

Mesías: Montando el cristo en unos días

Jorge Alonso*

Vigo, 06/2006 — v1.0.2

Idea: 23/11/2004

publicado inicialmente en *NoSoloRot***

¿Quién no ha soñado alguna vez que se levanta por la mañana y descubre que es el mesías? ¿Tú no? ¡Perfecto!, porque, gracias a la maravilla de los juegos de interpretación de roles, vas a saberlo. Agarra una buena provisión de sentido del humor, y ¡preparate para la aventura!

Índice

1. Mesías sólo hay uno	1
2. Ingredientes para el éxito	1
2.1. Nacimiento	1
2.2. Trabajo	2
2.3. Discípulos	3
2.4. Sacrificio	4
3. El libro de la ley	4
3.1. Profecías	5
3.2. Planificación	6
3.3. Escenas	7
4. Para terminar	8

1. Mesías sólo hay uno

¿Que sólo hay un mesías? Pues no, ¡hay montones y montones! Ojea las listas de *Una breve historia de todos los cristos*¹, *Los otros mesías*² y *List of messiah*

*Mi correo es soidsenatas@yahoo.es, y mi página web es <http://es.geocities.com/soidsenatas/>.

**<http://www.nosolorol.com/revista/>

¹<http://herenciacristiana.tripod.com/cristos.html>

²<http://www.quintadimension.com/televisio/index.php?id=124>

*claimants*³ para tener una buena cantidad de ideas para tus futuras partidas.

¿Que aparte de eso los mesías no salen por ningún otro lado, y sólo son cosa del pasado? Si piensas eso es que no vas mucho por el cine, y que no has visto *Star Wars* (un mesías fracasado), *Terminator* o *Matrix* (dos mesías más o menos forzosos). Tampoco nos olvidemos de que cada secta suele tener su mesías particular, más o menos estrambótico.

Eso sí, desde el momento en que te proclames como mesías, todos los demás eran o bien falsos mesías, o profetas del mesías por venir (o sea: tú).

Por cierto, mesías es un término arameo (cristo es su equivalente griego) que significa *el ungido*, es decir, *el elegido*. Un elegido para transformar la realidad, ya sea de forma religiosa o política, o ambas.

2. Ingredientes para el éxito

Casi cualquiera puede revelarse como mesías, basta con que cumpla una serie de requisitos, más o menos imprescindibles, para poder pertenecer a este exclusivo club:

2.1. Nacimiento

Has de nacer en el equinoccio de invierno. Que sí, que quiero decir el 25 de diciembre. Ya puedes ir corriendo a cambiar tu partida de nacimiento. ¿Que no tienes de eso? Mejor aún, no veas lo complicado que es tratar con la burocracia.

Es recomendable nacer en un lugar y época en que haya gente que reclame la presencia de un mesías. De

³http://en.wikipedia.org/wiki/List_of_messiah_claimants

lo que se concluye que, por un motivo u otro, cualquier lugar y época es buena para nacer.

Hay que tener huevos para nacer como mesías, y no sólo metafóricamente hablando, pues la inmensa mayoría de mesías *conocidos* son hombres. Ahora bien, ¡basta de tanto machismo!, ¡demos la vuelta a la tortilla!

Jamás se te olvide que tu madre es una santa, y eso que le quede bien claro a todo el mundo. Fíjate bien que era tan santa, que cuando tú naciste ella era virgen. Sí, ya estamos otra vez con el machismo, así que ya sabes qué hacer.

2.2. Trabajo

Ahora empieza la parte complicada: Has de llevar una vida de trabajo y servicio al prójimo.

¡Trabajar!, la gran condena, de la que no se libra ni el mismísimo mesías.

Lo normal es empezar de mesías siendo adulto, pero no es tan importante hacerlo. Tienes que viajar de un pueblo a otro, ejerciendo tus capacidades de charlatanería, proclamando la buena nueva de tu venida, enseñando tus doctrinas, haciendo algún milagro, y pasando la bandeja para recoger los donativos. Tienes que conseguir que más y más gente conozca tu mensaje. Y si tú no puedes encargarte, envía a tus discípulos, y que convengan a la gente de que vengan a verte. O eso, o sal por televisión.

