

Entre dados y dragones: el neomedievalismo participativo en *Critical Role*

Between Dice and Dragons: Participatory Neomedievalism in *Critical Role*

Astrid LARREA

Universidad de Salamanca

ORCID: <https://orcid.org/0009-0006-0655-2721>

idu051887@usal.es

Resumen: El presente artículo examina la representación del imaginario medieval en los juegos de rol transmitidos por streaming, conocidos como *actual play*. Como caso de estudio se analiza *Critical Role*, uno de los *actual play* más influyentes y populares. En *Critical Role*, un grupo de actores de voz interpreta campañas de *Dungeons & Dragons* ante una audiencia global en plataformas como *Twitch* y *YouTube*.

La investigación emplea una metodología cualitativa multimodal, centrada en los modos lingüístico y lúdico. A partir de su interacción, se examina cómo se actualiza y reinterpreta el neomedievalismo en un entorno digital y participativo. El modo lúdico subvierte el heroísmo medieval y el lingüístico parodia sus registros arcaicos. En conjunto, ambos modos evidencian un neomedievalismo participativo en *Critical Role*.

Palabras clave: *actual play*, neomedievalismo, juegos de rol, multimodalidad, *Critical Role*.

Abstract: This article examines the representation of the medieval imaginary in streamed role-playing games, known as *actual play*. As a case study, it focuses

Recibido: 31/10/2025

Aceptado: 22/11/2025

Cómo citar: Larrea, Astrid. Entre dados y dragones: el neomedievalismo participativo en *Critical Role*. *Neomedieval*, 4, 2025, pp. 99-127. <https://doi.org/10.33732/nmv.4.138>

Copyright: El/La Autor/a.

Esta obra está bajo una licencia internacional Creative Commons Atribución 4.0.



on *Critical Role*, one of the most influential and popular *actual play* productions, in which a group of voice actors perform *Dungeons & Dragons* campaigns before a global audience on platforms such as Twitch and YouTube.

The research employs a multimodal qualitative methodology focused on the linguistic and ludic modes. Through their interaction, it explores how neomedievalism is updated and reinterpreted in a digital and participatory environment. The ludic mode subverts medieval heroism, while the linguistic mode parodies its archaic registers. Together, these modes reveal a participatory form of neomedievalism in *Critical Role*.

Keywords: *actual play*, neomedievalism, role-playing games, multimodality, *Critical Role*.

1. Introducción

El neomedievalismo y el medievalismo onírico reinterpretan la Edad Media a través de la fantasía y la cultura digital. El neomedievalismo reinterpreta el pasado para dar sentido al presente, mientras el medievalismo onírico convierte la nostalgia por la Edad Media en fantasía y entretenimiento donde la verosimilitud histórica resulta secundaria (Carrasco Manchado). Estos conceptos están ligados estrechamente con las observaciones de Umberto Eco (84) que entiende el medievalismo no como simple recuperación del pasado, sino como una práctica de reinterpretación cultural continua.

El cine y la televisión usan el imaginario medieval para resaltar la distancia entre ese pasado y el presente. El imaginario audiovisual alterna entre idealizar el pasado, mostrar una era primitiva o crear mundos fantásticos (Loic et al. 17, Bildhauer 10). Además de encontrar producciones estéticas neomedievales, estas también aparecen en otros medios como los juegos de rol (Lacalle 6).

2. Marco Teórico

2.1. El imaginario neomedieval en los TTRPG

Kline ("Digital Gaming" 1-10) menciona que, a través de la narrativa interactiva los juegos reconfiguran las tradiciones medievales para reflejar

preocupaciones contemporáneas. Lo cual crea mundos neomedievales desvinculados de un pasado histórico concreto.

Kline también habla de un neomedievalismo participativo. Este concepto lo describe como:

...a spectrum of active, embodied encounter that carries participants into created medieval worlds with differing degrees of immersion, yielding the sense of participating in, and even inhabiting, a neomedieval fictional world. The forms of participatory medievalism share a common denominator in role-playing. The key to participatory medievalism and this sense of immersion is found in the notion of role-playing, of stepping inside the 'magic circle' of play. ("Participatory Medievalism" 76)

El neomedievalismo participativo implica que el público interactúa con y redefine las representaciones del pasado medieval. Este tipo de medievalismo implica una decisión consciente de entrar en un mundo construido con estética medievalista y asumir un rol dentro de él ("Participatory Medievalism" 75-88, Vishnuvajjala 201-216).

En los videojuegos, esta participación se manifiesta a través de las emociones y las decisiones del jugador. El jugador influye en la narrativa y acciones del personaje dentro de límites fijados por los desarrolladores. De manera similar a los videojuegos, existen juegos de rol de mesa (*tabletop role-playing games*, *TTRPG*) con temas neomedievales como lo es *Dungeons & Dragons* (*D&D*). En *D&D* los jugadores crean personajes y participan activamente en la construcción de historias, ya sea siguiendo reglas oficiales o mediante versiones "*homebrew*" o caseras, creadas por los mismos jugadores ("Participatory Medievalism" 75-88, Bell 53).

Según Johnson, la naturaleza participativa de *Dungeons & Dragons* convierte a los jugadores en agentes activos que remodelan continuamente los mundos neomedievales a través de sus decisiones e interpretaciones. Cada campaña es una creación colaborativa que combina el marco neomedievalista con la imaginación de los jugadores (68-79). Durante los últimos cincuenta años, los grupos de *D&D* han creado innumerables versiones de la Edad Media. Sin embargo, a pesar de que el juego se enfoque en el combate, Johnson señala que muchos diseñadores y jugadores han buscado

reimaginar un mundo neomedieval más inclusivo y progresista. Donde buscan desafiar las jerarquías tradicionales de raza, género e identidad (78).

2.2. Actual Play y la cultura participativa

Parte de la renovada popularidad de los TTRPGs se debe a la digitalización de estos. Esta digitalización no solo incluye recursos y herramientas en línea, sino que también el consumo que proviene de ver a otras personas jugar estos juegos, a lo que se conoce como *Actual Play* (AP).

El término hace referencia a la grabación y transmisión de partidas de TTRPG, que se difunden en plataformas como *Twitch* o *YouTube* (Imagen 1, elemento ilustrativo). Estas sesiones combinan la improvisación narrativa del *dungeon master*, la interacción de los jugadores y su química interpersonal. El producto generado oscila entre la narrativa colaborativa, el entretenimiento serial y la improvisación (Chalk, Stanton y Johnson 2-5).



Imagen 1. Ejemplo de *Actual Play*. Akinrinwa, Pasha. “Legends of Avantris.” *rollandplaypress*, 14 de febrero 2025

El origen del *actual play* puede rastrearse en los primeros *play reports*, crónicas textuales de partidas que circulaban en foros en línea y fanzines de comunidades de jugadores (Torner 26; White 195). Švelch (1666) identifica además conexiones con otras formas de transmisión de juegos analógicos, como el ajedrez o el póker televisado, lo que subraya el carácter performativo y público de estas prácticas. Sin embargo, lo que distingue al AP

contemporáneo es su hibridación con la cultura digital participativa, donde la audiencia no solo consume, sino que interactúa y expande activamente los mundos narrativos.

Jones (Watch Us Roll 208) resume esta dinámica en tres elementos esenciales: (a) un grupo de personas juega un *RPG*; (b) existe una audiencia que consume el contenido; y (c) la audiencia participa activamente, comentando, creando *fanart*, escribiendo *fanfiction* o desarrollando wikis. De esta manera, el AP se transforma en un espacio cultural compartido, donde el público se convierte en coautor de la experiencia narrativa.

