia*. Madrid: La Esfera de los Libros, 2004, p. 175.): “... *Es evidente que no fue el juego el mero inductor de tal conducta, y que debe existir una psicopatología previa en el jugador para que se llegue a estos extremos...*”. En esto coinciden con Jesús Palacios (Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y*

idea de que si en vez de libros de rol hubieran tenido en sus manos alguna película, y sí esta les hubiera parecido sugerente, tal vez hubieran realizado de igual manera su brutal crimen y no estaríamos citando los juegos de rol como incitadores de un asesinato.

A modo de conclusión de la referencia a este macabro suceso, se puede establecer que si bien hay un crimen relacionado con el rol éste tiene poco que ver con lo que es el rol en realidad.

A raíz de este hecho se han juzgado estos juegos como algo peligroso para la sociedad; y a las personas que los practican se las ha contemplado como enfermos mentales como poco⁶²⁸. Ejemplos de sucesos no vinculados al rol, aunque la prensa los haya asociado no faltan, a pesar de que debemos recordar que en España ha habido un sólo caso que se pueda relacionar con estos juegos. Citaremos, entre otros ejemplos, los siguientes⁶²⁹:

cintas de video. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, p. 49.) que apunta que: “... *Lo único cierto es que Javier Rosado sería finalmente diagnosticado como psicópata con tendencias sádicas. Su personalidad no necesitaba del impulso ficticio de un fantástico juego de rol para llegar al asesinato. Más bien, el proceso sería inverso y bien diferente: Rosado, siguiendo sus inclinaciones, habría diseñado un juego de rol propio, el llamado **Razas**, de carácter más violento y sádico de lo habitual, por no sentir especial atracción hacia los juegos ya existentes...*”.

⁶²⁸ A raíz de la mala fama tomada por los juegos de rol muchos padres prohibieron a sus hijos seguir con esta afición. Pese a ello y gracias al esfuerzo de muchos jugadores, y a la mente abierta de algunos padres, los juegos de rol poco a poco, por lo menos en el entorno más cercano a los jugadores, han vuelto a su situación de origen, es decir, ser un mero hobby como cualquier otro. Algunas experiencias en las que los padres se interesan por los juegos de sus hijos y las explicaciones que éstos les han transmitido sobre los juegos de rol se pueden ver en: Riva, Susana de la: ¿A qué juega mi hijo “friki”? *Actualidad Económica*. [En línea]. < <http://www.actualidad-economica.com/2005/02/24/friki1.html> > [Consulta: 3 de enero de 2008].

⁶²⁹ Tal y como nos trae a la memoria Jesús Palacios: “...*Desde 1994 hasta 2006 se contabilizan más de cincuenta casos delictivos en los que la prensa y determinados informadores han hecho referencia al juego de rol como una de las causas posibles de su comisión. Las más de las veces, dejando caer simplemente una opinión personal sin prueba alguna...*”. Cita tomada de: Palacios, Jesús: *Juegos*

1. Dos adolescentes asesinan a una compañera en San Fernando (Cádiz).
2. Un adolescente asesina con una katana a sus padres y su hermana.
3. Se produce el pánico en la Semana Santa Sevillana con distintas consecuencias: atropellos, contusiones y heridos leves. En principio estos altercados se achacaron a un juego de rol que intentaba imitar a una supuesta partida de rol que aparecía en la película de Mateo Gil, *Nadie conoce a nadie* (1999).
4. Se encuentran restos de rituales satánicos en un cementerio: perros con las patas cortadas, velas, oui-ha, restos de sangre, sacrificios rituales.
5. Saquean unas tumbas de un convento en Palencia.
6. Un adolescente estrella una avioneta contra el edificio desde el que se dirigen las operaciones militares contra Afganistán, en Estados Unidos.

En todas estas ocasiones y en alguna más, los medios de comunicación han relacionado directamente los hechos con el mundo del rol y en todas ellas, dichas afirmaciones no pudieron ser probadas. Un asesinato que ocurrió hace catorce años, el único que parece que ha podido ser vinculado al rol, pero no por el juego en sí sino por los dos desequilibrados mentales que lo cometieron, ha manchado a todo el colectivo de jugadores de rol. La prensa ha aprovechado esta situación⁶³⁰ y así si un

mortales, katanas, mentiras y cintas de video. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, p. 52.

⁶³⁰ Como muy bien indica Jesús Palacios en su último libro (Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, pp18 y 19.): “...He tenido ocasión de codearme con psicólogos, críticos de cine, periodistas, criminólogos, escritores, cineastas y profesionales de la información. Y, con muy contadas y honrosas excepciones, he tenido también ocasión de comprobar cómo sus conocimientos del tema, al que dedicaban su más plena, y negativa, atención, eran superficiales, erróneos y hasta malintencionados. Cómo se manipulaban las imágenes y sucesos para apoyar ideas alarmistas y potencialmente peligrosas. Cómo se azuzaba a las autoridades para que intervinieran en la esfera privada del ciudadano “sospechoso”. Cómo, de hecho,

crimen es extraño, hay algún ritual, lo protagonizan unos adolescentes o se descartan el robo o la violación, se recurre a los juegos de rol como el motivo más inmediato⁶³¹. La desinformación generalizada con respecto a este tema propicia que los medios de comunicación⁶³² vinculen los juegos de rol con este tipo de hechos

*se criminalizaban comportamientos perfectamente legales y hasta normales (comprar cómics, jugar a juegos de mesa, consumir en privado películas para adultos...), y cómo se confundían, a veces por ignorancia nada inocente, a veces con una menos inocente todavía premeditación, términos e ideas bien diferentes entre sí [...], con la intención de crear una **alarma social** allí donde antes no existía. Lo peor de todo es que, cosa que el ciudadano (des)informado ignora para su desgracia (o para su tranquilidad), la razón última de esta perversión informativa, más allá de la buena fe de algunos, no es la defensa de la moral, de la ley y el orden, del futuro de nuestros hijos y de la sociedad; es generar audiencia, lectores y espectadores, por medio de la exhibición **legal** de las mismas imágenes e ideas que se dice denostar y perseguir públicamente...”*.

⁶³¹ De igual modo piensa Jesús Palacios cuando dice que: “... Hoy en día, cada vez que ocurre un asesinato o un acto violento, quema de coches y contenedores, violaciones de tumbas o vandalismo en una iglesia, debido a manos adolescentes, la Policía, la Guardia Civil y otras fuerzas del orden y la legalidad vigente, antes que nada suelen añadir que “no se descarta la hipótesis de que se trate de un juego de rol criminal...” Pero cuando esta hipótesis se descarta, hasta ahora, siempre, no se dice ni añade nada más...”. Párrafo tomado de: Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007, p. 53.

⁶³² Algunas opiniones vertidas por jugadores de rol sobre el crimen del rol y sobre los medios de comunicación son las siguientes:

1. Anneliese: Otra vez acusados los jugadores de rol. *Dragonmania*. 11 de enero de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/14809/1/36> > [Consulta: 8 de enero de 2008].
2. Desmitificando una farsa. [En línea]. < <http://www.iespana.es/abismoderol/aviso.html> > [Consulta: 1 de julio de 2003].
3. Éowin16: El rol. ¿Un mundo o un juego? *Dragonmania*. 12 de agosto de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/102380/> > [Consulta: 8 de enero de 2008].
4. Escorpion: Divulgar el rol entre los de tu entorno. *Dragonmania*. 4 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/77713/> > [Consulta: 8 de enero de 2008].
5. Fistantilus el Nigromante: Otra vez los roleros. *Dragonmania*. 16 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/82367/> > [Consulta: 8 de enero de 2008].
6. Naxox: Los medios de comunicación y los juegos de rol. *Dragonmania*. 22 de noviembre de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/145731/1/101> > [Consulta: 8 de enero de 2008].

horrendos, fomentando los prejuicios sociales, basados sobre todo en el temor a lo desconocido, a lo extraño o a lo diferente, que existe en todas las culturas.

Así mismo, se puede añadir que con la excusa de un juego mundialmente conocido se han cometido muchísimos actos vandálicos y asesinatos, y todavía a nadie se le ha pasado por la imaginación la mera idea de prohibirlo, estamos hablando del *fútbol*.

Como bien indica Gaudin⁶³³ los juegos de rol pueden ser peligrosos pero no más que los videojuegos o las películas. Presentan la misma tendencia al exceso que cualquier juego normal y corriente, por eso no debe abusarse de ellos, al igual que no debe abusarse de cualquier otra actividad. Además, y como en otros colectivos, los jugadores de rol se arriesgan a que entre sus filas haya desequilibrados, lo mismo que puede pasar en cualquier otro juego o afición. Estos perturbados pueden utilizar como excusa para su comportamiento todo tipo de argumentos que les sirvan para justificar sus delitos, en este caso los juegos de rol.

Desde nuestro punto de vista consideramos que en nombre de algunas religiones se han cometido incontables tropelías y pese a ello todavía no se han prohibido.

Pese a todo, los juegos de rol también pueden tener su lado negativo y al igual que las películas o las novelas, existen algunos juegos de rol clasificados para mayores de 18 años, más que nada por su alto contenido violento; pero esta condición siempre figura presente en sus cubiertas.

7. Moradan: Sobre los juegos de rol. *Dragonmania*. 24 de noviembre de 2001. [En línea]. <
<http://www.ociojuven.com/article/articleview/2825/1/101/> > [Consulta: 8 de enero de 2008].

8. Preguntas frecuentes. [En línea]. <
http://www.iespana.es/abismoderol/preguntas_frecuentes.htm > [Consulta: 1 de julio de 2003].

⁶³³ Gaudin, Raphaël: Du rôle des jeux de rôles. *Argos*, 1996, Nº. 17, p. 89.

CAPÍTULO 7º: PERFILES PROFESIONALES DEL SECTOR EDITORIAL DE LOS JUEGOS DE ROL.

Como no podía ser de otra manera, y más habiendo tratado ya la parte del consumidor, ahora intentaremos desentrañar las características de los actores necesarios para que los aficionados puedan disfrutar de sus lecturas. Estamos hablando por supuesto de los principales profesionales sin los cuales no existiría este sector editorial, a saberse: autores, traductores y por último, pero como siempre no menos importantes, los editores.

El primero de los grupos, los autores, surge a partir de las pruebas que los propios jugadores hacen en sus partidas. ¿Esto qué quiere decir? Que la mayoría de los autores españoles⁶³⁴ empieza como aficionado a los juegos de rol y a través de pruebas (adaptando normas de juegos ya editados, las conocidas como “normas de la casa”) con su grupo habitual de juego, va pergeñando un sistema y una ambientación propios, que al final acaban viendo la luz, buena parte de las veces como fanediciones. Un gran porcentaje del material nacional surge fuera del ámbito controlado por las editoriales, y solamente al final (y en algunos casos), con el original del nuevo juego ya acabado llega a las manos del editor y si así lo estima oportuno, se publica. En España no abundan los encargos de juegos de rol por parte de las editoriales a los autores, cosa que es habitual en los países anglosajones. El número de autores patrios dedicados en exclusiva a escribir juegos de rol es casi inexistente. Esto nos lleva a un destino curioso ya que autores que quieren editar y no encuentran donde se convierten en editores, este sería el caso de Ediciones Sombra o Nosolorol, por citar algunos.

El segundo de los oficios nombrados, el traductor, parece lógico, más si tenemos en cuenta, como se demostrará en el capítulo siguiente, que la práctica totalidad (casi el 90%) de lo que se edita son traducciones. El problema existente en este caso viene por

⁶³⁴ Todas las encuestas han sido realizadas a autores españoles, pues el ámbito de estudio que se ha tomado para este trabajo ha sido España, pese a que buena parte del material editado es de origen extranjero.

otro lado. En primer lugar el vocabulario técnico que se utiliza en estos juegos, que dificulta notablemente el trabajo del traductor si no está familiarizado con los juegos de rol, lo que hace que haya tan pocos traductores profesionales (especialmente con título universitario en traducción) dedicados a trabajar éste tipo de libros. La consecuencia de esto es que buena parte de los traductores no son profesionales al uso, sino aficionados que dedican su tiempo libre a jugar a los juegos de rol. Normalmente estos jugadores comienzan comprando juegos de rol que no se editan en España (o que todavía no se han editado) y traduciéndolos para poder jugar con su grupo habitual. Con ello se familiarizan con el vocabulario básico del juego y al final una afición se convierte en un modo de ganar dinero. Esto enlaza con el último punto que sirve de nexo de unión entre los dos anteriormente enunciados, la mayoría de las empresas editoriales de juegos de rol son empresas pequeñas que no pueden pagar mucho a los traductores lo que crea varias situaciones: la calidad de las traducciones es mala en ocasiones, debido a traducciones hechas por aficionados alejados del desempeño habitual del trabajo del traductor; hay traductores que para empezar a hacerse un hueco en la industria editorial (en general) comienzan traduciendo este tipo de libros para intentar después dar el salto a las grandes editoriales (y cobrar más, claro), lo que en ocasiones deja desprovistas a las editoriales de sus traductores habituales; también está el caso de que para abaratar costes las editoriales de juegos de rol suelen utilizar a traductores independientes o *freelance*, en lugar de tener a una plantilla estable, exceptuando tal vez uno o dos para que coordinen las diferentes líneas de la editorial sobre las que en ese instante se estén trabajando. Lo anteriormente expuesto repercute en la calidad del producto final, pero en el caso de una industria editorial pequeña, con unos márgenes de beneficios limitados no se puede pedir mucho más.

Por último el profesional, sin el cual no existirían los juegos de rol, es el editor. Como sucede en todas las editoriales es un trabajador que acaba al final haciendo un poco todos los trabajos de la editorial, pero en el caso de las empresas dedicadas a los libros de rol esto se multiplica de un modo exponencial como sucede en cualquier editorial de pequeño tamaño. Sin ir más lejos, y como ya apuntábamos hace unas líneas, no es extraño el que el editor publique el material que crea, lo que nos indica cómo se encuentra este sector editorial en España.

En los tres casos creemos haber seleccionado a las personas adecuadas para poder hacer un buen perfil de cada una de las ocupaciones citadas con anterioridad. Como ya explicamos en la introducción, no ha sido fácil lograrlo, entre otras cosas por la colaboración limitada de las tres grandes editoriales del sector⁶³⁵, pero creemos que el resultado merece la pena. Así pues vamos con los resultados.

7.1 EL PERFIL DEL AUTOR.

En este apartado hemos contado con la colaboración de cuatro autores que trabajan con Nosolorol, dos autores pertenecientes a Edge y un autor de Devir. Por ello consideremos que tenemos una variedad lo suficientemente amplia como para poder establecer las características de este grupo, dado que contamos con autores noveles, autores consagrados, autores con una faceta dual autor-editor y autores que pueden triunfar en el extranjero. A continuación hacemos una pequeña reseña de cada uno de ellos:

- **Ismael Díaz Sacaluga**⁶³⁶: Ha escrito varios módulos autoconclusivos para D20 (*Unidad Beta*; *99 Espadas*; y *Cazadores de Leyendas*) además de un módulo de *SLang* junto a Manuel J. Sueiro. Obviamente todos sus libros han sido editados en Nosolorol.
- **Carlos B. García Aparicio**⁶³⁷: Autor del exitoso juego de rol *Ánima: Beyond Fantasy*⁶³⁸, que ya va por su tercera reedición por parte de Edge Entertainment.

⁶³⁵ De **Devir Iberia** logramos material sobre los tres perfiles, aunque al final hubo datos del perfil del editor que no llegaron a suministrarnos. De **Edge Entertainment**, conseguimos material sobre el perfil del autor, y aunque inicialmente hubo un acercamiento afirmativo, al final no se concretó en nada más. Por último de **La Factoría de Ideas** apenas tenemos nada, pese a los múltiples intentos, salvo un perfil del traductor y eso casi de rebote, pues también traducía material de D&D y nos contestó al cuestionario gracias a la colaboración del coordinador de traductores para D&D de Devir, Jordi Zamarreño.

⁶³⁶ De este autor consultamos: Díaz Sacaluga, Ismael: *99 espadas*. Madrid: Nosolorol, 2006.

⁶³⁷ Para su cuestionario consultamos tres de los cuatro libros sobre *Ánima* que hay actualmente en el mercado:

- García Aparicio, Carlos B.: *Ánima Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

La editorial norteamericana Fantasy Flight Games⁶³⁹ está en la actualidad traduciendo este juego y hay previsión de editarlo también en alemán, italiano y francés. Y gracias al éxito obtenido, han sacado productos paralelos al juego de rol, como miniaturas o un juego de cartas⁶⁴⁰.



Carlos B. García Aparicio durante la celebración del Salón del Manga de Barcelona 2007.

-
- García Aparicio, Carlos B.: *Gaïa, más allá de los sueños, volumen I*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2007.
 - García Aparicio, Carlos B.: *La pantalla del director, Ánima Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

⁶³⁸ Tanto para estar al día de las novedades, como para disfrutar de la gran cantidad de material, especialmente de los fondos de pantalla diseñados a partir del mundo de este juego, Gaïa, conviene visitar la web oficial de Ánima que es: Anima Project Studio: Ánima: Beyond Fantasy [En línea]. < www.animarpg.com > [Consulta: 13 de enero de 2008]. El juego de rol de Ánima y todo el material que lo rodea (miniaturas y cartas) ha sido creado por Anima Project Studio, cuyos componentes esenciales son: Carlos B. García (autor), Sergio Almagro (corrector/diseñador/coordinador de las diferentes líneas) y Wen Yu Li (dibujante). Así lo explican en este enlace en el foro de Edge Entertainment: Edge Entertainment. Ánima. Más Ánima: *Anima Project Studio*. 19 de febrero de 2008. [En línea]. < <http://www.edgeent.com/forum/index.php?topic=9610.15> > [Consulta: 19 de febrero de 2008].

⁶³⁹ Para más información con respecto al desarrollo del juego en inglés hay que consultar la siguiente dirección web: Fantasy Flight Games. Product development. Anima: Beyond Fantasy Rpg [En línea]. < <http://www.fantasyflightgames.com/anima.html> > [Consulta: 13 de enero de 2008].

⁶⁴⁰ Para hacernos una idea aproximada de los productos que están alrededor de Ánima conviene leer: Dstripacuentos: Ánima: más allá de la fantasía, miniaturas y modelismo, juegos de cartas, opinión, juegos de rol, juegos de tablero. *Dragonmania*. 16 de noviembre de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/973925/> > [Consulta: 13 de enero de 2008].

- **Juan Carlos Herreros Lucas**⁶⁴¹: Autor y editor de Ediciones Sombra, también ha editado con Cronópolis. Entre sus obras destacan: *Comandos de Guerra*, *Exo y Rol Negro*⁶⁴².
- **Juan Antonio Huerta Domínguez**⁶⁴³: Autor de *Redención* con Edge y anteriormente autor de material para D20 (*El legado de Rader*) y *Anno Domini*⁶⁴⁴ editados ambos por la extinta Libros Ucronía.
- **Ricard Ibáñez**⁶⁴⁵: Es autor, entre otros, de *Aquelarre*⁶⁴⁶ y la adaptación a los juegos de rol de la obra de Arturo Pérez-Reverte, *El Capitán Alatriste*⁶⁴⁷. Es

⁶⁴¹ Por problemas de distribución nos ha sido imposible consultar directamente material de este autor. Para suplir ésta carencia se ha recurrido a la consulta de diverso material disponible en Internet.

⁶⁴² Para entender este juego nada mejor que hacerlo desde las palabras del propio autor recogidas en: Equipo NoSoloRol: Entrevista a Juan Carlos Herreros (Autor de Rol Negro). *Nosolorol revista on line*. 17 de mayo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=36&nsec=13> > [Consulta: 13 de enero de 2008].

⁶⁴³ De este autor hemos podido leer los dos libros que hay en el mercado de *Redención* y *Anno Domini*. Aquí ponemos las referencias para facilitar su búsqueda:

- Huerta Domínguez, Juan Antonio; Paredes Colmenar, Ángel: *Redención, pantalla del DJ*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2007.
- Huerta Domínguez, Juan Antonio: *Redención, un pasado a olvidar, un futuro a temer, un presente para luchar*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2004.
- Sueiro y Abad, Manuel José; Álvarez de Morales, Antonio; Huerta Domínguez, Juan A.: *Anno Domini, adventus averni ad Terram*. Madrid: Libros Ucronía S.L., 2000.

⁶⁴⁴ Este juego lo realizó, entre otros, junto con Manuel J. Sueiro, autor y editor en la actualidad de Nosolorol

⁶⁴⁵ Puede resultar divertida la visión que tiene este autor de si mismo, que se puede leer en la página personal que tiene en Internet: Ibáñez, Ricard: *Histo-Rol, la página personal de Ricard Ibáñez. Breve semblanza biográfica del perpetrador de esto*. 1 de diciembre de 2003. [En línea]. < <http://www.dreamers.com/historol/h1.htm> > [Consulta: 13 de enero de 2008].

Como decíamos en líneas anteriores es uno de los autores más prolíficos, en lo que a juegos de rol se refiere, solamente de *Aquelarre* hay más de 20 libros en los que ha participado. Aquí exponemos los libros consultados para la encuesta:

- Ibáñez, Ricard: *Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval*. Barcelona: La Caja de Pandora, 1999.
- Ibáñez, Ricard; Escuriel, Sergi: *Maestros de esgrima*. Barcelona: Devir Iberia, 2003.
- Ibáñez, Ricard: *Juego de rol del Capitán Alatriste*. Barcelona: Devir Iberia, 2002.

-
- Ibáñez, Ricard: *Juegos de damas, aventura*. Barcelona: Devir Iberia, 2003.
 - Ibáñez, Ricard: *La piel de toro, la España de los años 20 en La Llamada de Cthulhu*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.
 - Ibáñez, Ricard: *La piel de toro, una revisión cthuliana de la España de los años 20*. Barcelona: Proyectos Editoriales Crom, 2ª ed., D.L. 2004.

Como no podía ser de otra manera había que consultar alguno de los libros editados de Aquelarre, ya que fue su modo de presentación como autor en esto de los juegos de rol. También habría que admirar uno de los mejores trabajos, en lo que a adaptaciones se refiere, de novelas a juegos de rol, estamos hablando de *El Capitán Alatraste*. Es una lástima que Devir no supiera sacarle todo el partido que a priori se le podía haber sacado a este juego. En cuanto a los dos últimos libros, resulta interesante contrastar el diferente modo de trabajar de dos editoriales sobre el mismo material, pues el último de ellos resulta ser una revisión y adaptación del anterior a las reglas del D20 (aprovechando el boom del año 2004 con la edición 3.5 de D&D).

⁶⁴⁶ Con respecto a Aquelarre hay múltiple material, no ya solo la web del autor sino también está la web de la editorial Nosolorol que en su foro está suministrando información continua sobre la próxima salida de la nueva edición del juego. Además de lo anteriormente mencionado, en 2005 se cumplieron los 15 años desde la salida de la primera edición de dicho juego con la editorial Joc Internacional. Con motivo de esta fecha la revista electrónica de Nosolorol realizó una entrevista a este autor, en ella se repasa la trayectoria de Ibáñez y se ahonda en los gustos sobre la edición del juego, como por ejemplo, cuál es su edición favorita o qué hubiera cambiado del juego. Para poder leer la entrevista entera debemos remitirnos a: Equipo NoSoloRol: Entrevista a Ricard Ibáñez. Nosolorol revista on line. 23 de noviembre de 2005. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/index.php?nrev=30&nsec=10> > [Consulta: 13 de enero de 2008].

De todas maneras si lo que queremos es profundizar en este autor y en sus inicios con Aquelarre, allá por los inicios de los años 90 (de facto ya pensaba en el año 85 en crear su propio juego), nada como recurrir a los primeros artículos aparecidos en la revista especializada *Líder*:

- García Castro, Eduard: Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval. *Líder*, 1990, N.º 20, p. 74.
- Mini-entrevista a Ricard Ibáñez autor de Aquelarre. *Líder*, 1991, N.º 21, P. 11.
- Ecos de las Jesyr, entrevistas realizadas durante las Jesyr 91. Los creadores. Ricard Ibáñez autor de Aquelarre. *Líder*, 1991, N.º 23, Pág. 10.

⁶⁴⁷ Sobre el juego de El Capitán Alatraste existe un ezine que hasta el momento tiene 3 números denominado *Los papeles del Alférez Balboa*. En el primero de ellos se recoge una entrevista a este autor y explica cómo fueron los inicios de este juego, los primeros contactos con la editorial, los entresijos de la creación del juego, así como la relación con el dibujante de dicho juego (que es el mismo que el de las novelas) Joan Mundet. La entrevista completa está en: Polo, Antonio: Entrevista a Ricard Ibáñez. Los papeles del Alférez Balboa. 13 de diciembre de 2006. [En línea]. < <http://www.alferezbalboa.net/articulos.php?id=entrevistaricardibanez> > [Consulta: 13 de enero de 2008].

quizás el autor más veterano y prolífico de los existentes en España y ha editado con casi todas las editoriales del sector: Joc Internacional; La Caja de Pandora; Proyectos Editoriales Crom, Devir Iberia, Ediciones Sombra, etc.



De derecha a izquierda: Manuel J. Sueiro (editor), Ricard Ibáñez (creador), Pedro J. Ramos (responsable editorial) y Antonio Polo (autor), el 28 de agosto de 2007 en las TDN presentando el proyecto de la nueva edición de Aquelarre.

- **Pedro José Ramos Villagrasa:** A caballo entre Juan Antonio Huerta y Manuel J. Sueiro, ha participado con algún suplemento en *Anno Domini*⁶⁴⁸, *sLang* y *Rol Negro*, o lo que es lo mismo, ha editado con Libros Ucronía, Nosolorol y Ediciones Sombra.
- **Francisco Javier Santos Arévalo:** Ha participado en la creación de *Lances. Juego de roles del Siglo de Oro*⁶⁴⁹ e *Inocentes*, ambos junto con Manuel J. Sueiro y publicados los dos por Nosolorol.

⁶⁴⁸ A parte del básico mencionado anteriormente, Libros Ucronía editó otros dos libros de éste juego:

- Álvarez de Morales, Antonio: *La marca de los profetas*. Madrid: Libros Ucronía S.L., 2001.
- Ramos Villagrasa, Pedro José: *La búsqueda del Reino del Preste Juan, libro I: Pater*. Madrid: Libros Ucronía S.L., 2001.

⁶⁴⁹ Fue agradable comparar impresiones con los autores del juego durante las PuCLN, en especial por las similitudes que en algunos foros de Internet se habían encontrado entre éste juego y el Capitán Alatriste de Ricard Ibáñez. La referencia es: Sueiro y Abad, Manuel José; Santos Arévalo, Francisco Javier; Paredes Colmenar, Ángel: *Lances, juego de roles del Siglo de Oro*. Sevilla: Nosolorol, 2006.

- **Manuel José Sueiro y Abad⁶⁵⁰**: Como en el caso de Juan Carlos Herreros, compagina su afición a la pluma con las labores editoriales. Ha escrito, junto con otros autores: *Anno Domini*; *Mochos*; *sLAng*⁶⁵¹; *Lances*; e *Inocentes*. Los dos primeros fueron editados con Libros Ucronía y el resto han salido en su editorial Nosolorol.



Manuel José Sueiro y Abad (con camiseta naranja) atendiendo a un cliente en el stand de la editorial Nosolorol durante las PUCLN de 2006.

En general el cuestionario ha sido similar a todos ellos, eso si, adaptándolo cuando ha sido necesario, a las obras que habían creado estos autores, lo que nos ha permitido extraer las siguientes conclusiones:

⁶⁵⁰ Los libros consultados de éste autor ya han sido expuestos en los casos de los autores anteriores a éste, cuestión que comparte con Pedro José Ramos Villagrasa más concretamente en el ejemplo de *Anno Domini*.

⁶⁵¹ Sobre este juego los propios autores (el señalado Manuel J. Sueiro y Ángel Paredes) se auto entrevistaron para la revista de la editorial, el resultado se puede consultar en: Equipo NoSoloRol: Entrevista a Manu y Ángel (Coautores sLAng). *Nosolorol revista on line*. 13 de marzo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=34&nsec=11> > [Consulta: 13 de enero de 2008].

Todos los autores con los que se pudo contactar son hombres.

Los autores de juegos de rol españoles iniciaron la andadura como tales, animados por su afición a los juegos, es decir por gusto y no enfocándolo como una profesión. Muchos de ellos decidieron dar el salto desde narrar las partidas como directores de juego hasta crear el suyo propio. Comparten el gusto por la lectura y la escritura así como una imaginación desbordante, pues lo que pretenden es plasmar en el folio las aventuras que tienen en la cabeza. Los encuestados tienen claro que diseñar juegos de rol es una afición y todos ellos señalan que no se puede vivir en España de escribir libros de rol. Esta cuestión la remarcan al contestar a la pregunta de si consideran que están bien pagados los libros de rol por encargo y el oficio de escritor de juegos de rol. Las respuestas van desde un “*no lo están*” hasta los que reflexionan ante la situación del mercado (con contestaciones como: “*...todo lo bien pagado que puede estar un producto cuyo mercado está en peligro de extinción o cobras un porcentaje, como el resto de escritores, pero las ventas son mucho menores y ahí estriba la diferencia...*”), pero al final acaban reconociendo que no se cobra mucho y que por tanto no está bien pagado aunque también depende de la editorial con la que se trabaje.

En cuanto a sus inicios en el rol, casi todos comenzaron en la etapa entre el colegio y el instituto y normalmente a través de un amigo, salvo un caso en que conoció los juegos de rol a través de los wargames. El tiempo que hace que conocen dichos juegos está entre los 13 y los 26 años, situándose la media entorno a los 15 años. Por ello podemos decir que la mayoría de los autores ronda la treintena.

En cuanto al origen de las influencias que tienen, destacan los autores que escribieron los juegos clásicos norteamericanos de la década de los ochenta y noventa, entre ellos Greg Stafford (creador de RuneQuest) o Mark Rein-Hagen (Vampiro). Pero si hay un juego y por tanto un autor que destaca es La Llamada de Cthulhu de Sandy Petersen, mencionado por la práctica totalidad de autores de un modo u otro (es decir, citando al autor o nombrando al juego). En lo tocante a autores españoles, la referencia es Ricard Ibáñez con su juego Aquelarre seguido de J.F. Garzón y Juan Antonio Romero Salazar (autores de Mutantes en la Sombra). Siguiendo con esto de los gustos, los juegos y módulos que les gustaría haber escrito van en general orientados a juegos

extranjeros, pero prácticamente sin coincidencias, así tenemos mencionados: Unknown Armies, Kult, Nobilis; El Señor de los Anillos, 7º Mar; Alma Mater, o el anteriormente mencionado La Llamada de Cthulhu (en este caso con módulos como Piel de Toro, Delta Green u Horror en el Orient Express). En referencias españolas, vuelven a destacar Aquelarre y Mutantes en la Sombra, con los suplementos Villa y Corte, y El hogar de los valientes, respectivamente. A estos se les suma El Caso del Crimen del Contable, de Ángel Lafuente. También, como no, hay autores muy contentos con su trabajo y citan sus propios juegos. Sobre si tienen un juego favorito, vuelve a haber disparidad de respuestas, aunque en este caso, entre las múltiples respuestas destacan 3 autores que mencionan juegos propios. Así tenemos: Aquelarre, Fashing Blades, D&D (nombrado por 2 autores), 7º Mar, Unknown Armies (también nombrado por 2 autores), Nobilis, sLAng, Mutantes en la Sombra, La Llamada de Cthulhu, Ánima Beyond Fantasy y Comandos de Guerra.

En el momento en que se les pide elegir algo de entre la producción que han creado, la mayoría de autores destaca el último libro salvo los más veteranos, uno de ellos se decanta por libros de más o menos sus inicios y el otro no puede escoger (“...No se le pregunta a un padre cual de sus hijos es el más guapo...”).

Como lugar de trabajo casi todos los autores seleccionan la última editorial en la que han trabajado (cuestión obvia en el caso de los autores/editores). En éste caso Ricard prefirió a la extinta M+D.

Preguntados sobre sus preferencias a la hora de jugar (pues todos ellos se encuentran en activo jugando), o lo que es lo mismo, si se encuentran más cómodos jugando o dirigiendo alguna partida, la mayoría de los autores prefiere realizar las dos tareas. Dos de ellos prefieren dirigir y solamente uno prefiere jugar a dirigir, aunque todos ellos reconocen que tienen una mayor carga de la función de director de juego, pues al ser los creadores de un juego es lógico que acaben dirigiendo partidas del mismo. Del tiempo libre del que disponen para jugar, normalmente escogen jugar/dirigir los juegos que han creado (al menos seis de los autores), los restantes simplemente prefieren jugar. En cuanto a los juegos más nombrados para jugar (fuera de sus propios juegos) destacan D&D (representado en diferentes ambientaciones) y Unknown Armies.

Para comprobar el grado de implicación con su afición, se les solicitó que calcularan cuantos volúmenes poseían de juegos de rol. El resultado es que la biblioteca media de un autor de juegos de rol supera el centenar de volúmenes (cinco de ellos lo hacen), tres de ellos superando los 200 volúmenes. Los otros tres autores están entre los 20 y los 70 libros de rol.

La relación de los autores con los medios de comunicación, o mejor dicho la opinión que poseen los creadores sobre el modo en que los medios de comunicación tratan a los juegos de rol es ambivalente, pero desde luego nunca positiva. Los autores se mueven en una escala que va desde los que piensan que los medios ven a los juegos de rol como algo anodino (en el mejor de los casos), a los que culpan a los medios por el estado de estancamiento en el que se encuentra la industria y la mala prensa que tienen sus jugadores.

Si hacemos referencia al diseño de los juegos de rol tenemos diferentes tendencias. Un tercio de los autores se decantan por la primacía de la ambientación sobre el resto, acompañado de unas reglas de juego sencillas. Otro tercio opina que todo da igual con tal de que los jugadores se diviertan jugando. Los dos restantes toman caminos diferentes, Sueiro opina que no hace falta nada salvo jugadores y Ricard que con tener los útiles típicos (*“hojas de pj, lápices, refrescos, imaginación y chuches”*), el resto sobra. Así pues todos en algún sentido apuestan por la facilidad y jugabilidad⁶⁵² en detrimento de un desarrollo normativo pormenorizado.

Sobre cómo describir la ambientación de los juegos, también hay división de opiniones y varios de los autores se decantan por diferentes épocas al mismo tiempo. Un tercio prefiere una época medieval (hay distintas vertientes que abarcarían desde un período medieval europeo hasta la fantasía épica de Tolkien con un progreso tecnológico situado en el medievo); dos autores apuestan por la época clásica (griega o romana); uno por la ciencia ficción; dos por la época entorno a la II Guerra Mundial;

⁶⁵² A la hora de hablar de la capacidad de juego que desarrolla un juego de rol se suele utilizar este término.

dos por el tiempo actual; y tres de ellos no quieren épocas históricas pues la carga de documentación es muy elevada.

Preguntados sobre el mercado español de juegos de rol consideran que, en su mayoría, o el mercado está estancado en sus cifras o está en crisis. Aun así, dos de los autores apuestan porque en el futuro las cosas mejoren.

Sobre la pregunta de a su juicio cuál había sido el mayor desastre editorial, las respuestas fueron muy variadas. Nos hablaron de: fallos de compra de derechos, fallos de ilustración, fallos de previsión en las ediciones, falta de ampliación del mercado (no hay traducciones en el extranjero de juegos nacionales). Dentro de estos fallos consideraron algunos autores que juegos como: Fuerza Delta, Oráculo y Aquelarre no deberían haberse editado nunca. El más criticado, Aquelarre, lo fue por tres aspectos diferentes: por el número de ediciones gestionadas por diferentes editoriales (Joc, La Caja de Pandora, Proyectos Editoriales Crom y ahora Nosolorol); por el intento de edición internacional en Francia mal gestionado; por una edición con ilustraciones de tipo manga en un juego con ambientación medieval en España. En cuanto a editoriales que no salen bien paradas por sus errores destacan: La Caja de Pandora, Miraguano y Joc Internacional.⁶⁵³

Indagando en sus preferencias sobre el sistema de juego y la implantación del D20, más de la mitad creen que el D20 aunque implantado no controla el mercado. Frente a esto, hay dos autores que sí creen que es el gran sistema que domina el mercado. Resta un autor y se abstiene. Eso sí ninguno considera factible la “resurrección” de anteriores sistemas de juego clásicos, como por ejemplo el de RuneQuest.

En lo concerniente a la piratería en la industria editorial del rol, la gran mayoría de los consultados opina que ha afectado poco, que en origen (hacia los años 90 y con un mercado adolescente) podía haber afectado más pero que ahora el público prefiere juegos a todo color y con mejor edición (que se resentiría si fuese utilizado para hacer

⁶⁵³ La Caja de Pandora y Joc cerraron sus puertas y Miraguano no ha vuelto a editar juegos de rol.

fotocopias). Solamente uno de los autores considera que la piratería ha influido desanimando a los editores a invertir en la industria del rol.

Dado que existe una relación creciente entre la industria de los videojuegos y los juegos de rol, y que hay una categoría de videojuegos denominados juegos de rol, al preguntarles sobre si han pensado en dar el salto a los videojuegos como guionistas, la gran mayoría contesta afirmativamente y en alguna ocasión lo han considerado más o menos como una posibilidad real. No obstante dos autores descartan ese camino. De la misma manera, cinco de estos autores creen que los videojuegos han restado y restan aficionados al rol, dos no opinan y uno considera que han servido para atraer a más lectores.

Sobre la adecuación de la oferta y la demanda, la mitad de los creadores cree que hay demasiada oferta de libros, uno que no porque las demandas de los usuarios suelen ser minoritarias (e imposibles de satisfacer por las editoriales, económicamente hablando), otro que es adecuada y dos no opinan al respecto.

Cuando se les hizo la pregunta de qué destacarían de sus años de experiencia como autores, las respuestas fueron muy diferentes unas de otras, siendo la única común aquella que hablaba del contacto con los aficionados.

Al hablar del peso de la lengua inglesa, casi todos los autores consideran inviable que esta relación (juegos de rol = traducción) cambie en la actualidad por múltiples variables: peso económico de las editoriales, nula posibilidad real de los autores de vivir solamente como escritores de libros de rol, promoción de los productos ya realizada, número de habitantes/lectores en lengua inglesa, etc. Sólo Juan Carlos Herreros lo ve factible y es que no en vano su editorial únicamente edita material en castellano.

Al comentar su futuro encontramos contestaciones de todo: hay autores que no tienen nada a la vista, otros que acaban de finalizar una novela, otros están a la espera de ver publicados los libros ya entregados a la editorial, otros guionizar un cómic, crear

un nuevo juego, publicar juegos de cartas, finalizar módulos, crear juegos de tablero, etc.

Como último asunto se trato la difusión de los juegos de rol, y para ello se les preguntó sobre el número de charlas sobre rol que habían tenido que dar. También en este caso hubo múltiples respuestas, yendo desde los que no habían dado ninguna, a los que habían divulgado su afición en su entorno más próximo, pasando por los que habían dado entre tres y seis, o como en el caso de Juan Carlos que opina que había dado “*muchas*” pero que considera que siempre es positivo darlas.

7.2 EL PERFIL DEL TRADUCTOR.

Para este punto han colaborado con nosotros un total de seis traductores y la mitad de ellos han trabajado para más de una editorial, así: cinco han trabajado para Devir Iberia; tres han trabajado para La Factoría de Ideas; uno con Nosolorol; uno con Joc Internacional; y uno con Edge Entertainment. Como en el apartado anterior hay una mezcla de nuevas incorporaciones y gente veterana conjuntada con experiencias muy diversas en diferentes juegos, con lo que creemos que hemos conformado un grupo lo suficientemente interesante como para que aporten resultados válidos para la investigación. La lista de traductores⁶⁵⁴ sería la siguiente:

- **Axel Alonso:** Forma parte de la plantilla de colaboradores de Nosolorol, para la que ha traducido los libros de los juegos de *Usagi Yojimbo*, y *Mutants & Masterminds*.
- **Rodrigo Andujar Rojo:** Ha colaborado con Devir y La Factoría de Ideas. En su haber se encuentran diversas traducciones para juegos tan diversos como *Engel*, *Tierras Heridas*⁶⁵⁵, *Edad Oscura* o *Vampiro: El Réquiem*.
- **Carlos Hidalgo Mateo:** Quizá uno de los autores que ha sabido compatibilizar más editoriales (junto con Jordi Zamarreño). Ha trabajado con Devir Iberia, La Factoría de Ideas y su último trabajo ha sido con Edge Entertainment. El resultado traducir *Hackmáster*, *Kálamar*⁶⁵⁶, diversos módulos de *3º D&D* y *Gear Krieg*.
- **Marcos García Sánchez:** Contratado por Devir, ha traducido diverso material de la tercera edición de *D&D*, destacando los suplementos de *Eberron*, entre ellos el escenario de campaña.

⁶⁵⁴ Para comprender a este grupo especializado de traductores es aconsejable leer la posición que uno de ellos, Andrés Palomino, dejó en la red. Entre otras cosas expone las razones por las que él cree que hay problemas en las traducciones de los juegos de rol. El artículo es el siguiente: Palomino, Andrés: From lost to the river. *PSNROL*. 9 de febrero de 2008. [En línea]. <<http://www.psnrol.com/articulos/mostrar.php?id=56>>. [Consulta: 13 de febrero de 2008].

⁶⁵⁵ Ambientación editada por La Factoría para la tercera edición de D&D.

⁶⁵⁶ Otra ambientación editada también por La Factoría de Ideas para D&D.

- **Salvador Rey:** Como en el caso anterior, empleado por Devir Iberia, ha trabajado con material variado, destacando *Mechwarrior*.
- **Jordi Zamarreño**⁶⁵⁷: Uno de los decanos de la traducción de juegos de rol, ha trabajado para Joc Internacional, La Factoría de Ideas y Devir Iberia. Sus traducciones de módulos del juego *La Llamada de Cthulhu* son muy afamadas entre los roleros más veteranos. Tras su paso a Devir se ha hecho cargo de la coordinación de los traductores y de sacar adelante, entre otros, los escenarios de campaña de *Reinos Olvidados*⁶⁵⁸ y *Midnight*.



Jordi Zamarreño

⁶⁵⁷ Sobre los inicios de este traductor conviene leer el artículo que figura a continuación, en donde da detalles de su traducción del libro básico de *La Llamada de Cthulhu*. La referencia es la siguiente: Al habla con Jordi Zamarreño. *Líder*, 1988, N.º 2, p. 6.

⁶⁵⁸ Cuando salió a la venta el manual de campaña de *Reinos Olvidados* se produjo una gran controversia entre los aficionados, especialmente en las listas de distribución. El problema principal de la traducción de éste manual, era para algunos seguidores de *Reinos Olvidados*, la traducción fonética utilizada, fundamentalmente a la hora de trasladar a los dioses de éste entorno de campaña de D&D. La explicación que dieron los traductores a esta polémica se puede leer aquí: Página de *Reinos*: Entrevista a los traductores de los *Reinos*. *DnD-Es Reinos Olvidados*. 14 de junio de 2003. [En línea]. < <http://www.dnd-es.com/Reinos/Bazar/bazar.asp?Articulo=EntrevistaTraductores&Imprimir=Si> >. [Consulta: 13 de febrero de 2008].

A raíz de esta controversia hemos considerado propicio preguntar a los traductores encuestados qué opinaban a este respecto, es decir, si se decantaban a favor o en contra del uso de traducciones fonéticas. Los resultados los exponemos más adelante. Como avance, baste señalar que aunque en el artículo antes mencionado Zamarreño no se posiciona en contra, en la encuesta se excusa y considera que fue un error que no pudo subsanar al incorporarse tarde al proyecto de traducción del manual de *Reinos Olvidados*.

Como en el caso anterior, el cuestionario ha sido similar para todos ellos, aunque ha sido adaptado dependiendo de la persona a encuestar y fundamentalmente de las obras (juegos) que había traducido. Los resultados que hemos obtenido son los siguientes:

También en esta ocasión todos los encuestados con los que se pudo contactar son hombres.

Para empezar quisimos conocer cómo escogieron este oficio. Prácticamente todos lo hicieron por su afición a los juegos de rol. La mayoría decidió convertir en profesión su afición ya que, en sus ratos libres, buena parte de estos traductores se dedicaban a transcribir libros de rol de forma no profesional, para su grupo habitual de juego. Todos son aficionados con conocimientos de inglés.

Tras las traducciones hechas de forma más o menos amateur, ya fuera para los colegas del grupo de juego o para alguna tienda, todos ellos dieron el salto a profesionales. Para ello hubo dos modalidades, la mitad de los traductores reconoce que empezaron por conocer a alguien del entorno de alguna editorial. La otra mitad lo hizo mandando el currículum a alguna editorial y pasando una prueba de traducción. En cuanto a si se puede vivir de esta actividad, ninguno responde categóricamente que sí, tres están indecisos (dos de ellos son principiantes), otro opina que malvive, y dos responden rotundamente que no. Es indicativa la respuesta de Jordi Zamarreño (el traductor más veterano de los encuestados), pues nos da una señal de en qué estado se encuentra la traducción de los juegos de rol: “... *Es una buena cosa para aficionados del hobby que se quieren sacar algún dinerillo extra, pero vivir no se puede (vamos, yo nunca lo he hecho)*...”. Si hablamos del salario, los traductores mayoritariamente creen que su trabajo está mal pagado, o al menos así lo expresan tres de ellos. Del resto, uno se abstiene y otros dos creen que está bien pagado. Quizá este punto de vista se deba a que prácticamente todos los traductores encuestados son independientes, solamente hay uno que pertenezca a la plantilla de una editorial, y es a Nosolorol.

Sobre cómo se iniciaron en los libros de rol, estos acercamientos no son tan homogéneos como los de los autores de juegos, aun así la mitad comenzó por un amigo,

otro de los traductores por jugar a los wargames, otro por una película y otro por ver un libro de rol en una tienda especializada. La aproximación a estos juegos se sitúa entre los trece y los treinta años, siendo la media los dieciocho.