Veamos, por separado y con detenimiento, algunos puntos concretos de tu fatigoso trabajo:

Charlatanería

Hay que ser un buen charlatán y tener capacidad para manejar tanto a las multitudes como a personas concretas, manipulándolas si hace falta para que cumplan tus designios divinos. Basta con tener en tu hoja de personaje la habilidad de *charlatanería* con un valor bien alto para poder ser directamente un mesías, sin tener que preocuparte por los demás requisitos. No necesitas nada más, ni siquiera la habilidad de *prestidigitación*.

El trabajo del charlatán es duro, tienes que hablar y hablar, y convencer y convencer. Sólo así lograrás que los demás hagan todo el trabajo restante, que ése sí que es duro.

Y si no eres un buen charlatán, búscate a un buen discípulo vendedor que se ocupe de esta parte del trabajo.

Desde el momento en que te declares mesías has de empezar a comportarte y hablar como tal. Ensayá haciendo discursos, como los políticos. Practica con las

metáforas. Haz parábolas. Prueba con diferentes tonos y velocidades de voz. Habla de cosas abstractas. Ni siquiera importa que la gente no te entienda del todo, ni que hables y hables y no digas nada, o te repitas y te repitas.

Recuerda que cuanto más palabrería vacía digas, cuanto más vago sea tu discurso, más profundas crearán que son tus palabras. Y si la gente te pide consejo sobre sus problemas personales, respóndeles rápido y sin dudar lo primero que se te ocurra, pues convencerás más que si te paras a pensarlo. Ambos son hechos probados científicamente, y no bromeo.

Tienes que buscarte un montón de apodos, apodos sonoros, que hagan que la gente te recuerde al momento, que con sólo oírlos sientan en sus carnes que tú, y sólo tú, eres el mesías correcto. Apelativos como *el buen pastor*, *el salvador*, *el redentor*, *el hijo de dios*, *el rey de reyes*, *el alfa y omega*, *el camino de la verdad y la luz*, *la palabra hecha carne*... Sé original e invéntate los tuyos propios, que esa lista ya está muy manoseada.

Doctrinas

Una parte fundamental de tu trabajo son tus doctrinas y tu apostolado, así que ten claro cuáles serán los temas que tratarás, cuáles son las ideas que pretendes propagar para iluminar a la humanidad y conducirlos a un mundo mejor, mostrarles el camino de la fe, y todas esas cosas.

Tu mensaje doctrinal puede ser más o menos original, racional o irracional, comprensible o estrambótico, pero siempre supondrá una ruptura con las creencias actuales. Si no, ¿para qué demonios es necesario que venga un mesías? ¡Así que prepárate para ser desprestigiado por los grupos religiosos actuales!, que siempre intentarán ponerte la zancadilla. Además, si el trabajo de mesías fuera fácil, entonces no sería divertido. ¡Di lo que tengas que decir y que ellos se rasguen las vestiduras!

Santidad

A lo mejor tienes que pasarte unos días de penitencia. ¿En qué consiste la penitencia? Dependerá de tu doctrina y tu misión, pero en resumen se trata de que lo pases mal voluntariamente, castigándote, mortificándote, tal vez pasando hambre. Ese espíritu de sacrificio es parte del mérito de ser un buen mesías.

Otra parte del mérito es saber convertir actos cotidianos y triviales en actos dotados de espiritualidad y trascendencia. Incluso convertir graves meteduras de patas

en milagros. Para todo esto es indispensable haber escogido bien a la gente con la que te codeas.

Un día se te ocurrió ir a tomar un baño y, ¡hala!, hemos inventado el bautismo. Es gratis, pero que a nadie se le olvide dejar su donativo. Otro día te cabreaste con una higuera porque no tenía higos (lógico, ya que no era estación de higos), y la mustiaste. Todo quedaría ahí si no fuese porque te vieron y, claro, fue un milagro malvado. Gracias al trabajo de tus discípulos, ahora la gente piensa en aquello como en un milagro bueno. ¿Que te parece inverosímil? Pues no lo es. Así que ten cuidado cuando vayas a hacer tus necesidades, que tus *fans* pueden estar rondando cerca.

Hablando de milagros... un mesías no es nada sin milagros.

Has leído bien: no eres un verdadero mesías si no haces milagros. Así que ya puedes salir a la calle y hacerlos, preferiblemente delante de un montón de gente, no vaya a ser que después no te crean. Oye, es un gran mérito hacer milagros auténticos, pero si nadie se va a dar cuenta... porque los milagros de verdad son muy complicados, ¡no veas lo complicados que son! Sale más fácil convencer (o pagar) a alguien para que se pasee por el pueblo como si fuera ciego, y luego llegas tú y... ¡milagro! ¡Milagro! Que se entere todo el mundo.

