

La revolución silenciosa

Breve repaso de las relaciones incestuosas entre los juegos de rol y la cultura popular

Esteban Ruquet

Hace cuarenta y un años, en 1974, aparecería publicada por primera vez una pequeña caja de madera con tres libritos cruciales para la historia de la narrativa actual. La editorial, *Tactical Studies Rules*, había sido fundada el año anterior por los autores de la cajita, Gary Gigax y Dave Arneson, en conjunción con su amigo Don Kaye, para autopublicar sus obras. Sus autores titularon a esta obra en honor a dos juegos diferentes, uno australiano y uno norteamericano, y le dieron un subtítulo que hubiera hecho enrojecer a Johann Sebastian Mastropiero: *Rules for Fantastic Medieval Wargames Campaigns Playable with Paper and Pencil and Miniature Figures*.

Para aquellos que no lo hayan adivinado, hablo de la primera edición del juego de rol por antonomasia: *Dungeons & Dragons (D&D)*, el primer juego de rol.

Los juegos de rol tienen una corta historia, pero no nacen de la nada misma, y han tenido una considerable influencia sobre las narrativas contemporáneas. En este artículo intentaré demostrar esta aseveración y rastrear algunas de sus modalidades en obras no vinculadas a ellos. Para esto, voy a dividir el trabajo en dos partes: en la primera, voy a definirlos a partir de su historia, sus características intrínsecas y sus modalidades; en la segunda, voy a analizar sus consecuencias fuera de su marco de referencias.

Un poco de historia

Los juegos de rol no aparecieron por generación espontánea. Su antepasado más próximo fue otro juego creado por Gary Gygax, el *wargame*¹ *Chainmail*, y *Blackmoor*, un universo de fantasía y proto juego de rol creado por Arneson; también podemos considerar como sus antecedentes a los juegos teatrales, la improvisación, los juegos con elementos de interpretación de roles con cartas y el recreacionismo histórico. No es menor tampoco la influencia de la literatura, especialmente del *fantasy*, y particularmente los libros de Tolkien para esta primera edición,² puntapié inicial para todo lo que vino después.

D&D fue el primer juego de rol publicado, y generó un efecto dominó del cual es muy difícil zafarse. Todos los juegos de rol sucesivos reconocen a Gygax y Arneson como los iniciadores de esta actividad, y causaron una especie de "efecto Borges" sobre los juegos posteriores, que han tenido que reconocer a las diversas iteraciones como el epicentro de la comunidad rolera. D&D atravesó numerosas encarnaciones, e inspiró reversiones, revisiones y oposiciones francas. En la década del '80, *Advanced Dungeons & Dragons* copó las comiquerías, y la comunidad *geek* lo tomó como un ícono de su identidad. En las décadas sucesivas, habría una verdadera explosión de sistemas alternativos, algunos tan populares como la serie *World of Darkness (WOD)*, que introdujo el antagonismo genérico entre vampiros y hombres lobo.

Con la aparición de los MMORPG,³ que de hecho son un producto de los juegos de rol de mesa, las tornas cambiarían. Buena parte de la comunidad

¹ Utilizo la denominación inglesa para distinguirlo de otros juegos de estrategia de tablero (como el ajedrez). Los wargames fueron creados a partir de la experiencia del ajedrez, pero con la intención de recrear de una manera más realista las batallas. Rápidamente pasaron a formar parte del entrenamiento de oficiales, con la variante *Kriegsspiel* utilizada por los oficiales prusianos; en el siglo XX pasaron al ámbito civil, con un ejemplo como *Little Wars*, creado por H. G. Wells. Juegos más modernos incluyen muchos elementos de fantasía, y en este marco nacería *Chainmail*, el juego de Gygax.

² Concretamente, la utilización de conceptos y razas propios de la Tierra Media como elfos, enanos y hobbits, además de los clásicos enemigos en D&D, usualmente dragones, tragos y orcos. D&D tomó estos elementos y muchos otros más dentro del *fantasy* (como demonios, el sistema cosmológico de Michael Moorcock, la idea de los *githyanki* creados por George Martin en *La Muerte de la Luz*, etc.) para crear su propio estilo bastante sobrecargado.

