

Falta sentido del humor

Author : Raszak

Falta sentido del humor en la concepción de muchas partidas de rol y muchas veces los DJs somos los culpables de eso. Así de claro.

Si nos salimos de los clásicos juegos cuya propia idea es utilizar el humor, que no son muchos (ahora mismo me vienen a la cabeza sólo Fanhunter y Paranoia, pero podríais usar los comentarios para que hagamos una buena lista) y en los cuales no siempre el humor está bastante presente (sí, reconozcamos que es un género difícil), creo que he visto muy pocas muestras de humor dentro de la planificación de una partida.

Los jugadores son gente ingeniosa y original, es casi una norma que sean capaces de hacer bromas con cualquier situación que se de en juego o que le pongan motes graciosos a cualquier personaje de cierta relevancia que aparezca en una historia, pero son detalles puntuales. Yo me refiero al hecho de planificar una aventura sobre la base del humor en sí. Y ojo, que no creo que sea necesario distanciarse mucho de lo que sería el desarrollo normal de una aventura rolera más convencional.



El sentido del humor puede impregnar las formas mientras la base se mantiene perfectamente reconocible. Y si encima hacemos uso del humor absurdo apenas si tenemos que decorar una aventura con detalles concretos para que, lo que de otra manera sería algo muy serio, se convierta en algo humorístico en sí mismo.

Pongamos un par de ejemplos cinematográficos para ilustrarlo sin salirnos del ámbito de la fantasía: Los caballeros de la mesa cuadrada y La princesa prometida. Si les quitas el humor y conviertes los elementos absurdos en sus equivalentes convencionales (los cocos por caballos o las conversaciones sobre los grados de muerte en algo sobre medicina) se convierten en películas de fantasía y aventura sin más. El esquema es el que es, el humor viene de la forma en que está tratado.

Por eso voy a retar (de la misma manera que me lo he tomado yo) a quien quiera recoger el guante, a crear aventuras para juegos digamos convencionales pero con una carga de humor desde el mismo proceso de concepción.

Yo voy a lanzarme a por una de La marca del Este (porque ya que estoy, me apetece también hacer algo de mazmorreo), cuyo nombre provisional es El cubil de Bill el Vil AKA Las cavernas de muchimatar y en las que pienso desarrollar un pequeño dungeon con un desarrollo convencional pero cuyo McGuffin y trasfondo tenga tintes poco serios y que divierta más allá de lo que es una partida de sajaraja clásica.

¿Alguien más se atreve?