

Cómo La Marca del Este salvó mi mundo (rolero)

Author : Raszak

Puedo afirmar, sin temor a equivocarme, que **World of Warcraft destruyó, de manera fulminante e implacable, la parte de mi vida de rolero practicante**. Al poco de aparecer WoW en el mercado buena parte de mi grupo de rol habitual de aquellos tiempos fue dedicándole un tiempo creciente, robando de aquí y de allá para poder pasar más tiempo en Azeroth. Quitando tiempo de aquí y allá, pero sobre todo del rol de mesa.



Con el paso de los meses la mesa de juego se fue enfriando, hasta que se podría decir que el grupo de rol dejó de ser un grupo de rol para convertirse en uno de WoW. A mí nunca me ha gustado el juego en cuestión porque me resulta repetitivo hasta la pérdida del interés, el aspecto de dibujo animado tampoco me llama y el universo en sí me resulta de todo menos atrayente. Sin embargo, el hecho de que mi vida rolera se convirtiera en algo casi inexistente por culpa de que mis amigos cayeran en WoW (algunos más que otros, también es cierto, que los hay que incluso parece que vivan sólo por la Horda), ha hecho que lo que podría ser un simple desinterés por un juego sea en mi caso una absoluta animadversión.

Odio World of Warcraft, simple y llanamente.

Y así, odiando un juego tanto como se puede llegar a odiar un objeto, pasaron años de sequía rolera casi absoluta porque no tenía apenas relación con jugadores o no había tiempo de conseguir montar una partida. Me convertí en un teórico sin mucho más que hacer que leer mis viejos manuales. Por el lado positivo diré que ahorré mucho dinero por entonces al no tener ningún incentivo extra para acumular más juegos.

Por entonces ocurrió que conocí La marca del Este, combinado en poco tiempo con una situación de esas que te hacen querer olvidarte de todo un poco.



Sé que muchos no estarán de acuerdo con mi percepción del juego, **pero cuando leí las**

reglas de Aventuras en la Marca del Este me vino a la mente de forma clara una clase de juego directo, humilde, sin pretensiones de grandeza, sin exceso de complicaciones y divertido desde la propia sencillez. Como si, al compararlo con películas, y habiendo probado las mieles de un Bladerunner o una Cabeza borradora, pudiera, con un juego, volver a sentir la diversión de la fantasía sencilla y delirante del mejor Conan o de placeres culpables como [El señor de las bestias](#) o [Los bárbaros](#).

Justo lo que necesitaba.

Aprovechando que mis amigos estaban empezando a quemarse de las mamarrachadas de Blizzard, un día tomando café me llevé el manual de bolsillo de La Marca y se lo planté delante.

“Tíos, como el D&D en sus buenos tiempos. Personajes sencillos de hacer, excusas argumentales, bichos para sajar a cascoporro y objetazos mágicos.”

Coló. **La idea de volver un poco a los orígenes** (los de ellos, yo jamás antes había jugado a ninguna de las encarnaciones de D&D) **les gustó** tanto que no tardamos mucho (hablando como poco unas semanas y mucho varios meses) en conseguir organizar una partida. Y ya que iba a dirigir yo y no me apetecía tampoco ningún drama opté por llenarla de humor absurdo (otra cosa en la que me consta que mucha gente no estaría de acuerdo, pero me da igual) y nació Porque ella lo vale.

La partida fue un éxito, La Marca gustó por lo sencillo y simple del sistema (aunque nos chirrié el tema de ciertas habilidades tiradas con 1d6), **y desde entonces parece que el grupo le ha vuelto a coger el gusto a tirar dados.** Lo suficiente al menos como para intentar que no pase un mes sin hacerlo y encadenar con otros juegos, como D&D4 (del que salimos escaldados), Pathfinder, Mutants & Masterminds o Dark Heresy.

Se podría decir que así es como **Aventuras en la Marca del Este** lanzó un conjuro de *Resurrección* sobre mi mundo rolero. Sólo espero que no sea en realidad un *Animar a los muertos*.