³ *Massive Multiplayer Online Role Playing Game* (videojuegos de rol virtuales masivos online).

rolera se abocaría a sistemas más inmediatos, *powergamers*⁴ y por un tiempo se volvería atrás, hacia los inicios *wargamers* de los juegos de rol, en los que la táctica y el combate primarían sobre la narración. La controvertida 4ª Edición de D&D hizo eco de esta tendencia, y publicó su juego con un sistema muy similar a los videojuegos, con efectos similares al *cooldown* de habilidades, difícilmente simulacionistas.⁵ El sistema mismo impulsa un intenso metajuego (es cuando un personaje actúa en base a conocimientos que sólo el jugador puede tener) pero no abandonaría del todo su vertiente narrativa y agencial.

D&D sigue siendo hoy día el juego de rol más conocido y vendido a lo largo del mundo. Durante la segunda mitad del año pasado salió su 5ª Edición, que tuvo una rápida y enorme aceptación en la comunidad rolera, al recuperar un sentido más narrativo y vincular elementos de todas las ediciones previas.

Rara vez se repara en el tremendo efecto de esta primera edición y de sus reglas específicas en buena parte de la narrativa contemporánea. Este efecto tal vez sea más visible en la comunidad *geek*, que ha tomado a los juegos de rol como una de sus actividades señeras, junto con los *wargames* modernos como *Warhammer* y los videojuegos.

El aspecto lúdico: las reglas de los juegos de rol

Por supuesto, los juegos de rol no se agotan en D&D, aunque éste sea paradigmático: existe una gran cantidad de sistemas, cada uno con su propio sabor y ritmo. Por esa razón, a veces resulta difícil aislar elementos netamente roleros sin caer en generalizaciones erróneas (como la omnipresencia de un Dungeon Master, Game Master, Aedile o análogo) o insuficientes, casi siempre por confundir modalidades con características intrínsecas. Me explico: muchas veces, lo que se identifica como algo básico del rol es en realidad lo que se podría denominar una *modalidad*. Las modalidades son formas específicas de llevar a cabo las características *intrínsecas* de los juegos de rol.

⁴ En la jerga, juegos en los que la única motivación es el adquirir mayor poder para de alguna manera "ganar" el juego.

⁵ Durante este período se acuñó el también criticado concepto de mecánicas disociadas, en las cuales los poderes y habilidades carecen de valor argumental y sólo tienen sentido en términos de mecánicas de juego.

Una de las características intrínsecas es el carácter de *juego*, una actividad lúdica que tiene reglas formativas definidas (reglas que establecen una lógica que permite el funcionamiento de un sistema, en lugar de prescribir conductas: por ejemplo, el código de un *software*). Las reglas son considerablemente diversas, y sus estilos varían enormemente (aunque es más una cuestión de grado que de oposición): pueden ser más o menos simulacionistas, más pesadas o más ligeras, más lúdicas o más narrativas. Estas reglas definen los estilos de juego, así como los géneros narrativos que tocarán las partidas jugadas. Por eso, cuando se habla de diferentes juegos de rol, se habla de *sistemas*: las reglas formativas están predefinidas y coordinadas para formar un conjunto orgánico y coherente que permita el desarrollo de una partida. Estas reglas usualmente se publican en un manual básico, con todos los elementos necesarios para desarrollar partidas completas (en general, en forma de libro). Son las reglas las que establecen los supuestos básicos de la mesa, el "texto cero" que definirá el Universo Ficcional y, por tanto, determinarán los géneros narrativos a los que se adscribirán las partidas. Gracias a estas reglas, los personajes interactúan con el universo ficcional de una forma relevante, agencial (más adelante me explayaré al respecto).