Acerca del juego que les gustaría haber traducido, no hay un juego común a todos los encuestados, pues aunque dos de los traductores se decantan por D&D lo hacen por mundos distintos (Reinos Olvidados y Ravenloft). A medio camino quedan: Hombre Lobo: El Exilio; Hackmáster; Corum; y RuneQuest. A la hora de preguntarles por sus preferencias de juego, estas discrepancias se mantienen, repitiéndose varios de los juegos antes mencionados, así: dos optan por D&D; uno por Hackmáster; otro por Hombre Lobo: El Apocalipsis; el quinto por Aquelarre; y el último por La Llamada de Cthulhu.

Tras la consulta de si era difícil traducir libros de rol, los intérpretes manifestaron que no era una cosa sencilla pero tampoco muy difícil (o al menos así lo expresaron la mitad de ellos, del resto, dos opinan que es fácil y uno que es difícil), es decir que varía mucho de un libro a otro. En principio se requiere cierta soltura con los juegos de rol para poder estar familiarizado con los términos típicos de cada juego. Los problemas suelen venir cuando hay que traducir términos estrictamente anglosajones que resultan ridículos en español o que no tienen traducción posible. A esto hay que unirle la terminología propia de cada juego (que puede no existir todavía en castellano y hay que inventarla) y por último sumarle los términos de la ambientación (partes de armaduras, armas, componentes de naves espaciales, etc.) lo que puede requerir del uso de diccionarios técnicos.

De todo lo que han traducido, del libro que más orgullosos se sienten es normalmente del primero (la mitad de ellos). Los otros tres traductores, lo hacen del primer básico y el restante del último módulo. Al hacerles escoger un juego hay de todas las respuestas posibles: dos se decantan por un básico que han traducido, otro no escoge y selecciona toda su obra, otro escoge un módulo y el que queda selecciona el último que ha traducido. Resumiendo serían: Hackmáster; La Llamada de Cthulhu; línea de D&D; Mechwarrior; todo (dos básicos: Usagi Yojimbo y Mutants & Masterminds); y un módulo de Tierras Heridas (ambientación de D&D para la tercera

edición publicada por La Factoría de Ideas). En lo que respecta al libro que les ha resultado más difícil de traducir hay un poco de todo, aunque parece que los libros básicos y los manuales de campaña son los que se sitúan en primer lugar. Condensando las respuestas obtendríamos estos resultados: libros de campaña (Kálamar por el vocabulario y por ser el primero extenso; Reinos Olvidados por las críticas de la traducción fonética); libro de reglas de miniaturas de D&D (pues era un libro lleno de reglas sin ambientación); Islas Británicas (para Edad Oscura) por su carga de ambientación histórica; el primero que ha traducido (los inicios siempre son difíciles); y el básico de Mutants & Masterminds por la terminología nueva a inventar.

En líneas anteriores ya ha aparecido la cuestión de la creación de terminología nueva y quisimos saber las dificultades que esto les había causado a los traductores, además de si ésta había sido aceptada por los lectores. A este respecto los traductores señalaron que dependía del libro; en aquellos que habían tenido que partir de cero la experiencia era en algunos momentos de cierta incomodidad, de bloqueo, preocupación ante la responsabilidad adquirida y al mismo tiempo de orgullo por el trabajo bien hecho. El proceso mejora cuando ya se trata de una línea de juego con una terminología base (como ocurre con la línea de D&D), pero aun con todo cada nuevo libro no hace sino aumentar enormemente ese listado. El principal problema de las traducciones de juegos de rol es que en la lengua de partida el término suena bien y hay que conseguir lo mismo en la lengua de destino, con lo que en ocasiones las traducciones son un tanto libres. Esto puede acarrear problemas en aquellos juegos con una gran solera o que ha pasado mucho tiempo desde que salieron hasta su traducción, en donde el aficionado ya se ha habituado a la terminología de la lengua de origen. En rasgos generales los traductores encuestados no han detectado grandes críticas a sus traducciones por parte de los aficionados. Esta respuesta contrasta con la opinión que vierten en la pregunta “¿los aficionados a los juegos de rol son un público demasiado exigente con las traducciones?” Cuatro opinan que sí, y el resto claramente se pone en contra. La respuesta matizada da como resultado que los aficionados están sensibilizados, pues en los comienzos de este sector editorial en España las traducciones de los juegos de rol eran poco profesionales, además los aficionados a los juegos de rol traducidos, tienden a buscar material extra en la lengua de origen (o bien se cansan de esperar a la traducción de un determinado libro y se lo compran en la lengua extranjera correspondiente), con

lo que acaban por desarrollar un vocabulario propio que comparan con los términos traducidos. En el fondo todo se resume en que los aficionados (tal y como dice Jordi Zamarreño) exigen un buen trabajo y cierta coherencia con el vocabulario, siempre y cuando éste provenga de anteriores versiones del juego (como ocurrió con *Reinos Olvidados*).

A continuación pasamos a un apartado más técnico, iniciado por la cuestión de si se consideraban autores al traducir los textos. Todos los que respondieron al cuestionario contestaron afirmativamente a este asunto. Consideran que el adaptar los términos, organizar los textos para darles coherencia y seleccionar expresiones, son cuestiones propias de un autor, y que este es por lo mencionado antes el trabajo que ellos desempeñan.

Sobre las traducciones fonéticas, la mitad de la muestra hace excepciones dependiendo del término a traducir, dos de los restantes se coloca totalmente en contra y uno se abstiene.

En cuanto a colaborar entre varios traductores o traducir en solitario, todos lo hacen normalmente solos, aunque la mitad opina que una ayuda en algún momento (por plazos de entrega, por ejemplo), tampoco vendría mal.

En lo referente a los totales de libros traducidos anualmente, la media se sitúa en algo menos de cinco libros, todos ellos de rol. Jordi Zamarreño rompe la estadística pues revisa todos los libros que edita Devir sobre D&D al año. En lo tocante al cómputo global de libros de rol traducidos, hay de todo, desde los que llevan dos libros al caso de Jordi que pasa del centenar. Eso sí, todos han traducido única y exclusivamente del inglés.

En lo concerniente a las editoriales, (y reiterando lo ya expuesto en la introducción de este apartado) cinco han trabajado para Devir Iberia; tres han trabajado para La Factoría de Ideas; uno con Nosolorol; uno con Joc Internacional; y uno con Edge Entertainment. De los que han trabajado con Devir, todos salvo uno la eligen como la editorial preferida para trabajar. El traductor discrepante en éste caso prefirió a

La Factoría de Ideas. El que seleccionó Nosolorol, no ha trabajado con otras empresas y vuelve a seleccionar a dicha editorial como preferencia.

Como habíamos perfilado en líneas anteriores, parece útil, a la hora de traducir libros de rol el haber jugado con ellos. Este dato se confirma en los entrevistados, todos han jugado al rol. Sobre sus preferencias de juego, dos se inclinan claramente por ejercer de jugadores (aunque no niegan que ejercen de master de vez en cuando) y uno por dirigir las partidas, no obstante cinco de ellos gustan de las dos funciones. Cuando ejercen de master, suelen hacerlo de los juegos de los que han traducido algo, así reconocen dirigir: Mechwarrior, Usagi Yojimbo, Hackmáster, La Llamada de Cthulhu y D&D (la mitad de los traductores juega a este juego). Tras saber que jugaban al rol, nos interesó averiguar el volumen de la biblioteca de libros de ese género que tenían y el resultado fue que prácticamente todos contestaron que “grande o muy grande”. Uno de los traductores opinaba que era tan grande “*como para IKEA le nombrar hijo predilecto*”. El que no contestó eso, cifró su biblioteca en unos 30 libros de rol.

Con posterioridad, quisimos saber su opinión sobre los medios de comunicación. Todos coinciden en señalar que actualmente buena parte de los medios se guían por las audiencias, el “share” manda y para tenerlo alto hay que dar morbo, carnaza, en una palabra ser prensa sensacionalista. Eso sí, nadie se molesta en contrastar los datos y al final la mala prensa es la que cala en el público.

Al ser los traductores una parte fundamental del sector editorial de los juegos de rol, quisimos saber qué elementos creían que debían formar parte de los juegos de rol. Hubo respuestas para todos los gustos, aunque las más repetidas fueron la necesidad de imaginación, diversión y un sistema con altas dosis de jugabilidad. A continuación, que tuvieran acción, valores sólidos, una ambientación trabajada, dados, jugadores y tentempiés.

Para la ambientación prefieren mayoritariamente una época medieval, aunque dos de los traductores no tienen ninguna preferencia.

Concretando sobre el estado del sector, los traductores creen que no hay crisis, sino que es un mercado pequeño pero estable. Que quizá habría que aumentar ese mercado pero que hasta ahora la influencia de los medios no ha permitido ese crecimiento. También hay un traductor que añade que la calidad de los productos, con una saturación de libros D20, no ha ayudado. Y hablando de calidad de los productos, al conocer el sector editorial del rol, quisimos conocer cual era el mayor fallo editorial que hasta el momento se había publicado. Como ya pasara con los autores, en este caso tampoco hubo unanimidad al respecto, con respuestas que fueron desde no opinar u opinar que no ha habido fiascos, a señalar problemas de maquetación, mala traducción, mala distribución, diversidad de líneas de Devir o ausencia de publicidad de los productos.

En lo que concierne a la opinión que les genera el D20 y si consideran que será el sistema dominante, todos ellos piensan que ya es el sistema dominante y que salvo algún suceso extraño lo seguirá siendo durante mucho tiempo, entre otras cosas porque D&D es el juego de rol más extendido y publicitado. La semejanza a la que siempre recurren es comparar D20 con Windows⁶⁵⁹.

Si el D20 es el presente, ¿qué ocurre con los juegos veteranos? Para la mayoría de los traductores es una cuestión de nostalgia, aunque dos de ellos consideran que aquellos juegos que han sobrevivido es por que tenían calidad.

En lo referido a la piratería, consideran que no ha afectado a la industria del rol. Según los traductores, los lectores prefieren calidad a fotocopias, aunque tal vez sea por coleccionismo; y si bien las descargas por Internet rompen la legalidad vigente, para lo que sirven usualmente es para que los futuros compradores comprueben los juegos que les llaman la atención y les ayuden a decidir si comprarlos o no.

⁶⁵⁹ En concreto hay un artículo en una revista especializada del ramo que se explaya sobre este hecho, es decir y salvando las distancias, la existencia de un sistema dominante en determinado entorno, ya sea éste informático o lúdico. La información se encuentra en: Tintoré, Salvador: Sistema D20 ¿Windows o Linux? *Líder*, 2001, N.º 10, P. 19.

Relacionados con los libros de rol están los juegos electrónicos de género “rol”. A priori parecería lógico pensar que habría cierta unión entre los traductores de los libros y los traductores de los juegos. Nada más lejos de la realidad y es que solamente uno ha trabajado también en éste medio. Eso sí, en aras de la coherencia, los glosarios de los juegos, en especial los de D&D⁶⁶⁰, han servido de base para las traducciones de los juegos electrónicos, pero estas traducciones no han sido realizadas por los traductores encuestados. Vinculada con los juegos electrónicos está la cuestión de si éstos restan participantes a los juegos tradicionales y en opinión de los traductores no lo hacen, así responden al menos cinco de ellos.

Más controversia levanta la consulta de si consideran que se ajusta la oferta de libros de rol en el mercado a la demanda. De hecho están divididos a la mitad, unos opinando afirmativamente y el resto en contra. Justo al contrario de lo que sucede al encuestarles sobre el peso de la lengua inglesa en los juegos de rol, todos consideran que es mayoritaria y que no va a haber cambios al respecto. Creen que los juegos anglosajones no están sobrevalorados entre los aficionados, lo que ocurre es que al haber tanta oferta se acaba traduciendo lo que se escoge por su calidad, pero también influyen el marketing empleado y la presentación del producto, sumado a cierta tendencia española a considerar lo de fuera como algo mejor. Las claves de la menor presencia de los libros de rol nacionales las achacan a una suma de factores entre los que destacan: la calidad de los productos externos, la falta de recursos de los libros españoles (maquetación, ilustraciones, publicidad, distribución...etc.) y que los editores no quieren arriesgarse, todo ello unido a la falta de mercado (puntuación también hecha por la mitad de los traductores). Si se diera más publicidad y se reorientara la oferta nacional a las demandas de los jugadores tal vez dejaría de existir entre los aficionados la opinión de que lo que viene de fuera es mejor. Con este referente es curioso que más de la mitad de los entrevistados haya considerado en algún momento el

⁶⁶⁰ Tras servir como nexo común entre el vocabulario empleado en los libros de rol y los juegos electrónicos, especialmente en las ambientaciones de Eberron y Reinos Olvidados, hay otra unión añadida y es que desde que Devir comenzó a traducir material de Reinos Olvidados llegó a un acuerdo con Timun Mas para que el material que saliera de ambas editoriales tuviera el mismo vocabulario y así no se desorientasen los lectores de ambos tipos de publicaciones, libros de rol y novelas.

dar el salto a la creación de juegos; sin embargo es sintomático que hasta el ahora ninguno lo haya hecho.

Quisimos saber que habían sacado en claro de su experiencia como traductores de libros de rol. La contestación común a todos fue que se trataba de una experiencia particular y que no se podía explicar. Centrándonos en las respuestas pormenorizadas de los encuestados, éstos destacan que: los jugadores de rol son pocos y desunidos (dos traductores); el buen ambiente de los aficionados; los buenos ratos que depara éste hobby; el servir de ayuda a la afición; que las editoriales de juegos de rol pagan poco.

Se les sugirió que dieran un consejo a un traductor que se fuera a iniciar en éste sector editorial y los resultados cuanto menos son sintomáticos: La mitad recomienda que lo deje o en su defecto que adquiera experiencia y vaya a otras editoriales más grandes o se lo tome simplemente como pasatiempo y no como modo de vida; otro que lo que haga lo haga con calidad; el quinto que se arme de paciencia; y el sexto reclama los consejos para él. Esto encaja con las respuestas sobre sus proyectos más inmediatos: tres mantenerse con lo que hacían (coordinando o traduciendo una misma línea o en la misma plantilla); otros dos quieren cambiar de trabajo; y el último no tiene nada a la vista. Preguntados sobre el último encargo: dos están con propuestas de D&D; dos están con manuales de miniaturas; uno con un suplemento de Vampiro: El Réquiem; y el último con Mutants & Masterminds.

Por último, se trató el tema de la difusión del rol, en concreto se les preguntó en cuantas charlas sobre rol habían participado. La mayoría admite estar bastante implicado en la expansión de los juegos de rol y haber dado muchas conferencias. Otro de los traductores ha dado dos y el que resta comenta que ninguna por tener pánico a hablar en público.

7.3 EL PERFIL DEL EDITOR.

En este apartado han colaborado tres editoriales⁶⁶¹ aportando otros tantos editores⁶⁶². Las editoriales representadas son: Devir Iberia; Nosolorol y Ediciones

⁶⁶¹ Si se quiere conocer algo de la historia editorial de los juegos de rol en España, conviene leer el artículo que a continuación reseñamos. En él hay una entrevista a Francesc Matas, presidente de Joc Internacional. Editorial pionera de los juegos de rol en nuestro país, con juegos míticos como la mencionada La Llamada de Cthulhu, RuneQuest o El Señor de los Anillos, entre otros. Aunque esta empresa nació en 1984 y durante bastantes años fue una de las empresas punteras de esta industria sin embargo diversos problemas la llevaron a no ver la luz del nuevo milenio. Algunos profesionales del sector atribuyen su cierre a un exceso de líneas de juego poco rentables, otros lo atribuyen a que la editorial no se hiciera con los derechos para la traducción de AD&D y posteriormente D&D. La referencia es esta: Entrevista a Francesc Matas, 10 años de Joc Internacional. *Líder*, 1995, N.º 45, pp. 14-15.

⁶⁶² De la figura del editor hay múltiples definiciones que describen las funciones que debe poseer todo buen editor. Nosotros hemos escogido tres puntos de vista para que nos sirvan de punto de partida:

- Según Pierre Bourdieu: *“L’éditeur est celui qui a le pouvoir tout à fait extraordinaire d’assurer la **publication**, c’est-à-dire de faire accéder un texte et un auteur à l’existence **publique**, conquie et reconnue. Cette sorte de “création” implique le plus souvent une consécration, un **transfert de capital symbolique** (analogue à celui qu’opère une préface) qui est d’autant plus important que celui qui l’accomplit est lui-même plus consacré, à travers notamment son “catalogue”, ensamble des auteurs, eux-mêmes plus ou moins consacrés, qu’il a publiés dans le passé.”*. En: Bourdieu, Pierre: Une révolution conservatrice dans l’édition. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 1999, N.º 126/127, p. 3.
- Para el director general de la División editorial Librerías del Grupo Planeta, Jesús Badenes, el editor debe percibir tres necesidades de los lectores:
 1. *“Información*
 2. *Formación*
 3. *Generar un estado de opinión, y eso igual que un periódico lo hace a través de su línea editorial, un editor lo hace a través de la opción que toma para su catálogo.”*.

El resto de la entrevista se puede consultar en: Peces, Teresa M.: El futuro de la edición. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 197, p. 46.

- En palabras de Nancy Sánchez y Yuniar Díaz, hay cinco tareas que el editor debe controlar:
 1. *“Selección (de contenidos, de autores, de árbitros, etc.)*
 2. *Finanzas*
 3. *Organización*
 4. *Agregación (agregar valor)*

Sombra. Obviamente hubiéramos preferido que hubieran participado más editoriales, especialmente La Factoría de Ideas⁶⁶³ y Edge Entertainment (ya que con ellas y las anteriormente mencionadas se cubriría casi todo el mercado de lo editado actualmente en España), pero no ha sido posible. La primera porque no ha participado en ningún momento en la investigación, pese a los múltiples intentos llevados a cabo para obtener su colaboración; la segunda, pese a que en un primer momento sí que mostró disposición a aportar datos para la investigación, finalmente se cerró en banda, por lo menos en lo que a este apartado se refiere. Si bien contar con tres de las cinco mayores editoriales del ramo no es nada despreciable. Son empresas relativamente jóvenes en el ramo de la edición, cuentan con personal variado, que recorre todo el campo de los juegos de rol lo que nos proporciona información suficiente como para poder hacer un perfil definido del editor. Los encuestados han sido los que figuran a continuación:

- **Xavi Garriga**⁶⁶⁴: Editor de Devir Iberia⁶⁶⁵, anteriormente trabajó en Farsa's Wagon⁶⁶⁶. Es uno de los principales artífices de la difusión de la tercera edición

5. Marketing

...Esta última tarea integra una de las tendencias fundamentales relacionadas con las competencias profesionales: la orientación al mercado...". Tomado de: Sánchez Tarragó, Nancy; Díaz Álvarez, Yuniar Yaneris: El sector editorial contemporáneo y las competencias profesionales. *ACIMED*, vol. 13, N.º 5, Ciudad de La Habana sep.-oct. 2005. [En línea]. <<http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v13n5/aci08505.pdf>> [Consulta: 21 de noviembre de 2006].

⁶⁶³ Para conocer algo de la línea editorial de esta compañía se pueden leer las palabras de su director, París Álvarez en declaraciones a la revista *Delibros*: Álvarez, París: *Panorama 2005* edición ficción, La Factoría de Ideas. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 194, p. 56.

⁶⁶⁴ Hay una entrevista bastante curiosa realizada a este editor, aunque particularmente centrada en los juegos de tablero en: Vassel, Tom: Real men play board games, Interviews by an Optimist 44 - Xavier Garriga. *The Dice Tower*. 9 de junio de 2005. [En línea]. <<http://www.thedicetower.com/interviews/int044.htm>>. [Consulta: 20 de febrero de 2008].

⁶⁶⁵ Devir es una editorial de origen brasileño fundada en 1987 en São Paulo. La filial española se creó en diciembre de 2000 y está ubicada en Barcelona. Además del material antes mencionado, Devir ha publicado libros de: *Hackmáster*, *Midnight*, *Juego de Tronos* y diverso material de D20 no relacionado con D&D (directamente, aunque precisan de los básicos de dicho juego para poder utilizarse). Más información en: <http://www.devir.es/index.php>

⁶⁶⁶ A cerca de sus inicios en esta editorial se pueden leer los comentarios de Garriga durante la celebración de las Gen Con de 1994 en Barcelona. La referencia es la siguiente: Sánchez, Ignacio; Poujade, Juan Carlos: GENCON 94, el principio de algo grande. *Dosdediez*, 1995, N.º 7, pp. 18-23.

de D&D⁶⁶⁷ en España, al margen de dirigir otras líneas de la editorial como *Star Wars* o *El Capitán Alatriste*. En la actualidad todas las líneas de rol de la editorial⁶⁶⁸ llevan varios años paralizadas, salvo el mencionado *D&D*, del que tampoco se está sacando mucho material a la espera de que se concrete una cuarta edición de éste juego. Mientras tanto han centrado su línea editorial en los juegos de tablero y en las cartas de *Magic*.

Además de éste artículo hay otra entrevista de su etapa en Farsa's Wagon: García Castro, Eduard: El carro de la Farsa, entrevista a Xavi Garriga. *Líder*, 2000, N.º 5, pp. 30-35. Apenas un año después, en 2001, dejaba esta editorial y se unía a Devir Iberia. Este cambio de editorial hay que enmarcarlo en el contexto de transición en el que se encontraba la industria de los juegos de rol. En el año 2000 desaparecía AD&D y daba paso a la tercera edición de D&D. Entre tanto y en los últimos años TSR había sido adquirida por Wizards of the Coast y ésta a su vez había sido comprada por Hasbro. En España este movimiento editorial derivó en que Martínez Roca en el año 2000 perdiera la licencia, con la cancelación de AD&D, en favor de Devir Iberia, que ya había llegado a diversos acuerdos con Wizards en Brasil y que poseía la licencia para España de la tercera edición de D&D. En este contexto es donde Xavi Garriga tiene cabida. Hasta el año 2000 era el coordinando / gestor de la producción de la línea de AD&D para Martínez Roca, de manera que cuando Devir se hizo con los derechos de D&D, el paso desde Farsa's Wagon a Devir parecía lógico.

⁶⁶⁷ Sobre los inicios de D&D en España es interesante leer la entrevista al entonces editor de Ediciones Zinco, Luis Vigil, allá por el año 1994: Díaz, Oscar; Poujade, Juan Carlos: La irresistible ascensión. *Dosdediez*, 1994, N.º 5, pp. 53-58.

⁶⁶⁸ En la bibliografía que figura al final del presente trabajo hay más de 90 referencias bibliográficas de productos publicados por Devir Iberia que han sido consultados durante la investigación. Se trata de libros de las distintas líneas de D&D.



Xavi Garriga en la sala de reuniones de Devir Iberia.

- **Juan Carlos Herreros Lucas⁶⁶⁹**: Como ya se indicó en el apartado primero de este capítulo, es autor y editor de Ediciones Sombra⁶⁷⁰, aunque también trabajó en Cronópolis. Destacan en esta editorial las obras creadas por él, como las mencionadas: *Comandos de Guerra*, *Exo* y *Rol Negro*⁶⁷¹, además de su revista *Sire* y su revista on line *Desde el Sótano*.

⁶⁶⁹ Como ya ocurriera en el apartado de la autoría, por distintos problemas de distribución nos ha sido imposible consultar directamente material de esta editorial. Para suplir esta carencia se ha recurrido a la consulta de diverso material disponible en Internet.

⁶⁷⁰ Tras la extinción de la editorial Cronópolis, Herreros decidió fundar en 1999 Ediciones Sombra, como modo de dar salida al material que tenía en mente y que hasta ese momento no había encontrado su hueco en las editoriales de entonces. Se puede encontrar más información sobre los productos de la editorial en: <http://www.edsombra.com/dbsombra/index.asp?apa=14>

⁶⁷¹ El artículo antes mencionado también es interesante desde el punto de vista editorial. Repetimos aquí el enlace para facilitar su consulta: Equipo NoSoloRol: Entrevista a Juan Carlos Herreros (Autor de Rol Negro). *Nosolorol revista on line*. 17 de mayo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=36&nsec=13> > [Consulta: 20 de febrero de 2008].

- **Manuel José Sueiro y Abad:** Además de autor, como ya se ha mencionado, es editor. Para Nosolorol⁶⁷², su editorial, ha publicado: *sLAng*⁶⁷³; *Lances*; e *Inocentes*. A parte de sus libros, en el catálogo de Nosolorol se pueden encontrar los siguientes títulos: *Usagi Yojimbo*⁶⁷⁴, diverso material para D20⁶⁷⁵; *Roleage*⁶⁷⁶ y *Mutants & Masterminds*, además de libros de ayuda para el juego, librojuegos, etc.

Convendría leer el artículo que exponemos a continuación: Noren: Entrevista a Ediciones Sombra. *Comicvia*. 19 de noviembre de 2007. [En línea].

< <http://www.comicvia.net/blog/?p=2232> y <http://www.comicvia.net/blog/?p=2233> >. [Consulta: 20 de febrero de 2008].

⁶⁷² Tras el fracaso de la editorial Libros Ucronía, varios de sus componentes se animaron a hacer una revista on line denominada Nosolorol (<http://www.nosolorol.com/>), cuyo nombre deriva de que los contenidos la misma no iban a centrarse únicamente en él. Tras el éxito de visitantes que tuvo, se decidieron a constituirse como editorial para intentar publicar material fundamentalmente español. Dieron este paso en 2006, fijando su residencia en Madrid y hasta el momento han estado participando en diferentes jornadas de aficionados con bastante aceptación. A este éxito ha colaborado, a parte de la revista, la tienda on line de la editorial (cuya ubicación física está en Córdoba) y en donde además de material de la propia editorial, también se sirve material de otras compañías, de importación y libros descatalogados.

⁶⁷³ Como en el caso de Juan Carlos Herreros, en éste artículo hay referencias editoriales que resultan interesantes y por ello volvemos a poner la referencia: Equipo NoSoloRol: Entrevista a Manu y Ángel (Coautores sLAng). *Nosolorol revista on line*. 13 de marzo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=34&nsec=11> > [Consulta: 20 de febrero de 2008]. Igualmente, consideramos útil consultar estos otros dos artículos on line:

- Deus101: Entrevista a los muchachos de Nosolorol. *Dragonmania*. 18 de febrero de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/976605/> > [Consulta: 20 de febrero de 2008].
- Noren: Entrevistamos a Manuel J. Sueiro, de Nosolorol Ediciones. *Comicvia*. 8 de febrero de 2007. [En línea]. < <http://www.comicvia.net/blog/?p=1196> >. [Consulta: 20 de febrero de 2008].

⁶⁷⁴ Holmgren, Jasón; Hiel, Peter van: *Usagi Yojimbo*. Madrid: Nosolorol, 2006.

⁶⁷⁵ Como el libro creado por Sacaluga, *99 espadas*, cuya referencia es esta: Díaz Sacaluga, Ismael: *99 espadas*. Madrid: Nosolorol, 2006.

⁶⁷⁶ Uno de sus últimos proyectos editoriales y que está llamado por sus características a ser uno de los juegos estrella de la editorial. Pese a que en diversas ocasiones Sueiro se había posicionado en contra de editar juegos medievales-fantásticos (incluso en el foro de la propia editorial), al final la calidad del producto le ha hecho variar de criterio. La referencia es: González Gutiérrez, Pedro; Mañas Carbonero, Luis; Lanza Cebrián, Jose David: *Roleage, Evolved Roleplaying Game*. Madrid: Nosolorol, D.L. 2007.

Después de esta introducción pasamos a la información de los cuestionarios. En primer lugar, dichos cuestionarios han sido elaborados con preguntas similares, salvo en las ocasiones en que ha sido necesario adaptarlos a los planteamientos específicos de cada editorial. Los resultados son estos:

Todos los editores con los que se pudo contactar son hombres, siguiendo la tónica habitual hasta ahora.

En cuanto a las preguntas del cuestionario, quisimos saber cómo enfoca un editor el mercado de los juegos de rol. O dicho de otro modo, ¿consideran los editores que el sector está en crisis? Al respecto opinan que hay un cierto estancamiento y que el mercado necesita un revulsivo, que quizá venga de la mano de la 4ª edición de D&D. Esto parece confirmar la respuesta sobre la prioridad editorial en los productos que publican, todas editan rol, pero también trabajan con otros productos para diversificar la oferta y adquirir nuevos clientes.

Sobre el sistema D20 consideran que es mayoritario pero no domina el mercado, eso es exclusivo de los Estados Unidos.

En lo tocante a la piratería, los tres editores consideran que sus productos no han sido muy copiados. Uno de ellos cree que si hubiese sido al contrario, es decir, que sus productos hubieran sido muy pirateados habría tenido que cerrar; otro opina que la copia puede haber servido de paso previo a comprarse el producto, pero que esta idea todavía era objeto de discusión en la editorial; y el tercero que lo que más daño les ha hecho es la copia informática, pero que tampoco les quedaba claro en la empresa cuánto se había perdido por ello.

En lo relativo al proceso de selección de manuscritos también hay diversidad. Dos de las empresas se decantan por buscar gente que escriba lo que la empresa quiere sacar y en el caso de las traducciones, seleccionando lo que se va a publicar (normalmente guiados por criterios económicos). En cuanto a la tercera editorial, el proceso se inicia por la selección de las obras terminadas que llegan a la editorial. Ésta se hace entre los editores-jefe y un consejo de consultores expertos (a partir de unos

criterios de calidad, originalidad, interés comercial y coherencia con la línea editorial). En las otras dos editoriales la responsabilidad final la acarrea el editor. En resumen los criterios para seleccionar una obra serían un cóctel entre originalidad, calidad, criterios económicos e intuición del editor.

Preguntados por si efectuaban análisis del mercado, respondieron que no. En el mejor de los casos consiste en hablar con las tiendas, ir a jornadas, hablar con los clientes, realizar encuestas vía web, etc. Todo con tal de conectar con el lector y acertar en el próximo lanzamiento. De momento y en opinión de los tres editores, estamos probablemente en una etapa de transición, si no estancados. El mayor problema es que el mercado es reducido y que incluso llegando a grandes cantidades de aficionados, el mercado seguiría siendo pequeño, con lo que para satisfacer al cliente desde la perspectiva editorial tendrían que arriesgar y en ocasiones, mucho.

Encuestados sobre el número de títulos (sin importar el género) que llevan editados, las editoriales se mueven entre los nueve de Nosolorol, los veintisiete de Sombra o los más de doscientos de Devir. De ellos de rol serían, siguiendo el mismo orden y respectivamente ocho, once y un centenar. Divididos todos los títulos anualmente darían nueve para Nosolorol, tres o cuatro para Sombra y cincuenta para Devir (veinte de ellos de rol). Eso si, salvo dos títulos de Devir, el resto del catálogo de las tres editoriales está en activo.

La tirada media, como no podía ser de otro modo, depende de la capacidad que tenga la editorial. Devir que es la mayor de las empresas entrevistadas hace tiradas de 1.500 ejemplares en el caso de obras muy especializadas (por debajo de estas cifras no cubren costes) a 4.000 (normalmente los básicos). Estas cifras andan muy lejos de las posibilidades de las otras editoriales. Sombra, en el caso de los básicos hace tiradas de 500 a 1.000 ejemplares, y para los módulos aproximadamente de 250 a 500. Cifras muy cercanas a las de Nosolorol que de media se ubican entorno a 300 o 500 ejemplares⁶⁷⁷.

⁶⁷⁷ Como bien indica Ana Velasco, “... las nuevas tecnologías [de la impresión digital] hacen posible la realización de escasísimas tiradas y éstas pueden ser rentables llegando a pequeños sectores de lectores...”. La cita está tomada de: Velasco Suárez, Ana: Mercado de minorías: vías de investigación del circuito de consumo del libro de editoriales independientes. *Coloquio de la Asociación Internacional de*

Las reediciones y las reimpresiones están relacionadas con la tirada media. Todos ellos han hecho reimpresiones (en el caso de las editoriales pequeñas de apenas 100 ejemplares, en el caso de Devir más grandes pues cada año reimprimen los manuales básicos de D&D). Sin embargo, reediciones todavía no ha hecho ninguno.

En lo relativo a las autoediciones, solamente Sombra las ha hecho⁶⁷⁸. Lo que comparten al cien por cien es que ninguna ha realizado coediciones o coproducciones.

Al preguntarles sobre las traducciones que editan al año, vuelve a haber respuestas variadas. Sombra no hace traducciones, Nosolorol ha hecho tres y Devir justo al contrario, casi todo lo que publica son traducciones.

También nos interesó saber qué facturación podía llegar a alcanzar una empresa de estas características. Presuponíamos que con las cifras de negocio que se manejan iba a haber diferencias y claramente las hubo. Los márgenes están marcados por el mínimo de Sombra, 40.000€ y el máximo de Devir, 700.000€. Nosolorol no aportó datos al respecto. Se trató además el tema de las subvenciones y ninguna de las editoriales recibe subvenciones públicas.

En el estatus jurídico de las empresas también existe una separación clara, Devir es una sociedad limitada y en las otras dos, sus editores están dados de alta como autónomos. Esta pregunta, la del estatus jurídico, va unida al número de personas que componen la empresa. Todas las editoriales se definen como pequeñas, pero como vamos viendo hay distintos grados. Devir emplea a dieciséis personas, Sombra y Nosolorol a dos (incluyendo en este recuento al editor). Lo que todas reconocen es que además de esta plantilla fija cuentan con colaboradores más o menos fijos y freelance para momentos puntuales.

Bibliología, 2000, vol. 15. [En línea]. <
<http://www.fundacionyuste.org/acciones/aeb/XV%20AIB2000/VELASCO.PDF> >[Consulta: 15 de
noviembre de 2006]. P. 8.

⁶⁷⁸ Para este punto no se ha tenido en cuenta que el autor publique en su editorial, sino solamente el material proveniente de peticiones de fuera de la editorial.

Dado que todas las editoriales se definían como pequeñas, y visto el panorama de absorciones empresariales en Estados Unidos, quisimos saber si tenían miedo de ser compradas por una empresa mayor. La respuesta fue similar en todas ellas, consideran que son demasiado pequeñas y con un volumen de negocio tan bajo que no resultan interesantes para ninguna de las editoriales grandes.

La cuestión de los premios de las editoriales igualmente ha sido de nuestro interés. Actualmente ninguna de las editoriales tiene premio propio, Nosolorol no tiene ni ha tenido, sin embargo las otras editoriales si lo han intentado, aunque al final lo han acabado retirando por falta de participación o de calidad de lo presentado.

Sobre la experiencia que han adquirido en este sector editorial de los juegos de rol, los tres editores destacan la cercanía del público como lo más reseñable.

Consultados por la posibilidad de abrir nuevas sucursales o de modificar la ubicación de su actual sede, todos los editores rechazaron la posibilidad de abrir más delegaciones⁶⁷⁹ y señalaron que la ubicación de la sede, en principio, se escogió por la presencia de los colaboradores en esa ciudad.

A partir de su línea editorial intentamos concluir si habría en un futuro un cambio en el peso que ejercían las traducciones en el total del catálogo. Devir considera que lo que les demanda el público es mantener el peso de los autores anglosajones, Sombra conservará su elenco de obras españolas y Nosolorol seguirá defendiendo un mayor peso en su catálogo de libros españoles, aunque aumentará las traducciones. Mas ninguna se plantea traducir obras que no vengan del inglés. Visto lo cual, Nosolorol y Sombra apuestan por el rol de origen nacional y Devir por las traducciones, con la única excepción de El Capitán Alatraste.

⁶⁷⁹ Haciendo un poco de historia de las editoriales, Sombra tiene sólo la oficina principal en Manises. Devir al ser filial de una empresa brasileña, cuenta en la Península con una oficina en Lisboa y Nosolorol tiene su sede en Madrid, pero la localización física de la tienda virtual está en Córdoba.

Como actividades complementarias Nosolorol y Sombra tienen sendas revistas electrónicas (Nosolorol y Desde el sótano, respectivamente) y además la editorial de Sueiro tiene una tienda virtual. Devir sin embargo delega estas actividades, principalmente reservadas a juegos de tablero y cartas, a la distribuidora, quedándose ellos con las actividades de los juegos de rol.

Respecto a los autores, todas las editoriales tienen un conjunto de autores fijos aunque reconocen que está abierto a nuevas incorporaciones. Hasta aquí llega el planteamiento común de estas empresas ante el modo de ver a los autores. A partir de aquí hay dos puntos de vista enfrentados, Devir edita a partir de lo que publican los autores (relativamente cierto pues los libros de D&D son mayoritariamente encargos de Wizards a determinados autores y que posteriormente publica esta editorial) y por tanto no suele encargar obras. Por el contrario Sombra encarga los libros a los autores. El problema que surge con los autores españoles es que todos suelen tener otra ocupación (como ya vimos en el punto anterior, en éste mismo capítulo), pues escribir rol es una afición en España y hasta el momento no un modo de vida. Eso sí, habitualmente son autores todo terreno.

Preguntados por la nacionalidad de los autores de sus respectivos catálogos, en Devir la mayoría son de origen norteamericano (por el peso específico que supone D&D) y en las otras dos editoriales es casi exclusivamente español.

En el tema de las negociaciones con los autores, todas las empresas suelen tratar directamente con los autores. La excepción a esto estaría en Devir, ya que algunos autores poseen agente literario.

Metidos en las funciones del editor, los tres entrevistados reconocen que realizan de todo un poco en sus editoriales respectivas, leer, planificar los títulos, ir a las ferias, etc., aunque esto se agudiza en el caso de Sombra o Nosolorol que apenas cuentan con plantilla. Solamente Nosolorol cuenta con algo parecido a un consejo editorial, pero externo a la misma, compuesto por personas con una amplia experiencia y que sugieren, comentan, corrigen y ejercen de comité de lectura. Para la figura del comité de lectura, en el caso de Sombra se recurre a un grupo de personas ajeno a la editorial para que

ojeen el material externo que les llega. Devir por el contrario si cuenta con una serie de lectores fijos que supervisan determinadas obras que por volumen o falta de tiempo no puede supervisar él.

Continuando con la plantilla, la figura del traductor es diferente según la editorial, aunque por lo comentado hasta ahora podemos hacernos una idea ya de su situación. Devir prefiere contar habitualmente con traductores freelance, Nosolorol aunque no tiene traductores en plantilla, al final siempre cuenta con los mismos y Sombra directamente no tiene pues no traduce. Estas compañías carecen del resto de la plantilla común a cualquier gran editorial, excepto la figura del ilustrador, con la que cuentan las tres empresas, el resto (ya sea director artístico, fotógrafos, etc.) buscan a las personas idóneas para el trabajo cuando surge la necesidad. Solamente hay otra figura que también existe en la plantilla de Devir (no en el resto. Recordemos que las plantillas de Sombra y Nosolorol están compuestas por dos personas), el documentalista.

Las obras a publicar se fijan con criterios de mercado, es decir, teniendo en cuenta la demanda imperante y la carga de trabajo que pueda salir adelante.

El fondo editorial lo componen en este tipo de empresas las líneas o colecciones de juego, salvo algunos casos de libros sueltos y editados siempre en papel. La salvedad al papel la tienen las revistas electrónicas de Sombra y Nosolorol. Preguntados por si ven posible colgar sus productos en Internet en formato PDF, como hacen algunas editoriales americanas que bajan así el precio de sus obras, todos los editores lo han considerado, pero ninguno lo ve posible para su editorial por lo menos a corto plazo.

Sobre la línea editorial, ninguno de los encuestados pretende variar su orientación a la búsqueda de nuevas franjas de edad. Resulta curioso observar que Devir considera que está orientada hacia un público juvenil, las otras dos editoriales creen que se dirigen a un público adulto.

Otro aspecto interesante a contemplar en las editoriales es la distribución y la comercialización. Devir España se encarga del catálogo, de la compra de los derechos del libro y de la gestión en castellano, mientras que su sección en Portugal dirige la

logística. En el caso de Nosolorol la distribución la gestiona una distribuidora externa y en el de Sombra lo hace la misma empresa. El método de venta es directo en el caso de esta última y en las otras dos combinan el método de distribución ajeno y directo. En Devir esto es así porque vende directamente a algunas tiendas y a través de la tienda on line e indirectamente a través de agentes o de los distribuidores regionales. Algo similar ocurre con Nosolorol, que vende directamente a partir de su tienda on line y de forma ajena a través de la distribuidora.

En relación a los canales de venta, Devir surte directamente a algunas tiendas y la distribuidora se encarga de las grandes superficies, es más algunos de sus libros han estado en el catálogo del Círculo de Lectores. Juan Carlos Herreros y Manuel Sueiro, por el contrario, se conforman con la venta a través de librerías y por correspondencia. Solamente Juan Carlos Herreros ha logrado contactar con alguna biblioteca para surtirla de sus productos.

Metidos en la comercialización, se les preguntó a los editores sobre si realizaban descuentos en los precios dependiendo del canal de distribución. Sombra no los hace, Nosolorol sí (conforme a la legislación vigente) y Devir lo deja en manos del distribuidor, pero lo que influye es el volumen del pedido.

Quisimos conocer las posibilidades de exportación que tienen los productos de las editoriales de juegos de rol. Las dos más pequeñas (Sombra y Nosolorol) no exportan, salvo casos puntuales bajo demanda de jugadores españoles en el extranjero. El caso de Devir es bien distinto, ya que tiene abierta una sucursal en Estados Unidos para gestionar el mercado latinoamericano, además de la división de Devir para Brasil.

Los índices de devoluciones suelen ser motivo de quebraderos de cabeza para los editores. En estas editoriales esto no es así. Es cierto que se producen devoluciones, o así lo reconocen los editores, pero los porcentajes son mínimos en lo que a rol se refiere, pues ronda entre un 1% y algo menos de un 5%⁶⁸⁰. Estas devoluciones varían

⁶⁸⁰ Según Laura Requejo (Requejo, Laura: Devoluciones: un problema con solución. *Delibros*, 2005, vol. 18, N.º 186, p. 31), la tasa general de devoluciones para 2003 fue de un 31,4%, muy alejada de las cifras que ofrecen las editoriales de rol.

dependiendo del canal utilizado, librerías y distribuidoras mayoritariamente, siendo raras las devoluciones en los casos de venta directa.

Otro apartado importante es el de la promoción⁶⁸¹. Devir posee para ello un servicio de prensa, si bien las otras editoriales tienen que confiar esa tarea en algún colaborador, para que anuncie las novedades y demás noticias en los medios especializados. Los medios en que ofertan los productos varían según cada editorial, aunque compartirían el uso de la publicidad a través de diferentes webs de rol, el boca a boca y la presencia física en las jornadas (esto último sobre todo las editoriales Sombra y Nosolorol). En lo concerniente a las notas de prensa, estas las hacen los editores, salvo en Devir en la que lo hace la directora de marketing.

Para la promoción las editoriales usan diferentes tácticas consistentes en: la publicación de catálogos de productos para las tiendas, presencia en los foros de Internet de los aficionados y asistencia a jornadas, en donde se hacen actividades relacionadas con los productos de cada editorial (Nosolorol además suele repartir merchandising en estas jornadas). Las jornadas son seleccionadas siguiendo criterios basados en el número de asistentes y económicos. Devir además posee agentes comerciales que presionan en los puntos de venta para que sus productos estén más visibles.

Por último se les preguntó sobre la cobertura geográfica que intentaban dar a la publicidad de la empresa. Todos los editores respondieron que querían una cobertura nacional.

⁶⁸¹ Como bien dice Luis Miguel Solano, “...el editor tiene que utilizar todos los medios a su alcance para que el lector sea consciente de que el libro existe y animarle a leerlo...”. Al respecto del marketing, Eva Orúe reflexiona y se pregunta “...hasta qué punto determinado libro magnífico hubiera tenido más fortuna con una portada menos lamentable. O al revés, en qué medida el éxito de una obra mediocre viene facilitado por esa cubierta impactante...”. Estas y otras cavilaciones sobre la importancia del marketing en las editoriales se pueden encontrar en: Orúe, Eva: ¿Cómo se “caza” al lector? La importancia del marketing. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 197, pp. 38-40.

CAPÍTULO 8º: LAS EDITORIALES ESPAÑOLAS

DE JUEGOS DE ROL Y SUS DATOS.

En este capítulo vamos a intentar definir las principales características que hacen que podamos hablar de las editoriales de juegos de rol como algo con entidad propia y diferenciadas del resto de las editoriales.

Hasta ahora ya sabemos algunas cosas, que en este capítulo corroboraremos, como son el alto índice de traducciones presente en estos juegos o la importancia que tienen unos cuantos juegos sobre el resto, en cuanto al número de títulos producidos se refiere.

Hay algunos juegos de rol que llevan ya varias ediciones, como es el caso de *Ars Magica*, *Dungeons & Dragons*, *Vampiro: La mascarada* o *La Llamada de Cthulhu*, entre otros. Pues bien, en muchas ocasiones se puede decir sin temor a equivocación que esas ediciones no existen o mejor dicho existen pero de un modo diferente a como estamos habituados a ver en el resto de las ediciones de libros. En la mayoría de los casos, si hablamos de los juegos de rol, el calificativo de edición se refiere a una revisión completa del sistema de juego, del sistema de generación del personaje y con toda probabilidad a un salto cronológico en la ambientación del juego. El resultado es que como los propietarios del juego son normalmente sus editores, conservan la marca y el título del libro de rol, que ya tiene un prestigio consolidado (sólo se realizan nuevas “ediciones” de juegos consagrados, con un amplio número de jugadores o consumidores) pero del contenido original de la anterior versión casi no queda nada, sí acaso algún termino. En definitiva podría decirse que, salvo por el título y la marca que define al juego el resto del libro es un libro nuevo que poco tiene que ver con su predecesor.

En los apartados siguientes intentaremos dar a conocer cuáles son las principales editoriales que publican juegos de rol en España, qué juegos tienen más importancia y originan más material, cuáles de estos juegos son de origen español, cuál es el nivel real

de las traducciones (¿es en definitiva la dependencia tan elevada como aparenta?), en qué fechas se han publicado más libros de rol y por último, que precio tienen.

