

senderos *de* umbria

Revista On-line trimestral de Comunidad Umbria • diciembre 2008 • número 1



Comunidad Umbria
Hol por Web

SENDEROS DE UMBRIA

**Revista On-line trimestral de
Comunidad Umbría
Número 1 — Diciembre 2008**

Coordinadores

Enosh, Meine Kleine, Sirène

Colaboradores

Barlow, Calaboso, El Drizzit, Genarin,
Gran Joe, Lagikhsere, Lethan, Zenram

Ilustradores

Akrabu, Astharea, GSX750, Jhosef-Crow,
Pirias, Valjham, Vixvapuris.

Maquetador

Sharak

El contenido de este número de la revista Senderos de Umbria se publica bajo licencia Creative Commons. El texto y las imágenes pueden ser distribuidos, copiados y exhibidos por terceros si se muestra en los créditos la autoría y procedencia del material. No se puede obtener ningún beneficio comercial de la distribución, copia o exhibición de esta obra y aunque se autoriza la realización de obras derivadas, estas tienen que estar bajo los mismos términos de licencia que el trabajo original.

SUMARIO

Editorial.....	2
Noticias.....	3
Artículos.....	7
Entrevistas.....	14
Literatura.....	19
Módulos.....	30
Juegos de mesa.....	39
Humor.....	42
Críticas.....	44
Tira cómica.....	51

EDITORIAL

Como ya es costumbre (o casi), mal y tarde tenemos el placer de volver a ofrecer una vez más la revista periódica de la comunidad umbría. Pese a contratiempos y catástrofes por fin hemos conseguido reunir el valor y las ganas para, una vez más, someternos a vuestro juicio con la esperanza de agradaros y contribuir con nuestro granito a la comunidad.

En este número encontrareis más y mejor contenido, o al menos eso esperamos, con interesantes novedades como la sección de Juegos de mesa, o sorpresas, como un módulo exclusivo del recién salido Haunted House 2.5. ¡Ah, si! Se me olvidaba... Este número está dedicado en gran parte a cubrir este lanzamiento y podréis hallar entre estas páginas mucho material sobre el tema. Además, por supuesto, nuestras “acostumbradas” secciones de crítica, literatura, humor, etc. Todo aquello que ya gustó y seguirá sorprendiéndoos. Espero que lo disfruteis.

Enosh



NOTICIAS

DRESDEN

“Me llamo Harry Blackstone Copperfield Dresden. Invócalo bajo tu responsabilidad. Cuando las cosas se ponen raras, cuando lo que da miedo en la noche encienda la luz, cuando nadie pueda ayudarte, llámame. Estoy en la guía.”

Jim Butcher, un escritor que con su saga de Dresden se ha convertido en un auténtico fenómeno en Estados Unidos, donde sus obras suelen ocupar rápidamente un puesto en las listas de los libros más vendidos. Un escritor que ha revolucionado que ha revolucionado el género de la fantasía moderna por su originalidad y su estilo fresco y atractivo. Butcher ha tomado prestados situaciones y elementos del género negro y los combina con el folklore y la magia, no pasa inadvertido para nadie que haya jugado a rol el hecho de estar viendo una partida entre sus páginas o en la pequeña pantalla. La serie cuenta con la producción ejecutiva de Nicolas Cage; también está producida por Hans Beimler, Morgan Gendel, Norman Golightly y Robert Hewitt Wolfe. Nicolas Cage emprende con esta serie su primera aventura televisiva, y con Paul Blackthorne en el papel protagonista, actor que dio vida en la tercera temporada de 24 a Stephen Saunders, el villano de turno que se enfrentó a Jack Bauer con una amenaza bioterrorista. Junto a él, **la teniente Connie Murphy** (Valerie Cruz, ‘Nip/Tuck’) otro de los protagonistas de la serie es **Bob** (Terrence Mann, ‘Critters’) **confidente y asesor de Dresden en todo lo relacionado con los asuntos mágicos**. Esta producción tiene como guionistas a dos veteranos de la televisión, Hans Beimler y Robert Hewitt Wolfe (Star Trek), y a David Carson, responsable de “Ladrones de mentes”. Nos cuenta la historia de Harry Dresden, un detective privado de Chicago con extraordinarias habilidades. Donde

otros ven típicos crímenes de agresión, secuestro y asesinato, Harry ve el trabajo de fuerzas sobrenaturales. Él es mago, el único mago que se puede encontrar en las páginas amarillas de Chicago. Ya sea asesorando a la policía en crímenes inexplicables o bien siguiendo sus propios casos, Dresden se enfrenta a las fuerzas de la oscuridad, manteniendo siempre un ácido sentido del humor y una perspectiva única de nuestro mundo.