Jenkins menciona que la cultura participativa se desarrolla a partir de la convergencia mediática, entendida como el flujo de contenidos entre múltiples plataformas y la participación activa de los consumidores en la creación y difusión de significados (2–3). Este cambio se ve amplificado por las redes sociales, que han democratizado las herramientas de producción y distribución (Jenkins et al. 5–6), permitiendo a los usuarios convertirse en prosumidores (productores y consumidores al mismo tiempo) una noción acuñada hace décadas por Toffler (262–263). En este entorno digital interconectado, los públicos consumen, colaboran, reinterpretan y expanden los contenidos, dando forma a comunidades creativas.

Por otro lado, se podría argumentar que la participación de los usuarios también se encuentra en la creación y expansión de estos mundos. No solo son los jugadores, sino que también la audiencia de los AP, los que imaginan el espacio, los objetos, los personajes y los eventos en cada una de las partidas. Los usuarios participan en la creación del producto creativo de manera similar a los espectadores en un teatro. Brook (150) sostiene que la calidad teatral depende del compromiso y la concentración del público, mientras que Hankin (224–227), siguiendo a Chéjov y Stanislavski, destaca que la audiencia participa activamente en la representación al completar los vacíos de la puesta en escena, convirtiéndose así en cocreadora de la performance.

3. *Critical Role*, una breve introducción

La web serie *Critical Role* (CR) es uno de los *Actual Play* más populares hoy en día. CR está conformado por un grupo de actores de voz quienes interpretan su propia versión del juego de rol de mesa *Dungeons & Dragons*

(véase Imagen 2). Para Švelch (1667), parte de su popularidad proviene de esta conexión con la cultura de los videojuegos, ya que muchos de sus integrantes son reconocidos actores de voz en esa industria.



Imagen 2. Critical Role. “The Team.” *critrole*, 2018

Según Chalk, el éxito de *Critical Role* ha contribuido a la creciente visibilidad y comercialización de los juegos de rol de mesa. De hecho, en CR 2019 recaudó más de 11,3 millones de dólares a través de *Kickstarter* para financiar su serie animada (Whitten). Después, en el 2021 se descubrió que CR era uno de los canales con mayores ingresos en *Twitch* (Espinosa).

Roux (150) enfatiza la relevancia de los aspectos técnicos en la producción de la serie considerándolos la parte que los separa del resto de los AP. Sin embargo, Jones (*Documented and Actual Play* 361) considera que la serie comparte una estructura visual similar a otros AP, y es la extensa duración de sus episodios y campañas lo que los distingue. La extensión de sus episodios es de tres a cuatro horas y las campañas contienen más de 100 capítulos. Estos episodios son transmitidos en *Twitch*, *YouTube* y en su propia plataforma *Beacon*. En estas campañas de larga duración, los jugadores crean personajes, exploran el mundo *homebrewed* de *Exandria* y desarrollan narrativas colaborativas.

Actualmente se han realizado 3 campañas completas que suceden en el mundo fantástico de *Exandria*. La cuarta campaña, que inició el 2 de

octubre de 2025, se encuentra actualmente en transmisión, cada jueves a las 7pm hora del Pacífico. Sin embargo, esta última no está ambientada en mundo de *Exandria* (Maas).

Para este estudio se han seleccionado dos episodios de la Campaña 1 (*The Legend of Vox Machina*), por ser la primera en presentar el mundo de *Exandria*. Los episodios seleccionados representan la campaña al iniciar nuevos arcos y consolidar su tono heroico y mitológico: *Episode 24: The Feast* y *Episode 39: Omens*.

3.1. Sinopsis de los episodios seleccionados

Episodio 24: “The Feast”

Los miembros del grupo Vox Machina regresan a la ciudad de *Emon* y se preparan para una cena diplomática con los *Briarwoods*. Percy lleva al resto del grupo a su taller para revelar de forma detallada lo que le ocurrió a su familia en su hogar ancestral de *Whitestone*. Explica que los *Briarwoods*, junto con otros cómplices atacaron y mataron prácticamente a toda su familia. Mientras se preparan para la cena diplomática con los *Briarwoods*, *Tiberius Stormwind* visita el *Alabaster Lyceum* para intentar conseguir un sigilo de teletransportación hacia *Kraghammer*. Aunque es inicialmente rechazado. *Vax'ildan* compra dagas mejoradas para un joven aprendiz, pero descubre que ha dejado la ciudad tras discutir con su padre. Dado a que la cena sucederá en los próximos 7 días los miembros del grupo entrenan o preparan sus equipos.

Cuando llega el día de la cena, el grupo se viste de gala. Percy se disfraza mágicamente como *Vax*, mientras el verdadero *Vax* es puesto bajo el efecto de invisibilidad mediante un hechizo de *Scanlan Shorthalt*. *Seeker Assum* se encarga de dar instrucciones al grupo antes del evento. *Assum* sugiere que el verdadero *Vax* observe desde las sombras. Los *Briarwoods* explican su versión de la historia de *Whitestone*. Según ellos, la familia de Percy murió de una plaga, y luego ellos se hicieron cargo de la ciudad. Percy y el grupo intuyen que hay mentiras en esa historia.

Tras la cena, *Vax* se separa para seguir a los *Briarwoods* sigilosamente. Distráe a un guardia y elimina a otro, para entrar en la habitación de los *Briarwoods*. Es descubierto por ellos. *Lady Briarwood* lanza un hechizo de parálisis sobre *Vax* evitando que avise al resto del grupo sobre el peligro.

Episodio 39: “Omens”

El grupo se encuentra en una cueva secreta después de investigar al antiguo hogar del General *Krieg*. Una gran criatura tipo gusano gigante emerge del suelo, atacando al grupo, lo que genera una batalla de alta tensión. Durante el combate otra criatura similar aparece, teniendo ahora 2 enemigos por vencer. Después de ganar la batalla, agarran parte del tesoro escondido en el lugar y regresan a la casa por donde llegaron. *Grog Strongjaw* revela que el cráneo de oro que se encontraba en la casa, le ha hablado, prometiéndole un “Deseo”. Esto despierta preocupación en los demás por el poder del artefacto. Por lo cual, deciden asegurar el cráneo y llevarlo al laboratorio de *Percival de Rolo III* para investigar su naturaleza con seguridad. Después de casi morir en combate, *Vax'ildan* reflexiona sobre sus motivaciones personales. Cuestionándose la dirección del grupo y su papel en él.

Al día siguiente tienen que ir al castillo, ya que los ha llamado para un anuncio importante del rey. En la reunión convocada el Rey *Uriel Tal'Dorei* anuncia su abdicación. En ese mismo momento, cuatro dragones atacan la ciudad. *Vox Machina* intenta detenerlos, pero la diferencia de poder es muy significativa. Por ello el grupo decide huir a un lugar seguro. Este ataque marca el inicio visible del dominio de la “*Chroma Conclave*” en *Tal'Dorei*, y deja claro que el mundo ha cambiado de forma drástica y peligrosa.

4. Método

Este estudio adopta un enfoque cualitativo multimodal, orientado a analizar cómo *Critical Role*, un claro ejemplo del *actual play*, encarna y reinterpreta el imaginario medieval.

La propuesta metodológica se inspira en estudios previos como “*High Fantasy RPGs and the Materiality of the Medieval Book*” de Bard Swallow (2023) y “*Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*” de Jason Hawreliak (2018), quienes aplican el análisis multimodal para explorar la interacción entre diferentes modos semióticos en entornos digitales y narrativos. La perspectiva multimodal permite analizar la interacción entre diversos recursos comunicativos y cómo estos se influyen mutuamente cuando se combinan (Jewitt 1-2, Kress y Van Leeuwen 35, Hawreliak 4).