Estas reglas, por supuesto, también son mutables, y algunas pueden ser ignoradas o modificadas por los jugadores para adaptarse a las necesidades de una mesa en particular. Sin embargo, un juego balanceado requiere una modificación cuidadosa y sutil, o terminará convirtiéndose en otra cosa. Por hacer una analogía válida, el juego base sería como un videojuego de PC, y las alteraciones serían el análogo a los *mods*.⁶ Su dispersión es necesariamente más acotada la mayoría de las veces, aunque en algunos casos las modificaciones son tan aceptadas por la comunidad que terminan derivando en juegos propios (un ejemplo es el fenómeno de *Pathfinder*). Sin embargo, las modificaciones posibles suelen tener un punto crítico, superado el cual el juego pierde su identidad y se transforma en otro.

Los juegos exitosos (como D&D, WOD o *Pathfinder*) suelen poseer numerosas ampliaciones y revisiones a lo largo de su historia, y eventualmente terminan siendo reemplazados por una nueva iteración de reglas que conforma

⁶ Una alteración, hackeo o ampliación no oficial de un videojuego. Las hay de calidades muy diversas, algunas de las cuales incluso son tenidas en cuenta por los creadores originales para secuelas oficiales, y otras que "rompen" el juego de diversas formas.

un nuevo sistema bajo la misma franquicia.

Así pues, el aspecto lúdico de los juegos de rol conlleva necesariamente un sistema de reglas que definen las partidas. No obstante, la adaptabilidad de sus sistemas obedece a otro de los factores cruciales: la agencialidad.

Agencialidad

En su libro *Cybertext: a perspective on ergodic literatura*, Espen J. Aarseth introducirá el concepto de *literatura ergódica*, que viene muy bien para explicar cómo funciona una narración rolera. La literatura ergódica, según Aarseth, es un texto que requiere una cantidad de trabajo no trivial para ser recorrido, atravesado. Este término permite comprender mejor de qué manera una partida de rol se contrapone a un texto tradicional.

La ergódica de los juegos de rol es una de las diferencias cruciales con respecto a las narrativas tradicionales. En estas, los participantes funcionan como receptores del texto, y su única "agencia" es la hermenéutica: no tienen decisión alguna sobre el texto en sí. El texto clásico se transforma así en un bloque estático, una suerte de mensaje a ser decodificado o interpretado. El texto, la mayoría de las teorías literarias, es lo más importante, el punto de apoyo fundamental del cual parte todo lo demás.⁷ En los juegos de rol, no: la agencialidad de todos los actores es mucho más importante.

Con "agencialidad" dentro de los juegos de rol me refiero a algo muy concreto: la capacidad de los jugadores de tomar decisiones significativas que determinen el desarrollo de la narración.⁸ En un juego de rol de mesa, el tex-

⁷ Según Barthes, ni siquiera el autor es importante: sólo el texto, que será interpretado "libremente" por los receptores. El texto se convierte así en algo todavía más tirano que el autor, pues hasta privaría al autor mismo de cualquier agencialidad posible. Esta libertad es acotada, ya que, al menos dentro de la crítica literaria, una interpretación depende del texto para ser válida.

⁸ Mientras la ergódica sería una cualidad del texto, la agencialidad sería una capacidad de los actores, subordinada a la ergódica. Sin embargo, también existe una diferencia de grado de apertura: es tan ergódico un texto en el cual lo único que se altera es la resolución de un conflicto lineal, como un sistema en el cual la misma naturaleza del conflicto depende de la agencia (toma de decisiones significativas) de los personajes, pero el primero no tendría una

to no preexiste ni tiene un determinado número de resultados posibles, sino que se crea sobre la marcha: cada decisión de cada uno de sus participantes *creará* el texto, y cualquier preparación anterior será mera potencialidad, una posibilidad narrativa más. También se trata de una decisión consciente, un factor más (muy poderoso, eso sí) en el resultado final.

