

---

# Die. La partida.

## Corazones rotos por la fantasía

KIERON GILLEN, STEPHANIE HANS  
Y CLAYTON COWLES

Traducción de Loreto Cabaleiro

Panini, 2020



**S**i eres amante de los cómics o recuerdas con nostalgia las tardes jugando con amigos a *Dungeons & Dragons*, el juego de rol más famoso de todos los tiempos, ¡estás de suerte! *Die* te trae todo lo que necesitas para pasar un rato inolvidable. De la pluma de Kieron Gillen, famoso por sus cómics de *Star Wars* y *The Wicked + The Divine*, junto con el fabuloso trabajo de Stephanie Hans en la ilustración, nos adentraremos en un inesperado universo de fantasía. Es posible que los amantes y fanáticos de nuestros dioses favoritos en *The Wicked + The Divine* recuerden el trabajo conjunto que realizaron en el especial *Commercial Suicide*; aquellos que siguen la obra en castellano aún tendrán que esperar para leer este número.

Gillen ha demostrado saber escribir historias donde la luz se queda solo en la paleta de colores, pues sus personajes bailan sobre la escala de grises; cualquier espectro sobre el bien y el mal, conceptos arquetípicos tanto en dioses como héroes, quedan atrás. Dicha luz recae en manos de Hans, la cual tiene un trabajo de luces en sus obras espectacular y que en mi caso me enamoró de un flechazo con su estilo. Destaca por sus colores cálidos; el uso del rojo como un grito de atención en sus obras se refleja en múltiples momentos y aspectos de los personajes de *Die*.

La elección del título y la maquetación así como el diseño del tomo acompañan a crear esa mirada de nostalgia y pasión por el mundo de los juegos del rol que emana

---

de cada página. *Die. La partida. Corazones rotos por la fantasía* juega con la palabra desde la portada. *Die*, la forma correcta de decir dado en singular en inglés, que además también es la forma en la que se escribe el verbo morir, nos deja claras las intenciones de la obra. Esta no es una fantasía épica, no hay héroes ni finales felices. Si eso era lo que esperabas, has sacado un uno, es *pifia*, fallas. Recoge los dados y acepta tu sentencia.

La composición de la portada desglosa las caras de un icosaedro, el poliedro que todo rolero conoce como el dado de veinte caras tan clásico de los juegos de rol. En la contraportada, un dado de cuatro caras con un uno marcado nos recibe. Durante el tomo vemos la importancia de los lados para la historia, donde cada dado representa a uno de los protagonistas con una interpretación muy personal.

A diferencia de otros cómics relacionados con el rol de fantasía donde los protagonistas son verdaderos aventureros, nos trasladamos a una premisa bastante más japonesa. Este cómic podría definirse como un *isekai*, que es el género del manga, *anime* y novelas ligeras donde una persona normal es transportada un mundo de fantasía, paralelo o alternativo al suyo. En ese sentido nos recuerda a la serie de televisión de *Dragones y Mazmorras*, donde unos niños acababan en otro mundo al entrar en una atracción de feria a merced del Amo del Calabozo. Aunque era una serie infantil, destacaba por su empatía, desesperanza (los protagonistas rompían a llorar a menudo) y polémicos niveles de violencia para la época. Con estos recuerdos en mente subiremos el termostato hasta romper el medidor y obtendremos como resultado *Die*.

Tras el análisis del diseño y un breve repaso del género, pasemos a la historia. Esto no es una partida de rol de quinceañeros, aunque en algún momento lo fue para nuestros desaventurados protagonistas. En 1991, seis adolescentes desaparecen sin dejar rastro. Lo que el mundo no sabe es que fueron arrastrados por un *Jumanji* gótico, terrorífico y sin miramientos hacia un mundo donde debían encarnar a los héroes que vencerían al malvado Gran Maestro. Esta no fue una aventura épica ni mucho menos agradable; los personajes que se hicieron sacaban lo peor de cada uno. Años después, cinco de los protagonistas reaparecen en extrañas circunstancias y ninguno habla de lo sucedido. En 2018 un fantasma del pasado da señales de vida, y estos ya no tan jóvenes amigos se verán arrastrados de nuevo a un mundo de pesadillas donde deberán enfrentarse, una vez más, no solo a un mundo maldito sino a ellos mismo.

