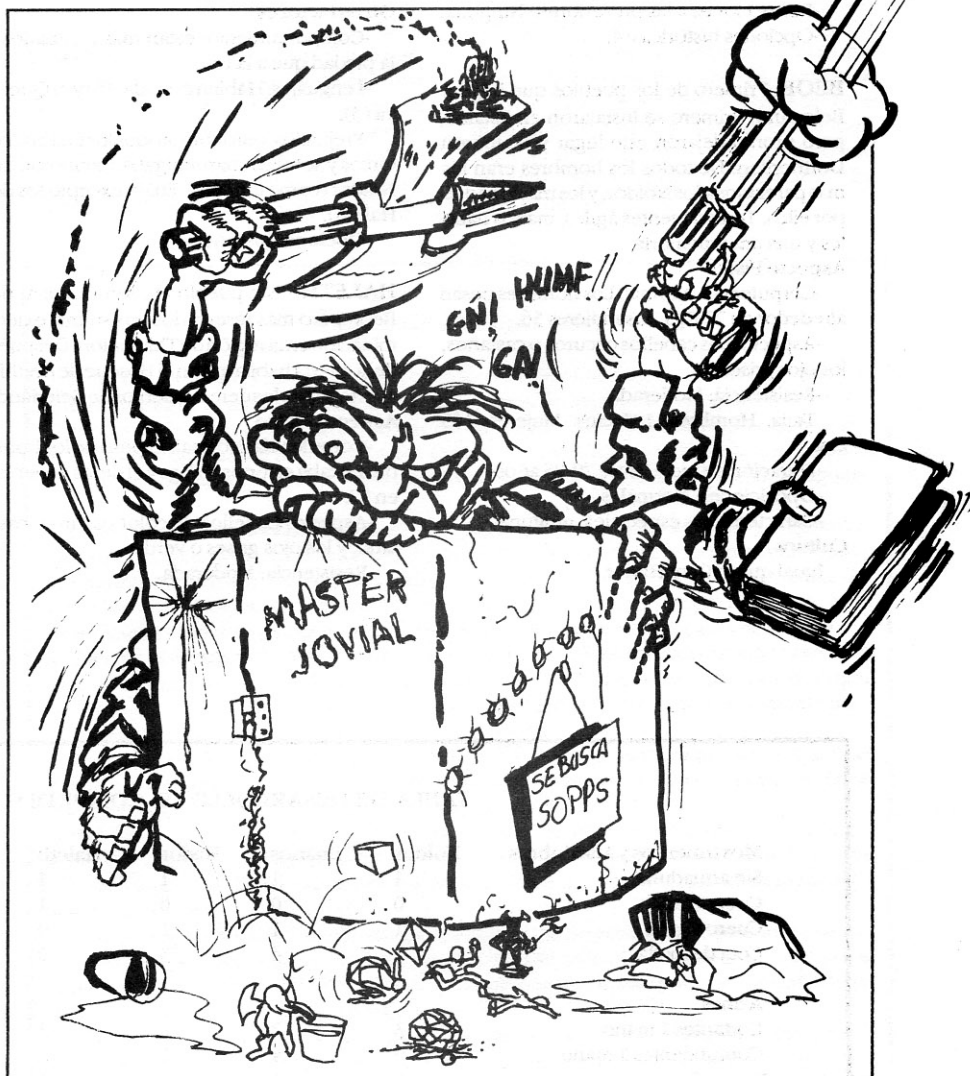


S.O.P.P.S.

INICIACION AL S.O.P.P.S. (SISTEMA ORGANIZADO PARA PARTIDAS SENCILLAS)

Por Radegundo de Maguncia



¿Cuántos Másters en potencia no se han visto con coraje suficiente para afrontar los complicados ajustes de **Advanced Dungeons & Dragons**, las tablas comparativas de **Paranoia** o la simultaneidad de acciones en los rounds de combate de **Judge Dredd**?

Como lo que se trata es de potenciar el rol en todas sus formas no dudo en proponer el **S.O.P.P.S.** para acceder rápidamente y sin complicaciones a cualquier juego de rol, sea cual sea el número de jugadores y nivel de sus personajes.

En primer lugar, deberemos proveernos de una pantalla-parapeto lo más grande posible. Es importante que el aspecto exterior sea imponente con abundantes ilustraciones a ser posible en color. En la parte interior de la pantalla no es necesario que haya nada escrito o dibujado.

Naturalmente, la pantalla original del juego elegido puede servir pero no es en absoluto necesaria ya que la función de este elemento vital del **S.O.P.P.S.** es ocultar los manejos del Máster.

Estos manejos consisten fundamentalmente en dos maniobras:

- Sonido continuo de dados y exclamaciones de ¡Hum! y ¡Ajá!
- Garrapateo de notas (se recomienda acompañarlas de pausas y gruñidos de profunda concentración).

Manejando estos ingredientes con soltura cualquier Máster puede conducir el juego con un mínimo de sentido común. Llegado un combate o una situación que requiriera múltiples tiradas de dados, ajustes, consultas y probablemente largas discusiones, el Máster sólo ha de arrebatar los dados al jugador con la frase ritual de "¡ya tiro yo por ti!" y una vez oculto tras su parapeto, proceder al sistema mencionado para anunciar tras un tiempo prudencial lo que le de la real gana.

Naturalmente, el manejo de los personajes no jugadores aún es más sencillo, ya que se puede decidir de antemano lo que va a suceder pero no por ello se descuidará el agitar los dados y proferir los gruñidos, hums y ajás ya citados.

De esta manera y gracias al **S.O.P.P.S.** todo el mundo puede hacer de Máster en cualquier momento. Se incrementa el número de jugadores (ya que sabemos que va ligado al número de Másters disponibles) y aparece una amplia gama de juegos que antes no era posible experimentar.

Se recomienda especialmente para la utilización del **S.O.P.P.S.** el escoger precisamente algún grupo de jugadores que no conozca en absoluto el juego en cuestión para facilitar los trapicheos y el arrebatación de atribuciones y dados. Así, un grupo de jugadores normalmente especializados en **Star Wars**

poco tendrán que objetar a un Máster de **Shadowrun** o **Teenage Mutant Ninja Turtles** que esté empleando adecuadamente el sistema **S.O.P.P.S.**

De tanto en tanto el Máster deberá abandonar su parapeto para consultar las hojas de los personajes. Esta es una maniobra psicológica que le da verismo a cualquier juego y además pone nerviosos a los jugadores. Hay el peligro de que algún avisado aproveche para echar un vistazo tras el panel y vea que no hay nada escrito excepto rayotes y simulación de números. Quizás no haya ni dados (¡Algunos Másters realmente fanáticos del **S.O.P.P.S.** utilizan huesos de albaricoque y cubilete!). Para casos de emergencia como éste hay que sacar rápidamente un fajo de papeles del bolsillo y bramar: "¡Lo tengo todo aquí, tipo listo!". El jugador fisgón, avergonzado, no repetirá la maniobra, sobre todo porque el Máster dará cuenta de su personaje en los 3 minutos siguientes. Un par de sonidos de dados, un hum y un aja, un garrapateo en un papel, dos pausas, otro aja y adiós personaje. Son las ventajas de este sistema.

Fuera complejos pues ¡adelante! Cientos de juegos aguardan en los estantes y miles de jugadores esperan ávidos vuestras partidas. Si queréis empollar las reglas, fantástico, y si no, recordad que con un poco de morro y el **S.O.P.P.S.** no hay partida que decaiga.