Sí que son importantes. Por un momento, párate a pensar cómo sería el mundo si Lovecraft hubiese hecho milagros... Da miedo, ¿verdad?

Otra parte de tu trabajo es cumplir profecías.

Si un viejo chocho dijo hace una ristra de años que el mesías haría tal cosa en tal ciudad de tal país y de tal continente, ya puedes ir ahorrando para pagarte el viaje y, con toda seguridad, planeando un nuevo milagro. Ojo, que aunque dijera una cosa, la gente de la actualidad puede creer que dijo otra completamente distinta. Por supuesto, no tienes que cumplirlas al pie de la letra, pudiendo tergiversarlas a tu gusto para que se adapten a tus capacidades y objetivos.

Tampoco tienes que cumplir todas las que se te asignan, y puede ocurrir que fracases en alguna, así que haz como los adivinos: Jamás menciones esas profecías fallidas, que la gente enseguida se olvida, e insiste siempre en las que has logrado.

Pobre

Tanto que tienes de trabajar... ¡pero siempre debes ser pobre!

Sí, pobre y humilde, pero honrado. O por lo menos has de parecerlo. Vale que tus padres sean ricos, tú has

de pasar de ellos (que sean ricos es en realidad una bendición, pues si tu aventura de mesías sale mal, siempre puedes convertirte en el hijo pródigo y regresar). Por el contrario, si has nacido pobre, búscate unos buenos amigos con pasta y poder, para vivir a su cuenta. Si los amigos fallan, tendrás que vivir de la caridad, por lo que te conviene que tu grupo de seguidores sea lo más numeroso posible.

Fiestas

Por último, ¡no todo ha de ser trabajo en la vida de un mesías!: Es tu deber inexcusable organizar fiestas y hacer cenas con tus colegas los discípulos. ¡Que no falte el vino! ¡Camarero, otra ronda!, ¡y traiga también más pan!

Una buena época para la gran fiesta es el solsticio de primavera. Y una ventaja de ser mesías es que puedes convertir el agua en vino (o en cerveza, o en lo que te guste) y montarte unas juergas locas.

2.3. Discípulos

Un mesías no es nadie sin sus discípulos. Más aún: tus discípulos pueden llegar a suplir tu carencia de habilidades, conocimientos y dinero. Además, llegará un momento en que tus trabajos de mesías hayan acabado, y entonces serán ellos los que tengan que cargar con todo el peso de la evangelización en sus hombros. Sin discípulos, todo lo que hayas hecho como mesías terminará siendo olvidado, porque escribir no es parte de tu trabajo.

Procura tener dentro de tu grupo discípulos muy humanos, y de todo tipo y condición: cobardes y valientes, mentirosos y demasiado sinceros, castos y lujuriosos, feos y guapos, pobres y ricos, cultos y analfabetos, leales y traidores, creyentes e incrédulos... tendrás una existencia más divertida.

Por otra parte, quizá te importe o quizá no, pero ten en mente que tus discípulos (y los discípulos de tus discípulos, y sucesivamente) harán con tus doctrinas lo que les dé la gana, como todo buen charlatán tiene que hacer para ganarse a su audiencia, incluso contradiciendo descaradamente tus enseñanzas. Podrán surgir facciones contrarias entre ellos. Unos dirán, por ejemplo, que tuviste hermanos, y otros que no, que tu madre fue una santa; así que los primeros dirán que no, que fue culpa de tu padre, que era impotente u homosexual; y empezarán a insultarse, torturarse y matarse los unos a los otros. El grupo que gane impondrá sus ideas.

Puedes dejar reliquias a tus discípulos, para que luego comercien con ellas. Para esto no tienes que esperar a morirte. Usa tu inventiva, y véndeles cualquier cosa, auténtica o no, que seguro que cuela. ¿Qué te parece vender el agua que queda después de que te bañes, embotellándola? Es un buen negocio. Y si te olvidaste de dejar reliquias, tampoco te preocupes, que tus discípulos sabrán apañárselas perfectamente. Si pudiesen, te venderían a trozos, en un macabro comercio de órganos.

Pero si tu personalidad es muy fuerte, tener discípulos no es imprescindible. En ese caso, mas bien necesitas a unos subordinados, criados, recaderos y niñeras de tus fieles.

