

## Rol en Vivo

Bienvenido a la experiencia de los Rol en Vivo (**ReV** para los amigos).

Para los primerizos he redactado estas notas introductorias, para que os hagáis una idea a lo que es y en qué consiste una partida de ReV.

### ¿En qué consiste el ReV?

El **ReV** es un juego de inmersión competitivo-colaborativo donde cada jugador tiene sus propios objetivos.

Previamente al juego, se enviará información general conocida por todos los jugadores, e información particular a cada jugador sobre el personaje que va a jugar. Esta información, que es personal y no compartida, **ni debe compartirse antes del juego**, incluye:

- descripción general del personaje, nombre, como él se ve a sí mismo, historia, ...
- vestimenta (orientativa)
- relación con el resto de personajes
- información “privilegiada” de que dispone (y objetos, si es el caso)
- objetivos a cumplir durante el juego

El juego transcurrirá mayoritariamente mediante **conversaciones** entre los distintos jugadores, representando a sus respectivos personajes. Esporádicamente también habrá acciones, como asesinar o robar (o intentarlo).

Es completamente abierto, por lo que **un personaje no está obligado a decir la verdad sobre nada**, a no ser que en la descripción de su personaje se especifique que es muy sincero, en cuyo caso debería jugarlo intentando mentir lo mínimo posible.

Puede inventarse historias o pruebas que le ayuden a dilucidar qué está ocurriendo realmente, en quien puede confiar y en quien no, o simplemente o más directamente a conseguir sus objetivos.

De cualquier manera, no hay que olvidar, que los objetivos particulares no son tanto un fin en sí mismos como una orientación de qué debería perseguir el personaje.

Lo importante es pasárselo bien, y la **libertad total** de actuación con los otros jugadores es un marco que facilita y amplía las posibilidades al máximo.

El Máster podrá disparar determinados **eventos** programados o no, e integrados con el ambiente, que puedan formar parte de la historia.

En cualquier caso todo debe interpretarse como parte del rol (del juego) y asimilado por los personajes, no por los jugadores.

La excepción a esta norma de no romper el rol (además lógicamente de problemas mayores, y de consultar dudas), se produce en aquellos casos en que los personajes intentan realizar alguna acción -usualmente contra otro personaje-, y se requiere alguna mediación para conocer el resultado.

Un ejemplo de esto último puede ser cuando un usuario intenta robar un objeto a otro, sin que éste se dé cuenta. En este caso estaría la opción de intentarlo realmente (“roleado”); o -que sería lo normal-, resolver la disputa con normas previamente establecidas (que el Máster deberá, cuando menos, adelantar en las explicaciones previas al juego). En este caso, el personaje que intenta el robo podría tener una habilidad especial para robar, que nos daría una probabilidad de realizar el robo sin que se entere su víctima. Finalmente un dado -u otro artificio aleatorio-, en base a esa probabilidad, decidirá el resultado. En todo este proceso “off rol” el Máster debe estar presente, y es el que tiene la última palabra.

## Nomenclatura

Hay que distinguir entre **PJ** (Personaje Jugador) que sois vosotros y **PNJ** (Personaje No Jugador). Esta diferencia es más clara en los Rol de mesa, puesto que todos los PNJ los lleva el Máster. Pero en los **ReV** también hay una gran diferencia. Los PNJ, son personajes, llevados, ya sea por jugadores o por los Másters, que no tienen objetivos y que normalmente conocen la trama completa. Digamos que llevan papeles de acompañamiento, sin mucha importancia, simplemente para ambientar o para representar algún detalle particular de la trama.

**Máster** es la persona que “narra” la aventura. Aunque “narrar” viene del Rol de mesa, donde realmente se puede decir que hay una narración, este término se ha tomado prestado, aunque aquí el papel del narrador (o narradores, ya que lo usual en los **ReV** es que haya más de uno) es más bien de facilitador, ya que todo el juego (salvo ciertos momentos) se desenvuelve de forma ajena a los Másters.

## ¿En qué se diferencia del Rol de mesa?

Aunque tiene algunas cosas en común, la verdad es que son juegos bastante distintos.

Si bien el Rol de mesa (Rol a secas) se juega principalmente sentado en una mesa, no es esto una característica que lo defina. El **ReV** se juega normalmente de pie, a lo largo de una zona bastante amplia, pero tampoco es definitorio.