El estudio considera *Critical Role* como una forma de neomedievalismo participativo, por lo que “depende de los recursos comunicativos de

una amplia gama de modos” (Hawreliak 6) y cuya complejidad semiótica y retórica hace que la multimodalidad sea especialmente adecuada para su análisis (Hawreliak 15). El estudio analiza los modos lingüístico y lúdico como ejes que dan sentido al formato *actual play*. El modo lingüístico comprende el uso del lenguaje que configura la atmósfera y la performatividad del mundo diegético. Por su parte, el modo lúdico se refiere a las mecánicas del TTRPG, cómo las tiradas de dados, reglas y dinámicas estructuran la acción y modulan la narrativa emergente (Fine 114, Mizer 109).

Este enfoque pretende mostrar cómo la interacción entre los modos lingüístico y lúdico participa en la reconstrucción contemporánea del imaginario medieval. A través de esta relación, se articula una experiencia narrativa participativa que integra el juego, la ficción y la performance.

5. Resultados

5.1. Modo lingüístico

Critical Role al igual que muchos *Actual Play*, no tienen un diálogo preestablecido. Los jugadores improvisan sus líneas dependiendo de las situaciones en las que se encuentren o como se relacionan sus personajes con otros o su entorno. Al no existir un guión o texto, este estudio ha recogido los *transcripts* de los episodios elegidos para su análisis.

En cuestión del modo lingüístico, se han tomado elementos que Hoffmann y Kirner-Ludwig abordan en su libro “*Telematic Stylistics*” para llevar a cabo el análisis. Los autores consideran que las películas medievales hacen uso de elementos (pseudo) arcaicos en los diálogos de los personajes que los hacen parecer medievales:

...merely (pseudo-)archaic bits in dialogues between characters, e.g. keywords, (the misuse of) archaic personal pronouns of the second-person singular and plural, lack of inversion in questions, archaic discourse markers and interjections, but much more so in the surrounding co-text to mark the speech of their characters as 'medieval' (238).

5.1.1. Elecciones léxico-semánticas arcaicas

En los diálogos de las películas medievales existen, palabras que hoy se consideran muy arcaicas, pero que contribuyen a un tono e imaginario

medieval (Traxel 132: Hoffmann y Kirner-Ludwig 255). Con el propósito de identificar los motivos y figuras recurrentes del imaginario medieval presentes en *Critical Role* se tomaron los tropos descritos por Toswell en *"The Tropes of Medievalism"*. Algunos de los tropos mencionados por Toswell son:

...knights; heroes; swords; vast landscapes with castles and forests and mountains; handmade artifacts; treasure-hunting; quests; witches and warlocks; various representations of the Other, including giants, elves, dwarves, and so on; flowery speechifying to make declarations about honor and justice; medieval weaponry and armor; magic... (69-70).

Estos ilustran un amplio repertorio simbólico asociado al medievalismo. Sin embargo, no ofrece una lista exhaustiva que pueda utilizarse como guía. Por esta razón, su propuesta se toma en este estudio como una referencia inicial. Una vez identificadas las palabras clave de cada episodio, se cuantificaron dando los siguientes resultados.

El episodio 24 cuenta con 95 tropos identificados. De los cuales los más recurrentes son: *keep, gold, sigil, spell, Lord y Lady*.

El episodio 39 cuenta con 100 tropos identificados. Los 5 tropos más recurrentes en este episodio son: *gold, spell, skull, dragon y guard*.

5.1.2. Ausencia de elecciones léxico-semánticas anacrónicas

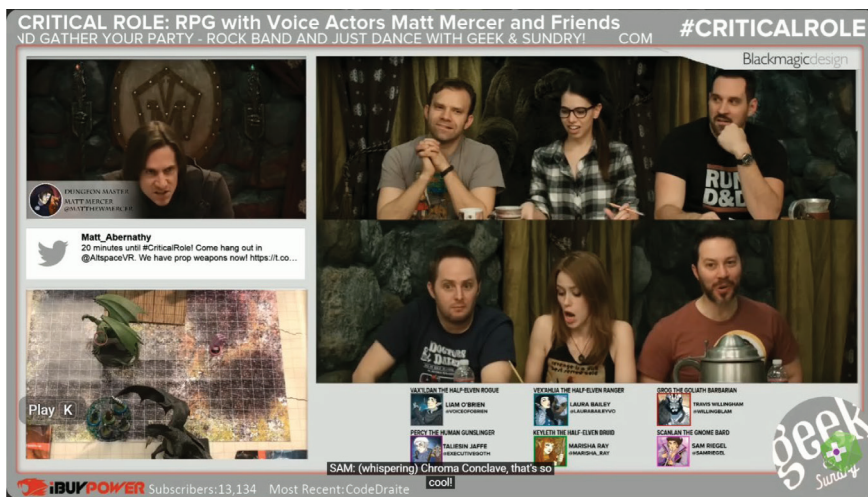
Para Hoffmann y Kirner-Ludwig también es notable la falta de palabras propias del lenguaje coloquial del inglés moderno, de formas conversacionales y de marcadores discursivos, así como la ausencia de conceptos que resultarían incomprensibles en un contexto medieval (250).

En cuestión al objeto de estudio, en *Critical Role* no ocurre esta ausencia. Durante los episodios se pueden encontrar muchas elecciones léxico-semánticas anacrónicas. Ejemplo del episodio 24 (1) y del episodio 39 (2) (ver Video 1).

(1) SAM: Who's our treasurer?!

LAURA: I am, but you bitches keep spending money!

LIAM: I'll go halfies.



Video 1. Elecciones léxico-semánticas anacrónicas, ejemplo 2. Geek & Sundry. “Omens | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 39.” YouTube, 23 de marzo del 2016. minuto 3:52:01

- (2) MATT: As it lands, the two other dragons take a step back and recoil and snarl and you hear this voice come just tearing through the center of the Cloudtop District, saying, “Move on, Umbrasyl. I claim this as my domain now. The rest of you have a task to complete. Go! I shall remain and set a “new dominion of the Chroma Conclave.”
- SAM: (whispering) Chroma Conclave, that’s so cool!

5.1.3. Pronombres personales arcaicos

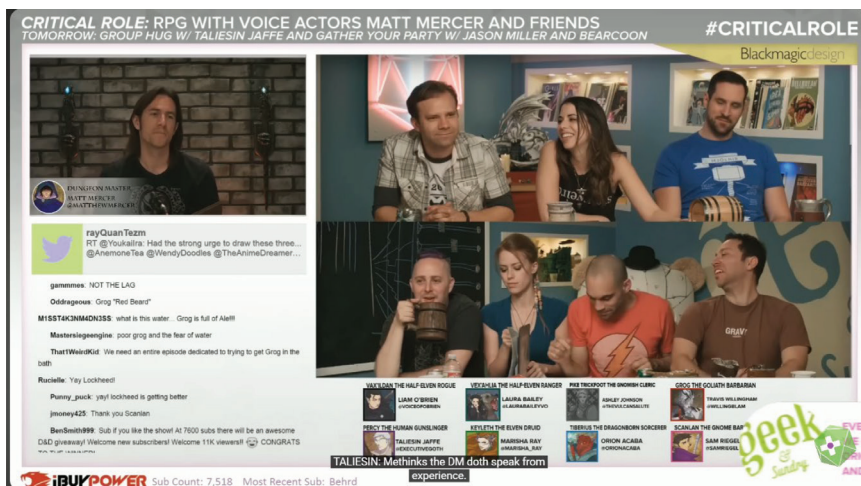
Los autores sugieren el uso o mal uso de los pronombres personales como rasgos que representan el habla medieval (Hoffmann y Kirner-Ludwig 241). Sin embargo, los pronombres “*thee*, *thou* y *ye*” estuvieron ausentes en ambos episodios.