Aarseth, en su definición de cibertexto, dirá:

"The cybertext reader, on the other hand, is not safe, and therefore, it can be argued, she is not a reader. The cybertext puts its would-be reader at risk: the risk of rejection. The effort and energy demanded by the cybertext of its reader raise the stakes of interpretation to those of intervention. Trying to know a cybertext is an investment of personal improvisation that can result in either intimacy or failure." (Aarseth: 1997)

Con agencialidad, sin embargo, me refiero a la participación activa de cada jugador en la *creación* del texto, no en el riesgo de fracaso. La agencia no implica trabajo para atravesar el texto, sino para crearlo: es una capacidad similar a la que tiene un autor en un texto tradicional. Similar, pero no igual. En un juego de rol, el texto narrativo se nutre de todos los actores, y depende exclusivamente de ellos para existir. Los jugadores serán quienes den vida a los personajes, estableciendo sus motivaciones y características y tomando decisiones que afectarán el resultado final del texto. Ninguna partida, por más preparada de antemano que esté, puede predecir todos los resultados posibles ni el sinnúmero de decisiones que tomen los jugadores.⁹ La improvisación, el conocimiento de las reglas y la toma de decisiones son el corazón de las partidas de rol.

agencialidad real. Esto se relaciona con el grado de apertura de un texto.

⁹ Esto incluso está explícitamente dicho en muchos manuales: **"The rules don't account for every possible situation that might arise during a typical D&D session. For example, a player might want his or her character to hurl a brazier full of hot coals into a monster's face. How you determine the outcome of this action is up to you."** Wizards RPG Team 2014, pág. 5.

Videojuegos: Los herederos

Los juegos de rol han influenciado a gran cantidad de obras posteriores en casi todos los medios posibles. Sin embargo, uno de los herederos más directos son los videojuegos modernos, que toman una inmensa cantidad de modalidades de los juegos clásicos como D&D, los modifican y los reutilizan, aun cuando no pretendan ser juegos de rol.

Existen, sin duda alguna, videojuegos de rol. Por supuesto, la experiencia será bastante diferente a la experiencia del "rol de mesa" debido a que la interacción con otros jugadores está más acotada, al igual que la agencialidad. En los videojuegos, la agencia de sus *gamers* es más reducida sin que se vea afectado su carácter ergódico, debido a que las reglas de un videojuego son muchísimo más restrictivas y lineales que en un juego de rol de mesa, donde las acciones de sus jugadores son sólo limitadas por otros jugadores.¹⁰

Aun así, existen videojuegos en los que las decisiones de los jugadores (por restringidas que sean) afectan el resultado final de la narración: el *Silent Hill*, el *Mass Effect* o la saga *Baldur's Gate* tienen finales alternativos. De hecho, los dos últimos permiten que el personaje sea armado por los jugadores, tanto a nivel "físico" (habilidades, apariencia, sexo) como a nivel psicológico (personalidad), un elemento clave en los juegos de rol de mesa. Hay otros juegos más fronterizos, con una agencialidad más limitada pero aún factible, en los que el desarrollo del personaje depende en buena medida del jugador, pero los resultados posibles son necesariamente reducidos. Un admirable estudio de la apertura dentro de los videojuegos lo hace Ezequiel Vila en su "Artículo 2.0".

Los demás videojuegos son ergódicos también, pero sin una verdadera agencia del jugador dentro de la narración. En su artículo sobre *Grim Fandango* (juego narrativo si los hay), Vila dice:

"Estos acontecimientos descartables, esta suerte de movimientos

¹⁰ Las reglas también limitan en alguna medida las acciones posibles, pero aún estas pueden ser dobladas, moldeadas o deliberadamente ignoradas por la mesa en un momento determinado. A esto se lo llama "Regla 0" o "Regla de Oro": en el momento en el cual las reglas molestan, se las ignora o modifica. Su momento y forma de aplicación depende exclusivamente de los jugadores, y los sistemas deben ser muy plásticos para permitir un infinito grado de improvisación sin romperse.

inmóviles, denuncian la fractura entre la experiencia del tiempo narrado y la experiencia del tiempo jugado. Frente al aburrimiento de la traba y el alivio de dar con la solución, la aventura gráfica nos devuelve una indiferencia que nos descoloca y no tenemos más que aceptar. ¿Cómo conciliar, si no, el hecho de que en Rubacava siga siendo la misma noche cuando nosotros estamos hace días en la misma pantalla?"