Una última puntualización antes de proceder al análisis de los datos. De los 1.200 registros que hemos considerado válidos, como libros asociados al rol hay que hacer una salvedad. En la base de datos de la Agencia Española del ISBN han introducido 30 novelas que en su mayoría tienen relación con el Mundo de Tinieblas. Estas novelas desarrollan la ambientación de este mundo pero no son juegos de rol en sí mismos, con lo que para este estudio, aún perteneciendo al mundo del rol, no serán tenidas en consideración.

8.1 PRINCIPALES EDITORIALES DE LOS JUEGOS DE ROL.

Según se puede ver en la siguiente lista, las editoriales privadas llevan todo el peso en este sector, no existe ninguna editorial que sea de tipo público, todas son instituciones CON ánimo de lucro. Tal vez la única excepción sería la de la *Fundación Intermon*, que es una ONG. Como dato curioso destaca que, de las editoriales “tradicionales”, la única que figura es Altaya y con un solo título.

En la mayor parte de los apartados aparece a la cabeza **La Factoría de Ideas**, con 808 registros, que es la propietaria de los juegos ambientados en el Mundo de Tinieblas, siendo su juego estrella *Vampiro: La mascarada*. A larga distancia le siguen **Devir Iberia** con 124 registros (editora de la traducción de casi todo el material que saca Wizard of the Coast para el D20), **Edge Entertainment** con 64 (entre ellos *Ánima*), **Proyectos Editoriales Crom** (que publicaba el material de Aquelarre) con 37, y **Ediciones Zinco**, con 22, editora del AD&D. A continuación vendrían **Nosolorol** con 16 y **Ludotecnia** con 15; la última de las editoriales con más registros es **Cronopolis**, con 13.

Distribución de los títulos entre las editoriales

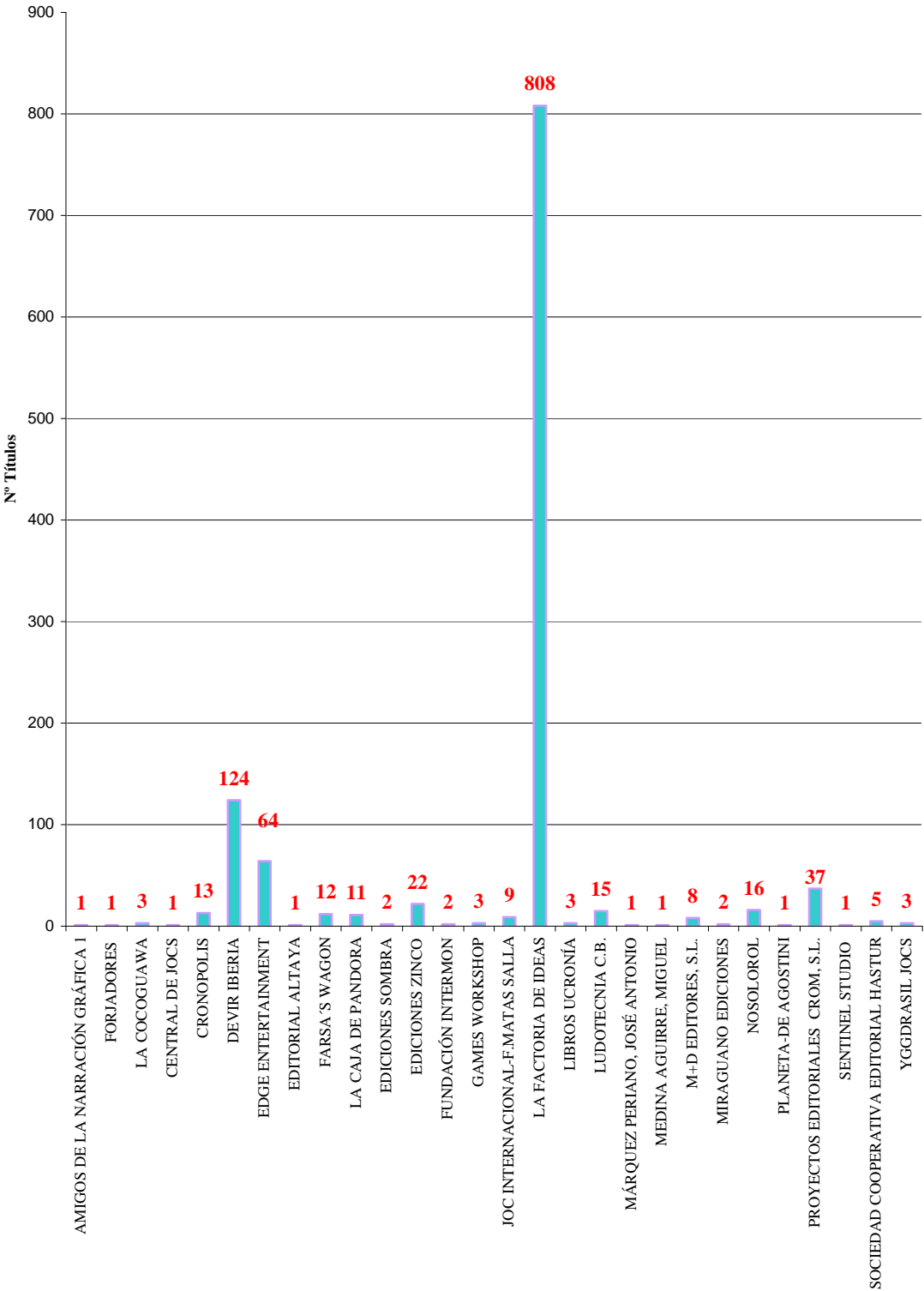
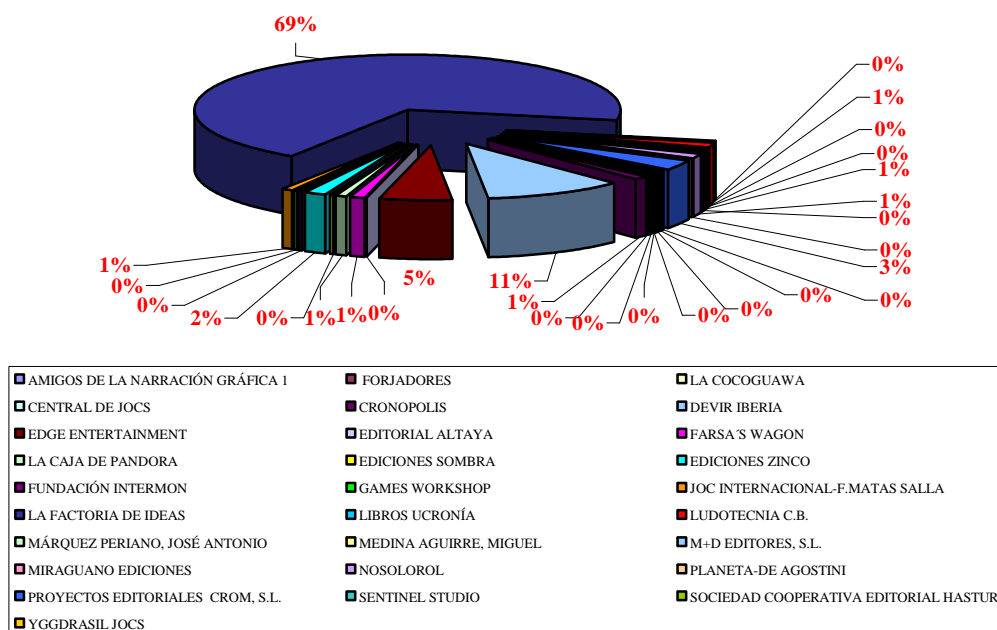


Gráfico nº 115



Como parece obvio el lugar de publicación dominante es Arganda del Rey (Madrid), que es aquel en el que tiene su base de operaciones **La Factoría de Ideas**. La siguiente tabla desarrolla los lugares de publicación de los libros de rol contenidos en la base de datos del ISBN:

Lugar	Nº de libros
Arganda del Rey	808
<i>Barcelona</i>	<i>223</i>
Bilbao	15
<i>Las Rozas</i>	<i>14</i>
Madrid	33
<i>Montmeló</i>	<i>3</i>
Oviedo	3
<i>Sevilla</i>	<i>64</i>
<i>Otros</i>	<i>7</i>

Se comprueba que la Comunidad de Madrid es, como ocurre a nivel general, la comunidad autónoma que publica más títulos de libros de rol con 857 de los 1.170 presentes en este estudio, sumando el 73,25% del total de libros. Le sigue, pero a muy larga distancia, Cataluña con 226 libros, lo que supone el 19,32%. Después vendrían Andalucía y el País Vasco, con el 5,55% y el 1,37%, respectivamente. Es curioso que la Comunidad Valenciana no esté casi representada, y eso que suele ser otra comunidad con altos índices de producción de libros, pero en lo que compete a los libros de rol, sólo aporta un título, de Ediciones Sombra y publicado en Manises, ni siquiera en Valencia capital.

8.2 JUEGOS SOBRE LOS QUE SE EDITA MÁS MATERIAL.

A continuación aportamos un desglose, por juegos de rol del número de títulos que cada uno aporta al total de 1.170 registros, pero ya se puede adelantar sin lugar a dudas que los títulos editados por la Factoría de Ideas y su ambientación del Mundo de Tinieblas son mayoritarios.

Desconocidos-7

7º Mar- 30

AD&D- 23

África, ¿deuda o educación? : Juego de rol 2

Alter terra- 1

Ánima : beyond fantasy- 2

Anno Domini- 1

Aquelarre- 24

Ars Magica- 20

Baron de Munchausen- 1

Barrio Xino- 4

Battletech- 1

Bribones- 2

Capitán Alatríste- 3

Cazador: La venganza- 17

Comandos de Guerra- 4

Conan- 5

Cyberpunk- 26

Changeling: El ensueño- 23

D&D 3ª ed.- 194

D20- 274

Dark Sun (Sol Oscuro)- 6

Deadlands- 2

Demonio: La Caída- 5

Dragonlance- 14

Eberron- 8

El rol de los SúperIdiotas- 1
El Señor de los Anillos- 28
El Señor de los Anillos (2002)- 8
Elric- 13
Engel- 2
ERT- 5
Espada y Brujería- 1
Exaltado- 12
Exo- 1
Fading Suns- 21
Fanhunter Batallistas- 10
Fanpiro- 7
Far West- 3
Feng Shui- 6
Fuerza Delta- 2
Gear Krieg- 1
Gurps- 2
HackMáster- 3
Heavy Gear- 4
Heroquest- 2
Hombre Lobo: El Apocalipsis- 46
Hombre Lobo: Edad Oscura- 1
Hombre Lobo: Salvaje Oeste- 8
Hombre Lobo: El Exilio- 1
Inocentes-1
Invasores- 1
Juego de tronos- 1
Killer- 1
Kult- 12
La Leyenda de los Cinco Anillos (L5a)- 51
La Llamada de Cthulhu- 45
Lances: juego de roles del siglo de oro- 1
Liber rolis- 1

Mago: Edad Oscura- 1
Mago: El despertar- 1
Mago: La Ascensión- 37
Mago: La Cruzada- 10
Mekton Z- 4
Micros copia- 1
Mili KK- 1
Midnight- 3
Mochos- 1
Moffet babies- 2
Momia: La Resurrección- 1
Mundo de Tinieblas- 16
Mutant Chronicles- 4
Mutants and Masterminds- 2
Mutantes en la Sombra- 9
New Style- 2
Nuevo Mundo de Tinieblas- 2
Orpheus- 4
Outfan- 1
Planeta Azul- 3
Pelotón- 2
Penumbra- 3
Phenomena- 4
Piltrufos 2.0- 1
Pitecanthoropuz- 1
Pokethulhu- 1
Puppetland- 1
Ragnarok- 6
Reinos de Hierro- 6
Reinos de Kálamar- 10
Reinos Olvidados- 18
Ravenloft- 13
Redención- 1

Rolemaster- 18
Runequest- 1
Semper fidelis- 4
Shadowrun- 16
Silhouette Core- 2
Sláine- 4
SLAng- 4
Star Wars- 11
Stormbringer- 1
Super heroes- 6
Superhéroes Inc.- 13
Sword & Sorcery- 49
Teatro de la Mente- 9
Tierras Heridas- 2
Tribu 8- 1
Trinity- 4
Universo- 6
Unknown Armies- 2
Usagi Yojimbo- 1
Vampiro: La Mascarada- 92
Vampiro: Edad Oscura- 45
Vampiro: El Réquiem- 7
Warhammer Fantasia- 31
Warhammer juego de rol- 7
Witchcraft (brujería)- 6
Wraith: El Olvido- 19
Xtraídos- 1
Zombie: All Flesh Must Be Eaten- 8

De todo este listado de 118 sistemas de juego o ambientaciones, depende del caso, se puede asegurar que el 29,49% (345 títulos) pertenece a la ambientación de Mundo de Tinieblas (que incluiría: Cazador: La Venganza; Changeling: El ensueño; Demonio: La Caída; Hombre Lobo: El Apocalipsis; Hombre Lobo: Edad Oscura;

Hombre Lobo: Salvaje Oeste; Hombre Lobo: El Exilio; Mago: Edad Oscura; Mago: El despertar; Mago: La Ascensión; Mago: La Cruzada; Momia: La Resurrección; Mundo de Tinieblas; Nuevo Mundo de Tinieblas; Orpheus; Teatro de la Mente; Vampiro: La Mascarada; Vampiro: Edad Oscura; Vampiro: El Réquiem; Wraith: El Olvido), Vampiro: La Mascarada ya posee por sí solo 92 títulos en nuestra base de datos. Por detrás va D&D con todos sus mundos (en este epígrafe hemos incluido tanto la segunda edición, AD&D, como todos las ambientaciones que componen este juego, lo único que éstas últimas ya están contabilizadas dentro del apartado D&D: Eberron; Dark Sun; Dragonlance; Midnight; Penumbra; Ravenloft; Reinos de Hierro; Reinos de Kálamar; Reinos Olvidados; Sword & Sorcery; Tierras Heridas) con un 18,55 % (217 títulos). Este dato hay que tenerlo en cuenta dentro de la revolución editorial que ha supuesto el sistema D20. Este sistema tiene 274 registros (el 23,42% de los registros), de los que 57 de ellos no pertenecen al D&D como tal, puesto que se han servido de las reglas de su tercera edición para poder desarrollar las diferentes ambientaciones a la que pertenecen los distintos juegos que se sitúan bajo este epígrafe. Pasados estos dos juegos clásicos, se sitúa el mundo medieval oriental de la Leyenda de los Cinco Anillos, con 51 títulos, un 4,36% del total. El cuarto puesto lo ocupa La Llamada de Cthulhu con 45 títulos (el 3,85%). Le sigue Warhammer con 38 (entre sus dos ediciones, con el 3,25%), estando situado a corta distancia El Señor de los Anillos con 36 (también entre sus dos ediciones, con el 3,08% del total) y el último de éste gran grupo de juegos lo ocupa 7º Mar con 30 títulos o el 2,56%. A partir de aquí habría una lista de varios juegos que poseen más de 20 registros como son Aquelarre con 24 (el primer juego español situado en esta lista de juegos con más publicaciones), Ars Magica con 20, Cyberpunk con 26 y Fading Suns con 21⁶⁸².

⁶⁸² Los ejemplares contabilizados en los grandes grupos, como es Mundo de Tinieblas, no los hemos vuelto a contabilizar entre los juegos con más títulos al incluirlos ya en ese apartado. Aun así, hemos preferido mantenerlos en el recuento como juegos independientes para que se pueda observar la importancia de cada uno de ellos.

8.3 JUEGOS ESPAÑOLES.

Comparado con toda la producción anterior, la aportación española a esa lista es muy pobre, apenas 144 de los 1.170 registros son españoles, es decir algo más del 10%. La distribución se ve más claramente en el siguiente gráfico:

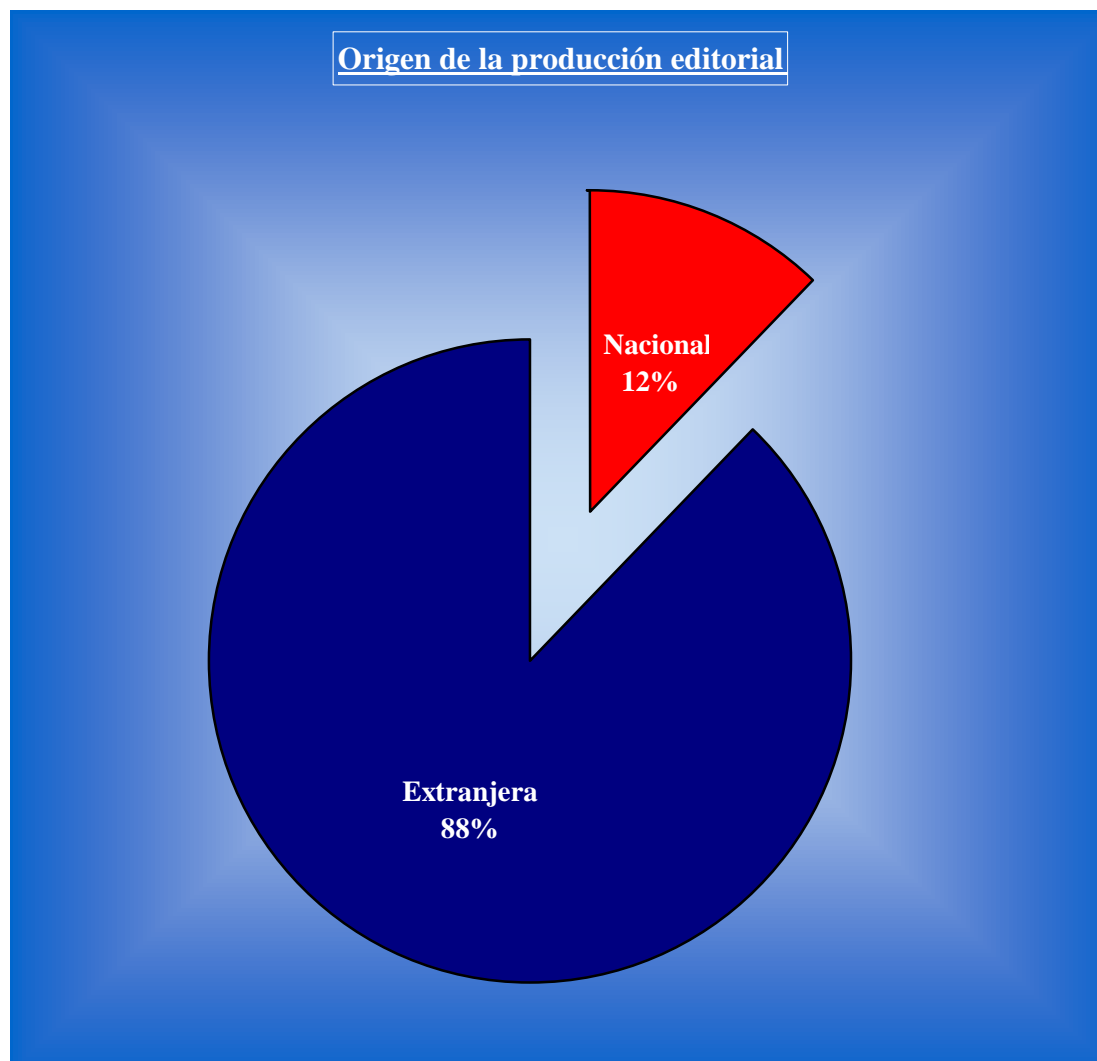


Gráfico nº 117

En este marco, ya se percibe claramente la ausencia de confianza de los editores españoles en los juegos de rol, sobre todo si son de origen nacional. La mayor parte de los juegos de rol españoles han sido creados por antiguos jugadores de rol. Pero parece que la ley del mercado manda y en una industria editorial tan minoritaria como esta, más. Por ello se apuesta por clásicos consagrados que ya han tenido éxito en el

extranjero y cuando llegan a nuestro país ya tienen una demanda asegurada, minimizándose así los riesgos para el editor. El listado de juegos españoles que ha visto la luz es el siguiente:

África, ¿deuda o educación? : Juego de rol

Alter terra

Ánima: beyond fantasy

Anno Domini

Aquelarre

Barrio Xino

Bribones

Capitán Alatraste

Comandos de Guerra

D20⁶⁸³

El rol de los SúperIdiotas

ERT

Espada y brujería

Exo

Fanhunter Batallitas

Far West

Fuerza Delta

Inocentes

Lances: juego de roles del siglo de oro

Liber rolis

Micros copia

Mili KK

Mochos

Moffet Babies

Mutantes en la Sombra

Outfan

Pelotón

⁶⁸³ Hemos mantenido este epígrafe pues 6 títulos pertenecen a este sistema y han sido realizados por autores españoles.

Phenomenon
Piltrufos 2.0
Pitecanthoropuz
Ragnarok
Redención
Semper Fidelis
SLAng
Super héroes
Superhéroes Inc.
Tras la pantalla
Universo
Xtraídos

De todos estos títulos han existido pocos que hayan tenido una buena aceptación entre el público y eso se comprueba al constatar que el juego español que más títulos tiene en su haber es *Aquelarre* con 24 títulos. Después le siguen *Super héroes* con 13 (que sumado con la anterior edición da un total de 19 títulos), *Fanhunter* con 10 y *Mutantes en la Sombra* con 9 títulos. Llama sin embargo la atención la cantidad de juegos españoles dedicados al humor, de estos 39 juegos, al menos una cuarta parte trata sobre parodias de juegos de rol o de alguna figura de la cultura del ocio como es el caso de *Barrio Xino*, inspirado en el comic y en la serie de televisión “Makinavaja”.

La distribución de los títulos citados entre las diferentes editoriales analizadas daría la siguiente gráfica:

Distribución Editoriales - Juegos nacionales

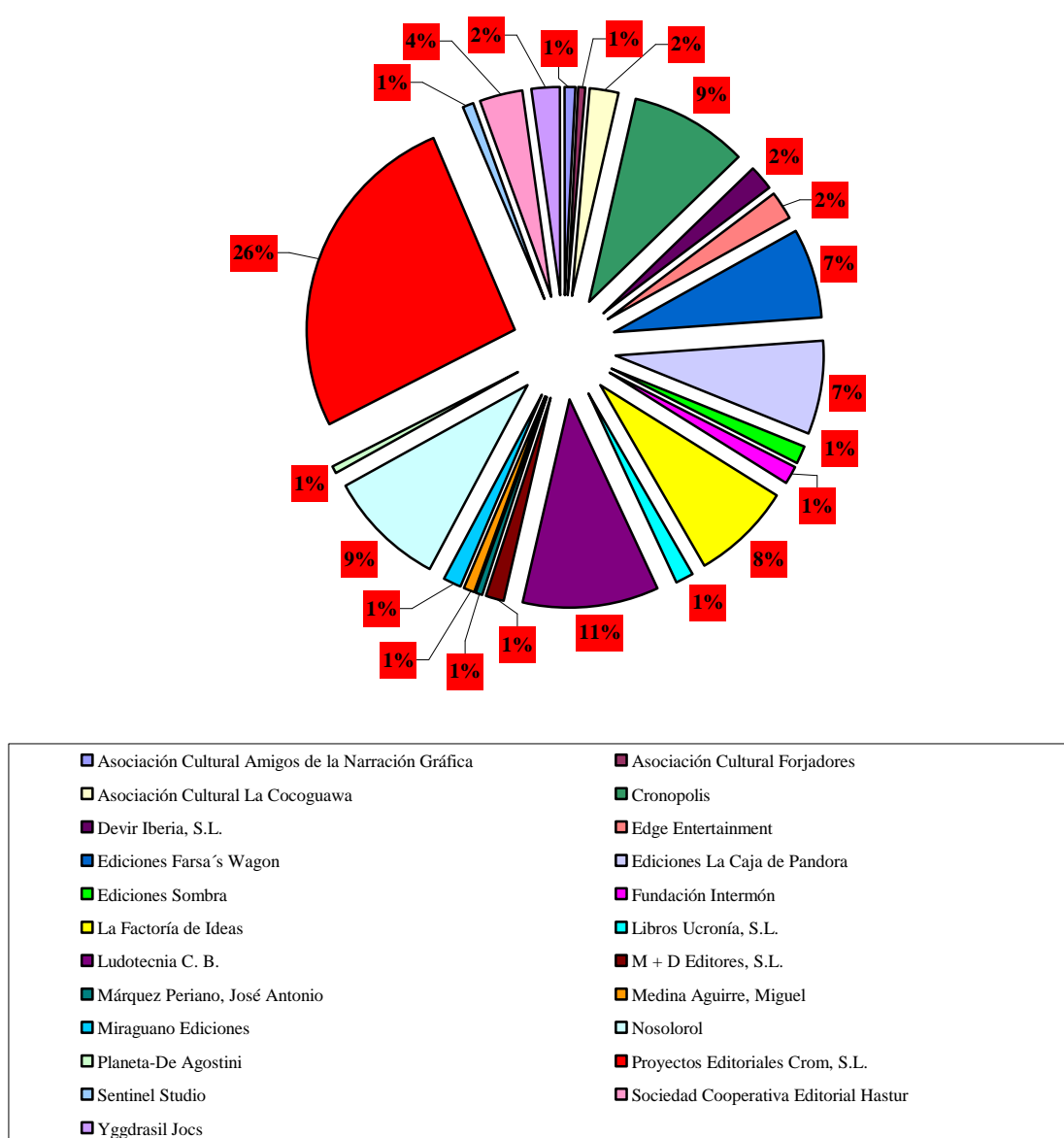


Gráfico nº 118

La editorial que más ha editado en español es **Proyectos Editoriales Crom**, que ha cerrado sus puertas. Parte de sus integrantes venían de la también extinta **La Caja de Pandora**, que es la quinta editorial que más ha editado en nuestra lengua (empatada con Ediciones **Farsa's Wagon**, ambas con 10 títulos). En segundo lugar estaría **Ludotecnia C. B.**, que aunque en principio no figura en el registro de editoriales como cerrada, hace bastante que no saca material nuevo (exactamente desde 2004). En el tercer puesto tenemos otro empate, en este caso entre **Cronopolis** y **Nosolorol**, ambas con 13 libros

editados, sin embargo Cronopolis ha cesado su actividad, mientras que Nosolorol sigue en activo, siendo la editorial que más está apostando por el rol en español de las que publican en la actualidad. Por último y en cuarto lugar está **La Factoría de Ideas**, como es normal la editorial que más libros de rol edita tenía que tener un apartado en éste análisis. En total ha editado 11 títulos en español.

8.4 LA TRADUCCIÓN EN ESPAÑA.

Como se ha venido exponiendo a lo largo de este capítulo y de este estudio, los juegos de rol adolecen en España de un problema fundamental y es que se importa y se traduce casi todo, de los países anglosajones. Esto ya se vio en el gráfico del anterior apartado y el que ahora presentamos de la traducción coincide plenamente con el índice de distribución nacional-extranjera (apenas hay 1 título traducido al castellano desde una de las lenguas cooficiales):

LIBROS ORIGINALES / TRADUCCIONES

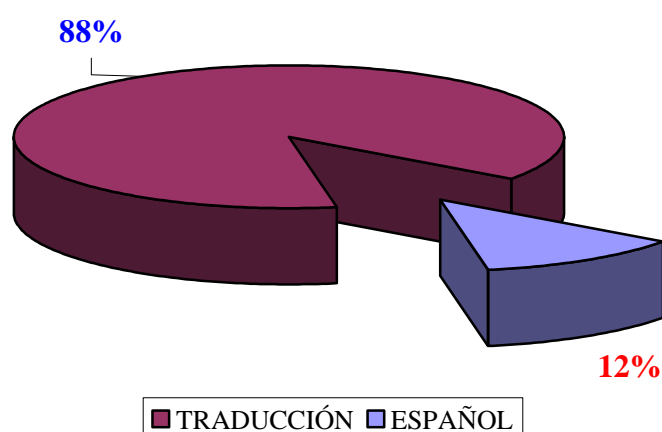


Gráfico nº 119

Todas las obras recogidas de la base de datos de la Agencia Española del ISBN estaban en español. La única excepción a esta regla la representa una obra en catalán que publica Intermon.

En cuanto a los idiomas de origen de los libros traducidos predomina el inglés con 1.020 títulos y por lo tanto con un 87,18%, le sigue el sueco con 6 registros y un 0,51% y por último el catalán, que además es la única de las lenguas cooficiales del Estado presente, con ese único ejemplar que representa el 0,1% del total del estudio. Estos datos se observan en el siguiente gráfico:

Lenguas de origen de los juegos de rol

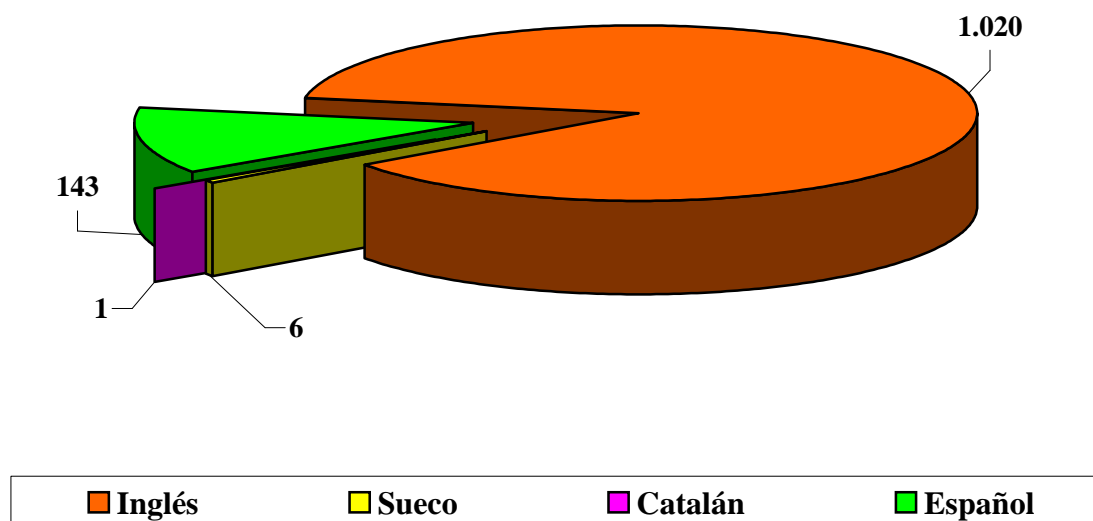


Gráfico n° 120

Como se ha venido hablando a lo largo del trabajo, el inglés es la lengua mayoritaria a la hora de ser traducida. El sueco se encuentra aquí como un mero dato anecdótico y se debe a la presencia del juego denominado Kult, con seis registros en la base de datos, pero no es un idioma usual en los juegos de rol.

Antes de finalizar este apartado hay que destacar la labor de los traductores, que con los juegos de rol tienen un trabajo largo y arduo, sobretodo si no se está familiarizado con este tipo de vocabulario. De todos ellos tenemos a dos que destacan especialmente, se trata de David Alabor y de Carlos Lacasa. El primero de los mencionados, es colaborador habitual de las revistas especializadas en juegos de rol y según recogemos de los datos aportados por la base de datos del ISBN, es el traductor principal de 108 títulos. El segundo, Carlos Lacasa ha traducido 338 títulos. Ambos pertenecen a la Factoría de Ideas.

Otros traductores importantes son: Oscar Díaz Martín con 42 títulos, Domingo Santos con 22 y Pablo Jiménez Rodríguez con 20, entre otros.

8.5 PERIODOS DE AUGE EDITORIAL.

Según los datos del ISBN los primeros libros de rol se publicaron a principios de la década de los 90. La siguiente tabla muestra la distribución por años según su fecha de publicación. En ella puede observarse un inicio de despegue en los primeros años de esta industria, trancado por el crimen del rol, en el año 1994. Desde el año 1998 se empieza a reflejar un aumento significativo en la edición de libros de rol, destacando los años 2000 al 2003 como los años en que se produce el arranque definitivo de este sector editorial, debido principalmente a la publicación de las sucesivas versiones de la tercera edición de Dungeons & Dragons, es decir 3.0 en 2001 y 3.5 en 2003.

PERIODOS DE AUGE EDITORIAL

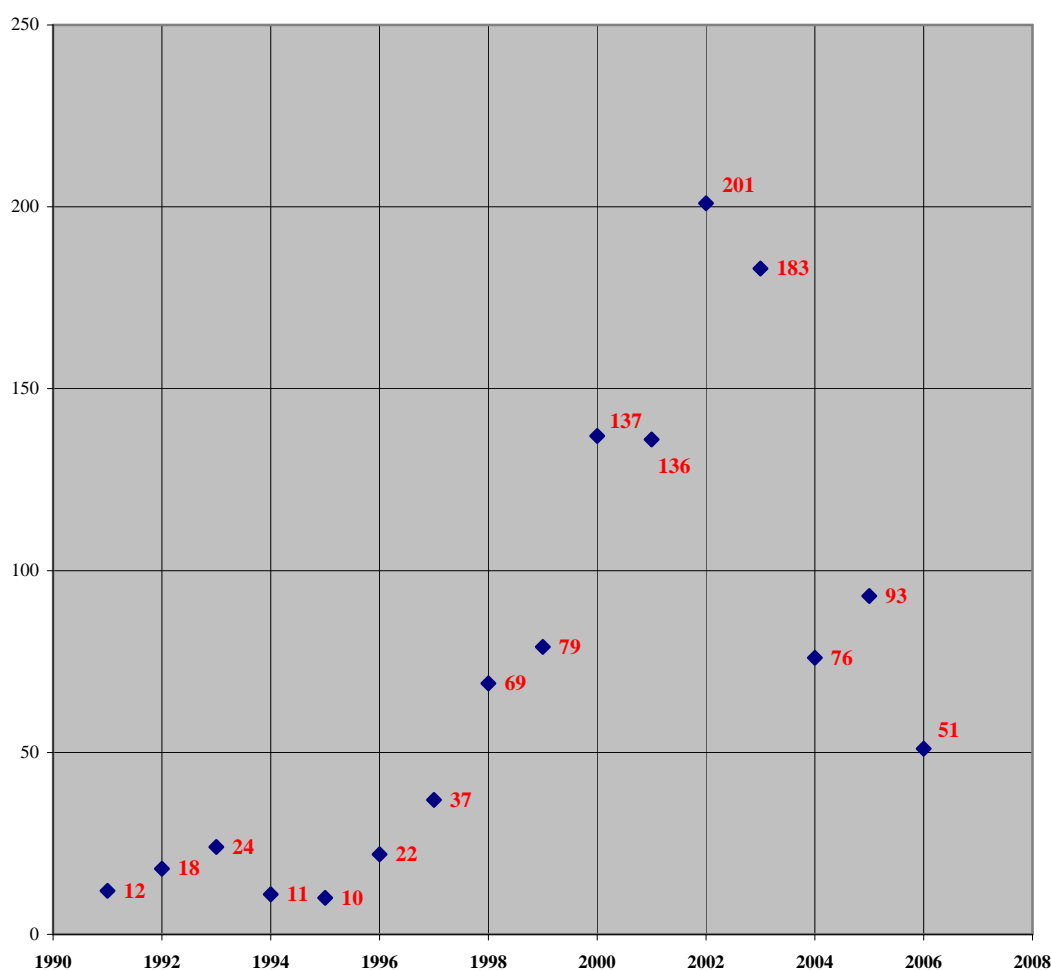


Gráfico nº 121

DISTRIBUCIÓN POR AÑOS DE PUBLICACIÓN⁶⁸⁴.

AÑOS	Nº DE REGISTROS	%
1991	12	1,03
1992	18	1,55
1993	24	2,07
1994	11	0,95
1995	10	0,86
1996	22	1,90
1997	37	3,819
1998	69	5,95
1999	79	6,82
2000	137	11,82
2001	136	11,73
2002	201	17,34
2003	183	15,79
2004	76	6,56
2005	93	8,02
2006	51	4,40

Tabla nº 30

Observando la tabla se puede ver que en los siete primeros años las editoriales de rol han pasado por un momento difícil de consolidación del sector, algo que también ha ocurrido en el exterior. En España se ha visto cómo numerosas ideas sobre juegos de rol han tenido que dejarse de lado (como el cierre de revistas consagradas como *Dragón* o *Líder*). Pero en el período que va del año 1998 hasta el 2002 el porcentaje de libros

⁶⁸⁴ Faltarían 11 registros correspondientes al año 2007, pero al no haber finalizado la inclusión de datos para esa fecha hemos preferido en este caso no introducir variables incompletas.

publicados sobre esta temática alcanza sus cuotas más altas, un 17,34%. El año 2003 supuso un ligero descenso pero es el segundo año en número de títulos editados de todos los estudiados con un porcentaje del 15,79% del total. El año 2004 significó una brusca bajada, presagio de la caída del año 2006. Tras la resaca de publicaciones de la nueva versión del D&D del año anterior, las perspectivas editoriales no debieron ser tan buenas como se esperaba, solamente así se explica esta caída en el número de títulos. 2005 fue un año de un ligero repunte, a la espera de comprobar como “respiraba” el sector, todo para acabar en 2006 con otra caída en picado, hasta niveles no alcanzados desde hacia casi 10 años.

El estado en el que se encuentra la industria de los juegos de rol puede ser debido a varios factores, desde estas líneas adelantamos algunas posibles causas de la disminución de la oferta que comentaremos en otros capítulos: saturación del mercado; crecimiento muy limitado en el número de jugadores; altos precios de los juegos; derivación de jugadores hacia otras aficiones; etc.

8.6 LOS PRECIOS DE LOS JUEGOS DE ROL.

En la siguiente tabla se puede observar la evolución de los precios, separado por intervalos, de los registros válidos como juegos de rol⁶⁸⁵:

EVOLUCIÓN DE LOS PRECIOS POR INTERVALOS

€	REGISTROS
>10	153
10-14	352
15-19	418
20-24	103
25-30	92
<30	46

Tabla nº 31

Distribución de los juegos de rol según precios

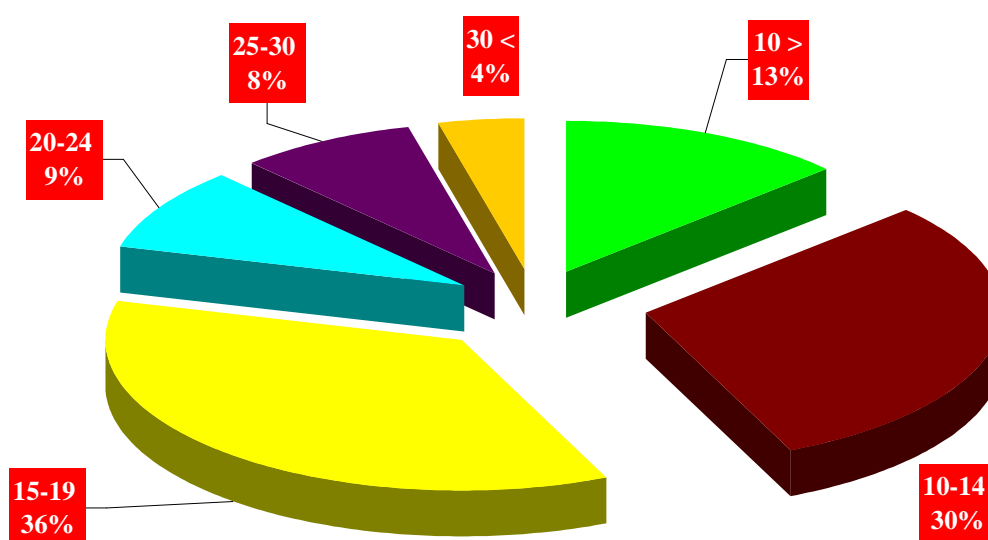


Gráfico nº 122

⁶⁸⁵ En seis registros recogidos de la base de datos del ISBN no figuraba la variable precio.

La mayor concentración la encontramos en los intervalos de entre 15 y 19 euros que representa el 35,73% del total de registros, y en el intervalo que va de 10 a 14 euros que supone el 30,09% de todos los registros. Con estos datos podemos estimar que la media de un libro de rol se sitúa entorno a los 16,55 €, un precio algo caro para el mercado al que va dirigido. Las encuadernaciones están realizadas en su mayor parte en rústica (que resulta ser más barato), para ser exactos 1.000 títulos de los 1.170 de que consta nuestra base de datos, lo que representa un 85,47% de los registros. Únicamente 140 títulos estaban encuadernados en cartóné (el 11,97%) y coincidían normalmente con los intervalos más caros, que suelen ser además los libros básicos de cada juego. Como curiosidad cabe señalar que había cuatro libros encuadernados en tela y uno en piel. En los restantes 25 no figuraba el tipo de encuadernación.

El segundo de los puntos a tener en cuenta es que en general⁶⁸⁶, el 41,5% de todos los libros editados en España se sitúa por debajo de los 10 € y el 68,7% por debajo de los 17,51 €. Sí recurrimos a la Federación de Gremios de Editores de España, y según sus datos, el precio medio del libro fue de 12,72 € en el año 2005⁶⁸⁷ y de 13,21⁶⁸⁸ en el 2006, más de tres puntos por debajo de la media de nuestro estudio para los juegos de rol⁶⁸⁹. Quizás esto sea debido al alto índice de ilustraciones que presenta este tipo de literatura⁶⁹⁰.

⁶⁸⁶ *Panorámica de la edición española de libros 2006. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, D.L. 2007, pp.62-66, 71 y 82.*

⁶⁸⁷ Federación de Gremios de Editores de España (FGEE): *El sector editorial español. Datos estadísticos.* [en línea] < <http://www.federacioneditores.org/SectorEdit/DatosEstadisticos.asp> > [Consulta: 9 de enero de 2008].

⁶⁸⁸ Dato tomado del Informe del *Comercio Interior del Libro en España 2006* en su página 65: Federación de Gremios de Editores de España. *El sector editorial español. Documentos. Comercio Interior del Libro 2006.* Madrid. [en línea]. < http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/Comercio_Interior_2006.zip > [Consulta: 9 de enero de 2008].

⁶⁸⁹ Obviamente estos datos son relativos, en este ejemplo hemos tomado los índices generales, pero como ya señalamos en otro capítulo y utilizando los datos del Ministerio de Cultura y de la Federación de Gremios de Editores de España, se pueden tomar otros indicadores para establecer comparaciones. Así, en el caso del Ministerio de Cultura el precio medio para el subsector Infantil y Juvenil se situó en 2006 en

Además de todo lo antes mencionado, la población a la que va dirigida está formada casi toda por adolescentes que precisamente no tienen un alto poder adquisitivo (en muchas ocasiones los grupos de jugadores recurren a comprar comunalmente los libros, sobre todo en el caso de libros de reglas básicos). A esto tampoco ayuda la política gubernamental (en este caso europea) de mantener el IVA sobre los libros, aunque este sea reducido⁶⁹¹.

Como todas las industrias, la de los juegos de rol se sustenta por los beneficios que las editoriales sacan de la venta de libros y como ocurre con todas las industrias, la de los juegos de rol está acusando un fuerte aumento en el número de copias ilegales. Sin ir más lejos, se pueden encontrar en la red todos los libros de *Vampiro: La Mascarada* en formato “pdf” con sólo utilizar cualquiera de los programas de intercambio que circulan por la red. En un mercado tan reducido, el simple hecho de vender o no un libro de un juego, puede decidir la continuación de éste o la casi

los 9,03€ frente a los 23,20€ del subsector de los libros de Tiempo Libre (aún con todo en este subsector el 51,6% de los libros no superaron los 12,5€). Mientras tanto, la F.G.E.E estimó que el precio medio de los libros de Infantil y Juvenil fue de 7,83€ para el mismo período.

⁶⁹⁰ En los últimos años los editores de productos nacionales han comenzado a apostar por un producto más elaborado, aunque sea más caro. Ejemplos de esta nueva política editorial son los juegos **Ánima : Beyond Fantasy** de Carlos B. García Aparicio y **Roleage** de Pedro González, José David Lanza y Luís Mañas. Es interesante cómo tras más de 15 años desde que se expresaran las palabras de Sagrario Fernández, aplicadas al diseño en la literatura infantil y juvenil, éstas tienen aún vigencia para los juegos de rol. Entonces afirmaba que: “...Suaves texturas en las tapas, papel de calidad en el interior, cuidada tipografía y atractivas cubiertas, comienzan a destacarse en un panorama dominado por la compra de derechos de colecciones extranjeras y el nivel mediocre de los productos autóctonos...”. A estas podrían añadirse otras pronunciadas por el entonces editor de Siruela, Jacobo Martínez de Irujo y recogidas en el mismo artículo: “...El hecho de que unos libros estén bien hechos es, evidentemente, un signo de cultura, los países más cultos son los que hacen los libros mejores...”. Todo ello se puede encontrar en: Fernández-Prieto, Sagrario: El diseño en la literatura infantil y juvenil, algo está cambiando. *Delibros*, 1992, vol. 5, N.º 50, p. 50.

⁶⁹¹ Para ver la relación de diferentes porcentajes del IVA con que están grabados los libros y comparar con los impuestos de nuestros países vecinos consultar: International Publishers Association (IPA). *VAT World Map (book rates)*. [en línea].

< http://www.internationalpublishers.org/index.php?option=com_staticxt&Itemid=287 > [Consulta: 9 de enero de 2008].

desaparición del mismo. Así que quizás sería interesante que las editoriales estudiaran la reducción del precio⁶⁹² de sus libros para poder luchar mejor contra la piratería.

⁶⁹² Quizás ésta sea una propuesta demasiado simplista, si bien es cierto que la franja de edad inicial va desde los 12 a los 18 años, también lo es que actualmente la franja de edad en la que se continúa jugando al rol se está ampliando a los 30, en donde se presupone que ya debe haber cierta estabilidad económica. El artículo que aquí señalo enfrenta dos modos de ver el precio de los libros de rol, uno a favor de su bajada de precios y otro que encuentra que el precio es el adecuado. Tal vez la propuesta de Andrés Palomino sea la adecuada. En el fondo ninguna editorial de las consideradas “grandes” edita juegos de rol ni parece que tenga en mente absorber a alguna editorial pequeña, más bien al contrario. Si tenemos en cuenta la cantidad de gente que hay que pagar por la venta de un libro (editorial extranjera, en el caso de las traducciones, autor, editorial española, traductor, maquetador, distribuidor, tendero...), en la tirada media pequeña y la calidad, puede que sea difícil bajar el precio. Que cada uno reflexione y elija la opción que considere más acertada. La dirección web del artículo de cuestión es: Molina, Toni; Palomino, Andrés: ¿Son caros los juegos de rol? PSNROL. 14 de febrero de 2006. [En línea]. < <http://www.psnrol.com/articulos/mostrar.php?id=52> >. [Consulta: 28 de diciembre de 2007].