5.1.4. Sintaxis y morfología

Como se muestra en el Video 2, solo se encontró un morfema flexivo arcaico (3), y un sustantivo homonímico con la terminación {-en} en el episodio 24 (4).

- (3) TALIESIN: Methinks the DM doth speak from experience.

- (4) MATT: We have Vex'halia, half-elven maiden with...



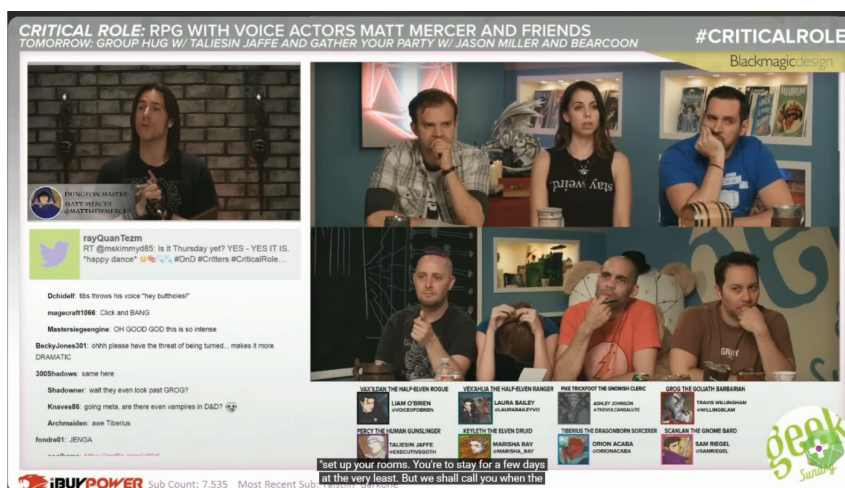
Video 2. Sintaxis y morfología, ejemplo 3. Geek & Sundry. “The Feast | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 24”. *YouTube*, 9 de diciembre del 2015. Minuto 1:59:24

5.1.5. Uso pseudo-arcaico de los verbos modales

El uso de “*shall*” en lugar de “*must*” o “*will*” le da un tono arcaico y formal. (Hoffmann y Kirner-Ludwig 246)

En ambos episodios se pueden encontrar instancias en donde se hace uso de “*shall*”. En el episodio 24 hay 5 (5-9) (cf. Video 3), mientras que en el 39 hay 4 (10-13).

- (5) MATT: ...Sam, or shall we jump in?
- (6) MATT: Very well, sire! I shall disseminate this amongst the others.
- (7) ORION: Shall we go collect our money now?
- (8) TRAVIS: Shall we go get our money now?
- (9) MATT: ...But we shall call you when the meal is ready...
- (10) MATT: Could be. Ouch. We shall see.
- (11) MATT: ...Shall we?
- (12) MATT: ...I shall remain and set a new dominion of the Chroma Conclave.
- (13) MATT: We shall see if all of these interests come to reveal themselves in the future—



Video 3. Utilización de “*Shall*”, ejemplo 9- Geek & Sundry. “The Feast | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 24”. *YouTube*, 9 de diciembre del 2015

5.1.6. Cambio de Código “medieval”

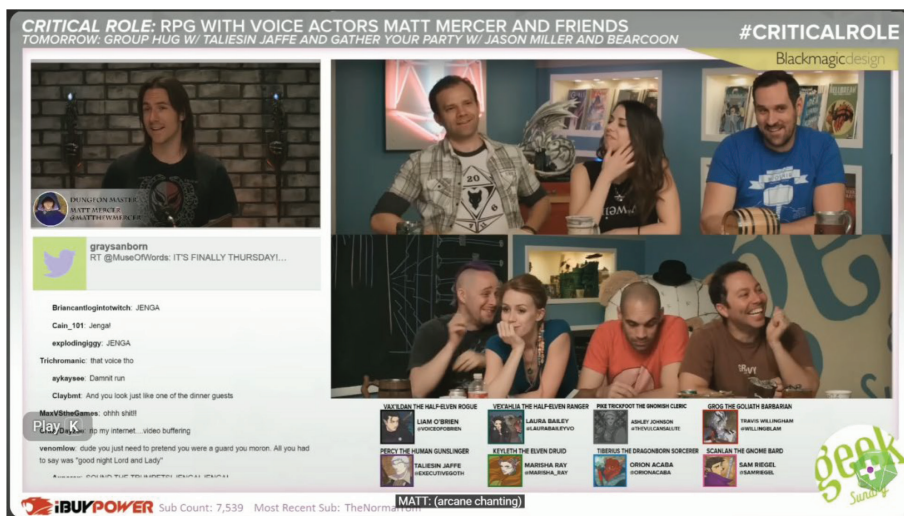
En varios productos audiovisuales una de las formas para evocar un ambiente medieval es cambiar del lenguaje origen al latín o pseudo-latín (Hoffmann y Kirner-Ludwig 252).

El cambio de código se puede apreciar en el minuto 3:46:20 del episodio 24. *Lady Briarwood* usa otro lenguaje para realizar un hechizo (14) (Video 4).

(14) MATT: (arcane chanting)

5.2. Modo Lúdico

Siguiendo a Fine (108) y Mackay (4-5), el juego de rol es una “realidad negociada” en la que la interacción entre sistema, jugador y narrador determina el curso de los eventos ficcionales. Esta idea de los juegos de rol como una “realidad negociada” se relaciona con el *Lumpley Principle*. Según este principio, el sistema de juego no se reduce a sus reglas formales, sino que depende de los acuerdos sociales entre los jugadores. “*When someone declares that something happens in the game, it becomes true when everyone assents to it, and under no other conditions*” (Baker).



Video 4. Cambio de Código, ejemplo 14. Geek & Sundry. “The Feast | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 24”. *You Tube*, 9 de diciembre del 2015. Minuto 3:46:20

Los elementos del modo lúdico en un *actual play*, que se analizaron son: tirada de dados, el papel del jugador, el papel del DM y momentos fuera de personaje. En este estudio se revisó el sistema de juego de *Dungeons & Dragons* 5E, ya que es el utilizado por *Critical Role*.

5.2.1 Tiradas de dados

La *Dungeon Master's Guide* de *Advanced Dungeons & Dragons* representa el punto culminante del esfuerzo por estandarizar el juego. Según Mizer, esta edición establece normas claras para los jugadores y racionaliza los procesos de juego (49). En este manual, Gary Gygax profundiza en la función de los dados como el motor del azar que impulsa la narrativa. Explica que cada dado crea un conjunto de posibles resultados, y cada tirada determina qué sucede en la historia. La suma de los resultados de varios dados forma una curva de probabilidad donde los valores medios son más comunes. Generando así una sensación de justicia e incertidumbre equilibrada en el juego (Gygax 9-10).

En la tercera edición (3E), se reemplaza el uso de múltiples tablas por un sistema unificado conocido como el “*d20 System*”, que simplifica las

mecánicas de juego. Este modelo usa una sola tirada de un dado de veinte caras a la que se agregan modificadores. Se busca igualar o superar una Clase de Armadura (AC) o una Clase de Dificultad (DC): $d20 + \text{modificador} \geq \text{DC (o AC)}$

Este sistema equilibra la aleatoriedad con la estrategia, ya que si un jugador esta mejor preparado, puede tener éxito con mayor frecuencia aun cuando los resultados sean inciertos.