Harry Dresden, es un hombre normal, pero con una vida poco usual. Es mago, practicante de magia, que usa sus habilidades especiales para solucionar los casos que llegan a su oficina de atención al público. Harry vive en el mismo mundo que en el que viven todos, pero también puede desempeñar su labor en el mundo de lo sobrenatural, de lo metafísico y lo inexplicable. Dresden es especialista en desvelar tramas y crímenes que tienen relación con las fuerzas

de la oscuridad, todo ello mientras mantiene sus verdaderas actividades lejos del conocimiento de la teniente Connie Murphy (Valerie Cruz, Nip/Tuck) del Departamento de Policía de Chicago.

El cuerpo gubernamental que supervisa a los magos se llama El Gran Consejo. Este hace respetar las reglas y se asegura de que nadie sepa qué es lo que pasa en el mundo sobrenatural. En Chicago, el guardián del Consejo es Morgan (Conrad Coates, “La sombra de la sospecha”). Morgan es el agente de la condicional de Harry. Hace tres años, Harry usó la magia negra para matar a su tío, Justin Morningway. El Consejo creyó que Harry lo hizo en defensa propia, pero Morgan sospecha lo contrario, y estaría feliz de descubrir a Harry en otra transgresión de las normas.

El confidente y asesor de Dresden en todo lo relacionado con los asuntos mágicos es Bob (Terrence Mann, “Critters”). Bob fue un mago medieval que llevó las artes oscuras demasiado lejos. Fue atrapado y asesinado por los

Guardianes, quienes posteriormente recuperaron su alma para la esclavitud eterna como castigo. Bob está atrapado en el apartamento de Harry, esperando una oportunidad para recuperar su aspecto corpóreo, o al menos poder salir a dar un paseo por el parque de vez en cuando.

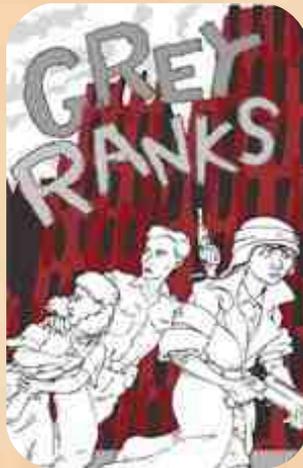
Pese a todo ello, Harry Dresden mantiene su ácido y sarcástico sentido del humor y su especial punto

de vista de los mundos natural y sobrenatural. Si necesitas sus especiales habilidades de detective, puedes encontrar su nombre en el listín telefónico. Por 500 dólares al día y dos días mínimos de trabajo, aceptará tu caso y lo llevará a una conclusión exitosa. Tan sólo no le preguntes como lo hace; llámalo la próxima evolución de los forenses.

GREY RANKS

Es un juego galardonado con el premio Diana Jones es un juego de Jason Morningstar y Open Design de Wolfgang Baur. En Grey Ranks debes asumir el papel de un joven polaco antes, durante y después del levantamiento de 1944 contra los alemanes.

Los Pjs deben crear la historia de un grupo de adolescentes que luchan por liberar su ciudad. Sus personajes los niños soldado tendrán todo el entusiasmo y defectos de la juventud través de los siguientes 60 días de la rebelión armada, van a crecer rápido o a morir.



Grey Ranks está estructurado en escenas, y cada escena corresponde a una fecha específica en 1944.

Una emisión de radio hace los prefacios de cada escena y proporciona algunos antecedentes. Además de Radio Rayo, tú eliges los elementos históricos y dramáticos que despierten tu interés y que quieras incluir en cada escena. Se trata de un juego cooperativo en el que junto con tus amigos deberás trabajar para crear un reto, emocionante y conmovedor con algunas misiones y algunos elementos personales. A medida que el juego avanza se hace cada vez mas difícil y son mayores los retos a los que debes enfrentarte. Un juego original que se ha ganado un bien merecido premio.

LAS ARENAS DEL TIEMPO

¿Os suena el Nombre del Productor Jerry Bruckheimer? Pues fue el responsable de llevar a la gran pantalla la película “Piratas del Caribe”, este soñador se decidió a traernos de vuelta la magia de esas películas de antaño, de piratas con sus barcos y sus correrías, y ahora se ha decidido a hacer lo mismo con las películas del estilo de las mil y una noches. Para ello se ha decidido a llevar a las pantallas “Prince of Persia”, las arenas del tiempo. Escribieron el primer guión en tres meses, el director elegido para este proyecto es Mike Newell y estará escrita por el creador del juego original de 1989, Jordan Mechner, que está trabajando conjuntamente con el guionista de “El Día de Mañana”.

La película estará basada en el cuarto juego

de la saga. La historia comienza cuando pasando por India en una ruta hacia Azad, el rey Sharaman y su hijo, el Príncipe de Persia (cuyo verdadero nombre es Ervey), derrotan al poderoso Maharajah, gracias a la traición de su visir. Entre los exóticos tesoros del Maharajá se encuentra un enorme reloj de arena, una daga misteriosa y capturar a la hija del Maharajáh además de otros tesoros, ellos continúan su viaje. Un Visir moribundo, que había traicionado al Maharajah y ayudado al rey Sharaman, en agradecimiento por su ayuda se le recompensa con un tesoro a elegir entre el botín de Maharakáh y escoge una daga, pero Sharaman se niega a arrebatarle la daga a su hijo, quien la había hallado.