CAPÍTULO 9º: CONCLUSIONES.

Como constata el presente estudio, una nueva fuente de investigaciones se está abriendo paso en España. El uso de herramientas informáticas cada vez mejores y la liberalización de la información a través de la red de redes está permitiendo desarrollar trabajos de investigación que antiguamente hubieran sido muy difíciles o casi imposibles de llevar a cabo, además de suponer un gasto enorme de personal, tiempo y material. La utilización de indicadores bibliométricos para dotar de características a un sector editorial, ha servido de pauta para desarrollar el presente trabajo. La generalización de las nuevas tecnologías y de estas técnicas de trabajo han posibilitado que, de grupos muy pequeños de especialistas investigadores en este campo se pase ya a un uso amplio en la investigación.

Como señalábamos en líneas anteriores, este trabajo es deudor del uso de los indicadores bibliométricos. La práctica ausencia de trabajos sobre juegos de rol dificulta cualquier tipo de acercamiento. Sin embargo, esperemos que con la generalización de estos indicadores se produzca una mayor publicación y publicidad de trabajos en este campo, de los que España carece en este momento. Con nuestra modesta contribución venimos a suplir dos carencias, por un lado el concerniente a la práctica ausencia de trabajos sobre la industria editorial de los juegos de rol y por otro, el aporte de un estudio que ha basado buena parte de su investigación en la aplicación de indicadores bibliométricos para conocer las características que poseen dichos juegos.

9.1 PROPUESTAS PARA POSTERIORES INVESTIGACIONES.

Al ser este tipo de campo, el del sector editorial de los juegos de rol, uno virgen para la investigación en España, se nos presentan múltiples posibilidades de realización de estudios. Entre ellos cabrían destacar los siguientes:

- Conocer qué características de los libros de rol los hacen más atractivos al público masculino que al femenino.
- Como se menciona en el apartado de las limitaciones, se conoce que faltan publicaciones que no aparecen y deberían estar entre los resultados de nuestro estudio, por ello sería conveniente realizar algún tipo de rastreo o hacer otro tipo de estudio que sirva para complementar los huecos dejados por los libros no recuperados, al estar mal asignada la materia en la base de datos de la Agencia Española del ISBN. El problema que tendría un nuevo rastreo fuera de las fuentes que hemos consultado, es que dejaría de contar con fuentes oficiales.
- Sería interesante observar si la aparición de la 4ª edición de Dungeons & Dragons crea un nuevo ciclo de auge de títulos de rol.
- Las nuevas técnicas de impresión están permitiendo a las editoriales manejar tiradas de ejemplares bajas (el denominado *Book in time*⁶⁹³ o *impresión bajo*

⁶⁹³ A este respecto conviene consultar:

Velasco Suárez, Ana: Mercado de minorías: vías de investigación del circuito de consumo del libro de editoriales independientes. *Coloquio de la Asociación Internacional de Bibliología*, 2000, vol. 15. [En línea]. < <http://www.fundacionyuste.org/acciones/aeb/XV%20AIB2000/VELASCO.PDF> >[Consulta: 15 de noviembre de 2006].

Woll, Thomas: *Editar para ganar, estrategias de administración editorial*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2003, pp. 303-308.

demanda), lo que abarata costes al eliminar los problemas de almacenaje, distribución, etc. En principio parece la solución para dar salida a las demandas de productos de rol, con un mercado de lectores reducido⁶⁹⁴, lo que debería venir refrendado por la aparición de nuevas editoriales.

- El futuro parece venir de la mano de los libros⁶⁹⁵ electrónicos⁶⁹⁶. Este hecho deberá ser contrastado con nuevos estudios⁶⁹⁷ que apoyen el paso desde el libro de rol tradicional a los libros electrónicos⁶⁹⁸.

De todas maneras esta revolución tecnológica ya era observada por autores como Nuria García Noceda en el año 1999. La referencia es: García Noceda, Nuria: Servicios editoriales: una ayuda para el pequeño editor. *Delibros*, 1999, vol. 12: N.º 120, p. 30.

Igual opinión sostiene Epstein, quien también añade que “...*Estas nuevas tecnologías* [de la impresión bajo demanda], *a mi juicio, no erradicarán las librerías de toda la vida...*”. La cita está tomada de: Epstein, Jasón: *La industria del libro*. Barcelona: Anagrama, 2002, p. 170. En nuestro caso esta idea vendría conectada con la existencia de tiendas especializadas en la materia de los juegos de rol, que tal y como hemos demostrado es donde los lectores de rol compran mayoritariamente esta clase de productos. De todas maneras un futuro estudio sobre el número de tiendas existentes de esta materia y su evolución a lo largo del tiempo podría darnos un factor más de la estabilidad de la demanda.

⁶⁹⁴ Tras varios años de constante salida de títulos de rol al mercado propiciada por la aparición de la 3ª edición de D&D y la versión 3.5, los editores han detectado cierto estancamiento en el consumo que esperan que se vea solventado con la inminente salida de la 4ª edición del mismo juego. Pese a ser un sector editorial reducido, en el fondo adolece de las mismas carencias que Antonio Mª Ávila detecta para el conjunto de la industria española del libro “...*que se concretan en el fuerte desajuste entre una oferta rica y plural y la insuficiencia de la demanda...*”. Esta cita está tomada de: Ávila, Antonio Mª.: Los problemas de la industria del libro. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 197, p. 20.

⁶⁹⁵ En palabras de Birkerts “...*el material impreso es estático....* [sin embargo]... *En el caso de los medios visuales [...], la sensación y la imagen predominan sobre la lógica y los conceptos, sacrificándose los detalles y la secuencia lineal. El ritmo es rápido, guiado por saltos y cortes discontinuos; el movimiento fundamental es asociativo y lateral más que acumulativo y vertical...*”. Estas palabras se encuentran en: Birkerts, Sven: *Elegía a Gutenberg: el futuro de la lectura en la era electrónica*. Madrid, Alianza, 1999, pp. 161 y 162.

Hasta ahora las adaptaciones electrónicas al rol se han limitado a ser, en su mayoría, meras conversiones a formato electrónico de las ediciones de los libros de rol. Si nos fijamos en las posibilidades que ofrecen los medios electrónicos, y esbozadas en líneas anteriores por Birkerts, hacen que aventurar, en unos libros tan basados en la imagen, un traspaso desde el formato libro al formato electrónico sea algo más que lógico.

⁶⁹⁶ Como bien indica Thomas Woll, las editoriales obtienen cuatro ventajas de este producto:

- 1- “...Nuevos productos, nuevos mercados, nuevas ventas
- 2- Portabilidad
- 3- Bajo costo del producto
- 4- Eliminación de devoluciones....”

En el fondo, los libros electrónicos ofrecen “...nuevas oportunidades de venta a través de nuevos mercados y representan dos verdaderos beneficios para las editoriales:

- 1- puede ser creado incurriendo en un mínimo gasto adicional de desarrollo, y
- 2- puede ser vendido a través de los canales de distribución habituales así como a través de nuevos canales, lo que permite expandir las ventas...”. Las citas están tomadas de: Woll, Thomas: *Editar para ganar, estrategias de administración editorial*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2003, pp. 296 y 297.

Quizá de todo lo expuesto por Woll lo que ya tiene una aplicación inmediata es el hecho de la portabilidad, pues comienzan a utilizarse durante las partidas ordenadores portátiles con los libros del juego en curso en formato PDF. Además de facilitar el transporte, este soporte agiliza la búsqueda de información en dichos libros.

De un modo parecido a Woll se pronuncia Epstein ya que sostiene que “... al no estar ya los libros encerrados de por vida dentro de las encuadernaciones fijas, los editores disponen en Internet de oportunidades inagotables de crear productos nuevos, útiles y lucrativos.... En las estanterías infinitamente ampliables de la Web habrá espacio para una variedad prácticamente ilimitada de libros que pueden imprimirse por encargo o reproducirse en libros electrónicos o aparatos similares. La invención del tipo movable creó oportunidades que no podían preverse en la época de Gutenberg. Las que aguardan a los escritores y a sus lectores en el futuro próximo son infinitamente mayores...”. Tomado de: Epstein, Jasón: *La industria del libro*. Barcelona: Anagrama, 2002, pp. 174 y 175.

⁶⁹⁷ Como bien escribía José Antonio Cordon en el año 2003 “...En el ámbito de la edición electrónica en España, tenemos por el momento un solo estudio, que proviene también, curiosamente, de una universidad francesa...”. La cita proviene de: Cordon García, José Antonio: La edición electrónica en el contexto de los estudios sobre edición contemporánea en España. *Libros y Bitios*, enero 2003. [En línea]. < <http://jamillan.com/celcor.htm> > [Consulta: 21 de diciembre de 2006].

Pese al tiempo transcurrido desde que se escribió el artículo, este dato no parece haber variado. En una consulta a la base de datos Teseo a fecha 2 de junio de 2008, no existe ningún registro que presente las palabras “edición multimedia” y por la cadena de búsqueda “edición electrónica” recupera un registro, no pertinente para el ámbito del que venimos hablando.

⁶⁹⁸ En Estados Unidos ya hay empresas dedicadas específicamente a la venta de contenidos electrónicos de rol a través de Internet. En 2006 dos de las principales empresas de este sector, Rpgnow y DrivethuRPG, se fusionaron y formaron la mayor compañía existente actualmente que opera con este

- Entre los jugadores de rol hay una corriente que opina que este sector editorial no es que esté estancado si no que está en vías de desaparecer⁶⁹⁹. Las causas podrían ser diversas destacando el uso de los videojuegos como sustitutivo libre de los libros en el tiempo. Los nuevos videojuegos de rol están alcanzando cotas de desarrollo muy cercanas a la experiencia de una partida de rol estándar, por ello hay jugadores que pronostican la desaparición de los juegos de rol como tales y su sustitución por los

tipo de productos, OneBookShelf. Sobre esta noticia conviene leer: Andrés: Fusión entre RPGNOW.com y DriveThruRPG.com. *Templo de Hecate*. 21 de noviembre de 2006. [En línea]. < http://www.templodehecate.com/noticia/1064/fusion_entre_rpgnowcom_y_drivethrurpgcom.html > [Consulta: 2 de junio de 2008].

En España ninguna de las editoriales oferta en la actualidad sus productos directamente en formato electrónico y sería conveniente en el futuro seguir esta tendencia para ver si cambia.

De todas maneras, autores como Woll opinan que “... *los libros electrónicos no remplazarán a los libros impresos, pero constituirán una alternativa viable para aquellos que prefieran los formatos electrónicos.... Las generaciones más jóvenes están más abiertas a recibir información por vía electrónica. Seguramente, ellas estarán más predispuestas a leer libros en este formato que las generaciones de hoy...*”. Cita tomada de: Woll, Thomas: *Editar para ganar, estrategias de administración editorial*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2003, pp. 300 y 301.

Por último y al respecto de la convivencia entre el libro impreso y el libro electrónico, con las diferencias técnicas y socioculturales que esto provoca es más que recomendable leer: Cavaliere, Alessandro: *El libro impreso y el libro digital: estudio sobre los modos de producción editorial en el cambio de milenio*. San Vicente del Raspeig (Alicante): Universidad de Alicante, D.L. 2005.

⁶⁹⁹ En relación con la “muerte” de los juegos de rol conviene consultar los siguientes puntos de vista:

AK-47: El Rol ha muerto. *Dragonmania*. 6 de febrero de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/963691/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Death Herald: ¿Se mueren los juegos de rol? *Dragonmania*. 22 de noviembre de 2005. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/961719/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

A este respecto conviene recordar las posturas reflejadas en nuestro estudio de autores, traductores y editores. Los primeros creen que el sector está estancado o en crisis. Los traductores opinan que no hay crisis si no un mercado pequeño pero estable. Y los últimos consideran que el sector está estancado pero que puede salir de este estado a partir de la puesta a la venta de la 4ª edición de D&D.

videojuegos. Esta tendencia deberá ser tenida en cuenta y estudiada para ver si la demanda de libros desaparece, siendo sustituida por la demanda de videojuegos.

- Otros autores dirigen la influencia de las nuevas tecnologías hacia otra vía: los juegos de rol libres⁷⁰⁰. Siguiendo el formato del software libre, consideran que puesto que los juegos de rol son en esencia cuestión de imaginación, los autores deberían crear los juegos y compartirlos sin ánimo de lucro con el resto de aficionados apoyándose en las herramientas de transmisión y difusión que tiene Internet. Sería conveniente contrastar, a través de los estudios pertinentes, si esta postura recibe múltiples apoyos o se queda en una mera idea sin éxito.
- Estos últimos puntos podrían resumirse en que habría que realizar un seguimiento temporal para ver si las características aquí expuestas, tanto de libros como de los diversos perfiles, evolucionan o se estancan, y si evolucionan, estudiar las nuevas características que se presenten.
- Para finalizar y dada la tendencia de los medios de comunicación por asimilar cualquier suceso extraño con los juegos de rol, no estaría de más que alguien relacionado con dichos medios realizase un estudio con dos vertientes: por qué se establece esta relación sin pruebas que lo corroboren y; qué impacto consideran los propios medios que han tenido en la difusión y aceptación de los juegos de rol.

⁷⁰⁰ Para saber más sobre esta tendencia conviene consultar: Tales: Los juegos de rol libres: el verdadero rol. *Templo de Hecate*. 3 de febrero de 2006. [En línea]. <
http://templodehecate.com/articulos/index.php?id_foro=33057&pagina=1&PHPSESSID=28ca0bd162aba43782146ab076e9a5a0> [Consulta: 2 de junio de 2008].

9.2 POSIBLES LIMITACIONES DEL ESTUDIO.

La base de datos ISBN permite localizar prácticamente cualquier libro sobre cualquier campo de estudio. En nuestro caso han sido los libros de los juegos de rol, sin embargo presenta una serie de problemas para el investigador a la hora de encontrar los registros que le son pertinentes. El hecho de que la clasificación de los libros se realice solamente según las materias del ISBN limita que no se puedan acortar y precisar mejor las búsquedas, como ocurre en la base de datos de la Biblioteca Nacional. En esta última, existe para nuestro caso de estudio la materia *juegos de rol*, mientras que en la base de datos del ISBN si se introduce esta materia o el término *rol* en la casilla de materias no se recuperan apenas registros. Por ello hemos tenido que recurrir a la materia *Juegos de Tablero y Mesa*, pese al evidente ruido documental que ello nos produjo.

Existe la posibilidad, en dichos registros de la base de datos del ISBN, de adjudicarle un campo colección, que en nuestro caso podría servir para agrupar a todos los libros de un mismo juego de rol, pero salvo en contadas ocasiones, ese campo no se utiliza. Del mismo modo, hay problemas de asignación errónea de materias, etc. A estos inconvenientes hay que añadir otros que pueden ser de tipo tipográfico o de mal uso de los recursos de esta base de datos, pero para subsanar esos errores u otros menos visibles, habría que cotejar los datos de la base de datos con el ejemplar físico, cuestión esta que dilataría mucho la investigación. Este problema se puede solventar utilizando, como hemos hecho nosotros, otra base de datos de tipo generalista, como es la de la Biblioteca Nacional Española. Ésta suele crear dificultades a la hora de revisar un gran número de registros, pero cotejando ambas bases de datos podemos comprobar la veracidad de los mismos y de paso evitamos notablemente el riesgo de contaminar nuestra investigación con datos erróneos.

A la vista de éstos y otros problemas que causa la base de datos de la Agencia Española del ISBN, nosotros nos decantamos por intentar delimitar lo menos posible los registros a recuperar de esta base de datos, a riesgo de aumentar notablemente el ruido documental. Pero aún así somos perfectamente conscientes de la posibilidad de haber perdido algunos registros al realizar las búsquedas. Como criterio de selección hemos

usado el que los registros indicasen de algún modo su pertenencia a algún juego de rol, ya fuese ésta a través del campo colección, que estuvieran en alguna página web oficial de la editorial que los publica, identificándolo como juego de rol o mediante la base de datos de la Biblioteca Nacional Española. Normalmente suele tener una nota que especifica lo que figura en el lomo o la cubierta del libro y en estos casos suele ser el nombre del juego de rol al que pertenece. Pero aun así, este método no deja de tener sus riesgos, en nuestro caso de tipo subjetivo al incluir o no incluir registros. Podemos descartar un registro que no cumpla las condiciones arriba expuestas y sin embargo estar desechando un libro de un juego de rol.

Como limitación final de este apartado del estudio, hay que decir que la base de datos ISBN al ser de tipo general y al estar obligadas todas aquellas personas físicas o jurídicas que quieran editar un libro a llevar este número, consigue que el número de registros de la propia base de datos aumente constantemente de un modo muy rápido. Como consecuencia, los resultados obtenidos en las investigaciones de dicha base de datos se vuelven rápidamente obsoletos.

Además de los problemas expuestos con anterioridad, puede haber otro en nuestro intento de caracterizar el perfil del lector de los jugadores de rol.

En nuestro primer intento de caracterización, el perfil sacado de la Biblioteca Pública Casa de las Conchas, han existido varias dificultades. La primera se refiere a la posibilidad de poder sacar libros de la biblioteca una persona para otra distinta o contabilizar a un usuarios ya estudiado varias veces, por tener sacados varios libros de rol. La segunda hace alusión a que el programa de registro de usuarios no modifica la edad de éstos según van cumpliendo años, por eso hay ocasiones en que si un usuario se hizo el carné siendo menor de edad, aún figura como menor pese a tener más de 18 años, y por ello hay que calcular la edad que poseía al realizar el préstamo manualmente, a partir de las fechas de realización del carné y del usuario del último préstamo.

9.3 CONCLUSIONES.

El núcleo de nuestra investigación han sido y son, los juegos de rol. Un tipo de juego que tuvo sus inicios en Estados Unidos de la mano de Gary Gygax y Dave Arneson en 1974, con la creación de Dungeons & Dragons. A partir de ellos otros creadores han ido tomando el relevo y continúan con su trabajo hasta nuestros días. En nuestro país tuvo su reflejo en la edición del primer juego de rol, del que se tiene constancia, que fue la traducción del juego Dungeons & Dragons, realizada por parte de Dalmau Carles, en 1985.

Este trabajo ha dejado sentadas las bases para otros posibles estudios en este campo. Parece que se han señalado de forma abundante las bondades y los aspectos negativos que poseen los libros de rol. Sobre todo hemos dejado claro que estos libros obligan a sus lectores a establecer un binomio, que es el binomio ser humano-----libro, y con mayor hincapié en un segmento poblacional que se deja atrapar por las nuevas tecnologías, desechando de su tiempo de ocio al libro, como son los adolescentes y los jóvenes adultos.

Pero no queríamos finalizar este trabajo sin antes realizar una pequeña recapitulación de los datos más importantes:

- **Base de datos ISBN**

- Utilizando la materia *Juegos de Tablero y Mesa* de dicha base de datos hemos obtenido 1.170 registros pertenecientes al sector editorial de los juegos de rol.
- La presencia de tal cantidad de registros confirma la existencia de dicho sector editorial y por tanto nuestra hipótesis de trabajo.
- La vigencia y utilidad de los indicadores bibliométricos, a la hora de establecer las características generales que poseen los libros pertenecientes a una

determinada industria editorial, ha quedando plenamente demostrado en este estudio.

- Las nuevas ediciones conllevan en la práctica la creación de un libro de reglas básicamente nuevo bajo el mismo título.
- La publicación de estos juegos es exclusivamente privada, no habiendo instituciones que publiquen juegos de rol.
- Las tres mayores editoriales en activo, por orden de su producción de títulos según esta base de datos serían: La Factoría de Ideas, Devir Iberia y Edge Entertainment.
- Distribuidos por sistema de juego tendríamos dos mayoritarios: Mundo de Tinieblas y Sistema D20. Entre los dos sumarían más de la mitad de los títulos editados según los datos obtenidos. Además y dividido por juegos, el primer lugar lo ocuparía D&D y a continuación iría Vampiro. El resto, agrupados según el juego, no llegan ni al 5%.
- El nivel de publicación de juegos españoles es muy bajo, se prefieren juegos consagrados extranjeros que ya han tenido éxito y por tanto, poseen menos riesgos.
- El idioma original de las publicaciones de rol es habitualmente el inglés aunque éstas se traducen después al castellano. Por este motivo la influencia de la cultura anglosajona es muy elevada.
- Aumento del número de publicaciones con motivo de la llegada de la 3ª edición de Dungeons & Dragons y su sistema de juegos D20. Este auge se produce por un doble motivo. En primer lugar antes de los años 90 no existía un mercado para la industria editorial de los juegos de rol y por lo tanto no había ciclos de producción. En la actualidad el mercado ya está consolidado. Los clientes por tanto tienen un criterio claro de adquisición del producto que demandan y por

tanto se presentan ciclos productivos claramente visibles que encajan con la salida al mercado de la 3ª edición (en el año 2001) y con la versión 3.5 (en el año 2004). El segundo motivo es el sistema D20 y la licencia OGL de Wizards of the Coast, que ha permitido a otras compañías editoriales, que no son las propietarias del juego Dungeons & Dragons, publicar material para este juego bajo licencia, siendo él mismo uno de los más vendidos y solicitados.

PERIODOS DE AUGE EDITORIAL

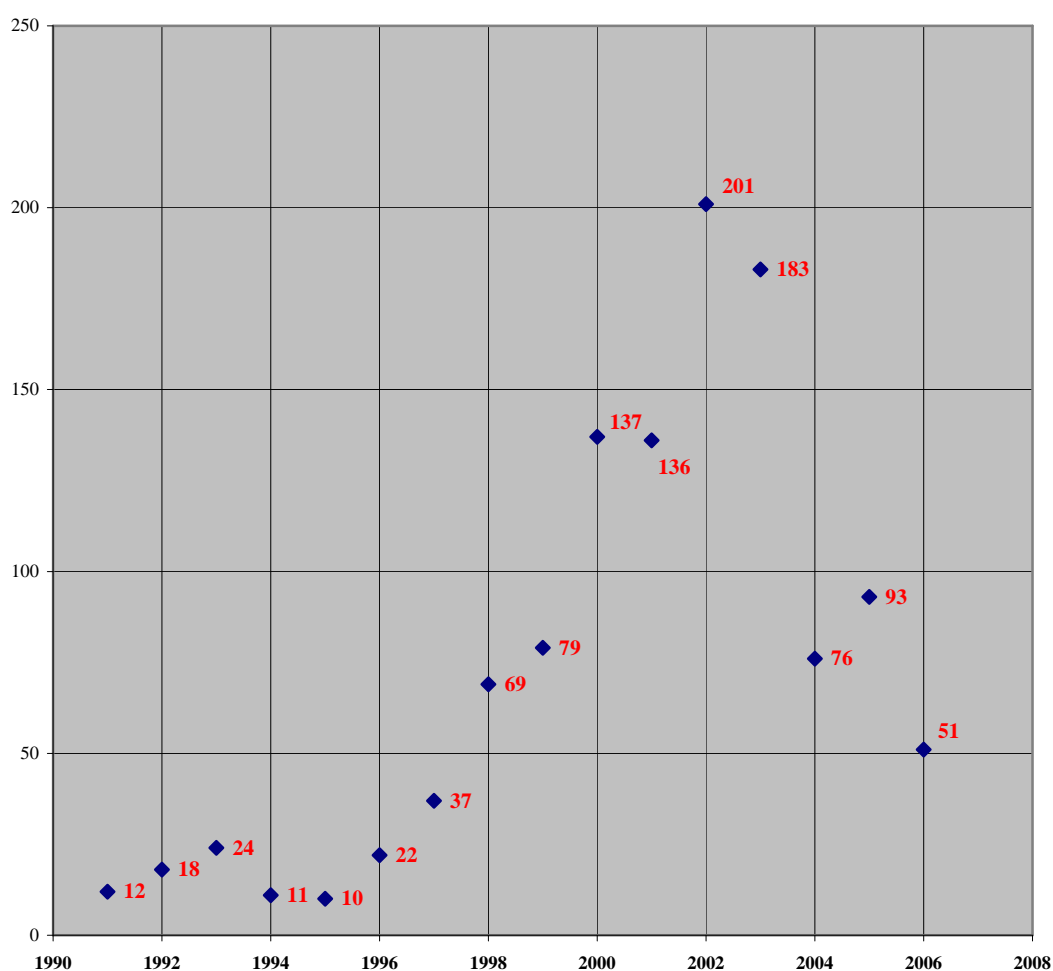


Gráfico n° 121

- Madrid (más concretamente Arganda del Rey) y Barcelona son las ciudades donde se han publicado más obras con esta temática. Tengamos en consideración, que como se apuntó en el apartado del contexto editorial, son también las ciudades con mayor producción editorial.

- **Tipología**

- Los juegos de rol los hemos ordenado en primer lugar respondiendo a su forma. De este modo obtenemos tres tipos: los juegos de rol de “tablero”; los juegos de rol en vivo; y los juegos de rol estándar. Estos últimos a su vez los hemos dividido en dos tipologías no excluyentes que responden a su temática o a su origen. La clasificación según su temática tendría las subdivisiones de: juegos de espada y magia; juegos de época actual; y juegos futuristas. La ordenación según su origen estaría subdividida en: juegos nacidos sin influencia externa directa; juegos nacidos por influencias de una novela; y juegos nacidos por influencia de una película o serie. La última clasificación que hemos expuesto es la de aquellos juegos de rol cuyo desarrollo no exige la presencia física de los participantes. Sus variantes son: los juegos de rol por correo; y los juegos de rol informáticos.
- Se han señalado cuáles son los principales autores que han influido para crear juegos de rol, fundamentalmente: J.R.R. Tolkien, H.P. Lovecraft, Michael Moorcock, Ed Greenwood, Arturo Pérez Reverte, Anne Rice, Margaret Weis y Tracy Timan.
- Se han identificado cuáles son las influencias cinematográficas más importantes (incluidas las series de televisión y de dibujos animados) que han servido para crear juegos de rol: Star Wars, Star Trek, James Bond (007), Blade Runner, Entrevista con el vampiro, Robotech (Macross), Buffy: the vampire slayer y Stargate.

- **Perfil del lector**

- Las características demográficas típicas del lector de juegos de rol son: varón, de entre 20 a 30 años, que estudia o ha estudiado una carrera universitaria y / o trabaja por cuenta ajena y que se inició en los juegos de rol en la adolescencia.

Distribución de la muestra en función del sexo

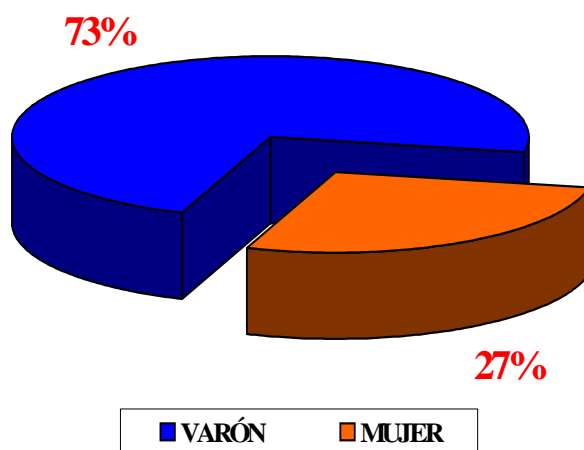


Gráfico nº 66

Distribución en función de los grupos de edad

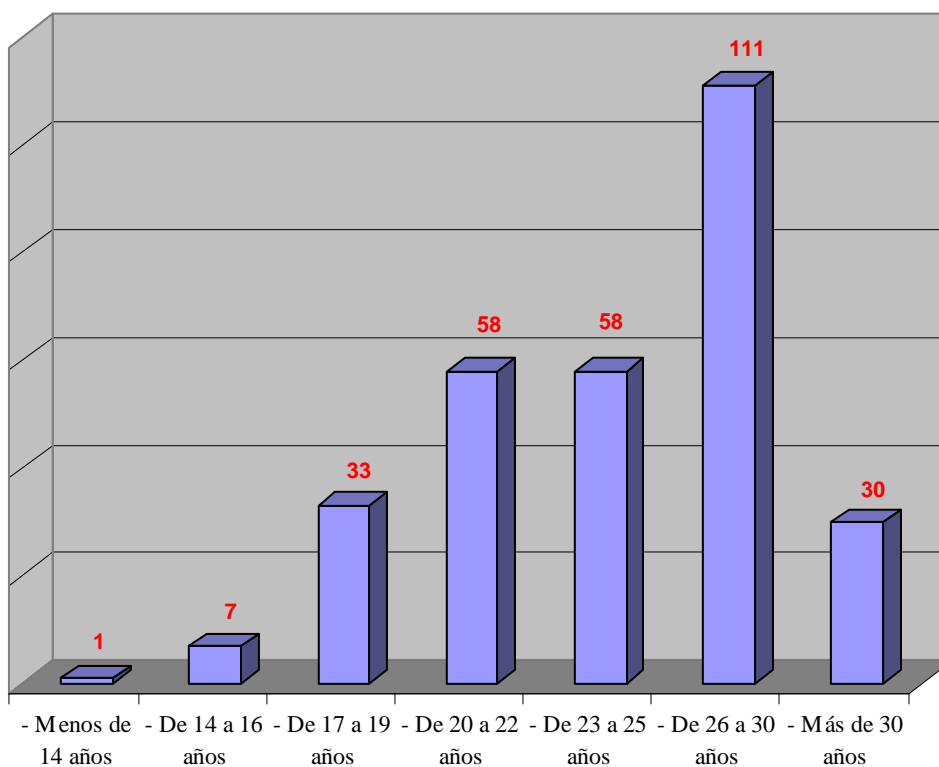


Gráfico nº 67

- El demandante de productos de rol posee unos criterios de compra consolidados tras más de veinte años de presencia de éstos en el mercado. A esto se le añade la información suministrada por los editores en sus páginas webs y completada por los foros y las listas de distribución.
- Las características no demográficas del perfil del lector de rol son: quien le inició en los juegos de rol fue un amigo, siendo su primer juego el D&D o El Señor de los Anillos. Actualmente juega a D&D, Vampiro o La Llamada de Cthulhu. Además conoce el nombre de alguna editorial (sobretudo extranjera y que edite o haya editado los libros de D&D o Vampiro) y la mayoría de la muestra desconoce los nombres de los autores de los libros que lee. Es un lector acostumbrado a leer en inglés, que lee bastantes libros y casi un libro de rol cada dos meses, aunque no compra demasiado. Los libros que lee los consigue de algún amigo o de su propia colección. Los gastos que le ocasiona su afición no son elevados, alrededor de unos 20€ al mes y prácticamente no más de 60€ al año. Los libros los compra en una tienda especializada y los utiliza tanto como fuente de lectura como para jugar al rol. El círculo de amistades que tiene también juega al rol y por ello no duda en regalar obras de este género.
- El criterio de compra es selectivo, pese al aumento en el número de títulos observado en estos años (sobre todo coincidiendo con la salida al mercado de la 3ª edición de D&D), los lectores de rol no invierten mucho dinero en su afición.

Dinero invertido en libros de rol al año

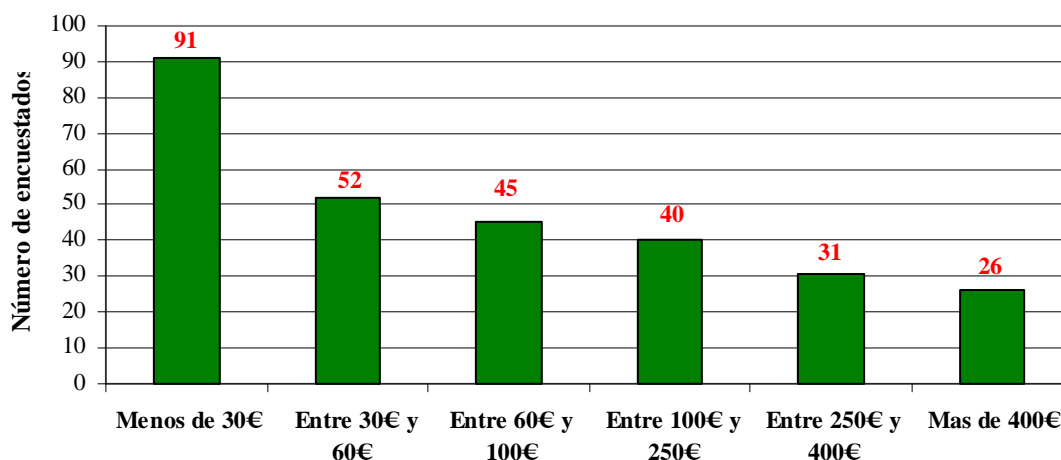


Gráfico nº 79

- Las revistas de este género han desaparecido a favor de las páginas webs de los aficionados o de los foros de las propias editoriales. Esta información obtenida a través de Internet incide en el criterio de compra de los lectores.
- La cantidad de dinero invertida en rol va a parar a juegos consagrados como son: D&D, Vampiro o La Llamada de Cthulhu.
- Las empresas editoriales más conocidas son: La Factoría de Ideas, Devir Iberia, Edge Entertainment, Ediciones Sombra, White Wolf, Joc Internacional y Nosolorol.
- Los autores más citados son: Ricard Ibáñez, Gary Gigax, Steve Jackson y Juan Carlos Herreros.
- Parece probado que los juegos de rol obligan a sus lectores a leer en inglés, sobre todo si pretenden tener información actualizada de su afición.

Índice de lectura en inglés

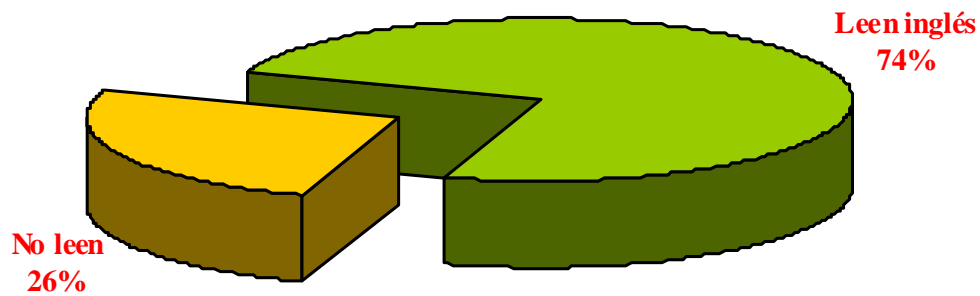


Gráfico nº 74

- Según nuestro estudio los lectores de libros de juegos de rol, son grandes consumidores de libros. Leen más de 15 obras al año, además de leer 5 libros de rol en el mismo período y compran algo más de 3 libros de este género al año. Estas cifras están lejos de los datos oficiales de lectura aportados por los distintos organismos competentes en la materia, que señalan una clara diferenciación entre nuestra muestra y el resto de la población, tomando como referencia la misma franja de edad.

Número de libros de rol leídos en un año

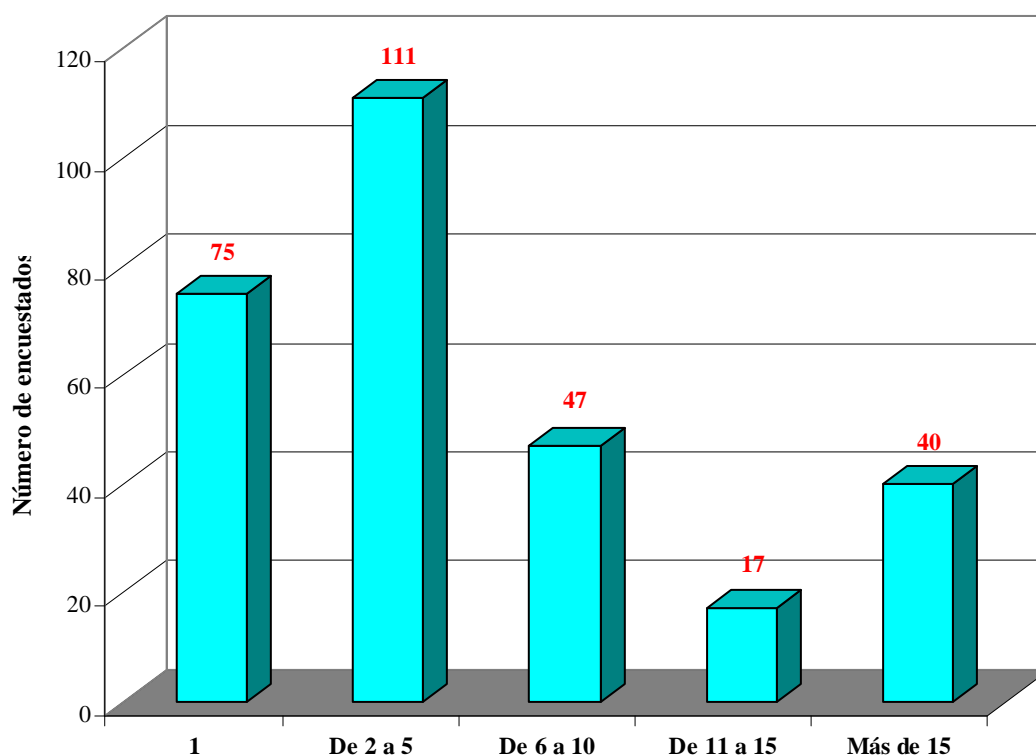


Gráfico nº 75

Número de libros no de rol leídos al año

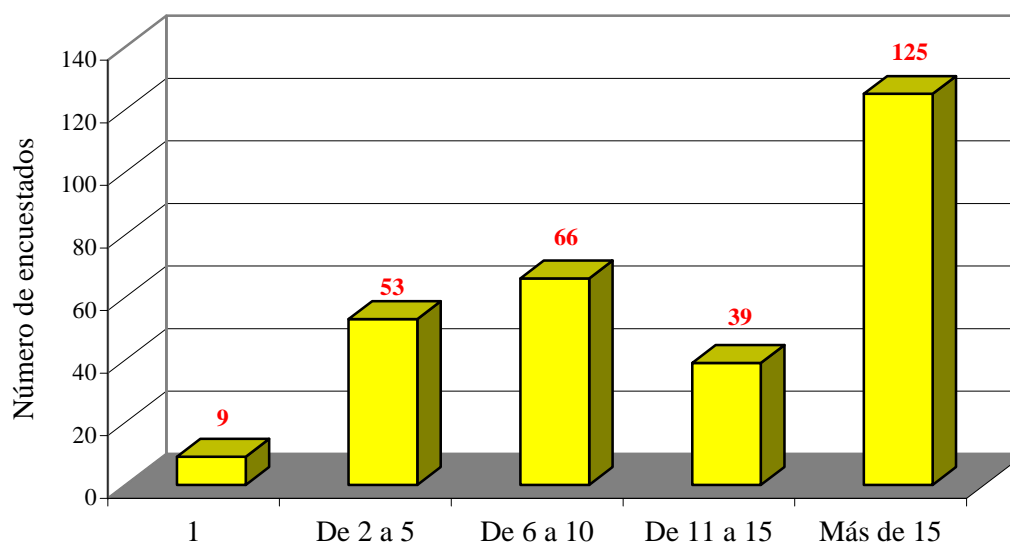


Gráfico nº 87

- Como características “literarias” podemos decir que los lectores de libros de rol leen novelas relacionadas con sus juegos, sobre todo de D&D (especialmente las basadas en Dragonlance y Reinos Olvidados), El Señor de los Anillos, el Capitán Alatriste, La Llamada de Cthulhu y Star Wars. Además de libros de juegos de rol, lee otro tipo de literatura que no tiene por que estar relacionada con los juegos, como manuales de estudio, novelas (fundamentalmente novelas de ficción), comics, libros de historia, libros profesionales y libros de temática científica.
- Los lectores de libros de rol son también, de forma habitual, jugadores de juegos de tablero y de cartas tipo Magic.
- La mayoría de los lectores de juegos de rol se sienten comprendidos por sus familias por la afición que tienen. Aunque esto debería de ser matizado, ya que tras los crímenes del rol se desató una ola antijuegos de rol, que aún hoy existe aunque ha disminuido. Por ello en las familias de los lectores de libros de rol más que comprender la afición a estos juegos, en el mejor de los casos la toleran o han desistido en su intento de apartar a dichos lectores de su afición.
- La afición a esta clase de juegos y por ende su lectura, suele abandonarse por un cambio en las prioridades del lector.

● **Perfil del autor**

- Todos los autores con los que se contactó son hombres. Casi todos ellos se iniciaron en la etapa entre el colegio y el instituto (es decir, durante la adolescencia) y llegaron a esta afición a través de un amigo. Todo ello encaja con el perfil del lector de rol trazado con anterioridad.
- Los autores que más han influido en los entrevistados son: Sandy Petersen (La Llamada de Cthulhu), Greg Stafford (creador de RuneQuest) o Mark Rein-Hagen (Vampiro). En cuanto a autores españoles, la referencia es Ricard Ibáñez

con su juego *Aquelarre* seguido de J.F. Garzón y Juan Antonio Romero Salazar, autores de *Mutantes en la Sombra*.

- Centrándonos en los juegos que les han influido, esto son: *Unkown Armies*, *Kult*, *Nobilis*, *El Señor de los Anillos*, *7º Mar*; *Alma Mater*, *La Llamada de Cthulhu*, *Aquelarre* y *Mutantes en la Sombra*.
- Como fuente de inspiración utilizan su biblioteca personal, que en lo referente a los juegos de rol supera el centenar de volúmenes, lo que denota una gran implicación con la afición a los juegos de rol.
- Todos los autores encuestados utilizan los diferentes medio electrónicos (como foros y páginas webs) para estar en contacto con sus lectores y saber cuáles son sus demandas.
- Preguntados por si se encuentran más cómodos jugando o dirigiendo alguna partida, la mayoría de los autores prefiere realizar las dos tareas, ya que eso les da una perspectiva general de la dinámica de los juegos de rol.
- Ciñéndonos al diseño mismo de los juegos, un tercio de los autores se decanta por la primacía de la ambientación sobre el resto, otro tercio opina que todo da igual con tal de que los jugadores se diviertan jugando. El resto cree que sólo se necesitan jugadores y útiles de juego. Eso sí todos ellos, apuestan por la facilidad y jugabilidad del sistema de juego en detrimento de un desarrollo normativo pormenorizado.
- Los encuestados tiene claro que diseñar juegos de rol es una afición, pues señalan que no se puede vivir en España de escribir libros de rol. En nuestro país los autores frecuentemente crean sus propios juegos de rol y luego los intentan vender en las editoriales (los libros por encargo son algo poco usual). Como lugar de trabajo la mayoría de autores seleccionan la última editorial en la que han trabajado, por ser éste el lugar en donde han obtenido el reconocimiento a su trabajo.

- Prácticamente todos los autores consideran que en la actualidad es inviable que la relación juegos de rol = traducción, cambie.
- Como quedó demostrado por el estudio de la base de datos del ISBN, el número de títulos de origen español es muy limitado, comparado con el total de títulos de rol publicados. Ello conlleva unas enormes dificultades para que los autores españoles vean publicadas sus obras.
- De momento sólo existen dos juegos de rol de producción nacional que se han traducido y exportado al extranjero, *Aquelarre* de Ricard Ibáñez, al francés y *Ánima: Beyond Fantasy* de Carlos B. García Aparicio, al inglés.
- Sobre el mercado español de juegos de rol consideran que, o el mercado está estancado en sus cifras o está en crisis. Además creen que los videojuegos han restado aficionado a los juegos de rol. Sin embargo, preguntados sobre si han pensado en dar el salto a los videojuegos como guionistas, la gran mayoría contesta afirmativamente, en alguna ocasión lo han considerado más o menos como una posibilidad real.
- En lo concerniente a la piratería, la gran mayoría opina que ha afectado poco, que en su origen (hacia los años 90 y con un mercado adolescente) podía haber afectado más pero que ahora el público prefiere juegos a todo color y con mejor edición.
- En cuanto a la opinión sobre los medios de comunicación y el rol, los autores se mueven en una escala que va desde los que piensan que los medios ven a los juegos de rol como algo anodino, a los que culpan a los medio del estado de estancamiento en el que se encuentra la industria y de la mala prensa que tienen sus jugadores.

- **Perfil del traductor**

- La importancia de los traductores en esta afición queda demostrada por el desigual peso en la base de datos del ISBN de las traducciones de otros países (que son la mayoría de libros) frente a los títulos nacionales. Esto es fruto de la apuesta de los editores por la traducción de títulos consagrados en el extranjero, en vez de la creación nacional.
- Como comprobamos a partir de los datos de dicha base, la influencia de la lengua inglesa es casi absoluta, con lo que el perfil tipo es el de un traductor de esta lengua. De igual manera lo ven los traductores encuestados pues en lo concerniente el peso de dicho idioma en los juegos de rol, todos ellos consideran que es mayoritario y que no va a haber cambios al respecto.
- Como las editoriales son pequeñas y no tienen grandes recursos el perfil tipo es el de un jugador con conocimientos de inglés, ya que el lenguaje técnico de este tipo de juegos es complejo para la gente no iniciada. El peso de la lengua inglesa ya quedó refrendado en el perfil del lector, en donde un 74% de la muestra habían leído o jugado con algún juego en inglés.
- La implicación de este perfil como aficionado a los juegos de rol queda patente en que la biblioteca personal que poseen los traductores encuestados, es según sus propias palabras grande o muy grande.
- En lo que respecta a sus inicios en los libros de rol, la mayoría comenzó por la influencia de algún amigo, cuestión que se reitera si lo comparamos con el perfil del lector. Conectando con éste perfil, vemos que los encuestados son todos hombres, lo que se aproxima a las estadísticas de los lectores, en donde también eran mayoritariamente varones los componentes de nuestra muestra. Por último está el tema de la edad iniciación, que se situó de media en los 18 años.

