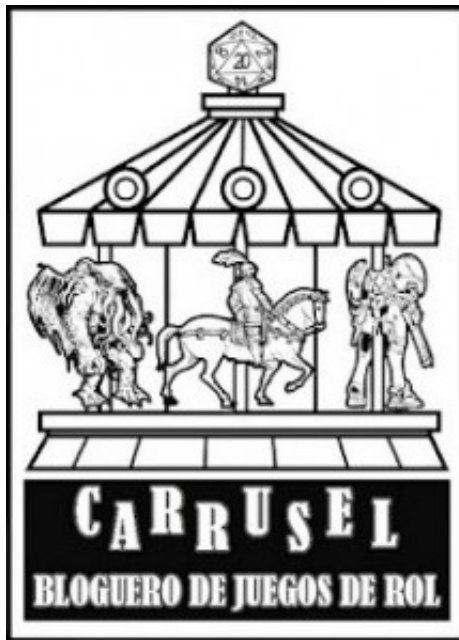


## [Carrusel bloguero] Mis monstruos

Author : Raszak



El Carrusel Bloguero de este mes, orquestado por [Athal Bert en su Laboratorio Friki](#), va **sobre monstruos**. Los de cada cual, vaya. Una cosa que no suele faltar en los juegos de rol, que por una mayoría bastante aplastante tiran por el lado de la fantasía y se nutren de bichos, criaturas, monstruosidades y aberraciones en buena cantidad.

Podría dedicarle mucho tiempo a explicar cómo creo mis criaturas, pero creo que el mismo Athal Bert tiene una manera de proceder tan similar que me sentiría que le copio el artículo. Así que voy a hablar de otra cosa que no es menos importante: **por qué creo mis propios monstruos**.

¿Y por qué lo hago? Pues después de mucho analizar la posible respuesta, la cosa no es complicada: **porque soy un vago envidioso**. Creo mis monstruos porque a veces me da pereza tragarme uno o varios manuales para encontrar a la criatura que encaje perfecta en la situación que quiero plantearles a los personajes y, aunque parezca mentira, me cuesta menos inventarme un bicho que buscarlo entre los cientos o incluso miles que puede haber en los manuales.

El **otro motivo podría decir que es la sorpresa a los jugadores**. Resulta que una de las cosas que más me gustan de las partidas de rol es que sean memorables, y la marca que deja algo es inversamente proporcional a la cantidad de veces que se repite. Una de las causas por las que la aparición de un dragón, un antediluviano o un dios primigenio es tan impactante es porque ocurre muy poquitas veces. Si un monstruo determinado aparece mucho, se banaliza, lo acabas quemando y al final los jugadores lo ven casi como una parte del atrezzo de un determinado lugar (lo cual no está mal si estamos hablando de ambientar una partida de

Aquelarre en Asturias y el monstruo es una vaca, pero no van por ahí los tiros), así que soy partidario de racionar bien las apariciones de las criaturas (tanto más cuanto más poderosa sea).



Pero la triste realidad es que soy un envidioso de la peor especie: **bicho molón que veo en una película, videojuego o leo en una novela, bicho que me apetece meter en una aventura.** Tengo ejemplos para dar y tomar, los bichos antropófagos voladores de Pitch Black (que yo llamé Cazadores espectrales en Fading Suns), los gusanos también devorahombres de Temblores (que llamé Tiburones de arena tanto en Fading Suns como en Shadowrun), los K'n-Yan del relato El túmulo de H. P. Lovecraft (para La Llamada de Cthulhu, cómo no) o, el último, el día anterior a escribir esto: la Pestilencia que camina por las tinieblas (para La Marca del Este, basado en un relato de E. F. Benson llamado Negotium Perambulans), de próxima aparición aquí mismo. Por no hablar de haber adaptado todos los tipos de zombies de las películas de Romero y sus remakes modernos en Zombie: AFMBE.

No hay límites a mi envidia de monstruos, tal vez sólo superada por mi afán de crear las listas de armas más extensas posibles (hay una por ahí con alrededor de 150 armas diferentes para el viejo WoD que tengo que recuperar).

De todas formas **tengo un montón de buenos recuerdos relacionados con criaturas "canon" de cada juego y las situaciones que se dieron alrededor.** Como, nunca me dejaré de repetirlo (cada vez me parezco más de verdad al abuelo cebolleta), este blog nació con

mucha carga nostálgica voy a torturaros un poco con algunas anécdotas de la época.

La primera ocurrió siendo yo jugador de MERP (y creo que antes de dedicarme a dirigir). Mi personaje estrella, Orchilla, aprovechó la velocidad de su meara (y yo ciertas lagunas del reglamento) para hacer lo que ya escribí [aquí](#) (así lo leéis si queréis y si no, pues no).

[caption id="" align="alignright" width="320"]



Amor a lo grande, así, como concepto.[/caption]

La segunda anécdota, ésta ya inédita en el blog, está **relacionada con cierto mago muy poderoso hermético gnomo** (un subtipo metahumano de los enanos). El susodicho gnomo mago hermético muy poderoso pertenecía (claro) a un grupito de runners acostumbrados a enfrentarse a los retos más complicados (claro, la ocupación idónea para un mago muy poderoso), que **recibió una misión típica pero con una vuelta de tuerca**: recuperar unos datos de un ordenador desconectado de la red y perteneciente a un rico (riquísimo) noble elfo, que para rizar el rizo, vive **en una gigantesca mansión que casi parece un zoológico**. Al tipo le gustaba coleccionar animales “despertados” vivos. **Barghests, arpías, un wendigo,... pero la joya de la corona era un kraken**. La curiosidad mató al gato, pero amparado por la máxima de que los gnomos no son gatos, en medio de la incursión el poderoso mago optó por atravesar la zona donde había un cartelito donde ponía “Cuidado con el kraken” (yo y mi sentido del humor), asomarse al borde de la descomunal piscina y chapotear. Ni qué decir que fue amor a primera vista. El kraken asomó la cabecita, vio al tierno y adorable mago muy poderoso gnomo, lo abrazó (creo recordar que a pesar de todo, el gnomo se hizo el estrecho e intentó evitarlo resistiéndose con su Fuerza 4 contra la Fuerza 20 del kraken) y acabó venciendo la pasión, se fueron al fondo de la piscina donde fueron felices y comieron... bueno, seguramente no fueron perdices, pero fue muy divertido.