En *D&D 5E* se sigue utilizando el sistema de tirada con un *d20*, pero se hacen algunos cambios. En esta edición los modificadores son reducidos, y las bonificaciones son reemplazados por una mecánica de “ventajas y desventajas”. Esta mecánica es situacional y es aplicada según el criterio del DM, lo que hace que las tiradas sean más simples.

En el episodio 24, “The Feast”, no encontramos tiradas de combate. El tipo de tirada que se puede encontrar en este episodio es del tipo de dificultad. Estas tiradas están enfocadas al aspecto social entre el personaje del jugador y los NPCs (personajes no jugables) controlados por el DM (15) (se aprecia en el Video 5). La narrativa es transformada dependiendo del fracaso o éxito de los jugadores.

(15) MATT: (arcane chanting)

LIAM: And I run!

MATT: You get to make a wisdom save, is what you do.

SAM: Jenga!

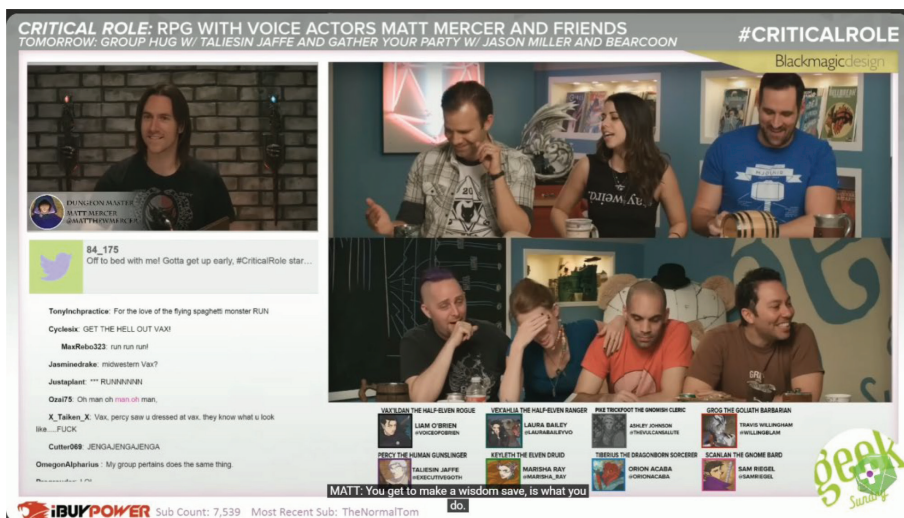
LIAM: Not good. It's an eight.

MATT: You turn to move and your muscles (crunching) tense up, as you're unable to physically move.

Por otro lado, en el episodio 39 “*Omens*” se pueden encontrar los dos tipos de tiradas. Al principio del episodio los jugadores se encuentran empezando un combate (16) (ver Video 6). Después regresan y tienen que interactuar con NPCs para llevar a cabo misiones específicas (17). Y al final se encuentran en un nuevo combate con enemigos que son mucho más fuertes que ellos (18).

(16) TRAVIS: Can I try and throw it?

MATT: You may, go for it.



Video 5. Tirada de dificultad, ejemplo 15. Geek & Sundry. “The Feast | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 24”. *You Tube*, 9 de diciembre del 2015. Minuto 3:46:23

TRAVIS: 18.

MATT: 18 total? 18 just hits. So, go ahead and roll damage for the javelin.

(17) SAM: Actually, while you were gone— And I cast Friends on him. While you were gone, other guards came by and said we were clear to go in.

MATT: You can go ahead and make a deception check with advantage.

SAM: Natural 20.

MATT: He goes, “Other guards? Uriel himself just told me I can’t let anyone inside.”

(18) TRAVIS: (laughs) Great Weapon Master— I run up to the dragon and hack away!

MATT: All right, make your strikes.

TRAVIS: All right, fucking hell, where’s that son of a bitch? 19.

MATT: 19 misses.

SAM: 19 misses?

MATT: Yes.

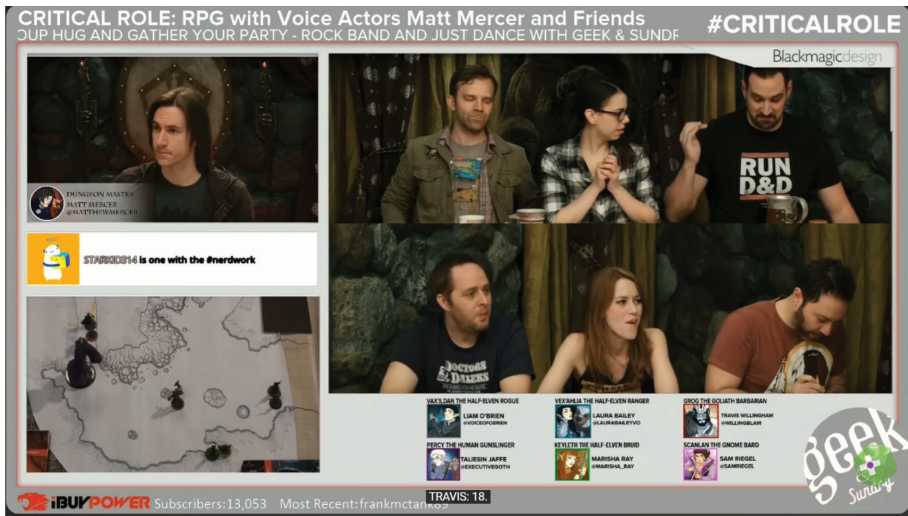
TRAVIS: Everybody hear that?

MARISHA: Dragon.

TRAVIS: 22.

MATT: Just barely hits.

MARISHA: It has an AC of 22. It's some bullshit.



Video 6. Tirada de combate, ejemplo 16. Geek & Sundry. “Omens | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 39”. YouTube, 23 de marzo del 2016. Minuto 14:59

5.2.2. El papel del jugador

En *Dungeons & Dragons* 5ª edición, los jugadores son los protagonistas y coautores de la historia, responsables de crear, interpretar y desarrollar a sus personajes dentro del mundo del *Dungeon Master*. Cada jugador diseña un aventurero eligiendo su raza, clase y trasfondo, combinando reglas y creatividad: “*your character is a combination of game statistics, roleplaying hooks, and your imagination*” (*Player’s Handbook* 11). Durante el juego, describen las acciones de sus personajes, toman decisiones que afectan la narrativa y colaboran con el DM para construir la aventura. Como afirma el manual del jugador, “*the DM describes the environment, and the players describe what they want to do. Together, they determine how the story unfolds*” (6). Así, los jugadores equilibran estrategia, imaginación y trabajo en equipo para dar vida a una experiencia narrativa compartida.

En el episodio 24 una de las formas en el que las acciones de sus personajes afectan la narrativa es cuando Percy/Taliesin decide contarle al resto del grupo su pasado (19). Esto provoca que los personajes estén en alerta durante la cena con los *Briarwood*, e intenten recabar la verdad o información (20). Por otro lado, en el episodio 39, vemos como las decisiones en la creación de personaje influyen en la narrativa (21), tal como se aprecia en el Video 7. El DM permite a Vex/Laura obtener información de los dragones ya que su personaje tiene su habilidad de percepción alta. Además de tener como parte de la creación de su personaje a los dragones como “enemigo predilecto” lo cual le da ventajas cuando estos se presentan.