- Sobre qué juego les gustaría haber traducido, la única respuesta que se repite es la de haber traducido D&D. No debemos olvidar que además de traductores son aficionados a este tipo de juegos y como ya observamos uno de los juegos que más seguidores posee es D&D.
- Los traductores, como aficionados que son a los juegos de rol ejercen tanto de master como de jugador en su tiempo libre.
- Profesionalmente la mayoría de los traductores consideran que el público para el que trabajan es muy exigente.
- Todos los traductores entrevistados se consideran autores al realizar su trabajo. La mitad de ellos, querría crear en algún momento un juego propio, sin embargo ninguno ha llevado a la práctica esta intención.
- En su condición de autores y de aficionados al rol, los traductores piensan que los elementos imprescindibles de un juego de rol son: la imaginación, la diversión y un sistema con altas dosis de jugabilidad.
- Pese a la relación entre libros de rol y juegos electrónicos de rol, ninguno de los encuestados manifiesta haber trabajado en estos últimos.
- En cuanto a si se puede vivir de traducir libros de rol, los encuestados no lo ven claro pues es algo inestable y mal pagado debido a que las editoriales que publican libros de rol son pequeñas.
- Concretando sobre el estado del sector, los traductores creen que no hay crisis, sino que es un mercado pequeño pero estable.
- En lo referente a la piratería, consideran que no ha afectado a la industria del rol. Consideran que los lectores prefieren calidad a fotocopias, aunque solamente sea por coleccionismo.

- En lo tocante a los medios de comunicación, consideran que éstos están dirigidos por la prensa sensacionalista lo que puede haber influido en una falta de incremento de la demanda.

- **Perfil del editor**

- El análisis de éste perfil nos ha mostrado que todos los entrevistados son varones y además jugadores de rol, lo que encaja con el perfil del lector que hemos descrito en líneas anteriores.
- Las editoriales apuestan por publicar títulos consagrados en otros países, en lugar de sacar al mercado títulos de autores españoles. Esto queda demostrado por la masiva presencia en el mercado de traducciones de juegos extranjeros, comprobado en la base de datos del ISBN.
- Los editores no arriesgan, siguen apostando por las traducciones de productos consolidados puesto que el mercado es pequeño y no permite grandes riesgos.
- Según su punto de vista, el problema que hay con el mercado de los libros de rol es que es reducido y que aún llegando a grandes cuotas de aficionados, sigue siendo pequeño, con lo que para satisfacer al cliente hay que arriesgar mucho. Esto se ve contrastado con la disminución del número de editoriales en activo desde los años 90 hasta la actualidad.
- En cuanto a la influencia de los medios de comunicación en el mercado, ninguno de los editores tiene un punto de vista común en lo que afectan éstos a la demanda de juegos de rol.
- Hay más títulos editados, lográndose la fidelización de los consumidores a determinados productos y a la bajada en los costes de producción de los editores lo que permite hacer tiradas más pequeñas para un mercado pequeño.

- La tirada media depende de la “fuerza” que tenga la editorial. Devir se encuentra entre los 1.500 a los 4.000. Sombra entre los 500 y los 1.000 y Nosolorol entre los 300 a 500.
- Quisimos conocer si las editoriales emplean a las bibliotecas como posible cantera para crear futuros aficionados al rol. El resultado fue que solamente Ediciones Sombra surte de productos directamente a la biblioteca donde tiene su sede social.
- Los porcentajes de devoluciones de libros de rol son mínimos, ronda entre 1% y algo menos de un 5%. La media para el resto de editoriales supera el 30%.
- En lo que respecta a la piratería, los editores consideran que sus productos no han sido muy pirateados.
- Quisimos conocer las posibilidades de exportación que tienen los productos de las editoriales de juegos de rol. Las dos más pequeñas (Sombra y Nosolorol) no exportan, salvo casos puntuales de jugadores españoles en el extranjero. El caso de Devir es bien distinto, ya que tiene abierta una sucursal en Estados Unidos para gestionar el mercado latinoamericano, además de la división de Devir para Brasil y Portugal.
- Los márgenes de facturación anuales están marcados entre el mínimo de Ediciones Sombra, 40.000€ y el máximo de Devir Iberia, 700.000€. Eso si, ninguna editorial recibe subvenciones.
- Se ha producido un cambio de orientación en los productos de las editoriales de rol. Las tres principales editoriales han diversificado su producción. Devir (además de cerrar todas las líneas de rol salvo D&D) y Edge hacia juegos de tablero y juegos de cartas. La Factoría cerrando sus líneas de juegos de rol y reorientandose hacia las novelas de ficción. La demanda en la actualidad y a la espera de lo que ocurra con la 4 edición D&D, está estancada. Los editores han abierto líneas de producción diferenciadas de los juegos de rol, diversificando

sus productos. El editor utiliza los foros que crea para obtener información de las demandas de los posibles consumidores y orientar así su producción.

- Aunque los editores consideran que el aumento en la demanda de los productos de rol vendrá dada por la llegada de la 4ª edición de D&D. Ésta puede verse incrementada con la ampliación de la población que tendrá acceso a Internet localizada en los núcleos rurales, que hasta hoy recibían poca información de sus productos (al haber poco mercado potencial no se creaban tiendas especializadas de rol que se mantuvieran con esa demanda y por lo tanto ni se servían revistas ni libros de rol). Al detectar las editoriales la pérdida de clientes potenciales, todas ellas han abierto tiendas virtuales que sirven a dichos núcleos.
- De las cinco editoriales más potentes, en la actualidad cuatro de ellas mantienen foros de aficionados. Devir los tuvo en su momento pero los cerró. (Devir/Factoría/Edge/Sombra/Nosolorol).
- Todas las editoriales entrevistadas publican básicamente en papel, salvo las revistas electrónicas de Ediciones Sombra y Nosolorol.
- Preguntados sobre si ven posible colgar sus productos en Internet en formato PDF, y cobrar un menor precio por los libros electrónicos, todos los editores lo han considerado como algo a medio o largo plazo.
- La cobertura geográfica que intentan darle a la publicidad de sus empresas es nacional, ofertando sus productos a través de catálogos, visitas a los foros de Internet de los aficionados y asistiendo a jornadas.

10.1 BIBLIOGRAFÍA

Abeyta, Suzanne; Forest, James: Relationship of role-playing games to self-reported criminal behaviour. *Psychological Reports*, 1991, N.º 69, pp. 1187-1192.

Acevedo, A. A.; Douglass, J.D.; Dudley, Noah; Flanagan, Peter: *El Mal*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Aceytuno, Miguel: El juego de rol electrónico. *Guía del juego de rol*, Ediciones Zinco, 1992, pp. 58-60.

Ackels, Ran: *Los vastagos más buscados, el crimen eterno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Acres, Mark: *AD&D 2ª Versión, Dragonlance, Nuevos Comienzos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Achilli, Justin R.; Avers, Tim; Bates, Andrew; Blackwelder, Kraig: *Momia la Resurrección*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Achilli, Justin R.; Beltane, Aldyth; Beltane, Brad; Brucato, Phil: *Los huérfanos, guía de supervivencia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Achilli, Justin: *El libro del clan Giovanni, los pecados del padre*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Achilli, Justin: *Libro del clan Capadocio*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Achilli, Justin; Bates, Andrew; Bridges, Bill; Cassada, Jackie: *Hombre Lobo, guía del jugador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Achilli, Justin; Bowen, Carl; Dudley, Noah; Goff, John: *Guía de los Anarquistas*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Achilli, Justin; Grabowski, Geoffrey C.; McFarland, Matthew; Mosqueira-Asheim, Joshua: *Noches de profecias*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Aguilar, Dario: Jonathan Tweet. *Rpg Magazine*. Sevilla, 2002, N.º 1, pp. 22-24.

Al habla con Jordi Zamarreño. *Líder*, 1988, N.º 2, p. 6.

Aldea, Víctor: De Zeus a Lovecraft, pasando por Drácula. *CLIJ*, 1996, vol. Año 9: N.º 80, pp. 7-25.

Algarbani, Rodríguez, José Manuel: Problemática metodológica de una búsqueda bibliográfica en ciencias sociales. *Jornadas Andaluzas de Documentación*, vol. 1, 1997, pp. 67-72.

Alía Miranda, Francisco: *Fuentes de información para historiadores*. Gijón: Trea, 1998.

Alonso Erausquin, Manuel: *El libro en un libro*. Madrid: Ediciones de la Torre, 2004.

Álvarez de Morales, Antonio: *La marca de los profetas*. Madrid: Libros Ucronía S.L., 2001.

Álvarez, José Miguel; Estefanía, Óscar; Gómez, Juan Carlos; Guiral, Antoni: *Mundos de fantasía, de Ulises a El Señor de los Anillos, un recorrido por la historia de la fantasía*. Barcelona: Martínez Roca, 2004.

Álvarez, Miguel Ángel; et al.: D&D, los mundos. *2D10*, 2002, Especial N.º 2 D&D sistema d20, pp. 18-37.

Álvarez, Paris: Panorama 2005 edición ficción, La Factoría de Ideas. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 194, p. 56.

Alvira Martín, Francisco; Blanco Moreno, Francisca; García López, José: *La lectura en España*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2001.

Allston, Aarón: *Manual del buen guerrero*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Allston, Aarón; Kaufman, Douglas: *Los cazafantasmas*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Amthor, Terry K.: *El mundo de las sombras, atlas general*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Amthor, Terry Kevin: *Lórien y las estancias de los herreros elfos*. Barcelona: Joc Internacional, reimpresión, 1994.

Amthor, Terry Kevin; Fenlon, Peter C.; Ney, Jessica M.; McBride, Angus: *Angus McBride, personajes de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Amthor, Terry Kevin: *Rivendel, la Casa de Elrond*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

An overview of print publishing markets in the European Community. Luxembourg: Information Market Observatory, 1993.

Ander-Egg, Ezequiel: *Técnicas de investigación social*. 23ª ed. Buenos Aires: Magisterio del Río de la plata, 1993.

Anderson, Aarón; Brucato, Phil; Estes, James; Eagle, Looking: *El libro de las artes, susurros de disconformidad*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Anderson, Marion: *Guía de El Cairo, el embrujo del Nilo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2001.

Andre, Ken St.; Perrin, Steve; Boyle, John E.; Clegg, John Scott: *El canto infernal*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Andre, Ken St.; Perrin, Steve; Monroe, John B.: *Stormbringer*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Aniolowski, David: *El Bosque de los Mil Retoños, vol. 1, una guía actual del valle del Severn y una campaña para la Llamada de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Aniolowski, David: *El Bosque de los Mil Retoños, vol. 2, una guía actual del valle del Severn y una campaña para la Llamada de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2006.

Aniolowski, Scott; Lyons, Doug; Stalin, Andre; Szymanski, Michael: *El terror que vino de las estrellas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1989.

Anthony, Mark; Porath, Ellen: *Qualinost*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Antunes, Sandy: *Guía de la Universidad de Miskatonic*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Appel; Shannon; Chupp, Sam; Clive, Ken; Earley, Christopher: *Ars Magica, el arte de la magia*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1993.

Appel; Shannon; Chupp, Sam; Clive, Ken; Earley, Christopher: *Parma Fabula, pantallas para el Narrador*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1993.

Arbuckle, Cheryl; Baichtal, John W.; Chapman, Benedict; Chart, David: *Un tapiz medieval, personalidades de la Europa Mítica*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Aroca, Santiago: La policía acusa a dos estudiantes madrileños de asesinar a un barrendero para limpiar la raza. *El Mundo (Madrid)*, 8 de junio de 1994, p. 75.

Arriola, Igor; Tellaetxe Isusi, J.A.: *Pantallas de Ragnarok y el fantasma del clavo de plata*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Ascherman, Lee I.: The Impact of Unstructured Games of Fantasy and Role Playing on an Inpatient Unit for Adolescents. *International Journal of Group Psychotherapy*, 1993, vol. 3, N.º 43, pp. 335-344.

Athans, Philip: *Aniquilación*. Colec. La Guerra de la Reina Araña, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Athans, Philip: *Puerta de Baldur II, el Trono de Bhaal*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Athans, Philip: *Puerta de Baldur II, Sombras de Amn*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Athans, Philip: *Puerta de Baldur*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1999.

Aviadne Caspian, Jonathan: *Historias tenebrosas, una aventura lista para jugar*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Aviadne Caspian, Jonathan; Slavicsek, Bill: *¡¡¡Pánico, trucos, sustos y algún asesino de masas fuera de lugar!!!* Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Ávila, Antonio M^a.: Los problemas de la industria del libro. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 197, pp. 20-26.

Awlinson, Richard: *Aguas Profundas*. Colec. Avatar, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Awlinson, Richard: *Las tablas del destino*. Colec. Avatar, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Awlinson, Richard: *Tantras*. Colec. Avatar, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Aylott, Chris: *Dinastías y demagogos*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2004.

Baker III, L. Richard: *El desafío del clérigo*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Baker III, Richard: *Valle de polvo y fuego. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Baker, Richard: *Condenación*. Colec. La Guerra de la Reina Araña, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, 2004.

Baker, Richard: *El arcano completo, la guía del jugador a la magia arcana de todas clases*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Baker, Richard; Forbeck, Matt; Reynolds, Sean K.: *El este inaccesible*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Baker, Richard; Jacobs, James: *La Horda de la Mano Roja*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Baker, Richard; Stout, Travis; Bonny, Ed: *Los imperios perdidos de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Balestra, Laura: Solo en casa, el juego de rol electrónico. *Guía básica del juego de rol*, Ediciones Zinco, 1993, pp. 60-64.

Ballanger, Françoise: Les transformations d'un paysage: la littérature pour la jeunesse aujourd'hui. *Bulletin des bibliothèques de France*, 2000, vol. 44: N.º 3, pp. 39-43.

Ballon, Bruce: *Amos ocultos, luchas modernas contra poderes ocultos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Bank, Adam; Genest, Jeremiah: *Los misterios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Banks, Cam; La Roche, André: *Bestiario de Krynn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Banks, Cam; Weis, Margaret: *Pantalla del Dungeon Master, recursos para el Dungeon Master*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Bañeres Codina, Doménech: Adolescentes y juegos de rol. *Aula de innovación educativa*. Barcelona, 2000, N.º 89, pp. 62-63.

Barba, David R.: *Dark Echelons, juego de rol de guerra y horror cósmico en un futuro apocalíptico*. Barcelona: Proyectos Editoriales Crom, 2003.

Barba, David R.: *Dark Echelons, las crónicas del Sargento Valles*. Barcelona: Proyectos Editoriales Crom, D.L. 2003.

Barber, Jeffrey: *Planeta azul, guía del moderador, el juego de rol de ciencia ficción en una nueva frontera*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Barber, Jeffrey: *Planeta azul, libro básico, el juego de rol de ciencia ficción en una nueva frontera*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Barnes, Emrey; Bridges, Bill; Brucato, Phil; Brown, Steven: *El libro de las sombras, la guía del jugador de Mago*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Barnes, Emrey; Brown, Steven C.; Brucato, Phil; Bryden, Alan: *Túmulos lugares de poder*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Barrena, Pablo: Adolescentes: objetivo editorial. *Delibros*, 1996, vol. 9: N.º 94, pp. 43-45.

Bartolini, Domenico: Sempre piú novità: 1987-2000: radiografia della stagione piú ricca dell'editoria per ragazzi in Italia attraverso i dati di Liber Database. *LI.B.E.R.* Florencia, 2001, N.º 50, pp. 22-39.

Bartolini, Domenico: Quanti sono, come sono: Attestata a quota 2000 la produzione editoriale per ragazzi. *LI.B.E.R.* Campi Bisenzio, 2000, N.º 46, pp. 26-36.

Barton, William A.; Beardsley, Mark; Corless, Peter; Herber, Keith: *Cthulhu Actual, informaciones y aventuras modernas para la Llamada de Cthulhu*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Bass, Walter B.; McComb, Colin: *Manual del buen gladiador*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Baugh, Bruce; Cassada, Jackie; Clark-Fleishman, Lisa; Grabowski, Geoffrey C.: *Hombre Lobo, manual del Narrador*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Baugh, Bruce; Braidwood, Sullivan; Brooks, Deindre; Grabowski, Geoffrey: *Vampiro manual del Narrador*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Baugh, Bruce; Butler, Michael; Hartford, Chris; Kenson, Steve: *Edad Oscura, Vampiro*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Baur, Wolfgang: *Tesoros de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Beach, Tim: *Manual Monstruoso volumen I (Aarakocra - Gremlin)*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Beach, Tim: *Manual Monstruoso volumen II (Grifo – Zombi)*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Beltane, Aldith; Griffin, Eric; Masters, Phil; Kingstone, Sian: *Castillos y alianzas*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Benage, Greg; Brown, Kurt; Chance, Mark; Ferrenz, Brian: *Trampas y traiciones*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Benedito Madrid, Carlos; Barreda Resines; Blasco Carrascosa Osca, LLuch; Giménez Sánchez, Juan Vicente: Estudio bibliométrico de las publicaciones españolas de bellas artes durante el periodo 1975-1995 (I). Análisis de los libros y folletos. *Revista española de documentación científica*, 1998, vol. 21: N.º 2, pp. 198-212.

Bennett, Gavin; Boe, Bjorn T.; Chilson, Ally; Grivno, Ben: *Edad Oscura, Hombre Lobo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Bennett, Gavin; Hatch, Robert; MacLennan, Darren; Mearls, Michael: *Asedio de medianoche*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Bennie, Scott: *Elfos salvajes*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Bennie, Scott; Haring, Scott; Terra, John: *Otras tierras*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Bennie, Scott; Mearls, Mike; Miller, Steve; Rosenberg, Aarón: *El Señor de los Anillos, el juego de rol, bestias malignas y magia maravillosa*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Béranger, Sarah: *Jouer (dans) le texte: Espaces imaginaires des jeux de rôle sur table espaces imaginaires virtuels des jeux de rôle en ligne: lieux de clivage ou aires intermédiaires d'expérience?* Mémoire de Maîtrise de Psychologie Clinique. París (Nanterre, Francia): Université Paris-X Nanterre, 2004.

Berberick, Nancy V.: *Espada de reyes*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Berdugo Palma, Libardo: *Cálculo editorial*. Bogotá: CERLALC, 1993.

Beresford, Jasón; Blixt, Anders; Blomqvist, Mats; Brolin, Gunnar: *Las gentes de Gondor meridional*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Beresford, Jasón; Blixt, Anders; Blomqvist, Mats; Brolin, Gunnar: *La tierra de Gondor meridional*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Berglund, Edward P. (edit.): *Los discípulos de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Bernasocchi López, Augusta; López de Abiada, José Manuel; Neuschäfer, Hans- Jörg (editores): *Entre el ocio y el negocio: industria editorial y literatura en la España de los 90*. Madrid: Verbum, D. L. 2001.

Berry, Jeff: *Hambre no humana*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1994.

Bill Slavicsek. *Rpg Magazine*. Sevilla, 2003, N.º5, pp. 25-27.

Birkerts, Sven: *Elegía a Gutenberg: el futuro de la lectura en la era electrónica*. Madrid, Alianza, 1999.

Blackmon, Wayne D.: Dungeons and Dragons: The Use of a Fantasy Game in the Psychotherapeutic Treatment of a Young Adult. *American Journal of Psychotherapy*, 1994, vol. 4, N.º 48, pp. 624-632.

Blackwelder, Kraig: *Sendas perdidas, Ahl-i-Batin y Taftani*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Blackwelder, Kraig; Marmell, Ari; Christopher; Heining; Summers, Cynthia: *Consejo de la primogenitura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Bliven Morin; John: *Los señores del mar de Gondor, Pelargir y Lebennin*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Blixt, Anders; Blomqvist, Mats; Brolin, Gunnar; Fogelvik, Sanna: *La lucha entre parientes*. Barcelona: Joc Internacional, 1998.

Boe, Mjorn T.; Feldstein, Travis-Jason; Kobar, Christopher; Shomshak, Dean: *Gehena*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Bolton, John (il.): *Pantalla del Narrador, Vampiro Edad Oscura*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Bonny, Ed; Grubb, Jeff; Redman, Rich; Williams, Skip: *Manual de monstruos II*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Bordons, María; Gómez Caridad, Isabel: La actividad científica española a través de indicadores bibliométricos en el período 1990-93. *Revista general de información y documentación*, 1997, N.º 7(2), pp. 69-86.

Boucher, Grant; Christense, Troy; Collins, Arthur; Findley, Nigel: *The Castle Guide*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1990.

Boucher, Grant; Christensen, Troy; Pickens, Jon; Terra, John; Davis, Scott: *Guía de armas y equipo*. Barcelona: Zinco, D.L.1992.

Boulle, Philippe R.; Butler, Michael; Mosqueira Asheim, Joshua; Carrières, Jean: *Tribe & Weaver's Assistant*. Montral (Qc.): Dream Pod 9, 1998.

Boulle, Philippe R.; Mosqueira-Asheim, Joshua; Soulban, Lucien: *Montreal nocturno*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Boulle, Philippe R.; Shomshar, Dean; Soulban, Lucien: *México DF nocturno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Bourdieu, Pierre: *Las reglas del arte, génesis y estructura del campo literario*. Barcelona: Anagrama, 3ª ed., 2002.

Bourdieu, Pierre: Une révolution conservatrice dans l'édition. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 1999, N.º 126/127, pp. 3-28.

Bourelle, Ed; Simmons, Christopher; Tabrum, Jeff; Upchurch, Wil: *Yermos exteriores, encuentros en las Tierras Heridas*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Bowen, Carl; Campbell, Chris; Comer, James; Heckel, Harry: *Apocalipsis*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Boyd, Eric L.: *Aguas profundas, la ciudad del esplendor*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Boyd, Eric L.; Forbeck, Matt; Jacobs, James: *Razas de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Boyd, Eric L.; Greenwood, Ed; Drader, Darrin: *Los reinos serpentinos*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Boyd, Eric L.; Mona, Erik: *Fes y panteones*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Brémond, Janine: *Las Redes ocultas de la edición*. Madrid: Popular, D.L. 2002.

Bridges, Bill: *Cazadores cazados, empieza la batalla*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1994.

Bridges, Bill; Blackwelder, Kraig; Bolack, David; DiPesa, Stephen Michael: *Edad Oscura, Mago*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Bridges, Bill; Brown, Steve; Spencer-Hale, William; Morrison, J.: *Libro del Wyrn*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Bridges, Bill; Brucato, Phil; Brown, Steven; Inabinet, Sam: *El libro de la locura, susurros fuera, caos dentro*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Bridges, Bill; Cassada, Jackie; Rea, Nicky: *La canción Croatana*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Bridges, Bill: *Fading Suns*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Bridges, Bill; Rein-Hagen, Mark; Brucato, Phil; Hatch, Robert: *Hombre Lobo, el Apocalipsis, un juego narrativo de horror salvaje*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Brinkman, William; Carroll, David; Kenson, Steve; Lee, Michael: *Demonio, la Caída, un juego narrativo de Gloria Infernal*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Brooks, Brett; Moore, James A.: *Ananasi, Colmillos de la Reina Madre*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Brooks, Les; Herber, Keith: *La pantalla + kit del Guardián*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Brown, Anne: *Guía del jugador de Falcongris*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1998.

Brown, Dan: *Ángeles y demonios*. Santa Perpétua de Mogoda (Barcelona): Umbriel, D.L. 2004

Brown, Steven C.: *Bajo una Luna ensangrentada*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Brown, Steven C.: *El Sabbat, manual del Narrador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Brown, Steven C.; Greenberg, Andrew: *La guía del Sabbat*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Brown, Timothy B.; Caspian, Jonatha: *Dungeons & Dragons Game*. Mataró (Barcelona): Borrás Plana, cop. 1992.

Brown, Timothy B.: *Los reyes dragón. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, 1993.

Brucato, Phil: *Infernalismo, la Senda de lo Gritos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Brucato, Phil; Bridges, Bill; Dansky, Richard: *Bastet, las nueve tribus del Crepúsculo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Brucato, Phil; Bridges, Bill; Wieck, Stewart; Rian, Kathy: *Mago la Ascensión*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Brucato, Phil; Campbell, Brian; Dansky, Richard; McKinney, Deena: *El libro de los espejos, el libro del Narrador de Mago*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Brucato, Phil; Cassada, Jackie; Kingstone, Sian; Daigle, John y Lisa: *La Cruzada Companion*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Brucato, Phil; Cassada, Jackie; Rea, Nicky; Cliffe, Ken: *Historias de la Cruzada, pantalla y Libro del Narrador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Brucato, Phil; Dansky, Richard; Hite, Kenneth; McKinney, Deena: *Mago la Cruzada*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Brucato, Phil; Udell, Rachelle: *Revelaciones de la Madre Oscura, semillas del Jardín del Crepúsculo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Brush, Zach; Bulter, Michael; Goodwin, Michael A.; Klünder, Jacob: *Guía del jugador de los Bajos Clanes*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Buchanan, James P.: *El ángel caído*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Budge, Dan; Ragan, Anthony: *Bajo la Negra Cruz*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Buendía Eisman, Leonor; Colas Bravo, Pilar; Hernández Pina, Fuensanta: *Métodos de investigación en psicopedagogía*. Madrid: McGraw-Hill, 1997.

Buonocore, Domingo: *Diccionario de bibliotecología*. Buenos Aires: Marymar, 2ª ed., 1976.

Burlew, Rich; Cagle, Eric; Decker, Jesse; Finch, Andrew J.: *Manual de monstruos III*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Busha, Charles H; Harter, Stephen P.: *Métodos de investigación en bibliotecología: técnicas e interpretación*. México: Universidad Nacional Autónoma de México, 1990.

Butcher, Grant: *Star Wars, guía 1 Una Nueva Esperanza*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Butler, Jim: *Pantalla del Dungeon Master*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Butterfield, John; Honigmann, David; Parker, Philip: *What is dungeons and dragons*. Harmondsworth: Puffin Books, 1984.

Caballero, Luis: *El portal de Karshit*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Cabriada, Mikel; Monzón, Carlos; Tellaetxe Isusi, J.A.; Arriola, Igor: *Mutantes G2*. Bilbao: Ludotecnia, 1997.

Cagle, Eric, Decker, Jesse; Quick, Jeff; Wyatt, James: *Guía de armas y equipo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Cagle, Eric; Decker, Jesse; Jacods, James; Mona, Erik: *Manuscrito infernal*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Calzado, M. R.: Tiempo de ocio. Libros para disfrutar del tiempo libre. *Delibros*, 2004, vol. 17, N.º 178, pp. 20-32.

Calzado, M.R.: De cómo se descubre un libro. La promoción editorial. *Delibros*, 2003, vol. 16, N.º 167, pp. 36-38.

Calleja, Pilar: Lecturas de verano. *Delibros*, 1999, vol. 12, N.º 123, pp. 16-22.

Callon, Michel; Courtial, Jean-Pierre; Penan, Hervé: *Cienciometría: el estudio cuantitativo de la actividad científica, de la bibliometría a la vigilancia tecnológica*. Gijón: Trea, D.L. 1995.

Campbell, Brian; Hubbard, Conrad; Klünder, Jacob; Lewis, Carrie: *La señal roja*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Campbell, Brian; Lowder, James; Woodworth, Peter: *Héroes de la luz*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Cambell, Brian; Rea, Nicky: *Crónicas de Transilvania I, marcas oscuras*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Cambell, Brian; Rea, Nicky: *Crónicas de Transilvania II, el hijo del Dragón*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Cambell, Brian; Rea, Nicky: *Transilvania nocturno*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Cambell, Brian; Rea, Nicky; Cassada, Jackie: *Crónicas de Transilvania IV, el ascenso del Dragón*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Carey, Craig R.; Doyle, Chris; Fry, Jasón; Sudlow, Paul: *Star Wars, Coruscant y los planetas del Núcleo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Carl, Jasón: *Puño y espada, una guía para guerreros y monjes*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Carl, Jasón; deMayo, Tom; Lee, Michael; Soss, Wendy: *Señor y vasallo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Carl, Jasón; Hooper, Matthew; MacGregor, Edward; Bautalahti, Mikko: *Guía de la Camarilla, el teatro de la mente*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Carnahan, John; Clegg, John Scott; Gore, Ed; Hutchison, Marc: *Las sombras de Yog-Sothoth*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Carrión, Carmen M: Los pequeños y medianos en el mundo del libro. *Delibros*, 1999, vol. 12 : N.º 120, pp. 36-42.

Carrizo Sainero, Gloria: *La información en Ciencias Sociales*. Gijón: Trea, D.L. 2000.

Carroll, David; Goodwin, Michael; Colmes, Eleanor; Kenson, Steve: *Mundo de Tinieblas, la hora del Juicio*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Carroll, James L.; Carolin, Paul M.: Relationship between Game Playing and Personality. *Psychological Reports*, 1989, N.º 64, pp. 705-706.

Carter, Robert; Lester, David: Personalities of Players of Dungeons and Dragons. *Psychological Reports*, 1998, N.º 82, p. 182.

Cartier, Michel: Le monde de l'édition: le passage vers le virtuel. *Documentation et bibliothèques*, 1999, vol. 45, N.º 4, pp. 137-148.

Cassada, Jackie; Rea, Nicky; Murphy, Kevin A.: *Mago el libro del Narrador*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Cassada, Jackie; Rea, Nicky; Murphy, Kevin Andrew: *Mago, el libro del narrador*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Castañer, Gustavo: Dungeons & Dragons, un repaso a la 3ª edición. *Líder*, 2001, N.º 10, pp. 16-18.

Castillo, María Ángeles: Dossier: Precio de los libros ¿fijo?. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 196, pp. 18-22.

Castillo, María Ángeles: Leyes que regulan el mundo del libro. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 195, pp. 24-30.

Castillo, María Ángeles: El Mercado editorial. *Delibros*, 1999, vol. 12: N.º 118, pp. 18-24.

Cavaliere, Alessandro: *El libro impreso y el libro digital: estudio sobre los modos de producción editorial en el cambio de milenio*. San Vicente del Raspeig (Alicante): Universidad de Alicante, D.L. 2005.

Caywood, Carolyn: Rescuing the innocent: the lure of Dungeons and Dragons. *School Library Journal*, vol. 37 (3), 1991, p. 138.

Cenczyk, Mark; Chessell, Ben; Dansky, Richard; Davis, Graeme: *Mundo de Tinieblas, cosas más extrañas en el cielo y la Tierra*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Cernak, Andrew; Mangrum, John W.; Nichols, Chris; Wyatt, Andrew: *Guía de Ravenloft Volumen I*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Cernak, Andrew; Mangrum, John W.; Wyatt, Andrew: *Secretos de los Reinos del Terror y pantalla*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Cisco, Michael; Crowe III, John H.; Detwiller, Dennis; Moeller, Jeff: *Mortal Coils*. Tenerife: HT, D.L. 2000.

Clodius, Jen; Satogata, Todd; Moore, James A.: *Jerusalén nocturno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Cohen, Scott; DiPesa, Steven Michael: *La traición de la sangre*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Colburn, R. Mark; Fenlon, Peter C.; Ruemmler, John D.; Amthor, Terry K.: *Señores de la Tierra Media volumen III, hobbits, enanos, ents, orcos y Trolls*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Coleman Charlton, Michael Reynolds: *El Señor de los Anillos, el Mago, ayuda del istar*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Coleman, Loren; Harlick, Bruce; Kenson, Steve: *Denizens of Diannor*. Skokie (Il.): Mayfair Games Inc., cop. 1993.

Collins, Andy; Cook, Monte: *Defensores de la fe, una guía para clérigos y paladines*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Collins, Andy; Cordell, Bruce: *Libris Mortis, el libro de los muertos vivientes*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Collins, Andy; Maxwell, Duane; Rateliff, John D.: *Tomo y sangre, una guía para magos y hechiceros*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Collins, Andy; Williams, Skip; Wyatt, James: *Draconomicón, el libro de los dragones*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Comer, Jim: *Libro de tribu, Hijos de Gaia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Comercio interior del libro en España 2001. Madrid: Federación de Gremios de Editores de España, 2002.

Comercio y distribución del libro en España. Madrid: Ministerio de Cultura, 2004.

Conget, José María: La aventura estética de los tebeos. *Pliegos de Yuste*, 2004, N.º 2, pp. 17-24.

Cook, David “Zeb”: *Compendio de monstruos Forgotten Realms Volumen IV*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Cook, David “Zeb”: *Guía del Dungeon Master para el juego Ad&d*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1998.

Cook, David “Zeb”: *Guía del viajero a Taladas. Tiempo de dragón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Cook, David “Zeb”: *Libertad. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Cook, David “Zeb”: *Libro de reglas de Taladas*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Cook, David “Zeb”: *Manual del jugador para el juego Ad&d*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1998.

Cook, David “Zeb”: *Advanced Dungeons and Dragons 2ª edición. Manual del jugador*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Cook, David “Zeb”: *Road to Urik*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Advanced Dungeons and Dragons 2ª edición. Guía del Dungeon Master*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Advanced Dungeons and Dragons 2ª edición. Tomo de Magia*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Compendio de monstrous. Apéndice 1 al volumen 1*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Cook, David “Zeb”; Winter, Steve; Pickens, Jonh: *Compendio de monstrous. Apéndice Dragonlance*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Cook, Monte: *Libro de oscuridad vil*. Barcelona: Devir Ibérica, 2003.

Cook, Monte: *Retorno al Templo del Mal Elemental*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Cordell, Bruce R.: *Manual de psiónica expandido*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Cordell, Bruce R.: *Manual de psiónica*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Cordell, Bruce R.: *Retorno a la Montaña del Penacho Blanco*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Cordell, Bruce R.: *Retorno a la tumba de los horrores, la pesadilla de la Tumba de Acererak regresa de nuevo, ávido de vida*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Cordell, Bruce R.; Stout, Travis; Liquette, Kolja Raven: *Armas de leyenda, objetos poderosos para tu personaje o campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Cordell, Bruce R.; Collins, Andy: *Manual de niveles épicos*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Cordell, Bruce R.; Kestrel, Gwendolyn F. M.: *Manual Planario, guía del jugador de los planos*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Cordell, Bruce R.; Kestrel, Gwendolyn F.M.; Quick, Jeff: *La Infraoscuridad*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Cordell, Bruce R.; Noonan, David; Grubb, Jeff; Williams, Skip: *Enemigos y aliados*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Cordell, Bruce R.; Wyatt, James: *Expedición al Castillo Ravenloft, aventura de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2007.

Cordón García, José Antonio (et al.): *Las fuentes de información: estudios teórico-prácticos*. Madrid: Síntesis, D.L. 1999.

Cordón García, José Antonio: La edición en España. *Sintagma: revista de Historia del libro y de la lectura*. Octubre, 2002, pp. 113-136.

Cordón García, José Antonio: La traducción en Castilla y León. *Hermeneus*, 1999, vol. 1, pp. 57-82.

Cordón García, José Antonio: *Manual de búsqueda documental y práctica bibliográfica*. Madrid: Pirámide, D.L. 1999.

Cordón García, José Antonio; López Lucas, Jesús; Vaquero Pulido, José Raúl: *Manual de investigación bibliográfica y documental, teoría y práctica*. Madrid: Pirámide, D.L. 2001.

Costello, Matthew J.: *Solo contra la oscuridad*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Costikyan, Greg: *Star Wars, la Guerra de las Galaxias*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Croc: *In nomine Satanis, magna veritas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Croc: *Mors ultima ratio*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Croc; Ranne, G.E.: *Scriptarium veritas*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Crook, Jeff; Up Church, Will; Boyd, Eric L.: *Champions of ruin*. Renton (Wa): Wizards of the Coast, 2005.

Crow, Steve: *Los senderos del lobo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Crowe, Lea; deMayo, Tom; Griffin, Eric J.; Lee, Michael: *Tres pilares*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Crutchfield, Charles: *Forajidos del Bosque Negro*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Crutchfield, Charles: *Los asesinos de Dol Amroth*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Cuadrado, Juan: *Del lobo y el águila*. Bilbao: Ludotecnia, 1998.

Cuesta, C.: Libros convocados por el Fórum Barcelona 2004. *Delibros*, 2004, vol. 17, N.º 178, pp. 38-41.

Cunningham, Elaine: *Canción elfica*. Colec. Los Arpistas, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Cunningham, Elaine: *El Bati6n del Espino*. Colec. Los Arpistas, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Cunningham, Elaine: *La hija de la Casa Baenre*. Colec. Liriel la elfa oscura, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Cunningham, Elaine: *La venganza elfa*. Colec. Los Arpistas, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2ª ed., 2004.

Cunningham, Elaine: *Las esferas de sueños*. Colec. Los Arpistas, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Cunningham, Elaine: *Simpreunidos, la isla de los elfos*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Cunningham, Elaine: *Sombras de plata*. Colec. Los Arpistas, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2002.

Cunningham, Elaine; Greenwood, Ed; Denning, Troy; Golden, Christie: *Relatos de Faerun*. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Curatola, Heather; Heckel, Harry; Marchinton, Forrest B.; McKinney, Deena: *Hombre Lobo Edad Oscura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Marvin, Steve; Hawkings, Jason O.: *Manual del director de juego*. Madrid: La Factoría de Ideas, D.L. 2000.

Chadwick, Frank: *Striker II*. Bloomington (IL): GDW, cop. 1994.

Chadwick, Frank; Nilsen, David: *Fire, fusion & steel*. Bloomington (Il): GDW, cop. 1993.

Chadwick, Frank; Nilsen, David: *Traveller, the new era*. Bloomington (Il): GDW, cop. 1993.

Chambers, John; Gunning, Christopher; Heining, Jess; McDonald, Steve: *Refugio de los condenados*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Cook, Monte; Short, Lee: *Monstruos y criaturas*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2000.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Amthor, Terry K.: *Manual de hechizos de canalización*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Amthor, Terry K.: *Manual de hechizos de esencia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Charlton, Coleman; Curtis, John; Fenlon, Peter C.; Marvin, Steve: *Rolemaster fantasía*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, el juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, Tierra Media, segunda edición*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos. El juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Charlton, S. Coleman: *Suplemento de reglas, El Señor de los Anillos. El juego de rol de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1995.

Charlton, S. Coleman; Fenlon Jr., Peter C.: *Rolemaster, manual de personajes y de campañas*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Charlton, S. Coleman; Fenlon Jr., Peter C.; Amthor, Terry K.: *Rolemaster, manual de hechizos*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Charlton, S. Coleman; Fenlon Jr., Peter C.; Neidlinger, Bruce R.: *Rolemaster, manual de combate*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Charrette, Bob; Petersen, Sandy: *Tierra de ninjas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Chart, David: *Herederos de Merlín, el Tribunal de Stonehenge*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Chartier, Roger: *Las revoluciones de la cultura escrita*. Barcelona, Gedisa, 2000.

Chartier, Roger; Cavallo, Guglielmo: *Historia de la Lectura en Occidente*. Madrid, Taurus, 2001.

Chico Rovira, Ricard: *La partida de "rol"*. Barcelona: El Carro del Sol, 2000.

Chillot, Richard; Kobar, Christopher: *El club Succubus, la fiesta de los muertos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Christopher Klug, Gerard: *James Bond 007*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Christopher Klug, Gerard: *Panorama para matar*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Chupp, Sam; Hale, William; Hatch, Rob: *Rito de iniciación, renacer en el peligro*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Daine, Adrian: Reinos de Kalamar. *Rpg Magazine*. Sevilla, N.º 2, 2002, pp. 18-20.

Dancey, Ryan S.; Noonan, David; Rateliff, John D.: *Guía del creador de héroes*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Daniell, Tina: *Kitiara Uth Matar*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Daniell, Tina: *Mithas y Karthay*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 6. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Dansky, Richard E.; Ditchburn, Elizabeth: *Lasombra, catedral de las tinieblas*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Dansky, Richard E.; Summers, Cynthia; Howard, Christopher: *Las crónicas Giovanni II, sangre y fuego*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Davis, Graeme; Estes, James: *Momia*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Davis, Graeme: *Pantalla del Narrador de Vampiro, segunda versión*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Day, David: *Enciclopedia Tolkien ilustrada*. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., D.L. 2001.

Dayan, Daniel: Review Essay: Copyrighted Subcultures. *American Journal of Sociology*, 1986, vol. 91, pp. 1219-1228.

Decker, Jesse: *El aventurero completo, una guía para personajes habilidosos de todas las clases*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Decker, Jesse: Readers talk back, Scale mail. *Dragon Magazine*, 2002, N.º 300, pp. 8-10.

Defendi, Rob; Gearin, Scott; Gentry, S. Alexander; Kessler, Jack: *Stargate SG-1. Fantastic frontiers, Stargate season one*. [S.L.]: Alderac Entertainment Group, cop. 2003.

Defendi, Robert J.; Mortensen, Lyn: *Fire and ice, the elemental companion*. Charlottesville (Vir): I.C.E., cop. 2002.

Delgado, Gema: *Guía para el escritor aficionado y profesional*. Madrid: Ediciones y Talleres de Escritura Creativa Fuentetaja, 1999.

Denning, Troy: *El asedio*. Colec. El retorno de los archimagos, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Denning, Troy: *El hechicero*. Colec. El retorno de los archimagos, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Denning, Troy: *El oráculo de obsidiana*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Denning, Troy: *El zigurat de Kalak*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Denning, Troy: *La hechicera Sadira*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Denning, Troy: *La invocación*. Colec. El retorno de los archimagos, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Denning, Troy: *La legión roja*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Denning, Troy: *Ur Draxa*. Colec. Pentaprisma, El mundo del Sol Oscuro, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Denning, Troy; Brown, Timothy B.: *Escenario de Campaña de Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

DeRenard, Lisa A.; Kline, Linda Mannik: Alienation and the Game Dungeons & Dragons. *Psychological Reports*, 1990, N.º 66, pp. 1219-1222.

D'Estrées, Luis: Advanced Dungeons & Dragons 2ª edición. *Líder*, 1989, N.º 11, Pp. 14-15.

D'Estrées, Luis: El Señor de los Anillos. *Troll*, 1989, N.º 19, pp. 25-32.

Di Tillio, Larry; Willis, Lynn: *Las máscaras de Nyarlathotep*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Díaz, Gustavo: RPG Museum, Call of Cthulhu 1ª edición. *RPG Magazine*. Sevilla, N.º 6, 2003, P. 30.

Díaz, Oscar; Poujade, Juan Carlos: La irresistible ascensión. *Dosdediez*, 1994, N.º 5, Pp. 53-58.

Díaz Sacaluga, Ismael: *99 espadas*. Madrid: Nosolorol, 2006.

Dietze, William; Sammons, Brian M.; Gauntlett, Adam; Henrikson, Greg: *El manual del Guardián, guía básica para Guardianes vol. 2, más conocimientos blasfemos, secretos prohibidos e información útil*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Dilevko, Juris and Hayman, Alison: Collection development patterns of fiction titles in public libraries: the place of independent and small presses. *Library & information science research*, 2000, vol. 22 : N.º 1, pp. 35-59.

Directorio 2005. *Delibros*, 2005, vol. 18, N.º 183, pp. 121-128.

Ditilio, Larry; Freeman, Kevin; Lipfert, Arno; Gambler, Mark L.: *Demonios y magia*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Domínguez, Ricardo; Muñoz, Pedro: Mataron a un hombre sólo por seguir un juego. *ABC (Madrid)*, 8 de junio de 1994, pp. 72-73.

Donovan, Dale; Mohan, Kim: *Pantalla del Dungeon Master*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Dossier: La verdad sobre la edición en España. *Delibros*, 2000, vol. 13 : N.º 128, pp.26-31.

Dossier: Panorama de la Edición en España. *Delibros*, 2005, vol. 18, N.º 183, pp. 11-30.

Doty, Randell E.: *Ents de Fangorn*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1993.

Douse, Neil A.; McManus, Ian Chris: The Personality of Fantasy Game Players. *British Journal of Psychology*, 1993, N.º 84, pp. 505-509.

Dubé, Jean-Sébastien: *Jouer (dans) le texte: des jeux de rôle aux médias interactifs narratifs informatiques*. Mémoire présenté au Département de Communications comme exigence partielle au grade de Maîtrise ès Arts. Montreal (Quebec, Canadá): .Université Concordia, 1997.

Dubois, Jacqueline: L'Edition pour la jeunesse en 1999. *CRILJ*. Paris, 2001, N.º 71, pp. 5-14.

Dudley, Noah: *Los Angeles nocturno, No-vida y Muerte en los Estados Libres Anarquistas*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Dudley, Noah; Getting, Andrew; Heerman, Travis; Mearls, Mike: *Muertos vivientes*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Duke, Robin O.: *La Quintaesencia del druida*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Durall, Jasón: *Esclavos del destino, lucha contra los piratas de Pan Tang*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Durand, Pascal; Winkin, Yves: Des éditeurs sans edition, genèse et structure de l'espace éditorial en Belgique francophone. *Actes de la Recherche en Sciences Sociales*, 1999, N.º 130, pp. 48-65.

Eckelberry, David; Clarke Wilkes, Jennifer; Redman, Rich: *Especies salvajes, como interpretar a monstruos como personajes*. Barcelona: Devir Iberia, cop. 2001.

Eckelberry, David; Mohan, Kim; Winter, Steve: *The story of TSR, 1975-1999*. Renton (Wa): Wizards of the Coast, cop. 1999.

Eckelberry, David; Selinker, Mike: *Señores de lo salvaje, una guía para barbaros, druidas y exploradores*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Ecos de las Jesyr, entrevistas realizadas durante las Jesyr 91. Los creadores. Ricard Ibáñez autor de Aquelarre. *Líder*, 1991, N.º. 23, Pág. 10.

Editoriales de literatura infantil y juvenil. [S.l: s.n.], 1999.

El mercado mundial del libro. *Delibros*, 1996, vol. 9: N.º 85, pp. 52-53.

El sector editorial en Madrid. *Delibros*, 2000, vol. 13: N.º 129, pp. 12-21.

Ende, Michael: *La historia interminable*. Madrid: Alfaguara, 7ª ed., 1983.

Engan, Charles; Engan, Janice: *Más allá de las Montañas de la Locura, la expedición Starkweather-Moore, 1933-1934*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Engan, Charles; Engan, Janice: *Más allá de las Montañas de la Locura II, la expedición Starkweather-Moore, 1933-1934*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Entrevista a Francesc Matas, 10 años de Joc Internacional. *Líder*, 1995, N.º 45, pp. 14-15.