Enlazando con el apartado siguiente, puede ser un buen golpe de efecto que uno de tus discípulos sea un traidor. Si ninguno va a serlo por voluntad propia, puedes decirles que se lo jueguen al palito más corto.

2.4. Sacrificio

Puede que te llegue un momento en que tengas que resistir alguna tentación importante, y seguir perseverando como auténtico mesías. Si es así, todos deben saber se has sido expuesto al pecado y que has prevalecido sobre él. Es algo que adorarán, y te colocará aún más arriba en tu pedestal.

Esto se debe a que un buen mesías no puede ser perfecto. La gente odia a los que son perfectos; están deseando que se estrellen. Así que lo mejor es que seas tú mismo el que planea el estrellato.

La gente adora a los que los que son rectos y lo pasan muy mal, soportando un montón de desgracias y contrariedades, hasta que al final triunfan y son reconocidos por todos. Sólo piensa en la historia del patito feo y en el éxito de los culebrones, que fabrican como churros. La gente se sentirá identificada contigo, sufrirá cuando sufras y se sentirán alegres con tu triunfo definitivo, llenos de esperanza hacia sus propias vidas, como si hubiesen comprado un cupón de lotería que seguro-seguro les va a tocar.

El tema más peliagudo de ser mesías es la parte en la que mueres. ¡Cómo!, ¿creíste que por ser mesías no ibas a morir? ¡Al contrario, amigo mío!, tu muerte ha de verse como un auténtico sacrificio, y tal vez no sólo literalmente. Vale, de acuerdo, después has de resucitar, subir a los cielos o descender a los infiernos, lo que quieras... Pero, después de muerto, un mesías sigue trabajando duro; sino, ¡menuda piltrafilla de mesías serías! Planéalo como quieras, me da igual, nadie va a salvarte

de que tras morirte, o fingir morirte, tengas que seguir trabajando ...o seguir dejando que tus discípulos lo hagan por ti. No te olvides de advertirles que, si se portan mal, volverás para darles una buena reprimenda; o, en caso de que en ese momento estés ocupado, enviarás a tu primo el anticristo, que tiene muy, muy mal genio.

Sí, la vida del mesías suele ser corta, especialmente debido a tu misión final, tu objetivo de servicio a la humanidad. Pero la muerte no tiene porqué afectar únicamente a ti, pues puede incluir a tus apóstoles, tus fieles, el resto del mundo... o excluir a alguno de ellos. Imagina que tu misión sea despertar a Cthulhu y a sus alegres amigos... O hacer que tus fieles se suiciden para que un platillo volante invisible e intangible los recoja para llevarse los.

Por último, si abandonas como mesías, podrás vivir el resto de tu vida como una persona normal. Jamás recuperarás tu condición de mesías ni tus poderes milagrosos. O quizá sí. O quizá no. O quizá dios te fulmine por cobardica.

3. El libro de la ley

Después de todas estas parrafadas estarás diciéndote *pero bueno, ¿esto no era un juego!? ¿Dónde están las reglas!?* ¡Arrepiéntete, pecador, de tus dudas!, porque el sistema que aquí se debería emplear está más allá de la comprensión humana... así que tendrás que usar las reglas de otro juego que conozcas, preferiblemente uno de carácter minimalista y desenfadado.

Más que en ningún otro juego de rol, aquí el narrador es dios; y el mesías, su ojito derecho. Y ya sabes lo malo que es que tu propio padre juzgue tus méritos. Más aún si decide utilizar un sistema de juego sin dados. Aún así, es raro que las acciones del mesías sean desaprobadas por dios (o dioses), pero llegado el caso puede suceder que el mesías pierda temporalmente su capacidad de realizar milagros; y muy gorda la tiene que montar para que un rayo baje del cielo y lo fulmine.

El mesías tiene, en su hoja de personaje, el rasgo *Mesías*. Qué evidente, ¿no? En ese rasgo anota los puntos mesiánicos de que disponga. Hacer milagros le cuesta puntos, que va a sacar de aquí. Un milagro normal le costará 2 puntos. Un milagro pequeño le costará 1 punto. Un milagro importante le costará 4 puntos. Coges la idea, ¿no?

Existen iluminados, fraudes y locos, pero este juego no va de ellos, si no de los verdaderos mesías. Se divide en tres partes separadas, que discurren en días dife-

rentes ...o no, todo depende de vuestras capacidades, y especialmente de las de vuestro mesías.