(19) TALIESIN: A bit. I've never had to say this out loud before. I've never actually had this discussion with anyone.

SAM: It's okay. It gets better.

TALIESIN: Do I get an inspiration die for that?

MATT: I'll give you a d6 inspiration die. (laughter)

TALIESIN: The Briarwoods, Lord and Lady Briarwood, are responsible for the death of my entire family. Whitestone was my home. Many years ago— I don't want to get into the details. I came from a big family. I came from a proud family. One night, they were invited into our home, and over the course of that night, they slaughtered everybody. They are evil. They are corrupting. The few survivors of Castle Whitestone who did survive only survived through deceit and by working for the Briarwoods, turning on their masters.

(20) LAURA: I would love to visit. How long have you been at Whitestone?

MATT: “We've been at Whitestone for the better part of— I can't even remember.” And Lord Briarwood looks, he goes, “Best I can recall, four or five years. It was an unfortunate “mantle to pick up but we've done what we can in honor of the passed de Rolo family.”

SAM: Oh, sorry.

ORION: I was just going to ask, you seem such a lovely couple. Do you have any children?

MATT: "We unfortunately do not. It seems it was not in the cards for us to bear. However, we "consider many of our esteemed servants and house guests our extended family. So we can leave a "legacy, however we can possibly do so."

LAURA: Can we insight check as, what they're saying?

MATT: Certainly.

LAURA: I mean, I know they're lying out their asses. Fuck. 18.

MATT: 18? Seems pretty earnest.

(21) LAURA: Wait, wait. As soon as I notice that, I touch Grog and Vax's shoulders and I point up really fast.

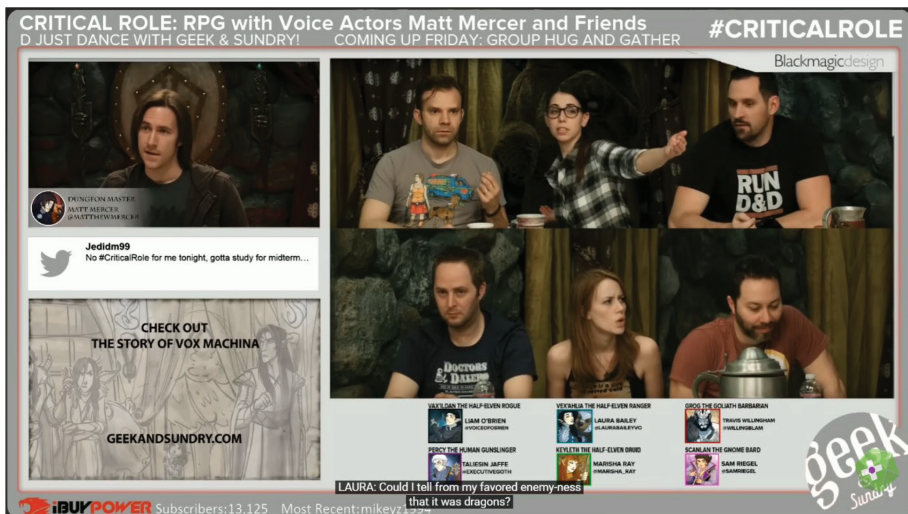
MATT: You look up and— you guys all gather this as well. You can see, piercing out of some of the cloud cover above, what looks to be two fast-moving streaks of color, black and red. They just— (whoosh). And then you can't see them any more.

LAURA: Could I tell from my favored enemy-ness that it was dragons?

MATT: You can make a hefty perception check if you like to see exactly how much detail you can make out. TRAVIS: Can I look up, too?

MATT: No. I'm giving her this because of her really high perception.

LAURA: No, that was wrong. 23.



Video 7. Enemigo predilecto de Vex, ejemplo 21. Geek & Sundry. "Omens | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 39". YouTube, 23 de marzo del 2016. Minuto 3:55:51

5.2.3. El papel del Dungeon Master

En *Dungeons & Dragons* 5ª edición, el DM es el narrador, árbitro y creador del mundo. Sus tareas consisten en describir los escenarios, controlar a los personajes no jugadores y aplicar las reglas de forma coherente. Como señala el *Dungeon Master's Guide*, “*the Dungeon Master is the creative force behind a D&D game*” (4). Además, el DM determina la dificultad de las acciones y adapta las reglas según las circunstancias, pues “*the DM is the final authority on how the rules are applied in play*” (*Dungeon Master's Guide* 235). También diseña desafíos y aventuras, asegurando que las decisiones de los jugadores tengan consecuencias y que la historia avance de forma equilibrada y divertida. En suma, el DM combina estructura, azar y creatividad para dar vida a una narrativa compartida.

El papel de creador se ve reflejado durante ambos episodios, ya que es Matt Mercer quien creó el mundo fantástico de Exandria. Pero se puede entender más a detalle en el escenario de campaña “*Tal'Dorei Reborn Campaign Setting*”:

I have often found inspiration in fantasy worlds and books of adventure, mystery, and magic. I grew up devouring every novel I was handed, seeking to lose myself in the worlds of another mind, channeling the images they evoked in my mind into my sketchbook. But it wasn't until I discovered tabletop roleplaying games that I felt truly empowered to create my own worlds, places like the ones that I often found myself lost in (Mercer et al. 5).

El papel de Matt como narrador, se ve reflejado en el episodio 24, cuando describe con gran detalle el *Alabaster Lyceum* (22). Por último, en el episodio 39, hay una confusión con las reglas de un hechizo y como se llevó a cabo durante combate. Para lo cual Matt funge como árbitro llegando a un compromiso (23), como se observa en el Video 8.

(22) MATT: Glances over at the clerk, who goes, “Right this way, Mr. Stormwind.” He leads you back to a long, long hallway with arched ceiling. You can see the marble itself has these carvings and sculptures of various dead-looking faces of long-passed mages that either were built or held in high esteem in the halls of this lyceum. At the very end, it opens up into a pretty well-decorated, almost over-the-top decorated office room

for the headmaster himself. The interior is lined with large, large 15, 20-foot-tall bookshelves around this oval room with sliding ladders that are attached to them that slowly glide on their own, like they're on some sort of arcane-based pattern that puts them back and forth. There is a large chandelier of brightly colored orbs that sits 35, 40 feet in the air, that slowly rotates on its own that keeps this slowly fluctuating changing color of the room. And in the center there is a circular desk, and sitting there at the desk you can see is Headmaster Thurmond, who is this extremely elderly human male. Shaved face, very short, curved bald head with a little bit of hair in the back, hunched forward and is currently collecting a series of books into his arms. Looks like he's about to get up. And he turns and looks over. "Can I help you?"

(23) MARISHA: Are you giving me an out because you feel bad? Because if you're giving me an out—

MATT: No, because technically it shouldn't have happened, because it was a one-minute casting time. There are many things in that spell that were not read, by the caster, so I'm giving you the opportunity to correct the mistake, if you wish not to take it, you can.

TALIESIN: I read the card too, I didn't see it.

MARISHA: He did read the card too, and we all thought it was a good idea.

MATT: This was a very hard and valuable lesson for casters.