La clave de la obra de Gillen es la capacidad de dar vida a unos personajes adultos atormentados por las decisiones que tomaron en su pasado, así como unas personalidades complejas y llenas de matices. Adolescentes que desearon manipular con sus palabras son adultos de los que nadie se fía y aquellos que desearon sacar su poder de la tristeza se ven envueltos en mirar a la cara, una vez más, a los restos de la depresión

---

que consiguieron dejar atrás. Este primer tomo se titula *Corazones rotos por la fantasía*, título que no podría ser más acertado.

Aunque la obra bebe claramente de su inspiración en *D&D*, las referencias no acaban aquí. Cada capítulo acompaña su nombre con una cita de grandes autores, como J. R. R. Tolkien, H. G. Wells, Charlotte Brontë, C. S. Lewis y muchos más que están por venir en los próximos volúmenes. Estas citas juegan un doble papel, no solo dando una pista sobre el contenido de la trama que se desarrollará en el capítulo, sino sobre la propia inspiración del mundo. Uno de los ejemplos más destacables es el páramo en tierra de nadie donde se desenvuelve una guerra interminable entre Prusia Eterna y Pequeña Inglaterra. Allí un soldado malherido agarra un anillo que le mantiene unido a sus recuerdos hasta desfallecer y un hombre con pipa narra su pérdida. ¿Os acordáis de lo que decíamos? Este es el capítulo que acontece tras la cita de J. R. R. Tolkien. Como este un sinfín de pequeños *foreshadowings* o presagios harán las delicias de los lectores amantes de este tipo de recursos literarios intentando aventurarse en descubrir las intenciones del autor.

Pero como toda obra hay que entenderla en su tiempo y uno de los aspectos más interesantes de este cómic es el momento de su publicación. Hace poco llegó a España *Critical Role: Vox Machina Orígenes*, cómic ambientado en la partida de *Dungeons & Dragons* retransmitida en YouTube más famosa de todos los tiempos. El rol está dejando de ser en los últimos años un nicho masculino y heterogéneo. *Streamings*, roles en vivo, jornadas, mesas no mixtas, sistemas experimentales, experiencias plenamente narrativas, creación de contenido independiente e incluso charlas y debates sobre «teoría rolera» definen el panorama actual del *hobby*. Dentro de dicha teoría hay un término muy interesante que ha dado que hablar en la comunidad rolera: el *bleeding* o sangrado. Nos referimos a las emociones vividas por el personaje que afectan al jugador. Desde una perspectiva optimista podría entenderse como mera empatía con la historia vivida, pero este término ha ido muy lejos. Jugadores que realmente lloran tras la partida y dicen sentirse afectados durante días han dejado clara la importancia no solo de la empatía, sino de la *ecpatía* (sentir fuera, manejo apropiado del contagio emocional y de los sentimientos inducidos). Es necesario poner una barrera entre lo sucedido en el rol con uno mismo por muy intenso y personal que resulte.

Las historias que se pueden contar en el rol son infinitas y diversas, llenas de matices y hechos que pueden afectar a vivencias personales. Por ello cada día se habla más de la *sesión 0*, la *tarjeta X*, el *semáforo* u otras medidas de seguridad para evitar, por ejemplo, que una persona que ha sufrido abuso sexual o que tiene alguna fobia encuentre *triggers* en su mesa de juego.

Posiblemente, si estas herramientas se hubieran tenido en cuenta, *Die* no sería tal y como lo conocemos. De la misma forma su ambientación y forma de tratar distintas

---

temáticas, de no ser por el contexto rolero actual, no tendría el mismo impacto o análisis. Este cómic es el ejemplo claro y absoluto del *bleeding* llevado al extremo y la ausencia de herramientas de seguridad al jugar. Obviamente, la mala suerte de vivirlo en primera persona y acabar teletransportado a otro universo empeora la situación. Por suerte para nosotros, lectores, podemos disfrutar desde la seguridad de nuestro sillón de sus aventuras sin ningún riesgo.

ÁNGELA MARÍA GARRIDO GARCÍA

*Ángela M.<sup>a</sup> Garrido (1995) es graduada en Educación Social por la Universidad de Granada y en el máster de Ciencias de la Sexología con especialidad en Educación y asesoramiento sexual de la Universidad de Almería. Entre sus campos de interés se encuentra estudiar y analizar nuevas visiones positivas sobre género y sexualidad en el cómic contemporáneo.*