3.1. Profecías

En esa parte participáis todos, jugadores, narrador y mesías.

Lo primero que tenéis que hacer es decidir en qué ambientación transcurrirán las hazañas del mesías. Cualquiera es válida.

Tras esto, actuaréis de profetas y, como tales, por turnos declamaréis vuestras profecías sobre el mesías que vendrá. Tenéis que tomar nota de estas profecías, en su versión resumida, tal y como la plebe las entenderá, en una hoja de papel. Cuidad bien de esa hoja, pues es ¡el importantísimo *libro de las profecías!*

Estas profecías son las que el mesías habrá de intentar cumplir, y entre ellas estará su misión, su culminación como mesías. Se es mesías porque hay que realizar esa misión, y no al revés. De todo esto el mesías sacará inspiración de cómo será su doctrina.

Esta misión, su apoteosis, con toda seguridad, involucrará que se muera. Antes de que nadie se lleve las manos a la cabeza, les recuerdo que esto es un juego de rol, es decir, que, como en el teatro y en el cine, nadie muere de verdad. Es el mesías y, por lo tanto, tiene que tener una muerte memorable, como la estrella que es.

Entre las profecías puede haber alguna que prohíba al mesías hacer determinadas cosas, como casarse y tener hijos como el resto del mundo. Pero él no es como el resto del mundo, así que se aguante. Al revés, puede haber alguna que le obligue a tener que hacerlo, o a hacer algo continuamente, como ducharse todas las días.

Ahora entre todos hay que valorar numéricamente todas y cada una de las profecías, más puntos cuanto más difícil sea realizarla. Una profecía normal dará 4 puntos al lograrla, una sencilla 2 puntos, y una difícil 8 puntos. Sencillo, ¿verdad?

A continuación sumáis todos estos puntos, y ése será el valor total que necesita el mesías para realizar el milagro clave de su misión... Si lo dejamos así, no habrá mesías que lo consiga, y terminará o bien fracasando estrepitosamente, o bien abandonando su mesianismo y volviendo a su vida normal. Para que esto no pase, hay que disminuir el valor de la misión, dejándola aproximadamente en la mitad de su valor inicial.

O bien invertimos la situación: Se profetiza primero la misión a cumplir, y a partir de ella se generan las profecías, que funcionarán como una especie de guión u hoja de ruta para la aventura del mesías (aunque a

veces se lo salte e ignore, es decir, que al final siempre hará lo que le da la gana).

También puede ser conveniente fijar unos puntos iniciales de mesianismo con los que empezar a jugar, para así poder revelarse como mesías haciendo milagros desde el principio, pero sólo si con las profecías dadas no es posible arrancar. Pero, por norma general, hasta llegar a la edad adulta en que comience la predicación de su doctrina, no podrá disponer de ellos. Únicamente, en casos extraordinarios, especialmente en los típicos de vida o muerte.

Ya está bien de jugar por hoy. El que elija ser el mesías recibe en posesión el libro de las profecías, y se acabó esta parte.

Ejemplo

Seguro que estabas deseando llegar a este apartado, para entender de una vez por todas cómo demonios se juega a esto. No es tan complicado como parece.

Se reúnen todos, y deciden que la ambientación será en la actualidad, en su propia provincia.

Van declamando sus profecías, y anotándolas resumidamente en el libro:

1. Vendrá un enviado del más allá, y hablará de cosas que nadie entenderá. (4)
2. Su nacimiento vendrá señalado por una catástrofe que hará tambalear las creencias de la gente. (4)
3. Su vida estará marcada por varios libros, que serán el fundamento de su fe. (4)
4. Hará milagros que inicialmente provocarán la *repulsa* de la gente. (4)
5. Vivirá en el celibato, logrará mucho poder y fama, y la gente vendrá a consultarlo desde todas partes del mundo. (Otorga 8 puntos, ya que no podrá cumplirse hasta casi el final de su carrera de mesías.)
6. Será traicionado por envidia por una persona cercana. (4)
7. Morirá debido al fruto de su vergüenza, trayéndonos la esperanza. (Necesita 14 puntos para activarse.)

Dado que hay al menos una profecía que permite al mesías, desde el momento de su nacimiento, poder realizar milagros, no se le dan ningún punto mesiánico inicial.

3.2. Planificación

Con tiempo suficiente por delante, el que vaya a interpretar al mesías tiene la dura tarea de planificar todas las escenas en las que intentará cumplir la mayoría de las profecías. Sí, habéis leído bien: ¡El narrador no tiene que preparar la partida, y puede descansar tranquilamente como el resto de jugadores!