Lo que más diferencia al **ReV** del Rol es el tema de los **objetivos**. En el Rol los objetivos, aunque cambien a lo largo de la aventura (...una cosa nos lleva a otra...) son comunes, por lo que todos los jugadores deben cooperar para la consecución de estos.

En el **ReV** los objetivos son **particulares** de cada uno, por lo que entre el resto de jugadores habrá quien pueda ayudarme, pero también quien sea mi enemigo, y normalmente de forma velada.

Básicamente el juego transcurre en conversaciones, normalmente privadas, donde se van revelando las distintas informaciones que dispone cada personaje.

Otra diferencia sustancial, derivada lógicamente de la presunción anterior, es que el Máster juega un papel muchísimo menor en los **ReV**. En el Rol el Máster es una pieza clave, con el que todos los miembros de la partida tienen que interactuar obligatoriamente y debe estar al tanto de todas y cada una de las actuaciones de los distintos jugadores.

En el **ReV** el papel del Máster es muchísimo más liviano y llevadero, puesto que solo debe estar presente en ciertos momentos: en los momentos clave, en las disputas y para aclarar dudas. No obstante su trabajo empieza mucho antes, enviando los correos que ponen al tanto a los jugadores tanto de la trama general, como de la información particular.

## ¿Lo estoy haciendo bien?

Para responder a esa pregunta, solo tienes que contestar otra: ¿te estás divirtiendo?

Un juego de **ReV** no deja de ser eso, un juego; con ciertas características que lo hacen especialmente interesante pero un juego a la postre, y como todo juego su fin es divertir.

El **ReV** es un juego con muchas posibilidades, y en mi opinión, con claras aplicaciones terapéuticas. Parafraseando a la película original de *Desafío Total*, es lo más parecido a **tomarte unas vacaciones de tí mismo**, que siempre vienen mejor de lo que parece.

En mi experiencia personal me siento rejuvenecido mentalmente. Meterte en la piel de otra persona con otros problemas e intereses, otra época, otro mundo, otras relaciones, ... es *catártico*.

## ¿Es necesario disfrazarse?

No es imprescindible, pero es muy aconsejable disfrazarse. Ayuda a meterte dentro del personaje y, lo que es más importante, a que los demás te vean en ese personaje, y te reconozcan como tal.

Por lo tanto aunque no es necesario un atrezo muy trabajado y acabado, si es muy conveniente traer algún **detalle** que identifique a tu personaje.

## ¿De verdad tengo que actuar?

**No**, aunque he visto jugadores que interpretan como actores a sus personajes, incluso cambiando la acentuación, y en realidad es muy recomendable para vivir el **ReV** plenamente, yo me ubicaría entre la mayoría de personas que no tienen ninguna cualidad de actuación, en conciencia me reconozco muy por debajo de la media en este aspecto. Sin embargo disfruto enormemente de los **ReV**.

Hay que distinguir claramente entre meterte en la piel de otro y actuar.

Sí es necesario que nos olvidemos de nuestros deseos, nuestras preferencias y nuestros intereses, y en su lugar pensemos como lo haría nuestro personaje. Y las frases que digamos sean en base a nuestro personaje, pero insisto que no se trata de actuar.

## El día de la aventura - cronograma

Normalmente se cita a los jugadores media hora antes de la partida para explicar las reglas particulares del juego (sitio, normas, reglas ante conflictos, ...).

Luego comienza el juego en sí, que puede o no tener fases diferenciadas. Usualmente duran de hora y media a tres horas, aunque los hay de todas las duraciones.

Al finalizar el juego queda el **Briefing**, que no es otra cosa más que un repaso de la historia o historias que han sucedido en el juego. El ReV es una experiencia muy personal y subjetiva, y usualmente cada jugador acaba desvelando un trozo de la trama, pero no toda ella en su conjunto, por lo que se aprovecha el Briefing para esta finalidad, ya sea

explicada de boca de los propios jugadores, por los masters o por ambos (lo usual).

## Miscelánea

Al final la experiencia debe ser como **disfrutar una película desde dentro**.

En realidad, hay muchísimos tipos de **ReV**. Yo he tratado de explicar el más normal, pero hay **ReV** sin objetivos, cluedos, con y sin reglas, de interpretación, ..., e incluso los nórdicos, a los que ni yo me atrevo de momento. Pero para comenzar en este mundo, os una aventura sencilla y fácil de llevar.

Animaos y Suerte.