5.2.4. Momentos fuera de personaje

En *Critical Role*, los momentos en que los jugadores rompen el personaje constituyen un elemento esencial del modo lúdico dentro del formato *actual play*. Aunque estos momentos no forman parte de las reglas formales de *Dungeons & Dragons*, en un *actual play*, esta ruptura cumple una doble función: mantiene la cohesión del grupo como comunidad de juego y genera una conexión afectiva con la audiencia. A diferencia de partidas privadas, donde se busca permanecer en personaje, en *Critical Role* estos instantes se vuelven parte del espectáculo mismo, reforzando la transparencia performativa del formato. El humor, las reacciones y las discusiones entre los



Video 8. Confusión con las reglas, ejemplo 23. Geek & Sundry. “Omens | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 39”. YouTube, 23 de marzo del 2016. Minuto 1:02:01

actores alivian la tensión narrativa. Además, en el Video 9 se presentan estos puentes de empatía y autenticidad entre el juego, los jugadores y el público, resaltan que el mundo heroico de Exandria es sostenido por un grupo real de amigos. (24)

(24) SAM: Remember, Liam doesn't really hate Travis in real life!
(laughter)

5.3. Interacción entre modos

La interacción entre modos permite que el pasado imaginado (el mundo feudal, los códigos caballerescos, la religión, la magia) se actualice a través del presente performativo del juego. El modo lúdico aporta la estructura narrativa del mito medieval: la búsqueda, la aventura, la jerarquía moral. Pero esta se encuentra traducida a un sistema de juego cooperativo regido por azar y estrategia.

Además, la tirada de dados deja de ser un simple cálculo probabilístico para convertirse en un ritual de destino narrativo. El modo lingüístico reconstruye ese mundo mediante formas discursivas medievalizantes, no



Video 9. Sam aclara el malentendido con la audiencia, ejemplo 24. Geek & Sundry.
 “Omens | Critical Role: VOX MACHINA | Episode 39”. YouTube, 23 de marzo del 2016.
 Minuto 3:30:05

como imitación histórica, sino como acto de evocación compartido entre jugadores y espectadores.

La Tabla 1 fue creada para visualizar cómo interactúan los diferentes aspectos de la mecánica del juego para crear la narrativa.

6. Conclusiones

En consonancia con el concepto de “cultura participativa” de Jenkins, *Critical Role* puede comprenderse como un espacio de producción colectiva entre la colaboración de narrador, jugadores y audiencia. Según Gary Alan Fine, los juegos de rol construyen “mundos sociales compartidos” o *social worlds* en los que las reglas estructuran la interacción y los participantes negocian identidades y discursos (3). En este sentido, *Critical Role* transforma cada tirada, cada descripción y cada diálogo en un acto de performance. Los cuales refuerzan la sensación de estar participando en un universo caballeresco, ritualizado y colectivo. Redefiniendo así, el concepto de neomedievalismo no como mera ambientación decorativa, sino como práctica lingüística, lúdica y comunitaria.

Tabla 1. Interacción entre modos en los episodios 24 y 39 Fuente: elaboración propia

Categoría	Descripción	Ep. 24: “The Feast”	Ep. 39: “Omens”
A. Tirada de dados	Cómo las tiradas modifican el curso narrativo o emocional.	Las tiradas bajas durante la cena generan tensión y momentos cómicos. Las altas durante la inspección del castillo permiten descubrir pistas.	Durante el combate, un fallo en percepción impide prever el ataque del gusano gigante. Una tirada crítica durante el combate redefine la escena en tono heroico y logran matar a los enemigos.
B. El papel del jugador	Elecciones tácticas o narrativas de los jugadores que alteran el flujo de la historia.	El grupo decide aceptar la invitación al banquete (decisión narrativa), que desencadena el conflicto.	<i>Vox Machina</i> decide huir (decisión táctica) en lugar de pelear contra los 5 dragones pertenecientes a <i>The Chroma Conclave</i> . Responde a la intensidad del encuentro, y a la diferencia de niveles entre ellos y el enemigo.
C. El papel del Dungeon Master (Matt Mercer)	Cómo el DM adapta la historia ante los resultados del juego.	Matt reinterpreta las tiradas para reforzar el carácter diplomático del encuentro.	Reacciona a tiradas de combate con descripciones adaptativas. Los monstruos cambian de objetivo y se mueven por el espacio conforme a ello.
D. Momentos fuera de personaje	Momentos cuando los jugadores hablan sobre el juego. Momentos donde existe una separación entre personaje y jugador.	Jugadores discuten abiertamente probabilidades y estrategias.	Comentarios o bromas sobre tiradas fallidas o éxito improbable. Inclusión de elementos de cultura pop externos al juego.

Critical Role se inscribe dentro del marco del neomedievalismo participativo, descrito por autores como Kline, Vishnuvajjala y Bell. Sin embargo, este estudio considera que este producto audiovisual amplía este concepto al incorporar un nuevo agente en la creación del imaginario en los juegos de rol: la audiencia. A diferencia de los videojuegos o las partidas privadas de *Dungeons & Dragons*, en *Critical Role* (Imagen 3) el público también interviene simbólicamente en la construcción del mundo narrativo. Como señalan, el neomedievalismo participativo se caracteriza porque los individuos no solo consumen representaciones del pasado, sino que “interactúan con ellas e incluso influyen en su interpretación” (“Participatory Medievalism” 75–88; Vishnuvajjala 201–216; Bell 53). En el caso del *actual play*, la audiencia se convierte en un cocreador emocional y cultural. Así, el imaginario medieval se transforma en una experiencia colectiva que se mantiene viva a través del juego y su comunidad.



Imagen 3. Detrás de cámaras. Schmidt, Michael. “Inside Critical Role’s Los Angeles studio for a taping of *Age of Umbra*”. *RollingStone*, junio 13 2025

Por otro lado, es pertinente mencionar que este trabajo presenta limitaciones. Aún quedan modos por analizar, como el visual, el sonoro o

el afectivo, que podrían aportar perspectivas complementarias sobre cómo se construye el *actual play*. Pese a ello, este estudio busca contribuir modestamente a ampliar el campo de investigación sobre el fenómeno del *actual play*. En cuanto a futuras líneas de investigación, sería interesante aplicar el análisis de los modos a un corpus más amplio de episodios de *Critical Role*. De igual forma, convendría compararlo con otros *actual plays* como *Dimension 20*, *High Rollers* o *Legends of Avantris*.

Finalmente, el *actual play* constituye un espacio para la reconstrucción y reinterpretación del neomedievalismo participativo digital. Los jugadores, a través del performance, encarnan estructuras del imaginario medieval como: la caballería, magia, linajes, jerarquías. Mientras que la audiencia participa activamente en la expansión del mundo, llenando los espacios vacíos con su imaginación y compartiendo sus propios productos culturales (*fanworks*). *Critical Role* es a la vez entretenimiento y un espacio donde el neomedievalismo se vive y adapta al entorno digital actual.

Bibliografía

- Baker, Vincent. "Positioning: Some Looly Pooly Groundwork." *anyway*, 21 Nov. 2012, <https://lumpley.com/index.php/anyway/thread/694>. Consultado el 5 de noviembre del 2025.
- Bell, Tyler. "Tolkien, Tabletop, and Orcs: The Impact of Participatory Neomedievalisms on Authority." *Online Research Commons*. https://orc.library.atu.edu/etds_2021/80
- Bildhauer, Bettina. *Filming the Middle Ages*. Londres, Reaktion Books, 2011.
- Brook, P. *The Empty Space: A Book About the Theatre: Deadly, Holy, Rough, Immediate*. Scribner, 1996.
- Carrasco Manchado, Ana Isabel. "Usos del pasado y neomedievalismo: el pasado contra el conocimiento histórico". *El presente de un pasado imaginario: Edad Media y neomedievalismo en la era digital*. Editado por Ana Isabel Carrasco Manchado, María Jesús Fuente y Alicia Montero Málaga, Barcelona, Icaria, 2024, pp. 21-39.
- Chalk, Andy. "What Is Actual Play? The Rise of Live-Streamed Tabletop RPGs". *Game Studies Journal*, v. 22, n. 3, 2022, pp. 44-62.