Entrevista con el reverendo John Tynes. *RPG Magazine*. Sevilla, N.º 2, pp. 21-24.

Epstein, Jasón: *La industria del libro*. Barcelona: Anagrama, 2002.

Es magnifico ser Ed Greenwood. *Rpg Magazine*. Sevilla, 2003, N.º 4, pp. 21-24.

Escandon, Gonzalo: Reinos Olvidados. *Rpg Magazine*. Sevilla, 2002, N.º 1, pp. 13-17.

El estado de la afición. A primera vista. *Líder*, 1995, N.º 49, pp. 15-16.

El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1996, N.º 54, pp. 14-15.

El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1997, N.º 59, pp. 14-16.

El estado de la afición, a primera vista. *Líder*, 1997, N.º 61, pp. 14-15.

Estivill, Assumpció; Urbano, Cristóbal: Cómo citar recursos electrónicos: del uso a la norma y de la norma al uso, análisis de práctica de citaciones. *Jornadas Españolas de Documentación*, 1998, vol. 6, pp. 245-257.

Evans, C.: Distances et proximités en section jeunesse. *Bulletin des bibliothèques de France*, 2004, vol. 49, N.º 2, pp. 82-88.

Evans, Lisa J.; Hunt, Walter H.; Jamieson, Evan; Meyer, Richard: *Los ladrones de Tharbad*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Evolución del sector editorial en España. *Delibros*, 1998, vol. 11: N.º 115, pp. 34-40.

Ezratty, V.: Un peu, beaucoup, à la folie... passionnément ? Les bibliothécaires face à une production éditoriale pour la jeunesse toujours plus abondante. *Bulletin des bibliothèques de France*, 2003, vol. 48, N.º 3, pp. 13-21.

FANDE: La distribución independiente. *Delibros*, 2004, vol. 17, N.º 179, pp. 78-79.

Fannon, Sean Patrick: *The fantasy roleplaying gamer's bible*. Obsidian Studios, 2ª ed., 1999.

Fenlon Jr., Peter C.: *Moria, la ciudad de los enanos*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Fenlon Jr., Peter C.; Amthor, Terry K.; Colborn, R. Mark: *Los señores de la Tierra Media, vol. I los inmortales: elfos, maiar y valar*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Fenlon Jr., Peter C.; Gehman, Christian: *Los Jinetes de Rohan*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Fenlon, Peter C.: *Guía de la Tierra Media basado en el Hobbit y el Señor de los Anillos*. Barcelona: Joc Internacional, 3ª ed., 1992.

Fenlon, Peter C.: *Los pájaros del páramo largo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Fenlon Jr., Peter C.: *Señores de la Tierra Media volumen II, las razas humanas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Fenlon, Peter C.: *Valar y Maiar*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Feria del Libro de Londres: El año de los libreros europeos. *Delibros*, 1993, vol. 6, N.º 53, p. 50.

Ferias internacionales. *Delibros*, 1999, vol. 12 : N.º 118, pp. 63-64.

Fernández, Victoria: Aires de mudanza. *CLIJ*. Cuadernos de literatura infantil y juvenil. Barcelona, 2001, N.º 142, pp.7-11.

Fernández-Prieto, Sagrario: Buenas cifras y mejores perspectivas. *Delibros*, 2002, vol. 15: N.º 152, pp. 39-40.

Fernández-Prieto, Sagrario: El diseño en la literatura infantil y juvenil, algo está cambiando. *Delibros*, 1992, vol. 5, N.º 50, pp. 50-53.

Fernández-Prieto, Sagrario: Infantil y juvenil, una oferta amplia y variada. *Delibros*, 2000, vol. 13: N.º 130, pp. 38-43.

Fernández-Prieto, Sagrario: Libros infantiles y juveniles, un futuro prometedor. *Delibros*, 2001, vol. 14: N.º 141 pp. 34-36.

Fernández-Prieto, Sagrario: Literatura infantil y juvenil. Un valor en alza. *Delibros*, 1999, vol. 12: N.º 119, pp. 18-22.

Ferreiro Aláez, Luis: *Bibliometría: análisis bivariante*. Madrid: Eypasa, D.L. 1993.

Ferreiro Galguera, Juan: Los juegos de rol contra sus sombras. *Padres y Maestros*, 2000, vol. 254, pp. 28-31.

Fiel, Mark R.: *Las manos del sanador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Findley, Nigel: *Draconomicón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Findley, Nigel: *El despertar, diablerie en Méjico*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Findley, Nigel D.: *Guía Van Richten de los vampiros*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Findley, Nigel: *Thieves of Lankhmar*. Lake Geneva (Wi.): TSR, cop. 1990.

Fine, Gary Alan: Fantasy Games and Social Worlds; Simulation as Leisure. *Simulation & Games*, 1981, vol. 3, N.º 12, pp. 251-279.

Fine, Gary Alan: Fantasy role-play gaming as a social world: imagination and the social construction of play. En: Loy, John (ed.): *The paradoxes of play. The proceedings of the 69th meeting of the Association for Anthropological Study of Play*. West Point (N.Y.): Leisure Press, 1982, pp.215-224.

Fiorito, Tony; Simon, Eric: *El octógono del caos*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Flanagan, Peter; Getting, Andrew; Heerman, Travis; Mearls, Mike: *Guerra*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Flórez, Inma; Grande, Mario: *Morfeo año 2213, juego de rol de ciencia ficción*. León: Asociación de Interpretación Lúdica de León, D.L. 2002.

Fonstad, Karen Wynn: *Atlas de la Dragonlance*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Forbeck, Matt: *El Señor de los Anillos, el juego de rol, La Comunidad del Anillo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Forbeck, Matt; Noonan, David: *Guía del constructor de fortalezas*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Foustad, Karen Wynn: *Atlas de la Tierra Media*. Barcelona: Circulo de Lectores, D.L. 1994.

Fradejas, Emilio: Rolemaster, tablas, tablas y ... más tablas. *Líder*, 2000, N.º 7, p. 15.

Frank, Wesley J.: *La tierra de Arnor*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Frank, Wesley J.: *Las gentes de Arnor*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Freeman, Brad: *El libro del clan Gangrel, desde bosques misteriosos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Freeman, Kevin; Simon, Eric; Stafford, Greg; Krank, Charlie: *El lobo blanco*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Friedman, C.S.: *Los Fragmentos de Erciyes, los diarios y las notas de Fray Niccolo de Venecia, erudito nodista y monje itinerante*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Frisch, Patrick: *El Señor de los Pardillos, el juego de rol de la Tierra a Medias*. Barcelona: Proyectos Editoriales Crom, D.L. 2002.

Frutos, Javier de: Acuerdos internacionales, ¿seguimos al coeditando?. *Delibros*, 2001, vol. 14: N.º 149, pp. 20-25.

Fuentes Aparicio, Bernardo B.; Río Lorda, Francisco J.: *Alkaendra, los sueños perdidos*. Avilés (Asturias): Alkaendra, D.L. 2002.

Gagnon, John H.: Shared Fantasy: Role playing games as social worlds. *Simulation and Games*, 1986, vol. 17, pp. 131-133.

Galán Pérez, José Manuel: *Análisis estructural del sector editorial español*. Madrid [etc.]: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1986.

Galeotti, Mark: *Libro de los Héroes, jugar a HeroQuest*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2004.

Galeotti, Mark; Laurie, Martín; Quadros, Wesley: *Manual del Imperio Lunar, Volumen I, El Imperio Lunar*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

Gárate, Arantza: Niños, niñas y libros: las diferencias de género en la LIJ. *CLIJ*, 1997, vol. 10: N.º 95, pp. 7-17.

García Aparicio, Carlos B.: *Ánima Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

García Aparicio, Carlos B.: *Gaïa, más allá de los sueños, volumen I*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2007.

García Aparicio, Carlos B.: *La pantalla del director, Ánima Beyond Fantasy*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2005.

García Castro, Eduard: Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval. *Líder*, 1990, N.º 20, p. 74.

García Castro, Eduard: *Cristal de Bohemia*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

García Castro, Eduard: El carro de la Farsa, entrevista a Xavi Garriga. *Líder*, 2000, N.º 5, pp. 30-35.

García Castro, Eduard: Gary Gygax, entrevista al gran culpable. *Líder*, 1993, N.º 36, pp. 12-16.

García Castro, Eduard: Mi juego de rol favorito. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 1, pp. 60-61.

García Castro, Eduard: Stormbringer, esto es lo que hay. *Líder*, 1990, N.º 19, p. 48.

García Castro, Eduard: Un nuevo enfoque de las actividades al aire libre. *Líder*, 1991, N.º 24, pp. 42-43.

García Ejarque, Luis: *Diccionario del archivero bibliotecario*. Gijón: Trea, 2000.

García Ferrando, Manuel; Ibáñez, Jesús; Alvira, Francisco (comps.): *El análisis de la realidad social: métodos y técnicas de investigación*. 2ª ed. Madrid: Alianza, 1996.

García Noceda, Nuria: Servicios editoriales: una ayuda para el pequeño editor. *Delibros*, 1999, vol. 12: N.º 120, pp. 28-30.

García Rodríguez, Araceli: *La selección de libros infantiles: estudio crítico sobre obras de referencia y otras fuentes de información*. Memoria de diplomatura. Escuela Universitaria de Biblioteconomía y Documentación, Salamanca: Universidad de Salamanca, 1990.

García, Miguel: Star Wars D20, Star Wars ed. revisada. *Rpg Magazine*. Sevilla, 2003, N.º 5, pp. 9-12.

Garraón, Ana.: LIJ Online. *Educación y Biblioteca*, 2001, vol. 13, N.º 126, p. 40.

Garraón, Ana: Hacia dónde va la edición infantil en España. *Alacena*. Madrid, 1992, N.º 14. pp. 12-13.

Garriga, Xavi: Ars Magica. *Troll*, 1990, N.º 21, pp. 26-30.

Garzón, José Félix: *Ansiedad libre flotante*. Bilbao: Ludotecnia, 1994.

Garzón, José Félix: *Anuario Kaufmann, primera parte*. Bilbao: Ludotecnia, 1992.

Garzón, José Félix: *El hogar de los valientes 2*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Garzón, José Félix: *El hogar de los valientes*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Garzón, José Félix: *Hijos de Chernobyl*. Bilbao: Ludotecnia, 1991.

Garzón, José Félix; Arriola, Igor: *Mutantes en la sombra, un juego de rol en un mundo demasiado parecido al nuestro*. Bilbao: Ludotecnia, 1991.

Garzón, José Félix; Romero – Salazar, Juanan; Arriola, Igor: *Catálogo Charlie '91*. Bilbao: Ludotecnia, 1992.

Gaudin, Raphaël: Du role des jeux de rôles. *Argos*, 1996, N.º 17, pp. 88-90.

Gehman, Christian; Doty, Randell E.: *Ísengard y las Montañas Blancas*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

Gehman, Christian; Fenlon Jr., Peter C.: *Los jinetes de Rohan*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Gesbert, Stepheane: *Cthulhu, Edad Oscura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Gil, María Jesús: la literatura infantil y juvenil. En: *IV Congreso de editores, Federación de Gremios de Editores de España, Valencia 27, 28 y 29 junio de 2002*. Madrid: Federación de Gremios de Editores de España, D.L. 2002, pp. 103-104.

Gil Rodríguez, Francisco; Alcover de la Hera, Carlos María; García Sainz, Miguel; Roda Fernández, Rafael: *Prácticas de psicología de los grupos, experiencias*. Madrid: Pirámide, D.L. 1999.

Gilbert, Steve: *Paranoia, guía turística del sector Doa*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Gillan, Geoff; Hagger, Nick; Love, Penélope; Anderson, Marion: *Horror en el Orient Express, una campaña para la Llamada de Cthulhu a bordo del tren más famoso del mundo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

González Gutiérrez, Pedro; Mañas Carbonero, Luis; Lanza Cebrián, Jose David: *Roleage, Evolved Roleplaying Game*. Madrid: Nosolorol, D.L. 2007.

González Río, María José: *Metodología de la investigación social: técnicas de recolección de datos*. Alicante: Aguaclara, 1997.

Gorden, Greg: *Star Wars, guía del Imperio*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Gorden, Greg: *Star Wars, suplemento de reglas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Grau, Enric: Dossier H.P.L., Lovecraft, el eterno soñador. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 1, pp. 19-34.

Greenberg, Andrew: *El libro del clan Ventrue. Guardián de la estirpe*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Greenberg, Andrew: *Vampiro TM Pantalla del Narrador y Sangre al amanecer*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1992.

Greenberg, Andrew; Greenberg, Daniel; Rein-Hagen, Mark; Davis, Graeme: *Vampiro. Guía del jugador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1995.

Greenberg, Daniel; Heckel, Harry: *Umbra, la sombra de terciopelo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Greenberg, Daniel; Woodruff, Teeuwynn: *Las crónicas Giovanni I, la Ultima Cena*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Greenwood, Ed: *El valle de las Sombra*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Greenwood, Ed: *Elminster en Myth Drannor*. Barcelona: Timun Mas, 2002.

Greenwood, Ed: *Elminster, la forja de un mago*. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Greenwood, Ed: *Fuego mágico*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para Aguas Profundas*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para Cormyr*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para la Costa de la Espada*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *Guía de Volo para los Valles*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Greenwood, Ed: *La tentación de Elminster*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1999.

Greenwood, Ed: *Las ruinas de Bajomontaña*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Greenwood, Ed: *Los drow de la Suboscuridad*. Barcelona: Zinco, cop. 1994.

Greenwood, Ed; Boyd, Eric L.: *Los poderes de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Greenwood, Ed; Carl, Jasón: *La marca Argénteo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Aventuras*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Reinos Olvidados, escenario de campaña*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Greenwood, Ed; Grabb, Jeff: *Vademecún de campaña, Forgotten Realms, Reinos Olvidados*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Cormyr*. Colec. La Saga de Cormyr, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *La muerte del Dragón*. Colec. La Saga de Cormyr, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Greenwood, Ed; Grubb, Jeff: *Las Siete Plagas*. Colec. La Saga de Cormyr, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Greg Stafford, los mundos inmateriales existen. *Rpg Magazine*. Sevilla, 2002, N.º 3, pp. 22-24.

Grijalbo, Poppy: La solidez y expansión del sector editorial infantil y juvenil en el 2004. *Delibros*, 2005, vol. 18, N.º 183, P. 67-68.

Grove, Heather; McFarland, Matthew: *Las crónicas Giovanni IV, Nuova Malattia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Grubb, Jeff; Cordell, Bruce R.; Noonan, David: *Manual de los planos*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Guardiola, Elena; Sanchez-carbonell, Javier: La base de datos del ISBN como instrumento para la recuperación y análisis de libros sobre un tema específico: estudio de un caso concreto: el alcoholismo. *Revista Española de Documentación Científica*, 1996, vol. 19, N.º 3, pp. 292-303.

Guía para el escritor aficionado y profesional: 1996-1997. Madrid: Ediciones de Escritura Creativa, 1996.

Gutiérrez del Castillo, Rubén; Sánchez García, Rufino (ed.): *Informe SGAE sobre hábitos de consumo cultural*. [Madrid]: Fundación Autor, D.L. 2000.

Gygax, Gary; Arneson, Dave: *Dungeons & Dragons, juego de fantasía role-playing, reglas nivel básico 1*. Gerona: Dalmau Carles, 1985.

Gygax, Gary: *La fortaleza en la frontera*. [Gerona]: Dalmau Carles, cop. 1986.

Gygax, Gary; Reynolds, Sean: *Contra los gigantes, la reconquista de Geoff*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Hallet, David; Jacklin, Kevin W.; Isinwyll, L.N.: *Oscuros designios, terrores ocultos en la Inglaterra de 1890*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Hargrave, David A.; Barton, Bill; Hamblin, William: *La maldición de los Chthonians*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

Harms, Daniel: *Enciclopedia de los mitos de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Hartshorn, Jennifer; Skemp, Ethan; Rein-Hagen, Mark; Hassall, Kevin: *Vampiro Edad Oscura*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2ª ed., 1998.

Hassall, Kevin: *Demons II*. Skokie (Il.): Mayfair Games Inc., cop. 1993.

Hassall, Kevin: *Mistridge*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1995.

Hassall, Kevin: *Sentinels*. Skokie (Il.): Mayfair Games Inc., cop. 1993.

Hatch, Robert: *El libro del clan Nosferatu, aquí estarán los monstruos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Hatch, Robert: *Tzimise, la senda de toda carne*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Hawke, Simon: *El desterrado*. Colec. La Tribu de Uno, El mundo del Sol Oscuro, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1996.

Hawke, Simon: *El nómada*. Colec. La Tribu de Uno, vol. 3, El mundo del Sol Oscuro, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1998.

Hawke, Simon: *El peregrino*. Colec. La Tribu de Uno, El mundo del Sol Oscuro, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1997.

Heckel IV, Harry L.: *Washington nocturno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Heinig, Jess: *El libro del clan Tremere*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Heinsoo, Rob; Donais, Michael; Elias, Skaff; Tweet, Jonathan: *Manual de miniaturas*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Henley, Margaret; Henley, Dan: *Más negro que las tinieblas*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Hensley, Shane Lacy: *Deadlands, Tierras Muertas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Henson, Connie Rae; Henson, Dale "Slade": *Enciclopedia de la magia*. Barcelona: Zinco, cop. 1996.

Hentges, Peter: *Tribunales de Hermes, Iberia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Herber, Keith: *El rastro de Tsathogghua*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Herber, Keith: *La semilla de Azathoth*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Herber, Keith: *Los hongos de Yuggoth*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

Herber, Keith; Morrison, Mark; Watts, Richard: *Secretos de Arkham*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Herber, Keith; Petersen, Sandy; Campbell-Robson, K.L.; Clegg, Scott: *Las Tierras del Sueño*. Barcelona: Joc Internacional, cop. 1988.

Herber, Keith; Willis, Lynn; Dietze, William; Sammons, Brian M.: *El manual del Guardián, saber blasfemo, secretos prohibidos e información útil, guía básica para Guardianes vol. 1*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Hersent, J.-F.: Les pratiques culturelles adolescentes. *Bulletin des bibliothèques de France*, vol. 48, N.º 3, 2003, pp. 12-21.

Hershey, Sterling; Hidalgo, Pablo; Miller, Joshua A.; O'Brien, Timothy: *La brecha de Kathol*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Hickie, Tony; Innes, Robert: *Hijas de la noche, las crónicas de Santon*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Hickman, Tracy; Hickman, Laura; Niles, Douglas; Dobson, Michael: *AD&D 2ª Versión, Dragonlance, Aventura oficial del juego. Clásicos Dragonlance volumen II*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Hickman, Tracy; Johnson, Harold; Heard, Bruce; Niles, Douglas: *Dragonlance, Clásicos volumen III*. Barcelona: Zinco, D.L. 1996.

Hickman, Tracy; Johnson, Harold; Niles, Douglas; Dobson, Michael: *AD&D 2ª Versión, Dragonlance, Aventura oficial del juego. Clásicos Dragonlance volumen I*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Hind, Chris: *El Telar del Destino, elecciones tomadas, futuros seguidos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Hirsch, Rudolph: *Libros, editores y público en la Europa moderna*. Valencia: Alfons el Magnànim, 1990.

Hite, Kenneth; Bergstrom, R. Sean; Langlois, Jasón: *Herejía cainita*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Hojas de datos del personaje. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Hojas de personaje. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Holmgren, Jasón; Hiel, Peter van: *Usagi Yojimbo*. Madrid: Nosolorol, 2006.

Honigsberg, David; Bank, Adam; Genest, Jeremiah: *Cábala*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Hopler, John R.; Leigh McCoy, Angel: *Deadlands, Mashal Law*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Hotz, Eric: *High colonies*. Vancouver (B.C.): Waterford Publisihing House, cop. 1988.

Howard, Christopher: *Las crónicas Giovanni III, el sol se ha puesto*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Howard, Christopher: *Libro de tribu, Colmillos Plateados*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Howard, Christopher; McFarland, Matt: *Rabia en Egipto*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Hoyos, Javier; Jara, Pepe: Panorama para jugar, juegos de iniciación. *Líder*, 1990, N.º 14, pp. 40-42.

Huerta Domínguez, Juan Antonio; Paredes Colmenar, Ángel: *Redención, pantalla del DJ*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2007.

Huerta Domínguez, Juan Antonio: *Redención, un pasado a olvidar, un futuro a temer, un presente para luchar*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2004.

Hughes, Karl: *Paranoia, el cantar de las cubas*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Ibáñez, Ricard: *Aquelarre, juego de rol demoníaco-medieval*. Barcelona: La Caja de Pandora, 1999.

Ibáñez, Ricard; Escuriel, Sergi: *Maestros de esgrima*. Barcelona: Devir Iberia, 2003.

Ibáñez, Ricard: *Juego de rol del Capitán Alatríste*. Barcelona: Devir Iberia, 2002.

Ibáñez, Ricard: *Juegos de damas, aventura*. Barcelona: Devir Iberia, 2003.

Ibáñez, Ricard: *La piel de toro, la España de los años 20 en La Llamada de Cthulhu*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Ibáñez, Ricard: *La piel de toro, una revisión cthuliana de la España de los años 20*. Barcelona: Proyectos Editoriales Crom, 2ª ed., D.L. 2004.

Irby, Chad; Jackson, Steve: *Car Wars, juego de duelos motorizados*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Isaacs, Ross; Willis, Lynn; Morrison, Mark: *El Grimorio de Bronce*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Jackson, Steve: *Killer, juego de rol en vivo*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Jenkins, Rob; Stern, Michael: *Star Wars, la Estrella Rendida*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Jodar, Esteban; Jiménez, Vecina: Síntesis del estudio sobre los efectos psicosociales de los juegos de rol en el desarrollo social y cognitivo de los menores. *Boletín Oficial de la Asamblea de Madrid*, Nº 46, 14 de junio de 2000, pp. 5024-5032.

Johnson, Harold; Terra, John; King, J. Robert; Baur, Wolfgang; McComb, Colin: *Relatos de la lanza. El libro del mundo de Ansalón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Johnson, Sam; Carrick, Paul: *Una Resección en el Tiempo*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Johnson, Sam: *Tierra de nadie, la historia del Batallón Perdido en la Primera Guerra Mundial*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Jones, Chris: *El libro de las tabernas*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Kasab, John: *Bestiario medieval*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Kasab, John; Chart, David: *El grimorio del mago*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Kaufman, Daniel; Kestrel, Gwendolyn F.M.; Selinker, Mike; Williams, Skip: *El libro de los desafíos, acertijos, estancias de dungeon y trampas*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Kaufman, Douglas: *Star Wars, batalla por el Sol Dorado*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1994.

Kemp, Paul S.: *Resurrección*. Colec. La Guerra de la Reina Araña, vol. 6. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Kern, Robert: *Goldfinger*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1995.

Kestrel, Gwendolyn F.M.; Wilkes, Jennifer Clarke; Sernett, Matthew; Cagle, Eric: *Manual de Monstruos IV*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Kiesel, Harald: Le Marché allemand du livre pour la jeunesse. *La revue des livres pour enfants*. Paris, 2001, N.º 198, pp. 68-72.

Kime, Phil; Kennedy, Chris: *La búsqueda de la Palantír*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

King, Brett; Lilavivat, Rucht; McDivitt, Tadd; Williams, Penny: *Guía Van Richten de las hadas sombrías*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Kirchoff, Mary (edit.): *El gran libro de la Dragonlance*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Kirchoff, Mary: *El país de los Kenders*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Kirchoff, Mary; Niles, Douglas: *Flint, el rey de los gullys*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 2, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Kirchoff, Mary; Winter, Steve: *El incorregible Tas*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Klobuznik, Kart Walter: 007, el juego de rol. *Líder*, 1990, N.º 17, pp. 41-42.

Knaak, Richard A.: *Kaz, el minotauro*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 1, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Knaak, Richard A.: *La leyenda de Huma*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Kraft, Rudy; Jaquays, Paul; Stafford, Grez; Petersen, Sandy: *La Isla de los Grifos*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

Kubasch, Heike: *Bree y las quebradas de los túmulos*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

La estrategia de precio de las editoriales. *Delibros*, vol. 19, N.º 196, 2006, pp. 24-25.

La littérature jeunesse au cycle 3, les programmes officiels. *Bulletin des bibliothèques de France*, vol. 49, N.º 1, 2004, pp. 39-41.

Lambard, Creede: *Violencia en Muskogee*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

La Verdad sobre la edición en España. *Delibros*, 2000, vol. 13 : N.º128, pp. 22-27.

Lascurain Sánchez, Mª Luisa; López López, Pedro; González Uceda, Luis: Psicología y bibliometría en España. *Revista general de información y documentación*, 1997, N.º 7(2), pp. 95-107.

Lastra Muiña, Roberto: *Los de dentro, los de fuera: juego de rol para las clases de religión, ética y sociales*. Madrid: CCS, D.L. 1994.

Laws, Robin D.: *La casa de Tremere*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

L'edition en Europe. Paris: Eurostaf, 1991.

Lee Byers, Richard: *Desintegración*. Colec. La Guerra de la Reina Araña, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Link, Aaron; Snead, John: *Magia extraña*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Lomé, Tristan: *Selenim*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Long, Steven S.; Rateliff, John; Moore, Christian; Forbeck, Matt: *El Señor de los Anillos, el juego de rol, libro básico*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Long, Steven: *Deadlands, sabuesos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

López de Abiada, José Manuel; López Bernasocchi, Augusta; Neuschäfer, Hans-Jorg; (eds): *Entre el ocio y el negocio: industria editorial y literatura en la España de los 90*. Madrid: Verbum, [2001].

López Jara, J.: ¡Cthulhu ya! *Líder*, 1988, N.º 7, P. 8.

López Jara, J.: Dossier La Llamada de Cthulhu, mi juego de rol favorito. *Líder*, 1988, N.º 3, pp. 11-12.

López López, Pedro: *Introducción a la bibliometría*. Valencia: Promolibro, 1996.

López Piñero, J. M.; Terrada, M. L.: Los indicadores bibliométricos y la evaluación de la actividad médico-científica. III, Los indicadores de producción, circulación y dispersión, consumo de la información y repercusión. *Medicina clínica*, 1992, N.º 98, pp. 142-148.

López, J.: El libro español en busca de nuevos mercados. *Delibros*, 2003, vol. 16: N.º 167, pp. 24-27.

López, Julia; Garzón, José Félix; Arriola, Igor: *Guía Heracles de supervivencia en entornos hostiles*. Bilbao: Ludotecnia, 1991.

Los editores de la UE vinculan la mejora de los resultados a la libertad del sector. *El Norte de Castilla*, 6 Dic 2005.

Love, Penélope; Morrison, Mark; Di Tillio, Larry; Willis, Lynn: *Terror austral, Cthulhu allá abajo, información y aventuras*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Lovecraft, H.P.: *Cthulhu: una celebración de los mitos*. 2ª ed. Madrid: Valdemar, 2004.

Lovecraft, H.P.: *Los mitos de Cthulhu, narraciones de horror cósmico*. Salamanca: Alianza S.A., 2003.

Lovecraft, H.P.: *Narrativa completa*. Vol. I. 2ª ed. Madrid: Valdemar, 2006.

Lovecraft, H.P.: *Narrativa completa*. Vol. II. Madrid: Valdemar, 2007.

Llana Martín, Amelia de la Llana; Barredo Sobrino, Mª Pilar: Estudio bibliométrico de la producción científica de los departamentos básicos de la Facultad de Medicina de la Universidad Autónoma de Madrid (1990-2000). *Universidad Autónoma de Madrid*, 2003.

Llinas Almadana, Eduardo: El torneo de juego de rol. *Kikirikí...!*. *Boletín para una Pedagogía Popular*, vol. 69, 2003, pp. 63-70.

Llinas Almadana, Eduardo: El torneo juego de rol. *Kikiriki, Cooperación Educativa*, N.º 69, 2003, pp. 63-70.

MacKinnon, Mark C.: *Ojos Grandes, Manga d20*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Mangada Sanz, Alfonso: *Cálculo editorial, fundamentos económicos de la edición*. Salamanca: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, Pirámide, 1988.

Manguel, Alberto: *Una historia de la lectura*. Madrid, Alianza, 2001.

Manzano, V.; Rojas, A.J.; Fernández, J.S.: *Manual para encuestadores*. Barcelona: Ariel, 1996.

Maqua, Javier: El juego de la muerte. *El Mundo (Madrid)*, año VI, N.º 241, 12 de junio de 1994, pp. 1-3.

Marcos, M. C.: Entrevista a Álvaro Díaz Huici, director de la editorial Trea. *El profesional de la información*, vol. 13, N.º 1, 2004, pp. 76-80.

Marchinton, Forrest B.; McKinney, Deena; Skemp, Ethan: *Guardianes de los túmulos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Mares, Daniel: Rol y literatura fantástica. *Solaris*, diciembre 2000 – enero 2001, nº 7, pp. 52-55.

Marín Fernández, Josefa: *Estadística aplicada a las ciencias de la documentación*. Murcia: DM, 1999.

Martínez, Manuel: Panorama para jugar (II). *Líder*, 1990, N.º 20, pp. 64-66.

Marmell, Ari; McFarland, Matthew; Suleiman, C.A.: *Mundo de Tinieblas, Mafia*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Marmell, Ari; Mearls, Michael: *La jaula dorada*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Marmell, Ari; Roark, Sara; Tautvetter, Janet: *Arcontes y templarios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Marmell, Ari; Shomshak, Dean; Suleiman, C.A.: *Vampiro, El réquiem*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Marmell, Ari; Suleiman, C.A.: *Entornos urbanos, guía fundamental para aventuras urbanas*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2007.

Martín Carvajal, Francisco: *El sector del libro en España: situación actual y líneas de futuro*. Madrid: Fundesco, 1993.

Martín, A.: Notes sobre la indústria del còmic en el període 1973-2003. *ITEM: Revista de Biblioteconomia i Documentació*, vol. 34, 2004, pp. 35-44.

Martín, Julia; Glenn, Sean: *Hojas de personaje*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Martínez Ales, Rafael: La Edición infantil en España. A.I.C. Madrid: Ministerio de Cultura, 1980, N.º 2, pp. 41-47.

Martínez de Sousa, José: *Diccionario de Bibliología y ciencias afines*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 1989.

Martínez de Sousa, José: *Manual de edición y autoedición*. Madrid, Pirámide, 2ª ed., 2005.

Martínez, Jesús A. (Coord.): *Historia de la edición en España: 1836-1936*. Madrid: Marcial Pons, 2001.

Masters, Phil; Brucato, Phil; Moss, Rebecca: *Manual de capa y espada*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Masters, Phil; Woodcock, Lindsay: *El manual de los Artesanos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Mathieu, Didier: Liures d'artistes. *Bulletin des bibliothèques de France*, 2000, vol. 45 : N.º 6, pp. 56-61.

McComb, Colin: *El libro de los elfos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1996.

McComb, Colin: *Taladas, los minotauros*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

McDonald, Michael; Schumann, Mark; Wright, Benjamín: *Mekton Pantalla táctica*. Madrid: M+D y La Factoría de Ideas, cop. 1998.

McDonald, Michael; Schumann, Mark; Wright, Benjamín; Pondsmith, Mike: *Mekton el juego de rol de manga y anime*. Madrid: M+D y La Factoría de Ideas, D.L. 1997.

McDonald, Michael; Wright, Benjamín: *Mekton plus, manual técnico*. Madrid: M+D y La Factoría de Ideas, D.L. 1998.

McFarland, Matt; McKinney, Deena; Mensch, Julian: *Libro de los auspicios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

McKeage, Jeff: *El reino perdido de Cardolan*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

McKeage, Jeff: *Los Woses del Bosque Oscuro*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1989.

McKeage, Jeffrey: *El mago oscuro de Rhudaur*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

McInnes, Terry; Nilsen, David: *World tamer's handbook*. Bloomington (Il): GDW, cop. 1994.

Mearls, Michael: *La Quintaesencia del mago*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Mearls, Michael: *La Quintaesencia del pícaro*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Melchor, Alejandro: *La Quintaesencia del elfo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Melchor, Alejandro: *La Quintaesencia del paladín*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Melendo, Rosa: El español abre fronteras. *Delibros*, 2000, vol. 13: N.º 132, pp. 28-34.

Méndez Rodríguez, Eva María; Merlo Vega, José Antonio: Localización, identificación y descripción de recursos web: tentativas hacia la normalización *Comunicación*

publicada en las *Jornadas Españolas de Documentación* (7. 2000. Bilbao). Bilbao: Universidad del País Vasco, FESABID, 2000, pp. 221-231.

Mendiola, Josu: *Quidam, juego de rol*. Bilbao: Ludotecnia, 2004.

Merlo Vega, J. A.; Sorli Rojo, A.: Bases de datos y recursos en Internet sobre tesis doctorales. *Revista española de documentación científica*, vol. 25, N.º 1, 2002, pp. 95-106.

Merlo Vega, J. A.; Sorli Rojo, A.: Directorios de editoriales en Internet. *Revista española de documentación científica*, vol. 24, N.º 2, 2001, pp. 217-231.

Merlo Vega, J. A.; Sorli Rojo, A.: Estilos de citas y referencias de documentos electrónicos. *Revista española de documentación científica*, vol. 23, N.º 4, 2000, pp. 483-496.

Micó, Joaquim: *Atlántida*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Micó, Joaquim: *Oráculo, el juego de rol mitológico*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Miguel, Amando de: *Manual del perfecto sociólogo*. Madrid: Espasa, 1997.

Millán, José Antonio (coord.): *La lectura en España: informe 2002*. Madrid: Fundación Germán Sánchez Ruipérez, 2002.

Miller, Marc W.: *Aventura 1, Kinunir. Traveller, aventuras de ciencia ficción en un futuro distante*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1990.

Miller, Marc W.: *Traveller, aventuras de ciencia ficción en un futuro distante*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1989.

Miller, Steve: *El molino del destino, las tumbas perdidas, volumen III*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Mini-entrevista a Ricard Ibáñez autor de Aquelarre. *Líder*, 1991, N.º 21, P. 11.

Miret, I.: Presentación Base de Datos de Libros en Venta. *Jornadas Españolas de Documentación*, vol. 9, 2005.

Mobley, Blake: *Fiesta de Goblins*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Mobley, Blake: *Los señores del roble. Dragonlance*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Mohan, Kim; Donovan, Dale; et al.: Dragon Magazine, 300 issues of Roleplaying history. *Dragon Magazine*, 2002, N.º 300, pp. 18-26.

Moldvay, Tom: *La ciudad perdida*. [Gerona]: Dalmau Carles, cop. 1986.

Monte, Cook: *Libro del Poder Arcano, el poder de La Canción y del Alma II*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Monte, Cook; Reynolds, Sean K.: *La senda de los fantasmas, opción de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Guía del Dungeon Master, libro de reglas básico II v.3.5*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Guía del Dungeon Master, libro de reglas básico II*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual de monstruos, libro de reglas básico III v.3.5*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual de monstruos, libro de reglas básico III*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual del jugador, libro de reglas básico I* v. 3.5. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Monte, Cook; Tweet, Jonathan; Williams, Skip: *Manual del jugador, libro de reglas básico I*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2001.

Monte, Cook; Tynes, John: *La Llamada de Cthulhu, el juego de rol*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Monzón, Carlos: *El libro azul*. Bilbao: Ludotecnia, 1996.

Monzón, Carlos: *Ragnarok*. Bilbao: Ludotecnia, 1992.

Monzón, Carlos: *Sarah, edición especial*. Bilbao: Ludotecnia, 1997.

Monzón, Carlos: *Sarah*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Monzón, Carlos; Tellaetxe Isusi, J.A.; Arriola, Igor: *Ragnarok, un nuevo comienzo*. Bilbao: Ludotecnia, 1995.

Monzón, Carlos; Tellaetxe Isusi, J.A.; Arriola, Igor: *TNC, tormenta no controlada*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Moore, James: *Camada de Fenris, libro de tribu, de hachas y garras*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1996.

Moore, James: *Proscritos, guía de los parias, exiliados de la tierra de nuestros padres*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Moore, Roger E.: *El regreso de los ocho*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1998.

Moore, Roger E.: *Empieza la aventura*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Mora Villarejo, Luisa: Libros y literatura para niños en la España Contemporánea. *Educación y biblioteca*, 1993, N.º 34, p. 10.

Moral Pérez, M^a. Esther del: Juegos de rol, aventuras gráficas y videojuegos, la creatividad lúdica a través del software. *Primeras Noticias Comunicación y Pedagogía*, 1995, N.º 135, octubre-noviembre, pp. 14-18.

Moral Pérez, María Esther del: La Creatividad lúdica a través del Software. *Primeras Noticias. Comunicación y Pedagogía*. Barcelona, 1995, N.º 135, pp.14-18.

Moral Pérez, María Esther del: Videojuegos, juegos de rol, simuladores. *Cuadernos de pedagogía*. Barcelona, 1996, N.º 246, pp. 84-88.

Moreno de Alba, José G.: Notas sobre el libro. *La gaceta del Fondo de Cultura Económica*. México, 2000 N.º 353, pp. 41-44.

Moreno, V.: *El deseo de leer*. Pamplona: Pamiela, 1985.

Moret, Xavier: *Tiempo de editores: Historia de la edición en España, 1939-1975*. Barcelona: Destino, 2002.

Mork, Peter: *Guía de habilidades, la escuela de la vida*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2003.

Morrison, Mark; Pates, Carl; Hagger, Nick; Watts, Richard: *Navegando en los mares del destino*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Moscoso, Purificación: Análisis y evaluación de los catálogos públicos de acceso en entorno Web. *Revista española de documentación científica*, 1998, vol. 21: N.º 1, pp. 409-416.

Moya Anegón, Félix de; López Gijón, Javier; García Caro; Concepción: *Técnicas cuantitativas aplicadas a la biblioteconomía y documentación*. Madrid: Síntesis, D.L. 1996.

Muñoz, Carlos: Es solo un juego pero me gusta. Rol en vivo o como hacérselo para seguir haciendo el indio. *Líder*, 1991, N.º 24, Pp. 38-40.

Murphy, Paul: *Star Wars, equipo de campaña*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Murphy, Paul: *Star Wars, guía de la Alianza Rebelde*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Musser, Jim: *El bosque mágico*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1994.

Navia-Osorio García-Braga, María Luisa: *Los juegos de rol de "espadas y brujería" para ordenador: un análisis de los más populares en España entre 1989 y 1995*. Tesis inédita de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, Departamento de Comunicación Audiovisual y Publicidad I, leída el 14-04-2000. Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias de la Información, 2000.

Nephew, John, Sargent, Carl; Niles, Douglas: *Manual del buen ladrón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1990.

Nephew, John; Tweet, Jonathan: *La fiesta de los condenados*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Nesmith, Bruce; Hayday, Andrea; Connors, William W.: *Ravenloft. Reinos del terror*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Ney, Jessica M.; Charlton, S. Coleman: *El Señor de los Anillos, juego de aventuras básico*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Ney-Grimm, Jessica M: *Más allá de las frías y brumosas montañas*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Niles, Douglas: *El dios de la muerte*. Colec. Moonshaes, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Niles, Douglas: *El pozo de las tinieblas*. Colec. Moonshaes, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Niles, Douglas: *La venganza de Bhaal*. Colec. Moonshaes, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Nilsen, David; Wiseman, Loren; Olle, Stephen; Budil, Jonathan: *Traveller players' forms, space is full of stuff*. Bloomington (Il): GDW, cop. 1993.

Noonan, David: *El divino completo, guía del jugador a la magia divina para todas las clases*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Noonan, David: *Manual del jugador II*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Noonan, David; Collins, Andy; Redman, Rich; Decker, Jesse: *Arcanos desenterrados*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Noonan, David; Collins, Andy; Stark, Ed: *El combatiente completo, guía de combate para todas las clases*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Noonan, David; Decker, Jesse; Thomasson, Chris; Jacobs, James: *Guía del Dungeon Master II*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Noonan, David; McDermott, Will; Schubert, Stephen: *Heroes de Guerra*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Noonan, David; Rateliff, John D.: *Canción y silencio, una guía para bardos y pícaros*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Novak, Kate; Grubb, Jeff: *El cántico de los saurios*. El tatuaje azul, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Novak, Kate; Grubb, Jeff: *El espolón del wyvern*. Colec. El tatuaje azul, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Novak, Kate; Grubb, Jeff: *El tatuaje azul*. Colec. El tatuaje azul, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Nystul, Mike: *Denizens of Og*. Skokie (Il.): Mayfair Games Inc., cop. 1993.

Nystul, Mike: *Denizens of Vecheron*. Skokie (Il.): Mayfair Games Inc., cop. 1993.

Nystul, Mike: *Denizens of Verekena*. Skokie (Il.): Mayfair Games Inc., cop. 1993.

Nystul, Mike; Pardoe, Blaine: *Desencadenado, una aventura para Mechwarrior*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Nystul, Mike; Smith, Lester W.: *Mechwarrior el juego de rol del universo de Battletech*. Barcelona: Zinco, 2ª ed., D.L. 1994.

Nystul, Mike; Tabb, Doug: *Archmagic*. Skokie (Il.): Mayfair Games Inc., cop. 1993.

Oines, Charles: *El circuito de dulelos de L'Outrance*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Oliver, Clayton: *El libro del clan Assamita*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Oliver, Clayton: *Vampiro guía del Narrador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Olivie, Carmen: La Edición infantil en el siglo de la televisión. *Delibros*, 2002, vol. 15 : N.º 151, pp. 35-41.

Oracz, Michal: *De Profundis, cartas desde el abismo*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2001.

Ortiz Castells, Joan: Juegos de rol e identidades inventadas. *Cuadernos De Pedagogía*, 1999, N.º 285, pp. 61-66.

Orúe, Eva: ¿Cómo se “caza” al lector? La importancia del marketing. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 197 , pp. 38-40.

Osca Lluch, Julia: Las publicaciones españolas sobre Internet recogidas por la base de datos ISBN: acercamiento bibliométrico. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecario*, 1997, vol. 13: N.º 48, pp. 9-16.

Osorio, Eugenio: El rol, inocente bajo sospecha. *Líder*, 1997, N.º 58, pp. 15-17.

Osoro Iturbe, Kepa: La identificación lector/personaje. *CLIJ*, 1999, vol. 12 : N.º 114, pp. 18-21.

Otero, Miguel A.: Una lectura de los datos del sector editorial 2004. *Delibros*, 2006, vol. 19: N.º 194, pp. 9-32.

Otero, Miguel A.: Dossier: Análisis económico del sector editorial español. *Delibros*, 2004, vol. 17: N.º 179, pp. 22-37.

Otero, Miguel A.: Dossier: El sector editorial estancado en sus cifras. *Delibros*, 2005, vol. 18: N.º 191, pp. 17-30.

Otero, Miguel A.: Dossier: panorama del libro en España. *Delibros*, 2005, vol. 18: N.º 183, pp.11- 28.

Otero, Miguel A.: Dossier, una lectura de los datos del sector editorial 2004. *Delibros*, 2006, vol. 19: N.º 194, pp. 9-32.

Otero, Miguel A.: Dossier: una revisión de las cifras editoriales de 2005. *Delibros*, 2007, vol. 20: N.º 205, pp. 9-35.

Otero, Miguel A.: ¿Coinciden los datos del sector? *Delibros*, 2001, vol. 14: N.º 146, pp. 22-27.

Otero, Miguel A.: Dossier: las cifras de los editores. *Delibros*, 2003, vol. 16: N.º 168, pp. 18-29.

Otero, Miguel A.: Grupos editoriales en España. *Delibros*, 2001, vol. 14: N.º 140, pp. 22-32.

Otero, Miguel A.: La edición en España, un sector financieramente estable. *Delibros*, 2000, vol. 13: N.º 135, pp. 22-39.

Pablo, Virginia de: Las Leyes del libro en Europa. *Delibros*, 2000, vol. 13: N.º 136, pp. 22-28.

Pablo, Virginia de: Portugal, invitado de honor en Liber 2002: edición, lectura, promoción cultural... *Delibros*, 2002, vol. 15: N.º 157, pp. 40-41.

Palacios, Jesús: *Juegos mortales, katanas, mentiras y cintas de video*. Pozuelo de Alarcón (Madrid): Espasa Calpe, D.L. 2007.

Palop, Fernando: *De la vigilancia tecnológica a la inteligencia competitiva: su potencial para la empresa*. Madrid: Cotec, 1993.

Panorama 2003. *Delibros*, 2004, vol. 17: N.º 172, pp. 12-27.

Panorama 2004. *Delibros*, vol. 18, N.º 183, 2005, pp. 30-121.

Panorama de la Edición en España. *Delibros*, 2003, vol. 17: N.º 172, pp. 28-60.

Panorámica de la edición española de libros 2001. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2002.

Panorámica de la edición española de libros 2002. Madrid: Ministerio de Educación Cultura y Deporte, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2003.

Panorámica de la edición española de libros 2003. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2004.

Panorámica de la edición española de libros 2004. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2005.

Panorámica de la edición española de libros 2005. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Información y Publicaciones, D.L. 2006.

Panorámica de la edición española de libros 2006. Madrid: Ministerio de Cultura, Secretaría General Técnica, Subdirección General de Publicaciones, Información y Documentación, D.L. 2007.

Panorámica de la edición española de libros. Madrid: Ministerio de Educación y Cultura, 1991.

Parés, Joan: La Tierra Media. *Líder*, 1995, N.º 46, pp. 22-23.

Parkinson, Dan: *Las puertas de Thorbardin*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 2, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Peces, Teresa M.: Gran actividad en LIBER. *Delibros*, vol. 18, N.º 191, 2005, pp. 42-43.

Peces, Teresa M.: 16 Congreso Nacional de Libreros. *Delibros*, 1998, vol. 11: N.º 111, pp. 32-53.

Peces, Teresa M.: Balance editorial. *Delibros*, 1996, Vol. 9: N.º 93, pp. 29-32.