(Vila: 2011) La mayoría de los juegos narrativos rara vez permiten al jugador tomar decisiones verdaderamente independientes que afecten a la trama. La mayoría de las decisiones permitidas se basan generalmente en la resolución de problemas dentro de un marco acotado: tal vez se elige el arma o los recursos para enfrentarse a los enemigos, pero los enemigos siempre serán enemigos y deben ser enfrentados, y las decisiones que se tomen no afectan realmente a la narración, sólo a nuestra capacidad de continuarla, y no hay verdaderamente un desarrollo independiente de la psicología de los personajes. Es mucho más "texto clásico" en este sentido.

Sin embargo, hay ergódica y hay narrativa. Esto es uno de los grandes factores introducidos por los juegos de rol. Los videojuegos invierten cada vez más esfuerzo en generar historias complejas, y la sensación de actividad de los jugadores genera una gran identificación con los personajes de la narración.

Por otro lado, los videojuegos han tomado gran cantidad de modalidades de los juegos de rol. Uno de los conceptos más usuales encontrados en los videojuegos desde los '90 a esta parte es el concepto de "*hit points*", puntos de vida o salud: es decir, la cantidad de castigo que puede recibir un personaje antes de caer. Este concepto, que se remonta a los *wargames*, rápidamente tomó la forma actual en *Dungeons & Dragons*. Es tal vez una de sus modalidades más discutidas, cuestionadas y criticadas, ya que resta realismo a los combates (las heridas pasan a convertirse en algo abstracto, numérico, sin verdaderas consecuencias sobre el desempeño del personaje). Sin embargo, ha estado presente en cada iteración de D&D por una razón muy simple: agilidad en los combates. Rastrear los efectos específicos de cada herida es complicado, lento y virtualmente interminable. Este concepto saltó rápidamente a los videojuegos por la misma razón, la simplicidad de aplicación.

De este mismo criterio depende un sinnúmero de otras abstracciones: clases de

armadura y daño también con valores numéricos, y armas definidas por valores abstractos, también en función de cuántos puntos de daño hacen. Para un "no iniciado" puede resultar un enigma el significado de una "espada +1", pero para un jugador incluso novato, es considerablemente evidente que se trata de una espada que hace un punto más de daño (y presumiblemente, tiene un punto adicional de puntería en ataque). Estos conceptos son extremadamente útiles para los videojuegos como sistemas de reglas y referencias ágiles, pero están profundamente disociados de la "realidad" de los personajes.

Otra de las modalidades roleras usuales en los videojuegos es el concepto del "armado de personajes" y su progresión de poderes o habilidades (generalmente dada en niveles) a partir de puntos de experiencia. Aunque es considerablemente abstracto también, tiene un sustento razonable al pensar que un personaje más experimentado o veterano será mejor en lo que hace que alguien que recién empieza. Esta modalidad también nace en *Dungeons & Dragons* en la década del '70, y si bien juegos posteriores la han reemplazado por otras modalidades de desarrollo y progreso de personajes, sigue siendo fuerte en muchos juegos de rol.

Gran parte de los videojuegos actuales funciona también en estos términos: se arma un personaje, se lo "customiza" y se lo adapta al estilo de juego preferido del jugador. Muchos videojuegos modernos también hacen uso de esta "customización" ya sea por selección de habilidades o equipo, y luego se adquiere experiencia y equipo nuevo para "mejorarlo", hacerlo más eficiente y poderoso.