¡Así que atiéndeme, mesías! Tienes que crear de la nada a tu mesías, adjudicarle un sentido a todas esas vagas profecías, preparar unos cuantos milagros, y determinar en detalle tu misión a cumplir. Todo eso, o casi todo eso, tiene que salir en las escenas que prepares, que serán las claves de tu vida, las que saldrán relatadas en los futuros evangelios que escribirán sobre ti (contradiéndose unos a otros, como cualquier evangelio que se precie ha de hacer).

Así mismo, también puedes planificar escenas en las que no intervengas directamente: Escenas de tus padres antes de tu nacimiento, la fragua de la traición, tus discípulos tras tu muerte, etc.

No todas las escenas son de transcurso predefinido: El mesías y sus discípulos entran en un pueblo tras otro para evangelizar; en cada uno serán recibidos de diferentes formas; todo esto para hacer crecer su fama; si fracasase en su evangelización, prácticamente fracasaría como mesías. Es bueno jugar muchas escenas de este tipo, al más puro estilo del rol, haciendo que la historia avance, haciendo diversos milagros (pero no demasiados, no sea que te quedes sin puntos... o que descubran tus trucos mágicos). Lo malo de esto es que significará trabajo para el narrador, sin olvidar que, entonces, el mesías debe explicarle previamente de qué va el tema. Aunque si el narrador tiene buenas dotes de improvisación, no habrá nada que pueda manejar sin previo aviso.

Ejemplo

Veamos la planificación del mesías antes profetizado con un pequeño ejemplo de rebosante actualidad, pues el jugador que va a interpretar al mesías, tras desechar basarlo en los mitos de Cthulhu, le da la vuelta a la tortilla y *la* describe de la siguiente manera:

Nombre: Charlotte, antes conocida como Carlota, suprema sacerdotisa de la Diosa.

Descripción: Jovencita de 30 años, nacida en Francia. Sus padres regresaron a Galicia al poco tiempo de su nacimiento. Una sobredosis de *El código da*

Vinci la ha llevado a creerse la descendiente de Jesucristo (dice que su madre tuvo una aventura con un francés). También dice que tiene la sagrada misión de restablecer el matriarcado en la sociedad.

Su relación con las profecías será la siguiente:

1. Viene de más allá, es decir, de Francia. Como habla francés nadie la entenderá.
2. La empresa familiar en Francia quebró, mandado al paro a mucha gente, y descubriendo un mundo de corrupción que hizo tambalear la economía de la zona, y haciendo a la gente replantearse en quién confiar.
3. Su libro base es *El código da Vinci*, el libro corrupto y lleno de machismo que pone siempre de contraejemplo es *La Biblia*. También viaja con libros sobre feminismo y sexualidad.
4. Convertirá, en mayor o menor grado, a los hombres en mujeres, para que puedan entender su punto de vista. Por su naturaleza sexualmente híbrida, provocarán escándalo y polémica.
5. Vivirá en celibato mientras no logre encontrar un hombre a su altura. Saldrá en programas de televisión, fundará una iglesia, y vendrán periodistas de otros países a entrevistarla.
6. Una prima, perteneciente a sus discípulas, querrá sacar más tajada del negocio, y se paseará por todos los programas de televisión poniéndola verde.
7. Un grupo de radicales machistas la violará, pero ella, descubriendo que jamás podrá tener más hijos, decide no abortar, y muere en el parto.

Como vemos, ha logrado insertar todas las profecías en su sistema mesiánico, sin tener que ignorar ninguna (cosa que podría hacer, quedándose sin esos puntos).

Después, prepara las escenas, entre las que se incluyen las siguientes:

Escena: El pueblo murmura.

Descripción: En una fiesta popular, dos aldeanos del pueblo hablan sobre Carlota, uno a favor y otro en contra, sin saber que ella los escucha.

Personajes: Antonio y Benito, y Charlotte en segundo plano. La fiesta está llena de gente del pueblo y de pueblos vecinos.

Milagro: Su primer milagro es convertir al increíble de Benito en una mujer.

Escena: En el orfanato de las monjas.

Descripción: Charlotte va a un orfanato de monjas. Reclutará a alguna monja como discípula. Acusará a las monjas de querer ser madres y vírgenes a la vez, encerrándose y trabajando como esclavas en lo que nadie quiere, para simular ser santas. Dirá que por sólo nacer mujer, ya se le supone implícitamente la santidad.