Peces, Teresa M.: Optimista movimiento del libro infantil y juvenil. *Delibros*, 2003, Vol. 16: N.º 161, p. 36.

Peces, Teresa M.: El futuro de la edición. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 197, pp. 45-49.

Peces, Teresa M.: Seminario "Perspectivas del Edición en el S.XXI". *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 196, p. 6.

Peces, Teresa M.: Un estudio de la FGEE cruza los datos de sector. *Delibros*, 2001, vol. 14: N.º 149, pp. 6-11.

Peces, Teresa M.: Líber 2003. *Delibros*, 2003, vol. 16, N.º 170, pp. 44-48.

Pensato, Rino: *Curso de Bibliografía, guía para la compilación y uso de repertorios bibliográficos*. Gijón: Trea, 1994.

Pérez Pulido, Margarita; Machado Parejo, Antonio: Valoración y estudio de géneros de la literatura de imaginación en bibliotecas públicas de la Comunidad Autónoma de Extremadura. *Boletín de la Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 1999, Vol. 14: N.º 54, pp. 9-32.

Perkins, Christopher: *Hijos de Gruumsh, una aventura de 4º nivel*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Perkins, Christopher; Stark, Ed: *Hojas de personajes deluxe*. Barcelona: Devir Iberia, cop. 2004.

Perkins, Christopher; Stark, Ed: *Pantalla del Dungeon Master deluxe*. Barcelona: Devir Iberia, cop. 2004.

Perozo, José Antonio: Educación y producción de literatura infantil y juvenil. *I Encuentro Extremeño-Alentejano sobre Bibliotecas Escolares*. Badajoz: ABIEX, 2000. pp. 93-103.

Petersen, Sandy (coord.): *El Manicomio y otros relatos*. Barcelona: Joc Internacional, 1988.

Petersen, Sandy: *La Llamada de Cthulhu*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1997.

Petersen, Sandy; Willis, Lynn: *La Llamada de Cthulhu, edición 5.5, juego de rol de horror en los mundos de H.P. Lovecraft*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1998.

Petersen, Sandy; Willis, Lynn; Heggie, Bob; Hamblin III, William James: *Fragmentos de terror*. Barcelona: Joc Internacional, 1988.

Petit, M.: Pourquoi inciter des adolescents à lire de la littérature? *Bulletin des bibliothèques de France*, 2003, vol. 48, N.º 3, pp. 29-36.

Pitt, Ruth Sochard; O'Hare, Jeff; Fenlon, Peter C.: *Criaturas de la Tierra Media, bestiario de animales y monstruos*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Pitt, Ruth Sochard; O'Hare, Jeff; Fenlon, Peter C.: *Criaturas de la Tierra Media*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Pondsmith, Michael Alyn: *Castillo de Falkenstein, grandes aventuras en la Era del Vapor*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1995.

Porath, Ellen: *Pedernal y acero*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, Vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Porter, Greg: Where we've been, where we're going; a preliminary taxonomy of role-playing games. *Inter *Action*, 1994, N.º1, pp.50-58.

Prada, Juan Manuel de: Los clásicos obligatorios no siempre enseñan a leer ¿su hijo lee? Llegará donde se proponga. *Tiempo de hoy*, 2005, N.º 1186, Pp. 67-69.

Pramas, Chris: *Muerte en Freeport, una aventura para el sistema D20*. Barcelona: Farsa's Wagon, cop. 2001.

Price, Robert M. (edit.): *El ciclo de Dunwich*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Price, Robert M. (edit.): *El ciclo de Nyarlathotep*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Price, Robert M. (edit.): *El Necronomicón*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Price, Robert M. (edit.): *La saga de Cthulhu*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Price, Robert M. (edit.): *La saga de Hastur*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

A primera vista. *Líder*, 1995, N.º 49, Pp. 14-17.

Prusa, Tom; Prosper, Louis J.; Bass, Walter M.: *Compendio de monstruos. Apéndice Dark Sun, Volumen 3, Terrores del desierto*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Pryor, Anthony: *Astician Gambit*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

Pryor, Anthony: *Dune Trader*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

Pryor, Anthony: *El mercader de las dunas. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Pryor, Anthony: *Los elfos de Siempreunidos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Rabe, Jean: *Peligro en el pantano*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1994.

Rabuck, Mark: *Atlas del noroeste de la Tierra Media*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Racine, Wade; Burke, Matt; Wiker, J.D.: *El libro de los secretos del Narrador*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Raghuraman, Renuka S.: Dungeons and Dragons: Dealing With Emotional and Behavioural Issues of an Adolescent with Diabetes. *The Arts in Psychotherapy*, 2000, vol. 1, N.º 27, pp. 27-39.

Rahman, Glenn: *Solo contra el Wendigo*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1989.

Ramos, Pedro J. (Coord.): *Tras la pantalla, consejos y ayudas para directores de juego*. Madrid: Nosolorol, 2006.

Ramos Villagrasa, Pedro José: *La búsqueda del Reino del Preste Juan, libro I: Pater*. Madrid: Libros Ucronía S.L., 2001.

Ranera Sánchez, Penélope: *Juegos de rol: experiencia en los mundos de lo imaginario*. Tesis inédita de la Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias Políticas

y Sociología, Departamento de Antropología Social, leída el 06-05-1999. Universidad Complutense de Madrid. Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, Madrid: Universidad Complutense de Madrid, Facultad de Ciencias Políticas y Sociología, 1999.

Rateliff, John D.: *Retorno a la fortaleza de la frontera*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Rea, Nicky; Williams, Skip: *Guaridas de la Dragonlance*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Redman, Rich; Williams, Skip; Wyatt, James: *Dioses y semidioses*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Reid, Thomas M.: *El sur radiante*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Reid, Thomas M.: *Insurrección*. Colec. La Guerra de la Reina Araña, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2004.

Reid, Thomas M.; Reynolds, Sean K.; Drader, Darrin; Upchurch, Wil: *Misterios del Mar de la Luna*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2007.

Rein-Hagen, Mark: *Vampiro la Mascarada. Un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1994.

Rein-Hagen, Mark; Greenberg, Andrew; Brown, Steven; Dowd, Tom: *Vampiro la Mascarada, un juego narrativo de horror personal*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Requejo, Laura: Devoluciones: un problema con solución. *Delibros*, 2005, vol. 18, N.º 186, pp. 29-34.

Requejo, Laura: ¿Es rentable la literatura infantil y juvenil? *Delibros*, 2002, vol. 15: N.º 152, pp. 34-38.

Requejo, Laura: El libro infantil y juvenil, evolución positiva. *Delibros*, 2003, vol. 16, N.º 163, pp. 30-34.

Rey Rocha, Jesús: *La investigación en Ciencias de la Tierra en el marco del Sistema Español de Evaluación Científica (1990-1994)*. Tesis de la Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Ciencias, Departamento de Química Agrícola, Geología y Geoquímica, leída en el curso académico 1997. Madrid: Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Ciencias, 1998.

Reynolds, Sean “Vegepygmy”: *La hermandad escarlata*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Reynolds, Sean “Vegepygmy”: *Los túmulos de la estrella, las tumbas perdidas, volumen I*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Reynolds, Sean K.; Carl, Jasón: *Señores de la oscuridad*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Reynolds, Sean K.; Maxwell, Duane; Leigh McCoy, Angel: *Magia de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Reynolds, Sean: *La cripta de Lyzandred el loco, las tumbas perdidas, volumen II*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 1999.

Riley, Sean: *Libro de tribu, Moradores del Cristal*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Rilstone, Andrew: Role-playing games; an overview. *Inter *Action*, N.º1, 1994, pp.10-15.

Río Sadornil, J. L. D.: La propiedad intelectual y las nuevas tecnologías documentales. *Documentación de las ciencias de la información*, vol. 20, 1997, pp. 149-205.

Riobóo, Jorge: Infantil y juvenil, una oferta amplía y variada. *Delibros*, 2000, vol. 13: N.º 130, pp. 38-43.

Riobóo, Jorge: La faja vende más. Los premios literarios infantiles. *Delibros*, 2000, vol. 13 : N.º 128, pp. 52-53.

Ritchie, Norman B.: *Tenebrosas profundidades*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Roche, Antonio: Mercado interior. En: *IV Congreso de editores, Federación de Gremios de Editores de España, Valencia 27, 28 y 29 junio de 2002*. Madrid: Federación de Gremios de Editores de España, D.L. 2002, pp. 85-88.

Rodari, G.: *Gramática de la fantasía*. Barcelona: Ediciones del Bronce, 1996.

Rodríguez, Pedro: Unos vampiros del juego de rol acabaron la partida asesinando a los padres de uno de ellos. *ABC (Madrid)*, 10 de diciembre de 1996, pp. 87-88.

Rolston, Ken: *Paranoia aguda*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Rolston, Ken; Gilbert, Steve: *Star Wars, comando Shantipole*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Romero – Salazar, Juanan: *Con la tumba preparada*. Bilbao: Ludotecnia, 1994.

Romero – Salazar, Juanan: *Garras de hielo*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Romero – Salazar, Juanan; López, Julia; Garzón, José Félix; Arriola, Igor; Landeta, Rober: *La hora de la guadaña*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Romero – Salazar, Juanan; López, Julia; Garzón, José Félix; Arriola, Igor: *Semilla de acero*. Bilbao: Ludotecnia, 1992.

Romero – Salazar, Juanan; Tellaetxe Isusi, J.A.; Arriola, Igor; Landeta, Rober: *Sueños turcos*. Bilbao: Ludotecnia, 1993.

Romero Romero, Álvaro A.: *Técnicas de investigación editorial*. Bogotá: CERLALC, 1993.

Rosenthal, G. T., Soper, B., Folse, E. J.; Whipple, G. J.: Role-Play Gamers and National Guardsmen Compared. *Psychological Reports*, 1998, N.º 82, pp. 169-170.

Roslton, Ken; Kostikyan, Greg: *Paranoia*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Roslton, Ken; Varney, Allen; Spector, Warren: *Paranoia, el ordenador siempre dispara dos veces*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Ross, Kevin: *Kingsport, la Ciudad de las Brumas*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2005.

Rowland, Marcus L.; Ross, Kevin A.; Cleawer, Harry; Lyons, Doug: *Los primigenios, seis terroríficas aventuras contra las espantosas amenazas de los Mitos*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Rubio, Samuel: Vampiro, la Mascarada. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 3, pp. 28-29.

Ruemmler, John David: *El reino de Arthedaín*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Ruemmler, John David; Hitchcock, Susan Tyler; Fenlon Jr., Peter C.: *El Bosque Negro, las tierras salvajes de Rhovanion*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Saez, Flora: En el mundo de la bestia. *El Mundo (Madrid)*, año IX, N.º 68, 2 de febrero de 1997, P. 7.

Salvador, Lluís: El rol, el universo y todo lo demás, otras posibilidades del juego de rol. *Guía básica del juego de rol*, Ediciones Zinco, 1993, pp. 55-57.

Salvador, Lluís: *Killer, del asesinato considerado como una de las Bellas Artes. Líder*, 1991, N.º 24, P. 45.

Salvatore, R.A.: *Cántico*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2002.

Salvatore, R.A.: *El estigma de Errtu*. Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2002.

Salvatore, R.A.: *El exilio*. Colec. El elfo oscuro, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Salvatore, R.A.: *El legado del drow*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Salvatore, R.A.: *El Mar de las Espadas*. . Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2004.

Salvatore, R.A.: *El refugio*. Colec. El elfo oscuro, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Salvatore, R.A.: *El siervo de la Piedra*. Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2001.

Salvatore, R.A.: *En los bosques silvanos*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, 2002.

Salvatore, R.A.: *La columna del mundo*. Colec. Sendas de Tinieblas, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2004.

Salvatore, R.A.: *La fortaleza perdida*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Salvatore, R.A.: *La gema del halfling*. Colec. Valle del Viento Helado, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Salvatore, R.A.: *La maldición del caos*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 5. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2003.

Salvatore, R.A.: *La morada*. Colec. El elfo oscuro, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Salvatore, R.A.: *La piedra de cristal*. Colec. Valle del Viento Helado, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Salvatore, R.A.: *La promesa del Rey Brujo*. Colec. Los Mercenarios, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2006.

Salvatore, R.A.: *Las dos espadas*. Colec. Las espadas del cazador, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Salvatore, R.A.: *Los mil orcos*. Colec. Las espadas del cazador, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, 2004.

Salvatore, R.A.: *Los senderos de la muerte*. Colec. Las espadas del cazador, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Salvatore, R.A.: *Máscaras de la noche*. Colec. Pentalogía del Clérigo, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 2002.

Salvatore, R.A.: *Rios de plata*. Colec. Valle del Viento Helado, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Salvatore, R.A.; Leger, Mike; Newton, Brian; Parker, Tom: *La torre maldita*. Barcelona: Martínez Roca, D.L. 2000.

Sammons, Brian M.: *Secretos, cuatro aventuras de terror de una sola sesión*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

San Sebastián, Isabel; San Sebastián, Javier: *¿A qué juegan nuestros hijos? Videojuegos, rol, botellón y otros peligros de la infancia y la adolescencia*. Madrid: La Esfera de los Libros, 2004.

Sánchez Fernández, Isabel: *Diccionario de autores de literatura infantil y juvenil en lengua española: memoria de diplomatura*. Memoria de diplomatura. Universidad Salamanca. Facultad de Traducción y Documentación, Salamanca: Universidad de Salamanca, Facultad de Traducción y Documentación, 1995.

Sánchez, Juan Ignacio: El Príncipe Valiente, el juego narrativo. *Líder*, 1990, N.º 17, pp. 58-59.

Sánchez, Ignacio; Poujade, Juan Carlos: GENCON 94, el principio de algo grande. *Dosdediez*, 1995, N.º 7, pp. 18-23.

Sánchez Vigil, Juan Miguel; Fernández Fuentes, Belén: Necesidad y funciones del Centro de Documentación Editorial (CDE). *Revista general de información y documentación*, 2004, vol. 14, N.º 1, pp. 189-192.

Sancho, R. Indicadores bibliométricos utilizados en la evaluación de la ciencia y la tecnología. *Revista Española de Documentación Científica*, 1990, vol. 13, nº 3-4, pp. 842-865.

Sant, Montse: *El gran libro del Dragón*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Santos Marcos, Teresa: *Un análisis bibliométrico de la producción científica española: áreas de Química y de Medicina: 1982-89*. Memoria de diplomatura. Universidad Salamanca. Facultad de Traducción y Documentación, Salamanca: Universidad de Salamanca, Facultad de Traducción y Documentación, 1992.

Santos, Domingo (trad.): *Terrible problema en Tragidore*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Sargent, Carl: *Top ballista*. Lake Geneva (Wi.): TSR, cop. 1989.

Schiffrin, André: *La edición sin editores*. Barcelona: Destino, D.L. 2000.

Schmadeka, Reid; Moran, Brendan: *Crónicas de Transilvania III, malos preságios*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2000.

Schmid, Justin: *El Triángulo de las Bermudas, secretos del Triángulo del Diablo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Schnurr, Carl: *Lugares míticos*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1996.

Schuwer, Philippe: *L'édition internationale: coéditions et coproductions: nouvelles pratiques et stratégies*. Paris: Cercle de la librairie, 1991.

Schweighofer, Peter; Shuler, Doug; Smith, Bill; Trautmann, Eric: *Star Wars, la campaña del Guardián Oscuro*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Scrivner, Kevin: *Los mosqueteros*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

Seisdedos Gonzalez, Rosa María: *Directorio de editoriales de literatura infantil y juvenil: memoria de diplomatura*. Universidad Salamanca. Facultad de Traducción y Documentación, Salamanca: Universidad de Salamanca, Facultad de Traducción y Documentación, 1995.

Sernett, Matthew; Grubb, Jeff; McArtor, Mike: *Compendio de conjuros*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2006.

Serrano, Luis: RuneQuest. *Líder*, 1988, N.º 3, P. 10.

Sevestre, Catherine: La fantastique en littérature de jeunesse. *Inter CDI*, 1999, vol. 27 : N.º 158, pp. 65-71.

Shnurr, Carl: *Más lugares míticos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Siegel, Barbara; Siegel Scott: *Tanis el semielfo*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 3, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Skaritka, Micah; Harnish, Dav; Nolan, Frank: *Obsidian, la era del juicio final*. Bilbao: Astiberri, D.L. 2001.

Skemp, Ethan; Hatch, Robert: *Libro de tribu, Caminantes Silenciosos*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1997.

Skoog, Sven; Soulban, Lucien: *Libro del clan Baali*. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Slavicsek, Bill: *Arcane Shadows*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1992.

Slavicsek, Bill; Collins, Andy; Wiker, J.D.: *Star Wars, el juego de rol, manual básico revisado*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Slavicsek, Bill: *Tribu de esclavos. Sol Oscuro*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Slavicsek, Bill; Bálsamo, Paul: *¡Apocalipsis! ¡¡¡ es como el Apocalipsis, el fin del mundo, sólo que mucho más divertido!!!* Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Slavicsek, Bill; Grubb, Jeff; Redman, Rich; Ryan, Charles: *D20 moderno, juego de rol, libro de reglas básico*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Slavicsek, Bill; Miller, Steve; Stephens, Owen K.C.: *Star Wars, guía de la Era de la Rebelión*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Slaviesek, Bill: *Star Wars, espacio paralelo*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1996.

Slaviesek, Bill; Greenberg, Daniel: *Star Wars, cacería humana en Tatooine*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1991.

Slaviesek, Bill; Smith, Curtis: *Star Wars, la guía*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Smedman, Lisa: *Extinción*. Colec. La Guerra de la Reina Araña, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, 2005.

Smith, Lester: *Milieu 0 campaing*. Beverly Hills (Ca): Imperim Games, cop. 1997.

Smith, Mat: Cuenta atrás para Eberron, preparando el escenario. *Dragón*, 2004, N.º 6, Pp. 54-57.

Smith, Mat: Una retrospectiva del mejor juego de la historia. *Dragón*, 2005, N.º 8, Pp. 14-28.

Smithee, Alan; Robertson, Roderick: *Mares míticos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2001.

Sochard, Ruth: *Dagorlad y las ciénagas de los muertos*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Sochard, Ruth: *Erech y los senderos de los muertos*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Sochard, Ruth: *Los Piratas de Pelargir*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Soesbee, Ree: *Fuentes de brillante carmesí*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Solé, Josep: Middle Earth Role playing. *Líder*, 1988, N.º 3, Pp. 11-12.

Soria Sánchez, J. David: Michael Moorcock. *Sir Roger*, 1990, N.º 2, Pp. 2-4.

Sorli Rojo, Ángela; Merlo Vega, José Antonio: Estilos de citas y referencias de documentos electrónicos. *Revista Española de Documentación Científica*, oct.-dic. 2000, vol. 23, N.º 4, pp. 483-496.

Spinat, Xavier: *Cadwallon, la Ciudad Franca*. Saint-Just-la-Pendue (Fr.): Rackham, D.L. 2006.

Sprange, Matthew: *La Quintaesencia del guerrero*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Stackpole, Michael; Brunk, Jim; Kemper, Dale L.; Lee, Michael: *Los Demonios de Kell*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1991.

Stafford, Greg: *Apple Lane, el Sendero del Pomar*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Stafford, Greg: *Caballeros aventureros*. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Stafford, Greg: *El joven Arturo*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Stafford, Greg: *Pendragón*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Stafford, Greg; Dunn, William; Willis, Lynn; Krank, Charlie: *El Principe Valiente*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Stafford, Greg; Kraft, Rudy: *El Abismo de la Garganta de la Serpiente*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Stafford, Greg; Laws, Robin D.: *HeroQuest, juego de rol de fantasía épica en el mundo de Glorantha*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2003.

Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *El libro de los trolls*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *Glorantha, el mundo y sus habitantes*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *Secretos antiguos de Glorantha*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Stafford, Greg; Petersen, Sandy; Perrin, Steve; Krank, Charlie: *Dioses de Glorantha*. Barcelona: Joc Internacional, 1990.

Stafford, Greg; Petersen, Sandy; Rolston, Ken: *Los vikingos*. Barcelona: Joc Internacional, 1989.

Stafford, Greg; Shirley, Sam: *Magia Céltica*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Stafford, Greg: *RuneQuest, juego de rol de fantasía básico*. Barcelona: Joc Internacional, 1988.

Stafford, Greg: *RuneQuest, juego de rol de fantasía básico*. 2ª ed., 2ª reimp. Barcelona: Joc Internacional, 1993.

Stafford, Greg; Krank, Charlie; Rolston, Ken; Perrin, Steve: *El señor de las runas, libro del master*. Barcelona: Joc Internacional, reimp. 1992.

Stafford, Greg; Petersen, Sandy: *Genertela, encrucijada de las Guerras de los Héroes*. Barcelona: Joc Internacional, 1991.

Stafford, Greg; Willis, Lynn; Perrin, Steve; Henderson, Steve: *RuneQuest avanzado, juego de rol de fantasía*. Barcelona: Joc Internacional, 1992.

Staplehurst, Graham: *El fantasma de la Marca del Norte*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Staplehurst, Graham: *Las bocas del Entaguas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Staplehurst, Graham: *Las puertas de Mordor*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1990.

Staplehurst, Graham: *Minas Tirith*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Staplehurst, Graham; Kubasch, Heike: *El imperio del rey brujo*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Stein, Kevin: *Los hermanos Majere*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Stephens, Owen K. C.; Grubb, Jeff; Mikaelian, Michael; Maliszewski, James: *El poder de los Jedi*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Stolze, Greg; Tynes, John: *Unknown Armies, el juego de rol de horror trascendental y acción frenética*. Sevilla: Edge Entertainment, cop. 2000.

Sturniolo, Norma: La literatura infantil y juvenil en la Sociedad de la Información. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 196, pp. 35-40.

Sturniolo, Norma: Sobre la edición infantil y juvenil en España. *Urogallo*. Especial Bolonia 90. Madrid: Prensa de la Ciudad, 1990, pp. 4-11.

Sturniolo, Norma: Nuevos modelos de gestión empresarial para el siglo XXI. *Delibros*, 2005, vol. 18, N.º 191, pp. 32-37.

Sturrock, Ian: *La Quintaesencia del explorador*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Suárez Vázquez, Rosa María: *Unicorp: un juego de rol para la prevención de drogodependencias*. Barcelona: Instituto para la Promoción Social y de la Salud, [1998].

Subdirección General de Promoción del Libro, l. L. y l. L. E.: Los libros infantiles y juveniles. *Ministerio de Cultura*, 2005.

Sudlow, Paul: *Star Wars, el yermo de Kathol*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Sueiro y Abad, Manuel José; Santos Arévalo, Francisco Javier; Paredes Colmenar, Ángel: *Lances, juego de roles del Siglo de Oro*. Sevilla: Nosolorol, 2006.

Sueiro y Abad, Manuel José; Álvarez de Morales, Antonio; Huerta Domínguez, Juan A.: *Anno Domini, adventus averni ad Terram*. Madrid: Libros Ucronía S.L., 2000.

Suleiman, C.A.: *El Cairo nocturno*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Suleiman, C.A.: *El camino del Cielo*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Summers, Cynthia: *Libro del clan Salubri*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Sumpter, Gary; Bardi, Hugo; Sinwyll, L.N.; Ehara, Tadashi: *El rey de Chicago y el secreto de Marsella*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Suriñach, E.: Còmic i tipologia de lectors: l'experiència de Blanes. *ITEM: Revista de Biblioteconomía i Documentació*, 2004, vol. 34, pp. 71-73.

Swam, Rick: *En busca de los dragones*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Swam, Rick: *La ciudadela del dragón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Swam, Rick: *Magia de dragón*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Swan, Rick: *Manual del buen hechicero*. Barcelona: Zinco, D.L. 1994.

Szachnosky, Lucya; O'Connell, Gary: *Guía de Londres, rol en la capital del mundo en los años 20*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Szachnowski, Lucya; O'Connell, Gary; LaBossiere, Michael; Tynes, Justin: *Extraños evos*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Talpin, J.M.: Quels enjeux psychiques pour la lecture à l'adolescence? *Bulletin des bibliothèques de France*, 2003, vol. 48, N.º 3, pp. 5-10.

Tamlyn, Peter: The blind gamemaster; are role-playing games evolving? *Interactive Fantasy*, N.º3, 1995, pp. 68-73.

Tellaetxe Isusi, J.A.; Blackwood, Algernon; Mendiola, Josu: *El lobo blanco y otras historias*. Bilbao: Ludotecnia, 1999.

Tellaetxe Isusi, J.A.; Martínez Bermúdez, A.; Granado García, D.; Rodríguez Gutiérrez, M.A.: *Job 41.1, Sikkeen y otras aventuras*. Bilbao: Ludotecnia, 1996.

Terra, John: *El desafío del guerrero*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Terra, John: *Los señores de los árboles*. Barcelona: Zinco, D.L. 1992.

Thompson, Paul B.; Carter, Tonya R.: *El guardian de Lunitari*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Thompson, Paul B.; Carter, Tonya R.: *La misión de Riverwind*. Colec. Preludios de la Dragonlance, vol. 1, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1991.

Tice, Michael; Appel, Shanon; Rowe, Eric: *Estigma de locura, locura y terror en el interior de los muros del Manicomio*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Tidball, Jeff: *Parma Fabula, pantalla del narrador de Ars Magica*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Tidball, Jeff; Nephew, John: *Ars Magica, el arte de la magia, 4ª edición*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Tintoré, Salvador: Sistema D20 ¿Windows o Linux? *Líder*, 2001, N.º 10, P. 19.

Tizón, Rocio: *Creer lo increíble, verdades y mentiras sobre los juegos de rol*. Madrid: Nosolorol, 2007.

Toles-Patkin, Terri: Rational Coordination in the Dungeon. *Journal of Popular Culture*, Vol 20 (1), 1986, pp. 1-14.

Tolkien, J.R.R.: *El Hobbit*. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., D.L. 1986.

Tolkien, J.R.R.: *El Señor de los Anillos*. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., D.L. 1983.

Tolkien, J.R.R.: *El Silmarillion*. Barcelona: Círculo de Lectores S.A., D.L. 1990.

Turneroche, Benjamín: Du rôle des jeux de rôles. Argos. *Le Perruex-Sur-Marne*, 1996, N.º 17, pp. 88-89.

Tramullas Saz, Jesús: *Tendencias de investigación en biblioteconomía y documentación*. Zaragoza: Egido [distribuidor], 1996.

Trautmann, Eric; O'Brien, Timothy; Strayton, George: *Star Wars, último juego*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1997.

Tremel, Laurent: *Approche sociologique des joueurs de jeux de rôle. Lecture jeune*. París, 1994, N.º 70, pp. 14-16.

Turin, J.: *La littérature de jeunesse et les adolescents. Bulletin des bibliothèques de France*, 2003, vol. 48, N.º 3, pp. 43-50.

Turner, Jim: *Cthulhu 2000*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2003.

Tweet, Jonathan; Rein-Hagen, Mark: *Casa de Hermes*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Tweet, Jonathan; Rein-Hagen, Mark: *La alianza rota de Calebais*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1995.

Tweet, Jonathan; Stevens, Lisa: *El Jinete de la Tormenta*. Palma de Mallorca: Kerykion, D.L. 1994.

Uiteri, Cesar: *Cthulhu D20. RPG Magazine*. Sevilla: N.º 2, pp. 13-17.

Universidad de Sevilla: *Cómo elaborar referencias bibliográficas: Destinatarios: Alumnos de últimos cursos, Graduados y Docentes*. Sevilla: Universidad de Sevilla, 1999.

Utande, Ana I.; Serrano, Luis: *La llegada de RuneQuest Avanzado. Líder*, 1989, N.º 10, P. 18.

Utande, Ana I.; Serrano, Luis: *RuneQuest básico, versión en castellano. Líder*, 1988, N.º 7, P. 9.

Valderrama Zurián, Juan Carlos; Gisbert Tío, Amparo; Terrada, María Luz: *Bibliografía española e internacional de estudios bibliométricos*. Valencia: Instituto de Estudios Documentales e Históricos sobre la Ciencia, 1996.

Ventura, N.: Els còmics a la biblioteca. Un mar de dubtes. *ITEM: Revista de Biblioteconomía i Documentació*, 2004, vol. 34, pp. 65-70.

Vigil, Luis: *Guía básica del juego de rol*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Vigil, Luis: *Guía de los Juegos de Rol: Battletech*. Barcelona: Zinco, 1994.

Vigil, Luis: *Guía del juego de rol*. Barcelona: Zinco, 1992.

Vila, Alex: El estado de la afición. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 2, Pp. 6-10.

Vila, Alex: Glóbulos rojos para tus partidas. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 3, p. 31.

Vila, Alex: Vampiros, la moda. *Líder*, 3ª época, 1999, N.º 3, p. 30.

Vilanova, Josep María: Dungeons & Dragons. *Líder*, 2000, N.º 6, Pp. 36-37.

Villar, Jorge: *Las Edades del libro: Una crónica de la edición mundial*. Madrid: Debate, 2002.

Wallhead, Matthew: *El sueño de una noche de verano*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2003.

Watson, Chirs: *La ciudad perdida de Eldarad*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Watts, Richard: *El libro del clan Setita, hijos de la Noche Eterna*. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Watts, Richard; Morrison, Mark; Gillan, Geoff; Love, Penélope: *Melniboné*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2004.

Watts, Richard; Morrison, Mark; Hagger, Nick; Gillan, Geoff: *Hechiceros de Pan Tang*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Weidhass, Peter: La evolución o futuro de la edición y del libro. *Delibros*, 1999, vol. 12: N.º 119, pp. 46-51.

Weil, Frederic; Lamidey, Fabrice: *Nephilim*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1995.

Weis, Margaret; Don, Perrin; Chambers, Jaime; Coyle, Christopher: *Dragonlance, Escenario de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *Apéndices*. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1990.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El cataclismo*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 2, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El reino de Istar*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 1, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El retorno de los dragones*. Colec. Crónicas de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1987.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El templo de Istar*. Colec. Leyendas de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1988.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *El umbral del poder*. Colec. Leyendas de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1988.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *Historias de Ansalon*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *Kenders, enanos y gnomos*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La Guerra de la Lanza*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 3, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1994.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La guerra de los enanos*. Colec. Leyendas de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1988.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La magia de Krynn*. Colec. Cuentos de la Dragonlance, vol. 1. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1992.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La Reina de la Oscuridad*. Colec. Crónicas de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1987.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy: *La tumba de Huma*. Colec. Crónicas de la Dragonlance, vol. 2. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1987.

Weis, Margaret; Hickman, Tracy; Chambers, Jaime: *La Guerra de la Lanza*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2005.

Weisman, Jordan K.: *Aerotech*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1990.

Weisman, Jordan K.: *Battletech*. Barcelona: Diseños Orbitales, 1990.

Weisman, Jordan K.; Babcock III, L. Ross; Lewis, Sam: *Battletech compendium, las reglas de la Guerra*. Barcelona: Zinco, D.L. 1995.

Weisman, Jordan K.; Babcock III, L. Ross; Brown, Forest G.: *Citytech: el juego de combate urbano en el universo de Battletech*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1990.

Weisman, Jordan K.: *Las crónicas de la Compañía Viuda Negra*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1990.

Weisman, Jordan K.: *La zarpa del Zorro, acciones de los Comandos de McKinnon*. Barcelona: Diseños Orbitales, cop. 1990.

Wesley, Frank: *La Comarca*. Barcelona: Joc Internacional, 1996.

Wilker, J. D.: *El retorno del jinete de la tormenta*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, 2001.

Wilson, David Niall: *El sueño de los durmientes perdidos*. Colec. La Alianza del Grial, vol. 3. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Wilson, David Niall: *El tamiz de las cenizas amargas*. Colec. La Alianza del Grial, vol. 1. Madrid: La Factoría de Ideas, 1999.

Wilson, David Niall: *La música de las lenguas muertas*. Colec. La Alianza del Grial, vol. 2. Madrid: La Factoría de Ideas, 2000.

Wilson, Matt: Reinos de Hierro. *Rpg Magazine*. Sevilla, N.º 6, 2003, pp. 23-25.

Williams, Michael: *El caballero de Solamnia*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 3. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1989.

Williams, Michael: *El caballero Galen*. Colec. Héroes de la Dragonlance, vol. 3, segunda trilogía. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Williams, Michael: *El código y la medida*. Colec. Compañeros de la Dragonlance, vol. 4. Barcelona: Timun Mas, D.L. 1993.

Williams, Paul: *Ultima Thule, Escandinavia mítica*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Williams, Skip; Greenwood, Ed; Heinsoo, Rob; Reynolds, Sean K.: *Reinos Olvidados, escenario de campaña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Willis, Lynn; Watts, Richard; Morrison, Mark; Pursell, Jimmie W.: *Elric, juego de rol de fantasía oscura*. Arganda del Rey (Madrid): La Factoría de Ideas, D.L. 2002.

Willis, Lynn; Watts, Richard; Morrison, Mark; Pursell, Jimmie W.: *Elric, juego de rol de fantasía oscura en los Reinos Jóvenes*. Barcelona: Joc Internacional, 1997.

Willner, Carl: *El monte Gundabad*. Barcelona: Joc Internacional, 1995.

Willner, Carl: *La puerta de los trasgos y el nido de las águilas*. Barcelona: Joc Internacional, D.L. 1992.

Willner, Carl: *Los puertos de Gondor, la tierra de Belfalas*. Barcelona: Joc Internacional, 1994.

Winter, Steve: *Manual de los poderes psiónicos*. Barcelona: Zinco, D.L. 1993.

Witt, Sam: *Black Flames*. Lake Geneva (Wi.): TSR, 1993.

Witt, Sam: *La Quintaesencia del clérigo*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Witt, Sam: *La Quintaesencia del enano*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Woll, Thomas: *Editar para ganar, estrategias de administración editorial*. México D.F.: Fondo de Cultura Económica, 2003.

www.infolibro.org. Una 'ciberherramienta' profesional del libro. *Delibros*, 2000, vol. 13: N.º 133, pp. 44-46.

Wyatt, James: *Aventuras orientales*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Wyatt, James: *La ciudad de la Reina Araña*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2003.

Wyatt, James; Baker, Richard; Stout, Travis: *Faerûn, guía del jugador*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Wyatt, James; Heinsoo, Rob: *Compendio de monstruos: monstruos de Faerûn*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2002.

Wyatt, James; Perkins, Christopher; Drader, Darrin: *Libro de obras elevadas*. Barcelona: Devir Iberia, D.L. 2004.

Yontz, E.: Librarians in Children's Literature, 1909-2000. *Reference librarian*, 2002, N.º 78, pp. 47-61.

Zaid, Gabriel: *Los demasiados libros*. Barcelona, Anagrama, 1996.

Zamarreño, Jordi: Duelo de masters ¿RuneQuest contra Dungeons & Dragons? *Líder*, 1988, N.º 7, pp. 14-15.

Zayas, Luis H.; Lewis, Bradford H.: Fantasy-Role-Playing for Mutual Aid in Children's Groups: A Case Illustration. *Social Work with Groups*, 1986, vol. 1: N.º 9, pp. 53-66.

Zubizarreta, Itziar: Panorama de la literatura infantil y juvenil. *Delibros*, 2006, vol. 19, N.º 194, p. 83.

10.2 BIBLIOGRAFÍA OBTENIDA DE INTERNET:

Abismo de Rol: *Preguntas frecuentes*. [En línea].

< http://www.iespana.es/abismoderol./preguntas_frecuentes.htm > [Consulta: 1 de julio de 2003].

Abismo de Rol: *¿Qué es el rol?* [En línea]. <

http://www.iespana.es/abismoderol./que_es_el_rol.htm > [Consulta: 1 de julio de 2003].

Abismo del Rol: *Recursos humanos*. [En línea]. <

http://www.iespana.es/elabismo/recursos_humanos.htm >. [Consulta: 28 de abril de 2004].

Abismo del Rol: *Recursos materiales*. [En línea]. <

http://www.iespana.es/elabismo/recursos_materiales.htm >. [Consulta: 28 de abril de 2004].

Agrupación de jugadores de Rol de Chile: *¿Qué es un juego de rol?* [En línea]. <

<http://www.baatezu.com/quees.asp> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Ajenjo, Francisco: Librojuego. *Nosolorol revista on line*. 12 de octubre de 2007. [En

línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=53&nsec=15> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Ajenjo, Francisco; Escorihuela, Rubén: Librojuegos azules. *Nosolorol revista on line*.

19 de noviembre de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=54&nsec=15> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Akhul: Michael Moorcock y el caos. *Dragonmania*. 28 de diciembre de 2007. [En

línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleprint/987385/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Akras: La Llamada de Cthulhu. *Dragonmania*. [En línea] <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/1021/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

AK-47: El Rol ha muerto. *Dragonmania*. 6 de febrero de 2006. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/963691/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Amante Ramos, Laura: *Sondeo de opinión sobre prácticas roleras en la provincia de Murcia*. [En línea].
< <http://www.dreamers.com/defensadelrol/articulos/investigacion.htm> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Andrade, Marce: *HeroQuest. Nosolorol revista on line*. 13 de julio de 2004. [En línea].
< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=4&nrev=13> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Andrés: Fusión entre RPGNOW.com y DriveThruRPG.com. *Templo de Hecate*. 21 de noviembre de 2006. [En línea]. <
http://www.templodehecate.com/noticia/1064/fusion_entre_rpgnowcom_y_drivethrurpg_com.html > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Anneliesse: Otra vez acusados los jugadores de rol. *Dragonmania*. 11 de enero de 2002. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleview/14809/1/36> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Arcan: Planescape. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/634/>>. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Aratkal, Zerat: *¿Qué es el rol?* 25 de mayo de 2003. [En línea]. <
<http://www.devir.es/juegos/dnd/inicio/rol/index.htm> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿A que edad comenzaste a jugar?* [En línea]. <
<http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=36> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿A qué tipo de juegos juegas más?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=26> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿Cuánto inviertes en material de Rol al mes?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=38> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿Cuántas sesiones juegas al mes?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=18> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿Dónde compras tu material de Rol?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=37> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. Los 7 mejores.* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/verm.asp?Votacion=13> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿Que te ha parecido la 3ª Edición de Dungeons and Dragons?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=29> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baatezu, todo en español y de calidad: *Opinión. ¿Qué tipo de juego de Rol es el que más te gusta?* [En línea]. < <http://www.baatezu.com/upopinion.asp?opinion=69&id=40> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Baker, Keith: The life and times of Keith Baker. *Bossy the Cow*. 25 de abril de 2005. [En línea]. < <http://www.bossythecow.com/Resume.htm> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Blagdaros: ¿Hay una edad para esto del rol? *Comunidad Umbría*. 15 de marzo de 2004. [En línea].

< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=26> >
[Consulta: 2 de junio de 2008].

Blagdaros: ¿Qué es un juego de rol? *Comunidad Umbría*. 20 de junio de 2006. [En línea].

< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=38> >
[Consulta: 2 de junio de 2008].

Bofur: *Historia juegos de ordenador de RPG*. 27 de enero de 2007. [En línea].

< <http://www.adamsleigh.cl/foro/viewtopic.php?t=169> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Bowesley: Fin de las revistas Dungeon y Dragon. *Templo de Hecate*. 14 de abril de 2007. [En línea].

< http://www.templodehecate.com/noticia/1311/fin_de_las_revistas_dungeon_y_dragon.html > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Brüggemann, Mario; Moratinos, Lucio: ¿Qué es rol?, *Dragonmania*. 13 de agosto de 2001. [En línea].

< <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/580/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Brüggemann, Mario; Moratinos, Lucio: ¿Qué son los juegos de rol?, *Dragonmania*. 9 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/564/> >
[Consulta: 2 de junio de 2008].

Campos, Álvaro: Sistemas de juego. *Comunidad Umbría*. 13 de septiembre de 2004. [En línea].

< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=29> >
[Consulta: 2 de junio de 2008].

Carrizo Sainero, Gloria: Hacia un concepto de Bibliometría. *Journal of Spanish Research on Information Science*, vol. 1, n.º 2, 2000, p. 9245. [En línea]. <<http://www.ucm.es/info/multidoc/publicaciones/journal/pdf/bibliometria-esp.pdf>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Cencerrado Malmierca, Luis Miguel: *Comportamiento de la edición de libros infantiles y juveniles en España: 1995 a 1999*. [En línea] Zaguán 2000. 2001. <<http://www.geocities.com/zaguan2000/industria/infantil/infantil.htm>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Chemo: IRC - Dirigiendo por IRC ¡es fácil! *Comunidad Umbría*. 20 de noviembre de 2003. [En línea].
< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=12> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Chemo: IRC - Jugando por IRC - Preguntas frecuentes. *Comunidad Umbría*. 20 de noviembre de 2003. [En línea].
< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=11> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Chemo: IRC - Jugar por IRC, una introducción. *Comunidad Umbría*. 20 de noviembre de 2003. [En línea].
< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=14> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Chemo: RPC - Rol por Correo, una introducción. *Comunidad Umbría*. 21 de enero de 2006. [En línea].
< <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=16> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Comando Gesserit: Greg Stafford, chamán del rol y Kwisatz Haderach marzo 2007 (I). *Comando Gesserit*. 14 de marzo de 2007. [En línea].
< <http://www.comando-gesserit.com/?cat=17> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Cordón García, José Antonio: La edición electrónica en el contexto de los estudios sobre edición contemporánea en España. *Libros y Bitios*, enero 2003. [En línea]. < <http://jamillan.com/celcor.htm> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Crisador: El Corán del Jugador de Rol. *Comunidad Umbría*. 21 de enero de 2006. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?MW=3&SW=1&ACCION=D&CODIGO=8> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Cuevas, Álvaro: *¿Roleo o interpretación? ... Esa es la cuestión*. [En línea] < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol11.html> > [Consulta: 21 de mayo de 2004].

DarthMalk: Consejos para un Master, ¿Novato? (Part. I). *Dragonmania*. 19 de septiembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/120013/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

DarthMalk: El ataque del máster bicéfalo. *Dragonmania*. 10 de septiembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/120575/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

DarthMalk: *El Génesis del rol*. [En línea]. < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol3.html> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Death Herald: Master, por primera vez... ¿qué hago? *Dragonmania*. 24 de octubre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/148494/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Death Herald: Master, por primera vez... ¿qué hago? (2ª parte). *Dragonmania*. 4 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/156711/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Death Herald: ¿Se mueren los juegos de rol? *Dragonmania*. 22 de noviembre de 2005. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/961719/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Desmitificando una farsa. [En línea]. < <http://www.iespana.es/abismoderol./aviso.html> > [Consulta: 1 de julio de 2003].

Destripacuentos: Anima: más allá de la fantasía, miniaturas y modelismo, juegos de cartas, opinión, juegos de rol, juegos de tablero. *Dragonmania*. 16 de noviembre de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/973925/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: Battletech. *Dragonmania*. 28 de abril de 2008. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/991193/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: ¿Cómo te lo cuento? *Dragonmania*. 25 de marzo de 2008. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/989970/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: El Príncipe Valiente. *Dragonmania*. 27 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/969619/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: Elric. *Dragonmania*. 1 de diciembre de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/986685/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: Guía de Londres. *Dragonmania*. 8 de mayo de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/979561/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: La llamada de Cthulhu. *Dragonmania*. 2 de marzo de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/976995> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: Star Wars. *Dragonmania*. 24 de octubre de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/973164/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Destripacuentos: Stormbringer. *Dragonmania*. 21 de septiembre de 2006. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/971855/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Deus101: Entrevista a los muchachos de Nosolorol. *Dragonmania*. 18 de febrero de 2007. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/976605/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Devir: ¿Qué es un juego de rol? [En línea].
< <http://www.devir.es/juegos/dnd/inicio/rol/index.htm> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Díez, Julián: Magazine, a fondo, juegos para adultos. *XL Semanal*. 2 de abril de 2006 [En línea]. < http://www.xlsemanal.com/web/articulo.php?id=5777&id_edicion=887 > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Doctor M.: RuneQuest. *Nosolorol revista on line*. 14 de marzo 2004. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=10&nsec=5> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Doctor M: Warhammer. *Nosolorol revista on line*. 23 de noviembre de 2005. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/index.php?nrev=30&nsec=7> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Draconte: Como llevar una partida en IRC. *Dragonmania*. 4 de mayo de 2004 [En línea] < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/274858> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Dragonlance Nexus, The. About the nexus: *History of Nexus*. 2004. [En línea]. < <http://www.dl3e.com/about/> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Dragonmania: La religión en los juegos de rol. *Dragonmania*. 9 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/562/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Edgard Lecard: Consejos para un Narrador novato. *Dragonmania*. 18 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/84522/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Edge Entertainment. Ánima. Más Ánima: *Anima Project Studio*. 19 de febrero de 2008. [En línea]. < <http://www.edgeent.com/forum/index.php?topic=9610.15> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Eikinskialdi: RuneQuest. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/655/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Entrevista con Steven S. Long. *Distrimagen. Señor de los Anillos. Biblioteca. Textos. Entrevista con Steven S. Long*. [En línea]. < <http://www.distrimagen.es/sdla/biblioteca/otros/Entrevista.asp> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Entrevistamos a Manuel J. Sueiro, de Nosolorol Ediciones. *Comicvia*. 8 de febrero de 2007. [En línea]. < <http://www.comicvia.net/blog/?p=1196> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Éowin16: El rol. ¿Un mundo o un juego? *Dragonmania*. 12 de agosto de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/102380/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Equipo NoSoloRol: Entrevista a Juan Carlos Herreros (Autor de Rol Negro). *Nosolorol revista on line*. 17 de mayo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=36&nsec=13> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Equipo NoSoloRol: Entrevista a Manu y Ángel (Coautores sLAng). *Nosolorol revista on line*. 13 de marzo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=34&nsec=11> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Equipo NoSoloRol: Entrevista a Ricard Ibáñez. *Nosolorol revista on line*. 23 de noviembre de 2005. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/index.php?nrev=30&nsec=10> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Escorpion: Divulgar el rol entre los de tu entorno. *Dragonmania*. 4 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojuven.com/article/articleprint/77713/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Federación de Gremios de Editores de España (FGEE): *El sector editorial español. Datos estadísticos*. [En línea]. < <http://www.federacioneditores.org/SectorEdit/DatosEstadisticos.asp> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Federación de Gremios de Editores de España (FGEE): *Hábitos de lectura y compra de libros (Año 2007)*. [En línea]. < http://www.federacioneditores.org/0_Resources/Documentos/HABITOS_LECTURA_COMPRA_LIBROS.zip > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Federación de Gremios de Editores de España (FGEE): *La Lectura en España. Informe 2002*. [En línea]. < http://www.federacioneditores.org/SectorEdit/Documentos/Informe_LecturaEspana.asp > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Fernández Rielves, Raúl: *Notebook sobre RQ*. [En línea]. < http://www.geocities.com/eikinskialdi/Documentos/Articulo_RuneQuest.txt >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Fewmaster: La edad y el rol. *Dragonmania*. 31 de marzo de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/243365> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Fistandantilus el Nigromante: Otra vez los roleros. *Dragonmania*. 16 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/82367/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Fundación Bertelsmann. Inicio. Noticias. *El tiempo que los niños dedican a leer empieza a descender a los 10 años*. [24-07-2004]. [En línea]. < <http://www.fundacionbertelsmann.es/informacion/noticia.php?id=32> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Gandalf_Mithrandir: Sobre mitología de Tolkien y la búsqueda del anillo, *Dragonmania*. 29 de mayo de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/56037/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

García de la Cruz, Esteban: *Explicación general y orígenes*. 2002. [En línea]. < <http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

García, Esteban; Pastor, Marcos; Villarig, José Luis; Giménez, Pablo; Maroto, Jesús: Caso cerrado. *Homo Ludens. Recopilación de Estudios*. [En línea]. < http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/caso_cerrado.htm > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Grog: ¿Por qué las chicas no juegan a rol? *Dragonmania*. 12 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/81016> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Haro, Juan José de: El estilo en las citas de los recursos electrónicos. *Aracnet*, febrero 1999, N.º 1. [En línea]. < <http://www.sea-entomologia.org/aracnet/1/estilo.htm> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Heinsoo, Rob: *View from Zenith*. Chaosium. [En línea]. <
<http://www.chaosium.com/chaosium/starrywisdom/sw1-glorantha.shtml>>. [Consulta:
30 de abril de 2004].