Estos factores combinan ambos aspectos de los juegos de rol: el narrativo y el lúdico. Desde el aspecto lúdico, se espera que a medida que el jugador se familiariza con las reglas y con el juego, la dificultad de los encuentros debe elevarse para mantenerlo interesado, pero habilita mayores recompensas (cinemáticas, nuevos poderes, etcétera). Asimismo, esta sensación de progreso permite un mayor desarrollo de los personajes, una mayor compenetración con lo que puede o no hacer y un interés personalizado en su psicología.

Existen otros ejemplos de la influencia de los juegos de rol en la forma de los videojuegos, tanto en los más "roleros" como en los más lineales "shooters", pero la lista sería interminable, y los casos específicos, inabarcables. Sin embargo, estos ejemplos bastan para determinar que existe un sinnúmero

de modalidades específicas iniciadas dentro de los juegos de rol de mesa y extrapoladas a los ámbitos *gamers*.

¡Viva la Revolución!

Pese a todo, la verdadera revolución silenciosa se encuentra en un ámbito en el que la agencialidad y el aspecto lúdico brillan por su ausencia: las narrativas tradicionales. Como se dijo antes, los juegos de rol contienen en sí mismos una serie de reglas para funcionar adecuadamente. Estas reglas no son prescriptivas sino formativas: permiten el funcionamiento y creación de mundos enteros. Leer las guías de Dungeon Master de D&D en prácticamente todas sus iteraciones es especialmente iluminador en este aspecto: no presuponen un mundo armado, sino que otorgan herramientas para crear uno propio, así como para armar personajes. Es decir: facilitan la creación de Universos Ficticiales Fuertes, que **postulé** en ocasiones anteriores.

Estas herramientas, silenciosamente, se han propagado en numerosos escritores modernos que han pasado a la cultura *mainstream* en épocas recientes; tal es el caso de George Martin, Robert Jordan y **muchos otros** escritores que han sido y siguen siendo jugadores de rol. De sus partidas han nacido buena parte de las sagas y novelas que se han hecho famosas por sus inusualmente complejos universos ficticiales. Por poner un ejemplo, miremos a Patrick Rothfuss y sus dos complejos "sistemas" de magia (**nominación** y **simpatía**) dentro del mundo de *El nombre del viento*, donde también existen personajes a los que fácilmente les podríamos asignar "clases" (arcanista, guerrero adem, mercenario, explorador) y hasta "niveles de experiencia" (un ejemplo sería la maestría con armas necesaria entre los adem para alcanzar ciertas posiciones en su sociedad, o los grados -guíler, maestro, etc- dentro de la Universidad).

Este fenómeno es curioso, pero no del todo inesperado. Buena parte de la génesis rolera se debió a la influencia de obras literarias históricas, tales como *Lord of the Rings*, la saga de Elric de Melniboné de Michael Moorcock, casi todos los libros de Robert E. Howard y la saga de *Dying Earth* de Jack Vance. Así, muchos escritores posteriores de *fantasy*, que tomarían elementos de estas series literarias, encontrarían una inspiración y una sistematización de sus armados en los juegos tradicionales como D&D.

Por supuesto, en D&D no se acaba la historia. Un caso curioso sería el de la famosa serie adolescente *Twilight* y su catarata de seguidores, emuladores o influenciados: baste recordar el también famoso fenómeno de *Fifty Shades of Grey*, que inició como un *fanfic erótico de Twilight*. *Twilight* nos presentaría un enfrentamiento entre hombres lobo y vampiros en un entorno moderno, del cual se mantienen ocultos. No es menester indagar demasiado en las motivaciones eróticas o en el valor intrínseco de la serie, sino hacer notar que este imaginario es preexistente.

Los supuestos de este mundo pueden rastrearse en el núcleo duro del universo WOD, y sus dos juegos principales: *Vampire: The Masquerade* y *Werewolf: the Apocalypse*. Estos juegos de estética gótica y romántica apuntaban a un público adulto, y estaban enfocados en la intriga y la narración. Aquí, los vampiros funcionaban como figuras a la vez románticas y sanguinarias, dotadas de un tremendo poder erótico. Los hombres lobo, más tribales, primigenios y ecologistas, representaban una fuerza de la naturaleza en oposición a lo "antinatural" de los vampiros. Ambos se mantenían fuera de la vista de los humanos corrientes, y comandaban vastas conspiraciones para oponerse a sus enemigos.