Personajes: Monjas del orfanato (incluyendo la típica madraza y la lujuriosa), un niño molesto y dos bebés (que están hartos de biberón y chupete, y quieren pezón).

Milagro: Hace que de todos los senos de todas las monjas mane leche.

Escena: En el plató de televisión.

Descripción: Entrevista en el plató de la televisión. Varios contertulios se meten con ella. Hay varias de sus discípulas defendiéndola. Llevan a varios enfermos y tullidos para que haga un milagro con ellos. Todo muy televisión-basura.

Personajes: Presentadora de televisión. Contertulios que se le oponen: sacerdote y la típica famosilla operada que sale en estos programas. Una de sus discípulas (las demás están de público). Aparecen un hombre en silla de ruedas (en realidad es un actor que no está tullido) y un ex-drogadicto que tiene el sida (realmente lo es y lo está), ambos reclamando un milagro.

Milagro: A la famosilla se le destiñe automáticamente el pelo, se le deshinchan los labios, y sus pechos expulsan a chorro toda la silicona implantada. Por otra parte, se descubre el fraude de la silla de ruedas, e ignora al drogadicto, que se pone frenético.

Aunque aquí no se ha mostrado, tendrá que definir con la precisión necesaria la hoja de personaje de cada participante. No es que yo sea un vago y no quiera hacerlo para estos ejemplos, es que, como ya he dicho, cada grupo empleará un sistema de juego distinto, y... Vale, soy un vago.

3.3. Escenas

Llegamos al núcleo del juego. Ya era hora, después de tanto que hubo que leer.

Reunidos todos, se van jugando las escenas que propone el mesías. Él interpretará, como no, al mesías. Los demás jugadores eligen a qué personaje (o personajes) interpretar de la escena, y el resto queda en manos del narrador.

El mesías irá gastando sus puntos en realizar milagros. Dentro de la categoría de milagro se pueden meter muchas cosas: Es básicamente magia divina, casi ilimitada. Todo lo que imagines, si puedes pagarlo, es posible. Puedes entender la teoría de la relatividad al momento, crear nuevas especies de fósiles dentro de rocas, hacer que te torturen salvajemente, resistir esa tortura, hacer que tu novia no te deje, fregar los platos con un chasquido de los dedos, provocar una lluvia de estrellas fugaces, que repongan tu serie favorita en televisión, adelgazar... incluso curar enfermos y resucitar muertos.

Cuando el mesías lo diga, se pasará a valorar lo que haya realizado para recompensarle con puntos por cumplir profecías. Evidentemente, los puntos que se reciben son los asignados en el libro de las profecías. Una vez cumplida una profecía, puede tacharse del libro. Realizar profecías es *casi* la única forma de recibir puntos.

Recordar algo muy importante: Se pueden cumplir profecías *simulando* milagros. ¡Que sí!, que no necesitas gastar puntos mesiánicos; basta con que elabores un hábil engaño, tergiversación o puesta en escena que verifique los requisitos de la profecía, o simplemente pagas a alguien para que lo haga, incluso sirve que falsifiques tu propio pasado. Dado que las profecías son, por su propia naturaleza, algo vago y de múltiples interpretaciones (y, por lo tanto, aparentemente muy *transcendentes*), siempre podrás ingeniártelas para usar tus dotes teatrales a favor de tu mesianismo. Ahora bien, si te descubren... si ya has recibido los puntos por *cumplir* la profecía, tralarí-tralará, mira para otro lado y disimula, que lo tuyo es tuyo.

Además, si la escena ha sido muy divertida, y os habéis reído un montón, no dudéis en recompensarle con algún punto extra. Si le sobran los puntos, podrá hacer milagros realmente delirantes, y os reiréis mucho más, que es de lo que se trata aquí, ¿o es que nadie lo ha notado?

Con el paso de las escenas, deber ir ganando adeptos. Necesitas que más y más gente crea en ti, y te venere como lo que eres: un mesías. En caso de que no lo hagas, o pifies y pierdas público, serás penalizado con pérdi-

das de puntos mesiánicos. Tras ganar muchos, muchos fieles, podrás obtener algún punto mesiánico extra.

Otra forma de obtener más puntos es irte de penitencia. Eso sí, aquí no vale fingir. Tiene que ser penitencia auténtica. Viene muy bien cuando quieres activar tu misión y sólo te faltan uno o dos puntos para lograrlo.