Herreros Lucas, Juan Carlos: La creación, escribiendo reglas. [En línea]. <
<http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol2.html>> [Consulta: 25 de mayo de 2004].

Hite, Kenneth: *Glorantha reborn! Interview to Greg Stafford* [En línea]. <
<http://www.anotheruniverse.com/games/interviews/gregstafford060900.html>>.
[Consulta: 30 de abril de 2004].

Hyalitze: De Masters y Jugadores. *Dragonmania*. 29 de noviembre de 2001. [En línea].
< <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/5545/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Ibáñez, Ricard: Histo-Rol, la página personal de Ricard Ibáñez. Breve semblanza
biográfica del perpetrador de esto. 1 de diciembre de 2003. [En línea]. <
<http://www.dreamers.com/historol/h1.htm>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Idkfa21: Algunos no deberían ser masters. *Dragonmania*. 15 de octubre de 2001. [En
línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/1438/>> [Consulta: 2 de junio de
2008].

International Publishers Association (IPA). *VAT on books*. [En línea] < <http://www.ipa-uie.org/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Isabella, Simona: Ethnography of Online Role-playing Games: The Role of Virtual and
Real Contest in the Construction of the Field. *Forum Qualitative Sozialforschung /*
Forum: Qualitative Social Research, 8(3), Art. 36. 2007. [En línea].
< <http://www.qualitative-research.net/fqs-texte/3-07/07-3-36-e.htm>> [Consulta: 3 de
mayo de 2008].

Isvar El Durmiente: Crear un juego de rol. *Dragonmania*. 10 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/17039/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Jero: ¿Enfrentamientos entre PJs? *Dragonmania*. 8 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/134229> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

JISU: *Jugar al rol por IRC*. 8 de abril de 2004 [En línea] < <http://usuarios.lycos.es/tierraley/Artirol1.html> > [Consulta: 21 de mayo de 2004].

Kalariel: Muertes Estúpidas. *Dragonmania*. 8 de junio de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/330727/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Kartalon: Cómo deben morir los jugadores. *Dragonmania*. 21 de diciembre de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/5623/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Keats, J.: Neverwinter Nights. *Nosolorol revista on line*, 10 de marzo 2004. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=10&nsec=6> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Kether: Avance del nuevo Dungeons & Dragons 4ª edición. *Templo de Hecate*. 10 de agosto de 2007 [En línea]. < http://www.templodehecate.com/noticia/1474/avance_del_nuevo_dungeons_and_dragons_4_edicion.html > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Kether: Se cumplen setenta años de la muerte de H.P. Lovecraft. *Templo de Hecate*. 16 de marzo de 2007. [En línea]. < http://www.templodehecate.com/noticia/1265/se_cumplen_setenta_anos_de_la_muerte_de_hp_lovecraft.html > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Kisiant: Esos tipos raros que juegan a rol. *Dragonmania*. 21 de octubre de 2001.[En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/1363/1/101/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Kurt, Lui: Vampiro, La Mascarada. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/670/>>. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Light Artisan: Lallamadanomicón 1. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=6> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Light Artisan: Lallamadanomicón 2. *Nosolorol revista on line*. 12 de mayo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=48&nsec=8> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Lobezno: Lo que debe y no debe hacer un máster. *Dragonmania*. 1 de marzo de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/12213/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

López, Asbel: Simular para aprender. *UNESCO. Correo de la Unesco*. Abril de 1999. [En línea].

< http://www.unesco.org/courier/1999_04/sp/apprend/txt1.htm > [Consulta: 2 de junio de 2008].

López Morales, José Luis: Leyenda Élfica. Los librojuegos llegan a Nosolorol. *Nosolorol revista on line*. 10 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=37&nsec=12> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Long, Steven S.: ¿Qué puedes esperar del juego de rol de El Señor de los Anillos? *Distrimagen. Señor de los Anillos. Biblioteca. Textos. Descripción del juego, por su*

autor. [En línea]. < <http://www.distrimagen.es/sdla/biblioteca/otros/Descripcion.asp> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Lozano, Carlos: Glorantha. *Nosolorol revista on line*. 12 de mayo de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=9&nrev=48> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Magazine del Aventurero: *30 años de D&D – Celebraciones previstas por WOTC para esta fecha*. 2003. [En línea]. < http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=*&id=26 >. [Consulta: 02 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Aproximación a los Reinos Olvidados*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=2&id=10> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Curiosidades Dragonlance: sobre los autores*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=2&id=11> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *D&D Mito e Historia*. 2003 [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=6&id=32> >. [Consulta: 02 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Los mundos de D&D* [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=7&id=38> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Ravenloft 3ª edición*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=6&id=33> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Magazine del Aventurero: *Revisión del escenario de campaña de Dragonlance*. [En línea]. < <http://www.magazine-del-aventurero.net/Articulos.asp?revista=1&id=5> >. [Consulta: 27 de abril de 2004].

Maranci, Peter: *The History of RuneQuest*. [En línea]. <
<http://www.maranci.net/rqpast.htm>>. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Martín, César: Juegos de rol. *Consumer.es Eroski. Portada. Educación. Primaria y secundaria*. 9 de marzo de 2005. [En línea].
<http://www.consumer.es/web/es/educacion/primaria_y_secundaria/2005/02/22/117210.php?print=true> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Maximiliam: Vampiro, Edad Oscura. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/671/>>. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Merlín: Consejos para un master principiante. *Dragonmania*. 10 de mayo de 2002. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/49603/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Merlín: Maestría en un master: crear un juego de rol. *Dragonmania*. 21 de mayo de 2002. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/52404/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Ministerio de Educación y Ciencia. Centro de Investigación y Documentación Educativa. Estudios e informes. *Los hábitos lectores de los adolescentes españoles*. [En línea]
<<http://www.mec.es/cide/jsp/plantilla.jsp?id=pubestudios&contenido=/espanol/publicaciones/estudios/pubestudioscol.html#>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Ministerio de Educación y Ciencia. Centro Nacional de Información y Comunicación Educativa. Educación. La web del estudiante. En torno a los jóvenes. *Los juegos de rol*. [En línea] <
http://w3.cnice.mec.es/recursos2/estudiantes/jovenes/op_11.htm> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Ministerio de Educación, Cultura y Deporte. Dirección General de Educación, Formación Profesional e Innovación Educativa. Centro de Investigación y Documentación Educativa: Los hábitos de lectores de los adolescentes españoles.

Boletín CIDE de temas educativos. Junio de 2002, N.º 10, Págs. 1-9. [En línea]. <
<http://www.mec.es/cide/espanol/publicaciones/boletin/files/Bol010jun02.pdf>>
[Consulta: 15 de noviembre de 2006].

Miralles, Víctor: *Star Wars. Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea] <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/659/>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Molina, Toni; Palomino, Andrés: ¿Son caros los juegos de rol? *PSNROL*. 14 de febrero de 2006. [En línea].
< <http://www.psnrol.com/articulos/mostrar.php?id=52> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

MMORPG: ¿Juegos de rol online? *Comunidad Umbría*. 17 de marzo de 2008. [En línea].
<<http://www.comunidadumbria.com/?ACCION=DF&CODIGO=39&ORDEN=U&MW=3&SW=1>> [Consulta: 2 de junio de 2008].

Moncada: Como crear un ambiente de terror y misterio en una partida de rol. *Dragonmania*. 8 de noviembre de 2002. [En línea].
< <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/161316/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Mondragón: La receta para una buena partida. *Dragonmania*. 23 de agosto de 2002. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleview/108219/1/101/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Moonglum: Stormbringer – Elric. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleview/661/Stormbringer%20-%20Elric> >
[Consulta: 2 de junio de 2008].

Moradan: Sobre los juegos de rol. *Dragonmania*. 24 de noviembre de 2001. [En línea].
< <http://www.ociojoven.com/article/articleview/2825/1/101/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Mundo Universidad, El: *La cifra de titulados universitarios que leen libros descendió un 4% en 2003*. [En línea].

<<http://www.fe.ccoo.es/cyl/federacion/actualidad/resumen/2004/040427.htm>>

[Consulta: 29 de junio de 2004].

Nagah: En nombre de algún Dios de los juegos de rol. *Dragonmania*. 19 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/84913/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Nameseeker: *Demanda de White Wolf a Sony Pictures por múltiples infracciones de Copyright en "Underworld"*. 8 de septiembre de 2003. [En línea]. < <http://www.fiade.com/node/view/1373> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Naxox: Los medios de comunicación y los juegos de rol. *Dragonmania*. 22 de noviembre de 2001. [En línea].

< <http://www.ociojoven.com/article/articleview/145731/1/101> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Noguen de Rutsa: ¿No existen otros juegos de rol? *Dragonmania*. 6 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/158817/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Noren: Noren: Entrevista a Ediciones Sombra. *Comicvia*. 19 de noviembre de 2007. [En línea].

< <http://www.comicvia.net/blog/?p=2232> y <http://www.comicvia.net/blog/?p=2233> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Origins: *Biography of Greg Stafford*. [En línea]. < <http://www.originsgames.com/sendcard/index.cfm?action=home&nodeid=352> >.

[Consulta: 30 de abril de 2004].

Pac: Gótico – Punk. Más allá de Vampiro: la Mascarada. Febrero de 2004. *Nosolorol*. [En línea]. <<http://www.librosucronia.com/nsr/index.php?nrev=9&nsec=4>>. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Página de Reinos: Entrevista a los traductores de los Reinos. *DnD-Es Reinos Olvidados*. 14 de junio de 2003. [En línea]. < <http://www.dnd-es.com/Reinos/Bazar/bazar.asp?Articulo=EntrevistaTraductores&Imprimir=Si> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Paizo Publishing. News. Dragon. Press Releases: *Paizo Publishing to Cease Publication of Dragon and Dungeon*. 19 de abril de 2007. [En línea]. < <http://paizo.com/paizo/news/dragon/pressReleases/v5748eaic9kh0> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Palomino, Andrés: From lost to the river. *PSNROL*. 9 de febrero de 2008. [En línea]. < <http://www.psnrol.com/articulos/mostrar.php?id=56> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Paredes, Ángel; Ramos, Pedro J.: Jugar al rol en formato serie de televisión. *Nosolorol revista on line*. 27 de abril de 2005. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/index.php?nrev=23&nsec=4> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Paredes, Ángel: Tierra de Ninjas. *Nosolorol revista on line*. 14 de febrero de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=33&nsec=4> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Polo, Antonio: Entrevista a Ricard Ibáñez. Los papeles del Alférez Balboa. 13 de diciembre de 2006. [En línea]. < <http://www.alferezbalboa.net/articulos.php?id=entrevistaricardibanez> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Radford Munday, Ashley Christopher: *Runequest*. [En línea]. <
<http://www.geocities.com/MotorCity/1853/RQ.htm>
<http://www.telinco.co.uk/ashleymunday/RQ.htm> >. [Consulta: 2 de junio de 2008]. 6

Ramos, José: Cuéntame un cuento. *Sir Roger Mercenario*. [En línea]. <
<http://www.kobo.es/srm/diacritico/cuentacuentos/cuentarq.html> >. [Consulta: 30 de
abril de 2004].

Ramos, Pedro J.: El Señor de los Anillos: El juego de Rol (Sistema CODA). *Nosolorol
revista on line*. 11 de enero de 2007. [En línea].
< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=6&nrev=44> > [Consulta: 2 de
junio de 2008].

Ramos, Pedro J.: Horror en el Orient Express. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de
2007. [En línea].
< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=10> > [Consulta: 2 de
junio de 2008].

Ramos, Pedro J.: Las Máscaras de Nyarlathotep. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo
de 2007. [En línea].
< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=9> > [Consulta: 2 de
junio de 2008].

Regin de Alderen: Cómo Escribir un Relato Fantástico según HP Lovecraft.
Dragonmania. 13 de enero de 2005. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/951686/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Ripp: Ravenloft. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. <
<http://www.ociojoven.com/article/articleprint/635/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Riva, Susana de la: ¿A qué juega mi hijo “friki”? *Actualidad Económica*. [En línea]. <
<http://www.actualidad-economica.com/2005/02/24/friki1.html> > [Consulta: 2 de junio
de 2008].

Rodríguez, Joaquín: H.P. Lovecraft. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=16> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 1: los antecedentes. *Nosolorol revista on line*. 17 de mayo de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=36&nsec=17> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 2: Inventando los juegos de rol. *Nosolorol revista on line*. 10 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=37&nsec=14> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 3: La revolución fantástica. *Nosolorol revista on line*. 13 de julio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=38&nsec=16> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 4: La revolución de la ciencia-ficción. *Nosolorol revista on line*. 11 de septiembre de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=39&nsec=15> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: La memoria jugada. Capítulo 5: Unas gotas de terror. *Nosolorol revista on line*. 9 de septiembre de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=40&nsec=13> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: Capítulo 6: Dibujos y superhombres. *Nosolorol revista on line*. 12 de diciembre de 2006. [En línea]. <

<http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=43&nsec=10> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: Capítulo 7: Aquello no era un juego (parte I). *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=15> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: Capítulo 8: Dragonadas. *Nosolorol revista on line*. 6 de abril de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=47&nsec=14> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rodríguez, Joaquín: Capítulo 9: Realismo o narración. *Nosolorol revista on line*. 13 de junio de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=49&nsec=16> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Roger, Edward L.: Spelljammer. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/633/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rojas, Miguel de: Ars Magica. *Nosolorol revista on line*. 12 de diciembre de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=55&nsec=8> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rojas, Miguel de: El Señor de los Anillos: juego de rol básico. *Nosolorol revista on line*. 11 de enero de 2007. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=44&nsec=7> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rojas, Miguel de: Los días antiguos en la Tierra Media. *Nosolorol revista on line*. 15 de mayo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=48&nsec=11> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rojas, Miguel de: Reinos de Kálar. *Nosolorol revista on line*. 14 de febrero de 2006. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=33&nsec=10> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rojas, Miguel de: Rol en la Tierra Denmedio. *Nosolorol revista on line*. 6 de abril de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=47&nsec=4> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rojas, Miguel de: Star Wars d6: Hace mucho tiempo.... *Nosolorol revista on line*. 9 de septiembre de 2006. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nsec=5&nrev=40> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Rojas, Miguel de: Star Wars RPG: Saga Edition. *Nosolorol revista on line*. 13 de junio de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=49&nsec=9> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

RPG Net: *A brief history of game 1: Wizards of the Coast: 1990-present*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory1.phtml> > [Consulta: 10 de abril de 2008].

RPG Net: *A brief history of game 3: Chaosium: 1975-present*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory3.phtml> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

RPG Net: *A brief history of game 4: Issaries: 1998-2006*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/briefhistory/briefhistory4.phtml> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

RPG Net: *The Rpgnet Interview #13: Greg Stafford, Glorantha*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/interviews/interviews13.phtml> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

RPG Net: *The Rpgnet Interview #14: Matthew Sprange, Runequest*. [En línea].

< <http://www.rpg.net/columns/interviews/interviews14.phtml> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Sánchez Tarragó, Nancy; Díaz Álvarez, Yuniar Yaneris: El sector editorial contemporáneo y las competencias profesionales. *ACIMED*, vol. 13, N.º 5, Ciudad de La Habana sep.-oct. 2005. [En línea]. < <http://scielo.sld.cu/pdf/aci/v13n5/aci08505.pdf> > [Consulta: 21 de noviembre de 2006].

Shauku: ¿Quién ayuda a los master? *Nosolorol revista on line*. 16 de junio de 2006. [En línea]. < <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=37&nsec=16> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Shirasagi: Aliados a la fuerza. *Dragonmania*. 8 de noviembre de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/160973/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Shirasagi: Consejos para un Jugador Novato. *Dragonmania*. 24 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/87036/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Shirasagi: National Geographic, el ocaso del rolero. *Dragonmania*. 16 de abril de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/261080/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Shirasagi: National Geographic 2: La novia rolera y el imbécil. *Dragonmania*. 13 de mayo de 2003. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/286936/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Sin Nombre: *La "moralidad" del D&D*. 13 de septiembre de 2002. [En línea]. < <http://www.fiade.com/article.php?thold=-1&mode=flat&order=1&sid=645#498> > [Consulta: 21 de mayo de 2003].

SolidSnake-X: Los juegos de rol on-line. *Dragonmania*. 15 de abril de 2003 [En línea] < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/259142> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Spirit of Wine: Consejos para Guardianes. 1 de julio de 2003. [En línea]. < <http://www.iespana.es/abismoderol/consejosrol.html> > [Consulta: 25 de mayo de 2004].

Stafford, Greg: *Why Chaousium is?* Chaosium [En línea]. < <http://www.chaosium.com/chaosium/starrywisdom/sw1-stafford.shtml> >. [Consulta: 30 de abril de 2004].

Tales: Los juegos de rol libres: el verdadero rol. *Templo de Hecate*. 3 de febrero de 2006. [En línea]. < http://templodehecate.com/articulos/index.php?id_foro=33057&pagina=1&PHPSESSID=28ca0bd162aba43782146ab076e9a5a0 > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Tiñes, John: *¿Qué es un juego de rol?* Texto extraído de: Solze, Greg; Tynes, John: *Unknown armies*. Sevilla: Edge Entertainment, 2000. [En línea]. < <http://www.edgeent.com/page3.htm> > [Consulta: 29 de mayo de 2003].

Torm: *Introducción, ¿qué es un juego de rol?* [En línea]. < <http://www.iespana.es/abismoderol./intro.htm> > [Consulta: 1 de julio de 2003].

Tuonela: *Logística para una partida de rol*. 9 de octubre de 2002. Dragonmania. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/135457/1/101/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

UnaNada: MMORPG: Tutorial irc (parte I) conexión y charla. *Comunidad Umbría*. 17 de marzo de 2008. [En línea]. < <http://www.comunidadumbria.com/?ACCION=DF&CODIGO=37&ORDEN=U&MW=3&SW=1> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Uruloki: Tipos de jugadores. *Dragonmania*. 29 de julio de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/89876/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Uruloki: Tipos de jugadores 2. *Dragonmania*. 5 de agosto de 2002. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/93709/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Valero, Luis: Mundo de Tinieblas. *Dragonmania*. 14 de agosto de 2001. [En línea]. < <http://www.ociojoven.com/article/articleview/647/0/> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Vasel, Tom: Real men play board games, Interviews by an Optimist 44 - Xavier Garriga. *The Dice Tower*. 9 de junio de 2005. [En línea]. < <http://www.thedicetower.com/interviews/int044.htm> >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Velasco Suárez, Ana: Mercado de minorías: vías de investigación del circuito de consumo del libro de editoriales independientes. *Coloquio de la Asociación Internacional de Bibliología*, 2000, vol. 15. [En línea]. < <http://www.fundacionyuste.org/acciones/aeb/XV%20AIB2000/VELASCO.PDF> >[Consulta: 15 de noviembre de 2006].

Villarig, José Luís: Las virtudes de los juegos de rol. *Templo de Hecate*. [En línea]. < http://templodehecate.com/articulos/index.php?id_foro=10030&pagina=1&PHPSESSID=28ca0bd162aba43782146ab076e9a5a0 > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Volcano, Volcan: Rpg y rol ¿Cuál es mejor? *Dragonmania*. 27 de febrero de 2002. [En línea].

< <http://www.ociojoven.com/article/articleprint/89564/> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

Walton, William J.: *Los mitos sobre los juegos de rol*. Abril de 2001. [En línea]. < http://hl-doc.iespana.es/hl-doc/mitos_rol.htm >. [Consulta: 2 de junio de 2008].

Werden, Alex: La Llamada de Cthulhu de Monte Cook y John Tynes: Huele a canela... pero es D20. *Nosolorol revista on line*. 6 de marzo de 2007. [En línea].

< <http://www.nosolorol.com/revista/index.php?nrev=46&nsec=11> > [Consulta: 2 de junio de 2008].

10.3 PRINCIPALES WEBS CONSULTADAS.

10.3.1 Asociaciones, clubs de rol y web personales:

Ad Yct Us: <http://rol.santfeliu.net/adycetus/defaults.htm>

Alejandro Terán: <http://personal.telefonica.terra.es/web/teran/es/index.htm>

ALPEIA 2025: <http://www.geocities.com/Area51/Chamber/5606/>

Armenia: <http://www.armenia.it/index.htm>

Asociación Cultural Forjadores: <http://www.forjadores.cjb.net/>

Asociación Cultural Lúdica Mundo Mitagos: <http://mitagos.dreamers.com/index.htm>

Asociación Homo Ludens:

<http://homoludens.fiade.com/>

<http://www.homo-ludens.com/>

Asociación Juvenil de Jugadores de Rol de Reus: <http://www.juegaarol.com/>

Asociación para la Defensa del Rol:

http://www.geocities.com/vvsanguis/defensa_del_rol.html

<http://dreamers.com/defensadelrol/>

Aumania Fantasy Art: http://www.aumania.it/fa_index.html

Baatezu: <http://www.baatezu.com/historia2.asp>

Calabozos y Dragones: <http://members.tripod.com/~mundotoon/dragones.html>

Ciruelo: <http://www.dac-editions.com/>

Comando Gesserit: <http://www.comando-gesserit.com/>

Club Hellfire: <http://www.iespana.es/club-hellfire/rol2.htm>

Club Rol Sevilla: <http://miarroba.com/foros/ver.php?id=313554>

Clyde Caldwell: <http://www.clydecaldwell.com/pages/gallery.html>

Cruce de Caminos: <http://personal.redestb.es/fenris/>

Dr. Bantham's Journal: <http://www.poesque.com/>

Drizt Dóurden: <http://www33.brinkster.com/elfoscuro/frame.htm>

El Abismo: <http://www.iespana.es/elabismo/>

El Cuervo: <http://www.elcuervo.net/>

El Descanso del Guerrero:

http://www.geocities.com/TimesSquare/Alley/1269/rol_indice.html

El diario de Galek: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Labyrinth/9939/>

El Heraldo de Hermes: <http://hermes.web-page.net/>
El Orbe de los Dragones: <http://www.orbedragones.com/>
El Laboratorio del Mago: <http://dreamers.com/psychocorp/adnd/biblioteca.html>
El Rincón de Arturo: <http://www.infor.uva.es/~arturo/Rol/home.html>
El Sextante: http://capitaine_rouge.en.eresmas.com/
Encrucijada: <http://www.encrucijada.net/rohome.htm>
Encuentro de Fantasía, Ensueño y Leyenda (EFEYL): <http://www.efeyl.org/home.html>
Encuentros Juveniles Épicos Nacionales: <http://ejen.cjb.net/>
Eric L. Boyd: <http://www.ericlboyd.com/index.html>
Francisco Franco Garea: <http://www.lanzadera.com/ffg/>
Frikis.com: http://www.frikis.com/Rol_y_Estrategia/
Fortaleza Oscura: <http://fortalezaoscura.webcindario.com/index.html>
Gary Gigax: <http://www.egarygygax.com/>
Guide du Roliste Galactique: <http://www.roliste.com/>
JDR: <http://www.webon.biz/usuarios/lor/gjdr.htm>
Jhones Olain's Eberron Journal: <http://www.coveworld.net/eberron/interview.html>
Juan Miguel Campanario: <http://www2.uah.es/jmc/>
Juegos de Que: <http://www.juegosdeque.com.ar/>
Keith Baker: <http://www.bossythecow.com/>
La Biblioteca de Cartago: <http://www.geocities.com/zettaivanugen/>
La Biblioteca Oscura: <http://www.bibliotecaoscura.com/>
La Cueva del Ermitaño: <http://www.todoesmentira.net/advanced/indice.htm>
La Cour d'Obéron: <http://couroberon.free.fr/>
Lady Dragona: http://www.geocities.com/ayumi_luo/
La Escupidera del Trasgo: <http://www.uco.es/%7Ei42movij/index.html>
La Guarida:
<http://www.geocities.com/TimesSquare/Castle/6167/guaridahtml.htm#Menu>
La Llamada de Aquelarre: <http://www.dreamers.com/llaaquelarre/>
La Loggia Estigia: <http://loggiaestigia.sytes.net/>
La Orden de Hermes: <http://personal.redestb.es/fenris/orden3.htm>
La Posada del Rol: <http://www.geocities.com/TimesSquare/Dungeon/5256/>
Larry Elmore: <http://www.larryelmore.com/index.htm>
La Vieja Posada Kartakana: <http://go.to/posadak>

Lavondyss:

<http://www.lavondyss.net/index.php/juegos-narrativos/dungeons-dragons-juegos-de-rol/>

Las Historias de AB3:

http://members.dodo.net.au/~teeshy/jorge/ab3/ab3_intro.htm#indice

Liga de Aventureros: <http://www.ligadeaventureros.org.mx/>

Los Reinos.com.ar: <http://www.losreinos.com.ar/>

Lost RPG Treasures: <http://www.rpg-collector.com/index.htm>

Monkey: <http://www.monkey.org/~kra/misc/forsalednd.html>

Monte Cook: <http://www.montecook.com/>

Odisea Astur: http://www.galeon.com/odisea/Principal/Odisea_i.html

Pasadizo: <http://www.pasadizo.com/r.jsp?m=archivos&ext=1&cod=18>

Place to go, people to be: <http://ptgptb.org/>

Planetarol: <http://planetarol.com/>

Plataformarol: <http://www.plataformarol.com/index.html>

Puerta de Hades: <http://jane.dreamers.com/enlaces/>

Rincón del Master: http://www.iespana.es/Rincondelocio/Rincon_Manuales.htm

Rosa Negra: <http://es.geocities.com/rnegra/>

Sir Roger Mercenario: <http://www.kobo.es/SRM/ezone/fentrbru.html>

Stolen's Citadel: <http://www.stolen.com/>

Telaranhiod: <http://rpgmaniacs.iefactory.com/>

The Dreamers:

<http://dreamers.com/perl/?indice=web/categorias&p=web/basico.html&entrada=36&>

Todd Lockwood: <http://www.toddlockwood.com/>

Ururrol: <http://webs.montevideo.com.uy/ururrol/>

Verminard:

<http://www.dados.cl/yapp/index.php?PHPSESSID=0b8fad10d0f64f08754c74975f04b233>

Virtualrol: <http://www.virtualrol.com/>

10.3.2 Directorio:

Abcdaire des Jeux de Rôle: <http://perso.club-internet.fr/kefi/jdr/accueil.htm>

ADnD.COM (Internet resource for second and third edition Dungeons and Dragons):

<http://www.adnd.com/index.php>

An Encyclopedia Of Role-Playing Games:

<http://www.darkshire.net/~jhkim/rpg/encyclopedia/>

Aumània: <http://www.aumania.it/index.html>

DEI (Dungeon Explorers on the Internet): <http://deigames.com/index.html>

Dragonlance: <http://ariakas.free.fr/dragonlance1/bibliotheque/jdr/jdr.htm>

Dragonsfoot: <http://www.dragonsfoot.org/cs/index.shtml>

El Universo de Rantor Portha: <http://www26.brinkster.com/rantor/>

Empire of the Wyrms Friends: <http://www.glorantha.info/index.html>

Gamesnet Live!: <http://www.gamesnet.org/default.htm>

Hisparol: <http://www.hisparol.com/>

Historia y Rol: <http://personal1.iddeo.es/riqy/index.htm>

ICE Web Ring: <http://www.icewebring.com/index.shtml>

Indiana Jones Chronicles: <http://stud4.tuwien.ac.at/~e9125985/IJC/index.html>

Inforol: <http://www.inforol.com/>

Maitre de Krynn: <http://ariakas.free.fr/index.htm>

Net-Book de los Juegos de Rol V1.0 Beta:

<http://www.fortunecity.com/rivendell/cyberpunk/369/roleros/net/index.htm>

PSN: <http://www.psnrol.com/biblioteca/>

Regelwerke (Battletech): <http://www.4sr-albion.de/bilder5.htm>

RPG Sheets: <http://www.rpgsheets.com/>

RuneQuest History: <http://www.maranci.net/rqpast.htm>

Shadow over Sunet Vale: <http://sunsetvale.dfxwebs.com/places01.htm>

Sociedad Británica del Conocimiento (BSK): <http://www.labsk.net/>

The Acaeum: <http://www.acaeum.com/>

The Museum of Role Playing Games:

<http://rdushay.home.mindspring.com/Museum/Index.html#Fantasy>

The Star Wars Collectors Archive: <http://www.toysrgus.com/collectors.html>

TSR Archive: <http://home.flash.net/~brenfrow/dd1index.htm>

TWoBT: <http://www.twobt.de/660.0.html>

10.3.3 Editoriales:

10.3.3.1 ESPAÑOLAS:

Asteberri: <http://www.astiberri.com/>

Devir Iberia: <http://www.devir.es>

Distrimagen – La Factoría de Ideas: <http://www.distrimagen.es>

Edge Entertainment: <http://www.edgeent.com/>

Ediciones Sombra: <http://www.edsombra.com/>

Editorial Hatur: <http://www.editorialhatur.net/>

Games Workshop: <http://www.games-workshop.es/>

Libros Ucronia: <http://librosucronia.com/home.htm>

Ludotecnia: <http://www.ludotecnia.es/>

Maqui Edicions: <http://www.maqui-ed.com/cas/quisom.html>

Nosolorol: <http://www.nosolorol.com/ediciones/>

Quepunto.net: http://www.quepunto.net/shop/index_es.html

Timun Más: <http://www.timunmas.com/>

The Old Guard: <http://www.theoldguardrpg.com/>

Yggdrasil Jocs S.L.: <http://www.arrakis.es/~ygg/yggindex.htm>

10.3.3.2 EXTRANJERAS:

Alderac Entertainment: <http://alderac.com/>

Arthaus: <http://www.arthausgames.com/>

Atlas Game: <http://www.atlas-games.com/>

Chaosium: <http://www.chaosium.com/>

Decipher: <http://www.decipher.com/>

Dream Pod 9: <http://www.dp9.com/>

Fanpro: <http://www.fanpro.com/>

Fantasy Flight Games: <http://www.fantasyflightgames.com/>
Green Knight Publishing: <http://www.greenknight.com/>
Holistic Design: <http://www.holistic-design.com/>
Hogshead Publishing: <http://www.hogshead.demon.co.uk/index.htm>
Ice Crown Enterprises: <http://www.ironcrown.com/>
Malhavoc Press: <http://www.montecook.com/mpress.html>
Margaret Weis Productions: <http://www.margaretweis.com/news.php>
Mongoose Publishing: <http://www.mongoosepublishing.com/>
R. Talsorian Games: <http://www.talsorian.com/>
Steve Jackson Games: <http://www.sjgames.com/>
Sword & Sorcery: <http://www.swordsorcery.com/>
White Wolf: <http://www.white-wolf.com/>
Wizard of the Coast: <http://www.wizards.com/default.asp?x=dnd/welcome>

10.3.4 Noticias:

Comicvia: <http://www.comicvia.net/new/main.php>
Dragonmania: <http://www.ociojoven.com/>
En World: <http://www.enworld.org/forums/news.php?>
Enrolados: <http://www.enrolados.com/>
Funeraria Inferno Aseguramos Su Descanso Eterno (FIADE): <http://www.fiade.com/>
Nación Rolera: <http://www.nacionrolera.org/>
No Me Toques Los Dados: <http://solisis.net/>
Psychokiller Corporation: <http://psychocorp.net/>
RPG: <http://www.drakon.com.ar/juegosderol/marcos/principal.html>
RPG Net: <http://www.rpg.net/>
RPG Top sites: <http://www.rpgtopsites.com/list.php3?list=1002638377&all=1>
Solisis Net: <http://solisis.net/>
Templo de Hécate: <http://templodehecate.com/>
The Academy of Adventure Gaming Arts & Design: <http://www.aagad.org/>
The Freak Times Reload: <http://thefreaktimes.wordpress.com/>
The Lands of Agamenon: <http://usuarios.lycos.es/landsofagamenon/rol.htm>

10.3.5 Revistas on-line:

Dramatis Personae: <http://www.dramatispersonae.tk/>

Desde el Sótano: <http://www.edsombra.com/sotano/index.asp?rev=37&sec=4&pag=5>

Los Papeles del Alférez Balboa (Fanzine digital del juego de rol del Capitán Alatríste):
<http://www.alferezbalboa.net/>

Magazine del Aventurero: <http://www.magazine-del-aventurero.net/portada.asp>

Nosolorol: <http://www.librosucronia.com/nsr/index.php?nrev=12>

10.3.6 Tiendas:

Arte 9: <http://www.arrakis.es/~arte9/rol/rol-nacional.html>

Atlántica: www.atlanticajuegos.com

Dazol Games: <http://www.dazolgames.com/tsrgames.html>

Dracomrol: <http://www.dracomrol.com/invb.htm>

Dragonmania: <http://www.ociojoven.com/>

Drive Thru Rpg: <http://rpg.drivethrustuff.com/index.php>

Excalibur: www.excaliburtienda.com

Generación X: <http://www.tiendagenx.com/>

Guinea Hobbies: <http://www.guineahobbies.com/Rol/homerol.htm>

FRP Games: <http://www.frpgames.com/index.php>

RPG Now: <http://www.rpgnow.com/index.php>

Valquirias: <http://www.valquirias.com/secciones/23/Rol.html>

Wayne's Books Rpg Reference: <http://waynesbooks.com/index.html>

10.3.7 Webs oficiales de juegos de rol:

Ánima Beyond Fantasy: <http://www.animarpg.com/>

Atlantis 2213: <http://www.atlantis2213.cjb.net/>

Battlenet (Battletech): <http://www.solaris7.net/battlenet/index.asp>

Comandos De Guerra:

<http://www.edsombra.com/edsombra/Comandos/index.asp?apa=1>

De Profundis cartas desde el Abismo: <http://psychocorp.net/deprofundis/>

ERT: <http://www.iespana.es/ert/presentacion.html>

Exo: <http://www.edsombra.com/edsombra/Exo/index.asp?apa=15>

Fanhunter: <http://www.fanhunter.com/>

HeroQuest: <http://www.glorantha.com/>

Liber Rolis: <http://www.liberrolis.cjb.net/>

<http://liberrolis.iespana.es/index.htm>

Los Papiros de Materjolm: <http://www.edsombra.com/edsombra/Eriloe/index.asp?apa=8>

Robotech: <http://www.foundonline.com/robotech/books/index.html>

Roleage: <http://www.roleage.com/>

RyF (el juego de rol Rápido y Fácil):

http://mercurio.homeip.net/ryf/index.php/Main_Page

Sistema D20 en España: <http://d20es.simauria.org/index.php>

The D20 System: <http://wizards.com/default.asp?x=d20/welcome>

Traveller: <http://www.travellerrpg.com/>

Visión Rúnica (Glorantha): <http://www.edgeent.com/heroquest/fanzine/index.htm>

Web oficial de Dark Sun en español:

<http://user.domaindlx.com/darksunesp/Home/FrameHome.asp>

Web oficial de Dark Sun: <http://www.athas.org/>

Web oficial de Dragonlance, The Dragonlance Nexus: <http://www.dl3e.com/>

Web oficial de Dungeons & Dragons en español: <http://www.dnd-es.com/>

Web oficial de Mystara: <http://www.dnd.starflung.com/index.html>

Web oficial de Star Wars: <http://www.wizards.com/default.asp?x=starwars/mainrpg/rpg>

10.3.8 Webs relacionadas con los libros o datos de edición:

Agencia Española del ISBN: <http://www.mcu.es/libro/CE/AgenISBN.html>

Agencia Internacional del ISBN: <http://www.isbn-international.org/index.html>

Bibliometría: <http://www.bibliometria.com/>

Bibliópolis: <http://www.drimar.com/users/bibliopolis/articulos.htm>

Booktrust: <http://www.booktrust.org.uk/>

Catalogo BNE: <http://www.bne.es/cgi-bin/wsirtex?FOR=WBNCNP4>

Centro de Estudios de Promoción de la Lectura y Literatura Infantil:

<http://www.uclm.es/cepli/>

Centro Regional para el Fomento del Libro en América Latina y el Caribe:

<http://www.cerlalc.org/index.htm>

CIELJ: <http://www.ricochet-jeunes.org/es/index.htm>

FGEE: <http://www.federacioneditores.org/>

Fundación Alonso Quijano: <http://www.alonsoquijano.org/>

Guía de Editores de España: <http://www.guia-editores.org/>

INE: <http://www.ine.es/inebase/cgi/um?M=%2Ft12%2Fp401&O=inebase&N=&L=0>

Infolibro: <http://www.infolibro.org/>

IPA: <http://www.ipa-uie.org/>

International Board on Books for Young People: <http://www.ibby.org/>

ISBN.nu: <http://www.isbn.nu/about.html>

Libro Antiguo: <http://libroantiguo.org/>

Libros y Bitios: <http://jamillan.com/librosybitios/index.htm>

Ministerio de Cultura: <http://www.mcu.es/libro/MC/PEE/index.html>

Solochek Libros: <http://www.solochek.com/libra//buscalibros.php>

Stardust: <http://www.stardustcf.com/editoindiv.asp?edito=11>

UNESCO: <http://www.unesco.org/general/spa/index.html>

http://portal.unesco.org/uis/ev.php?URL_ID=5058&URL_DO=DO_TOPIC&URL_SECTION=201&reload=1048526368

10.3.9 Otros:

Buchan collectibles: <http://www.buchancollect.com/index.htm?fronts/firstbody.htm>

Cnice, Ministerio de Educación y Ciencia:

http://w3.cnice.mec.es/recursos2/estudiantes/jovenes/op_11.htm#up

Convivencias Lúdicas Nacionales (CLN): <http://www.convivenciasludicas.com/web/>

Games Lore Ltd.: <http://www.gameslore.co.uk/acatalog/index.html>

Gaming Report: <http://www.gamingreport.com/article.php?sid=20532>

El Señor de los Anillos, la película: http://www.lordoftherings.net/index_flat.html

Elfenomeno: <http://www.elfenomeno.com/>

Origins Game Fair: <http://www.originsgamefair.com/>

Sociedad Tolkien Española: <http://www.sociedadtolkien.org/>

TDR (Tesis Doctorales en Red): <http://www.tdr.cesca.es/>

AGRADECIMIENTOS

En primer lugar me gustaría agradecerle al profesor José Antonio Cordón su cercanía, su guía, sus sugerencias y especialmente el haberse embarcado en un proyecto quizá algo estrafalario.

A las tiendas Draco y Shogun por su infinita colaboración, del cual es inmenso deudor este trabajo.

A Mer por su mano con el Photoshop y su buen gusto, a mi Madre por sus correcciones, a mi Padre por colocarme los pies en el suelo, a mi Abuela por esperarme, a mi tía Pili por sus “cables”, a mi tía Marile por sus rerecorrecciones, a mi tía Juli por no poder “echarle un cable” y al resto de la familia por interesarse.

A Nacho, César, Pedro, Santi, Rober, Jorge (Dragón), Celia, Raúl (Iaido), Andreu y Guayar por ayudarme a “levantar”.

A Anuska por sus “toques”, su amistad y nuestros cafetos.

A Ana por haber estado pendiente de mí cuando más lo necesité y por los ratos en el Camba.

A Raquel por soportar mis “chapas”.

A Chus y Reme por su amistad, su camaradería y el apoyo que me han brindado en estos años.

A Jesús (Keta) por ayudarme a organizar lo que parecía el “Caos Primigenio” y por sus geniales ideas.

A todos aquellos que me han aguantado en estos últimos meses, especialmente a Modes, a Raúl (Catedral), a Zaira, a Nara, a Marta, a Patricia y Raúl, a M^a Ángeles, a Rosana y a Elvira.

Al resto de mis colegas, Diego, Frontera, Chopo, Viñu, Mónica, Juanma, Merlo y un largo etcétera que no cabrían ni en una pila de folios, por los años que nos conocemos.

A Rebeca por el tiempo que estuvo conmigo.

A todos los aficionados que han colaborado en este trabajo sin ellos el perfil del lector no habría salido adelante.

Y también a Naidel y Aegnor por estar siempre presentes.



Este trabajo es fruto mío y por tanto de todos ellos, pues sin su estímulo esto no estaría acabado.

Վ՛գժսւճ՜ պգե՜ջ եմեժ՜ ւկտա՜յ՜ ըսեե՜յ
,ժեաե՜ եգառ՜ եւոյ՜զ զԵ՛ ԳԳժժ՜ ժսմեի՜ ո
,իգոգե՜ ժե գոչժգե՜՜ Գ Լեւկտագե՜

Վ ժաչպճԳ՜ ժե պչպ արքեպ՜զ պչ զՏոպազժ ո
սչեպաեմժպ ժգւեմժպօ

Վ ժսԳ՜ ժե սգսեե եպազժժ եսժոեսե ժե Տ
ժիգսժժ Տպ Լժ սեմեպո՜մ ո՜ ժե Լժպ եպաժպ
ես ե՛կՏապօ

Վ գրչե՛ ժե պժժեապե Տոպ ժսԳ՜պօ

Վ՛պչպ ո՛ ե՜՜ ժե պչ զՏոպազժ՜ պչ
ժգՏգեգմեեգ ո ե՛ Գժոժ քչե Տե սգս
սեոսժզժժ ես եպաժպ գժպօ

Վ՛եպթպ ՃեմԳ՜ ժե գոչժգե՜՜ Գ ժեապոոգգե
Լժ քչե՜ գեեժգ ե՛կժժ եոՏոաեոժ ո՜ ժե
պչպ աեոգգեպ ղմեգպօ

Վ մժժժպ գրչեԼԼժպ քչե Տե սգս գաչգաազժժ
ես եպաժպ ԵւոՏժժպ Տեպեպ՜
ե՛մեժոգԼՏեսե Գ՜ ժմեպ՜ Գ՜ զԵ՛ գեեմեգԼ՜ Գ
ժգոեգ՜ Գ՜ գեգ՜ Գ՜ գեազ՜ Գ՜ գեաժոժգ ո՛ զԵ՛
Գ՜ սաեԼեպ՜ Գ՜ ժպգսգ ո Գ՜ Լաժեպօ

զԼ ԽԵԱԿԱԺ ԸԽ ՏԴԱ ԺԸԼԽԱԿԱԿՅ՝ ԴԵԱԺՅ
՝ ԽԺԽԽԵԽԿՅ՝ ԱԺԸՅ՝ ԴՄՅ՝ ՄԴԺԿՅ՝ ՄԿՄՏԿՅ՝ ԽԵԼԺ Ո
ՄԽ ԼԿԽԱԺ ԽՄԺԽԵԽԿ ՔՄԽ ՄԺԺԿՄԽԿԽ ԽԴ ԽԽ
ՄԽԿ՝ ԴԼԿ ԸԽ ԱԺԼԴԺԱԿՅ՝ ԸԽ ԼԺԱԿ ԿԺԱԿ ՔՄԽ ՄԺԱԿ
ԺԺԱԺԸԽՏԺԱԿՕ

ժ՝ ԽԱԽԺԿ՝ ԸԽ ԽԼ ՄԴԽՏԺ քՄԽ ԽԱԿՄՄԺԺ
ԺԺԱՏԴԱԺՕ

ժ ԽԺԺԺԱԿ ԼԺԱԿ ԿԱԴԴԴԺԺԱԿԺԺԱԿ ՔՄԽ ԱԿԽ
ԺԺԼԿՄԺԽԿԺԺ ԽԽ ԽԱԿԽ ԽԽԿՄԿՏԺԺԱԿԴԽ
ԽԼԺԱԿ ԽՏ ԽԽԱԴԼ ԸԽԼ ԼԽԺԽԺԽ ՄԺ ԱԿՄԽԿ
ԱԿԼԴԺԺ ԿԺԽԼԿՄԽԽՕ

՝ ՄԿՏԱԴՄ Կ ՝ ԿԴԸԽԼ Ո ԺԽԱՄԺԽ՝ ԸԽ ԽԱԿԿԽ
ԱԴԽՏԽԵ՝ ԽԽԱԿԽՄԽԱԿՕ

"Yo encuentro la tele muy instructiva. Cada vez que alguien la enciende, voy a la biblioteca y leo un buen libro".

Groucho Marx.