- “Critical Role Transcript” *tumblr*. <https://crtranscript.tumblr.com/transcripts>
- Dungeons & Dragons. *Dungeons and Dragons Dungeon Master's Guide (Core Rulebook, D&D Roleplaying Game)*. Renton, WA, Wizards of the Coast, 2014a.
- Dungeons & Dragons. *Dungeons and Dragons Player's Handbook (Core Rulebook, D&D Roleplaying Game)*. Renton, WA, Wizards of the Coast, 2014b.
- Eco, Umberto. *Travels in Hyperreality: Essays*. Londres, Pan Books, 1987.
- Espinosa, Michael. “A Twitch Channel Known for ‘Dungeons and Dragons’ Earned Over \$9 Million in the Last 2 Years, the Highest Payout Listed in the Data Leak.” *Business Insider*, 8 Oct. 2021, <https://tinyurl.com/5n-6hwb9t>. Consultado el 28 de agosto de 2025
- Fine, Gary Alan. *Shared Fantasy: Role Playing Games as Social Worlds*. Chicago, University of Chicago Press, 2017.
- Gygax, Gary. *Advanced Dungeons and Dragons: Dungeon Master's Guide*. Lake Geneva, WI, TSR, 1989.
- Hankin, Douglas. “Filling the Space: Micheal Chekhov’s Concept of Atmosphere in the Theatre”. *Théâtre : espace sonore, espace visual*. Editado por Christine Hamon-Siréjols y Anne Surgers, Lyon, Presses Universitaires de Lyon, 2000.
- Hawreliak, Jason. *Multimodal Semiotics and Rhetoric in Videogames*. Nueva York, Routledge, 2018. <https://doi.org/10.4324/9781315159492>
- Hoffmann, Christian & Monika Kirner-Ludwig. *Telecinematic Stylistics*. Londres, Bloomsbury Academic, 2020. <https://doi.org/10.5040/9781350042889>
- Jenkins, Henry. *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide*. Nueva York, New York University Press, 2008.
- Jenkins, Henry *et al.* “Spreadable Media: Creating Value and Meaning in a Networked Culture.” *Cinema Journal*, v. 53, n. 3, 2014, pp. 152-177. <https://doi.org/10.1353/cj.2014.0021>
- Jewitt, Carey (ed.). *The Routledge Handbook of Multimodal Analysis*. Londres, Routledge, 2014.

- Johnson, Lars. "Gender, Race, and Participatory Neomedievalism in Dungeons and Dragons". *Estrangement and Reconciliation*, n. 28, 2020, pp. 68-79.
- Jones, Shelly. *Watch Us Roll: Essays on Actual Play and Performance in Tabletop Role-Playing Games*. Jefferson, NC, McFarland, 2021.
- Jones, Shelly. "Documented and Actual Play in Role-Playing Games". *The Routledge Handbook of Role-Playing Game Studies*. Editado por José P. Zagal y Sebastian Deterding, Londres, Routledge, 2024, pp. 352-364. <https://doi.org/10.4324/9781003298045-22>
- Kline, Daniel T. *Digital Gaming Re-imagines the Middle Ages*. Londres, Routledge, 2013. <https://doi.org/10.4324/9780203097236>
- Kline, Daniel T. "Participatory Medievalism, Role-playing, and Digital Gaming". Cambridge, Cambridge University Press, 2016, pp. 75-88. <https://doi.org/10.1017/cc09781316091708.006>
- Kress, Gunther y Theo Van Leeuwen. *Multimodal Discourse: The Modes and Media of Contemporary Communication*. Londres, Bloomsbury Academic, 2001.
- Lacalle, Juan Manuel. "Neomedievalismo: un acercamiento al enfoque y una breve historización". *Calamus. Revista de la Sociedad Argentina de Estudios Medievales*, n. 7, 2023, pp. 1-36.
- Loic, Erika, Alicia Miguélez & Felipe Brandi. "La Edad Media ibérica en los medios audiovisuales". *La Edad Media proyectada: el pasado medieval ibérico en la creación audiovisual en lenguas portuguesas y española*. Editado por Erika Loic Alicia Miguélez y Felipe Brandi, Madrid | Frankfurt Am Main, Iberoamericana | Vervuert, 2025, pp. 13-30.
- Maas, Jennifer. "Variety". *Variety*, 21 Aug. 2025. <https://tinyurl.com/zxtjcr53>
- Mackay, Daniel. *The Fantasy Role-Playing Game: A New Performance Art*. Jefferson, NC, McFarland & Company, 2001.
- Mercer, Matt et al. *Tal'Dorei Reborn Campaign Setting*. Burbank, CA, Darrington Press, 2023.
- Mizer, Nicholas J. "The Greatest Unreality: Tabletop Role-Playing Games and the Experience of Imagined Worlds". *OakTrust (Texas a&M University Libraries)*, 2015. <https://hdl.handle.net/1969.1/156154>

- Roux, Ugo. "Actual Plays : Quand Le Jeu De Rôle Sur Table Se Médiatise". *Recherches en Communication*, v. 49, 2020, pp. 133-152. <https://doi.org/10.14428/rec.v49i49.57113>
- Stanton, Ryan & Mark R. Johnson. "Inclusivity and diversity in 'Actual Play': Studying *The Adventure Zone*". *Journal of Gaming & Virtual Worlds*, v. 15, n. 3, pp. 229-245. https://doi.org/10.1386/jgvw_00080_1
- Švelch, Jan. "Mediatization of tabletop role-playing: The intertwined cases of *Critical Role* and *D&D Beyond*". *Convergence: The International Journal of Research into New Media Technologies*, v. 28, n. 6, 2022, pp. 1662-1678. <https://doi.org/10.1177/13548565221111680>
- Swallow, Bard. "High Fantasy RPGs and the Materiality of the Medieval Book". *Games and Culture*, v. 20, n. 5, 2023, pp. 657-668. <https://doi.org/10.1177/15554120231214331>
- Toffler, Alvin. *La tercera ola*. Ciudad de México, Edición, 1981.
- Torner, Evan. "From Play Reports to Actual Play: Documenting Role-Playing Game Performance". *Analog Game Studies*, v. 8, n. 3, 2021, pp. 33-52.
- Toswell, M. Jane. "The Tropes of Medievalism". *Defining Medievalism(S)*. Editado por Karl Fugelso, Cambridge, D. S. Brewer, 2009.
- Traxel, Oliver M. "Medieval and Pseudo-Medieval Elements in Computer Role-Playing Games: Use and Interactivity". *Medievalism in Technology Old and New*. Editado por Karl Fugelso y Carol L. Robinson, Cambridge, D. S. Brewer, 2008.
- Vishnuvajjala, Usha. "Objectivity, Impossibility, and Laughter in Doctor Who's 'Robot of Sherwood'". *Politics and Medievalism (Studies)*. Editado por Karl Fugelso, Woodbridge, Boydell and Brewer, 2020.
- White, William J. *Tabletop RPG Design in Theory and Practice at The Forge, 2001–2012*. Londres, Palgrave MacMillan, 2020.
- Whitten, Sarah. "Dungeons & dragons kickstarter breaks record with \$11.3 million funding." *CNBC*. Abril 19 2019 <https://tinyurl.com/2bmn9fwf>. Consultado el 28 de agosto de 2025.