

Explicaciones innecesarias, grises absurdos

Author : Raszak

Las cosas no son casi nunca blancas o negras, sino más bien hay una enorme gama de grises y colores intermedios. Creo que eso lo tenemos todos bastante asumido, ¿no?.



Es algo con lo que estoy muy de acuerdo también en los juegos de rol, porque **no me gusta demasiado tirar de simplezas maniqueas** para poner las cosas más fáciles a los jugadores. A mí me gusta jugar con la ambigüedad de la moral de los personajes y que los jugadores tengan siempre la duda de si será mejor una decisión u otra, a veces incluso también si están en el bando equivocado.

Sin embargo, **creo que esa tendencia a no crear blancos y negros puros ha sobrepasado la línea de lo aceptable** en más de una ocasión. Tal vez me esté remontando demasiado atrás en el tiempo (y los más jóvenes anden un poco perdidos), pero creo que los ejemplos valen la pena, incluso si resulta que estoy completamente desactualizado. No importa, este blog nació casi como un ejercicio de nostalgia y es lo que es.

Me refiero, sobre todo, a esos casos en que quienes parecían **grandes malvados o grupos de antagonistas que están perfectos como algo casi desconocido**, que provocan tales sensaciones de repulsión y desasosiego capaces de llenarte la cabeza de ideas sobre aventuras. Y entonces los cambian. Desconozco por qué, si será por buenismo, por vender más manuales (claro, jugar con “los malos” siempre mola, hasta que descubres que ya no son los malos), o porque son tontos de remate.

Por ejemplo, ahí están los casos de el Sabbat o los hombres lobo en Vampiro la Mascarada o los Simbiontes en Fading Suns. Tanto unos como otros aparecían casi como anatemas vivientes, los enemigos de todo lo vivo (y hasta de todo lo muerto), seres de una malignidad sin límites de los que se comentan las cosas más atroces. Y ya está, apenas se daban unos cuantos datos más y estaba bien así. Pero entonces alguien decidió explicarlos hasta el mínimo detalle (que no son tan malos, es que les hacen mala prensa; que no son tan inhumanos, es que piensan diferente; que no...) **y se convirtieron en una simple facción más (jugable, claro), con la mitad o menos del carisma que tenían cuando apenas se sabía nada de ellos y muchos puntos mediocres** que les hacían perder casi toda la gracia.

A veces menos es más, como bien sabía George A. Romero cuando hizo sus primeras películas.

Y **gracias a que Whedon que no cayó en explicaciones superfluas con los Reavers**, que no los he conocido en rol pero me habrían reventado por igual.