

LA MÚSICA Y EL ROL

POR MANUEL MATA.

Yo soy de los que opinan que el éxito o fracaso de una velada de Rol depende en gran medida del ambiente conseguido, de la capacidad de los jugadores y el árbitro para adentrarse en la aventura. Y no lo digo porque sí. He visto hundirse en el fango partidas cuyo planteamiento argumental era realmente admirable por la sencilla razón de que el árbitro o los jugadores no pudieran, o no quisieran rodearse del ambiente adecuado; y al contrario, muchas de las mejores partidas en las que he tomado parte le han sido gracias a gozar de un buen ambiente, a pesar de no ser joyas dignas de figurar en un museo en cuanto a preparación y argumento.

El problema, como ocurre tan a menudo, es fácil de plantear pero difícil de resolver. Podrían llenarse folios y folios tratándose de encontrar la fórmula mágica; la pamacea que nos arreglase la vida y de paso diese una manita de pintura a nuestra partidas para hacerlas perfectas, y muy posiblemente por ello. Si los jugadores no están por la labor, no hay Dios ni Demonio que levante esa partida del fango y la miseria.

Pero a la hora de hacer una partida, hay muchas cosas que pueden ayudar a que sea un éxito. Una de ellas, que a más de uno le resultará ridícula, a otros tantos les hará mesarse las barbas con incredulidad, y quizá interese a alguien, es la música. La música, sí, porque apela a los sentimientos y las emociones, y nos predispone en un sentido o en otro, y además condiciona de una manera importante nuestras percepciones. La música adecuada en el momento adecuado puede hacernos sentir de una forma determinada, y es el Rol, para un Máster desesperado, eso puede ser como agua de mayo.

Tal vez muchos puedan pensar que esto que digo es una solemne tontería,

pero a ese sólo puede responder que prueben una partida amenizada con la música de fondo adecuada y tal vez cambien de opinión (o tal vez no, en la variedad está el gusto ¿no?).

Ahí van unos cuantos ejemplos y recomendaciones:

Si lo que os gusta es tratar con CTHULHU y sus simpáticos seguidores os aconsejo "Noche en el Monte Pelado" de Mussersky o el "Requien" de Mozart, que, sin ser obras terroríficas (en el buen sentido de la palabra, claro está) pueden hacerse sentir ciertamente inquietos en un momento dado. (Léase mientras un viscoso apéndice trepa por vuestro tobillo).

Sin embargo, para los que esto les parezca un poco descafeinado y falto de emoción, se encontrarán a sus anchas con la música de Robert Fripp (con King Crimson) cuya desbocada dodecafonía sin duda les hará evocar geometrías no euclidianas, arquitecturas alienígenas y percepciones fantasmales y erráticas (Y conste que esto no tiene nada que ver con la marihuana ni el opio).

Si por el contrario preferís lo fantástico-medieval, entonces el ramillete de posibilidades es mucho más amplio: una infinidad de músicos, desde Pat Métheny, para los amantes de la campiña y los espacios abiertos (y los Hebbits) hasta Carlos Santana para los que les gusta la acción y el campo de batalla cubierto de sangre.

Así mismo, y dentro de este grupo, hay que destacar, según mi opinión, por encima de los demás a dos de estas posibilidades, por lo que de adecuado tienen para el caso que nos ocupa: Por un lado, y en primer lugar, los tres maravillosos LP's de Mike Olfield "Ommadawn", "Hergest Ridge" y muy especialmente "Tubular Bells" (Indispensable para todo amante de la música y el

Rol), que pueden sumergirnos de lleno en cualquier negro cubil de orcos o paraje fantástico y hacernos sentir como si esa escoba que blandimos con fiereza fuera en realidad una espada encantada. Por otro lado, y en segundo lugar, para un Rol menos batallístico y sangriento, mas interactivo, más "Rolere" en el sentido estricto de la palabra nos puede por menos que recomendar a todo el mundo el estupendo LP "canciones de saldo" de Spanish Morenos que, por lo menos a mí, me ayuda a imaginar esa taberna de humo y cerveza y en la que detrás de cada columna y en cada sombra se esconde un Viejo misterioso y sombrío.

Para los amantes de la ciencia ficción y lo espacial recomiendo, aun a riesgo de parecer tópico la famosa música de la aun mas famosa película (Sí, sí, me refería a "Así hablo Zaratrasta" y a "2001, una odisea en el espacio") así como cualquier disco de Jean Michele Jarre, o incluso de Aviador Dro (Que, por si alguien no lo sabe son, o por lo menos eran, asiduos jugadores).

En el caso (improbable) de que os gusten charangas como el Paranoia os aconsejo muy encarecidamente la música de Madness y los Specials, que es tan alocada y desenfrenada como el mencionado juego (¿?).

Pero recordad, a fin de cuentas, todo esto no es más que una serie de estúpidos y pretenciosos consejos, porque de lo que se trata es de Jugar, y divertirse haciéndolo, no importa si se hace hallándole interpretación a la Razón pura o bailando la Lambada, y si la música no consigue ayudaros a pasarlo mejor jugando y os distrae, lo mejor que podéis hacer es desecharla inmediatamente o formar un grupo, que a lo mejor ganáis más (Pero, ah, que bien suena Sultans of Swing mientras la cabeza del Orce cae rodante a tus pies.) ■