Cuando llegue tu hora, es decir, cuando hayas cumplido la mayoría de las profecías y tengas montones de fieles, se comprueba que tienes los puntos necesarios para invocar la realización de tu misión. Si es así, se pasa a desarrollar la escena clave de tu vida (o escenas, si es una misión compleja); los puntos que te sobren podrás utilizarlos en regresar y hacer alguna última aparición o milagrito. En caso de que no logres los puntos suficientes para realizarla, deberás buscar una salida más o menos decente de tu condición de mesías, pues ahora eres un fracasado. Por el contrario, puedes sucumbir a las tentaciones, y caer de tu divino pedestal, lo cual puede dar lugar a una bonita historia de redención... o hundimiento más y más en el fango.

Ejemplo

Antes de empezar las escenas, el jugador presenta a su mesías, reclamando a todos los demás la recompensa en puntos por cumplir las tres primeras profecías. Se le adjudican los puntos de la primera y la tercera al completo, pero como la coherencia con la segunda es más dudosa, tras una discusión le dan sólo la mitad de los puntos. Sumando, parte con un total de 10 puntos milagrosos.

Veamos en qué se convierte la escena *el pueblo mur-mura* en términos de juego conversacional:

—¿Sabes lo de la hija de Enrique? —dice Antonio.

—¿Quién? —responde Benito—. ¿El que se arruinó en Francia?

—Sí.

—No. ¿Qué pasa con ella?

—Pues que dice que ella es el mesías.

—¡No jodas!

—Sí. Dice que los hombres somos seres inferiores, y que Dios es en realidad una mujer.

—¡A esa lo que le hace falta es un buen polvo!

—¡Ejem! —dice Carlota, entrando en la conversación. Después, le dice al narrador—: Hago que a Benito le salgan pechos de mujer, uno a uno.

—Eso te cuesta 1 punto de mesías —dice el narrador—. Benito, te crece una teta. Y tú —le dice a Antonio— te das cuenta perfectamente de lo que está pasando.

—¡Milagro! —grita Antonio—, ¡milagro!

—La gente —dice el narrador— mira para vosotros. Te crece la otra teta.

—¡Milagro! —sigue gritando Antonio—, ¡milagro!

—La gente —dice el narrador— sigue mirando para vosotros, cada vez con mayor asombro. Hasta la orquesta deja de tocar. Tus pechos son tan puntiagudos que te han perforado la ropa y salen al exterior. Son muy bonitos.

—¡Me tapo las tetas y salgo corriendo!

—Demasiado tarde: Todos lo han visto y os rodean. Las expresiones de sus caras van del asombro a la perplejidad, de la admiración a la repugnancia.

La escena se sigue jugando un rato más, aunque lo fundamental ya está desarrollado. Apreciamos también que no todo discurre exactamente a como se había previsto en la escena (la conversión hombre-mujer no ha sido completa, pero sí espectacular): Los nervios del directo. No hay problema con que las escenas tengan pequeñas variaciones, o que directamente se desmadren: ¡Así es el rol!

Cuando acaba, el mesías pide que le otorguen su recompensa. Dado que aún ha empezado a cumplir la cuarta profecía, el narrador decide otorgarle únicamente uno de los cuatro puntos posibles.

4. Para terminar

Se acabó, no hay más que leer. Así que apaga el ordenador y vete a dormir.

¿Que este juego es políticamente incorrecto, y potencialmente polémico? ¡Es lo que pretendía! En serio, se trata de divertirnos, a la vez que reflexionamos sobre religión, nuestras propias creencias, nuestros anhelos, y el resto del bla, bla, bla que sería apropiado poner aquí.

No, este juego no es producto de una borrachera. Como mucho, de horas de insomnio. Y hay una parte de la que verdaderamente me avergüenzo: ¡No he podido realizar pruebas de juego por falta de jugadores!

¿Que quieres más? Pues no hay más. Inventa tus propias variantes, como mesías que se hacen la competencia, robándose uno al otro los fieles, copiando los milagros con la excusa de *yo sé hacerlo mejor*. O mesías que cooperan, o mesías que más bien habría que calificarlos de anti-mesías, o... ¡yo qué sé! En estos momentos sólo quiero irme a dormir.

Adiós y, ya que no puedes conquistar el mundo, ¡buena suerte salvándolo!