Cabe mencionar en este punto a la serie de películas *Underworld*, que retoma este imaginario en un formato mucho más similar al del universo WOD clásico (incluso una de sus películas está ambientada en una pseudo edad media, remedando la modalidad de juego *Dark Ages*) un tiempo antes que Meyer publicara sus libros.

Los casos que cité son pocos, y tal vez muy acotados en su perspectiva (centrados como están en dos juegos exitosos). Es difícil, tal vez imposible, rastrear la totalidad de influencias que ha tenido la actividad rolera en las narrativas sucesivas. Podríamos mencionar por ejemplo las películas de ciencia ficción de Riddick (también con un gran y complejo universo ficcional), en las cuales el personaje principal está basado en un personaje de rol de Vin Diesel, o muchos otros más, pero nos agotaríamos en anécdotas, y aun así no lograríamos aportar mucho más. Sin embargo, lo dicho basta para permitirnos ver hasta qué punto la influencia de los juegos de rol es significativa en las narraciones tradicionales contemporáneas.

Cabe preguntarse qué motiva esta tremenda influencia que han tenido los jue-

gos de rol en narrativas contemporáneas. Podemos arriesgar varias hipótesis, y todas ellas podrían ser válidas, pero a mi juicio siempre serán insuficientes, pues seguirán existiendo nuevos casos y nuevas razones. Tal vez en un trabajo posterior a éste me permita explorar algunas, las más generales y posibles, pero por ahora baste notar esta influencia, poner en evidencia esta revolución invisible para que deje de serlo, y se le reconozca de alguna manera su importancia.

Bibliografía

Aarseth, Espen (1997). *Cybertext. Perspectives on Ergodic Literature*. Baltimore: John Hopkins University Press.

Ávila, Juan Manuel (2015). De la literatura al juego y del juego a la literatura: La problemática de los juegos de rol. *Luthor* N° 23.
<http://www.revistaluthor.com.ar/123.pdf>

Gilsdorf, Ethan (2014). A Game as Literary Tutorial. Dungeons & Dragons Has Influenced a Generation of Writers. *New York Times*.
http://www.nytimes.com/2014/07/14/books/dungeons-dragons-has-influenced-a-generation-of-writers.html?_r=2

Riva, Gustavo (2011). Roman medieval y juegos de rol. en *Luthor* N° 7
<http://www.revistaluthor.com.ar/35.pdf>

Vila, Ezequiel (2012). "Artículo 2.0". *Luthor* N° 10.
<http://www.revistaluthor.com.ar/53.pdf>

Vila, Ezequiel (2011). "Elogio del tiempo muerto". *Luthor* N° 7.
<http://www.revistaluthor.com.ar/36.pdf>

Wikipedia. "Dungeons & Dragons (1974)" [en línea]. [fecha de consulta: 25 de Julio de 2015]
https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_%281974%29

Wikipedia. "Dungeons & Dragons" [en línea]. [fecha de consulta: 25 de Julio de 2015]
https://en.wikipedia.org/wiki/Dungeons_%26_Dragons_%281974%29

Wikipedia. "Historia de los juegos de rol" [en línea]. [fecha de consulta: 25 de Julio de 2015]

https://es.wikipedia.org/wiki/Historia_de_los_juegos_de_rol

Wikipedia. "Mundo de las Tinieblas" [en línea]. [fecha de consulta: 25 de Julio de 2015]

https://es.wikipedia.org/wiki/Mundo_de_Tinieblas

Wizards RPG Team (2014). *Dungeon Master's Guide (D&D Core Rulebook)*, Renton, Wizards of the Coast.