Solamente el visir conoce el terrible poder de estos objetos, así que el Visir, quien desea obtener los poderes de las arenas del tiempo, convirtiéndose en

un Dios Inmortal y dándole el poder de controlar el tiempo, engaña al Príncipe para que abra el reloj de arena. Cuando el Príncipe usa la daga para liberar las Arenas del Tiempo, las Arenas destruyen el Reino y convierten a todos los habitantes en criaturas monstruosas. Solo el Príncipe, el Visir, y la

princesa Farah, permanecen inalterados gracias a sus posesiones; la daga del Príncipe, la vara del Visir, y el medallón de Farah. Ahora Fara y el Ervey tendrán que solucionar el problema. Tendremos que esperar hasta mayo del 2010 para poder disfrutar de la película.

MARVEL APES

El nuevo proyecto de Marvel se llama Marvel Apes, y en principio constara de 4 números. El proyecto cuenta con guiones de Karl Kesel (*Superman*), dibujos del catalán Ramon Bachs y edición de Steve Wacker (52, *Amazing Spider-Man*), en lo que dicen sería una especie de **Señor de los Anillos**, comparación típica para decir que la historia es épica y más grande que la vida, pero con humor. Saldrá a la venta en octubre, así que seguramente cuando leáis este artículo ya podréis disfrutar de él.



La idea salió de **una sugerencia hecha por un fanático de Marvel**

Zombies durante una convención, Joe Quesada. Es un tipo amado y odiado al mismo tiempo por

nosotros los fans, solo esperemos que no aproveche el filón de Marvel Apes tal como hizo en su día con

Marvel Zombies, ya que los últimos números ya carecían de la calidad de los primeros. De buenas a primeras parece que nos vamos a reír un buen rato viendo a nuestros héroes favoritos en la piel de unos monos. Al igual que en Marvel Zombies, Marvel Apes se desarrollará en un universo paralelo al nuestro, el cual está lleno de los super-héroes de Marvel pero en versión monos, gorilas y simios. En el numero 561 de la saga de los cuatro fantásticos escrita por **Mark Millar** y Bryan Hitch constara de dos portadas diferentes, una la del dibujante titular que hará referencia

al tema del interior del comic y otra hecha por Frank Cho.

SECRET INVASION

Cuando Brian Bendis, escritor y dibujante de comics estadounidense, comentó que si la saga Civil Wars fue la división del universo Marvel, Secret invasión podría ser quien la unificara. La colección constara de ocho números que escribirá Bendis, que dibuja Leinil Yu y que como portadista contará con Gabrielle dell'Otto. Esta miniserie comenzó a publicarse en abril de este año y es la conclusión de una historia que lleva años ha comenzado una ofensiva discreta, oculta,



preparándose y que la podremos disfrutar en España en diciembre de este año. Algunas de las cosas que se van a contar en este artículo son un SPOILER así que si no quieres enterarte de algo que luego puedes lamentar no sigas leyendo.

El Universo Marvel está luchando en una guerra de lo más discreta. En el número 31 de New Avengers vimos que la Elektra que dirigía La Mano era, en realidad, un skrull. Un enemigo que

clandestina por hacerse con el dominio de nuestro planeta. Y que seguirá contándose el año que viene en Secret Invasion, una mini-serie de ocho capítulos que viene de la mano de Bendis, Yu y Dell'otto. Como se hizo en la saga de Civil War las colecciones que estén relacionadas tendrán un distintivo para que puedan ser identificadas, el editor confiesa que es posible que esta norma no sea para todas las colecciones, pero dada la naturaleza de la obra hacerlo de otra forma podría enviar al traste con todo el misterio, todo parece indicar que los 4 fantásticos no se verán en vueltos en la secret invasion ya que ahora mismo están en manos de de Mark Millar y Bryan Hitch, pero ya se ha dicho que tanto ellos como la patrulla X harán su aparición, aunque los detalles todavía se desconocen. Antes de que llegue el próximo año

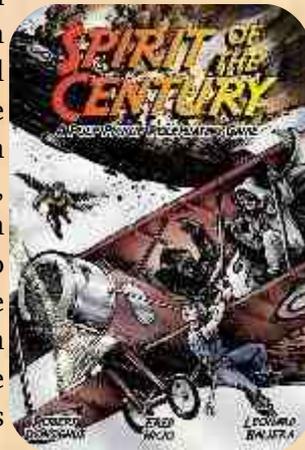
con esta interesantísima colección de a partir del 7 de noviembre, veremos el último capítulo de **New Avengers: Illuminati**. Se encontraran con un Skrull muerto pero no se trata de un skrull cualquiera.

Cuando Ronin mató a **Elektra** y esta al morir revelo que era en realidad un Skrull, las preguntas y sospechas hicieron su aparición en la mente de los New Avengers ¿Cuánto tiempo llevaba el Skrull suplantando a **Elektra**? Las preguntas entre los Illuminati se empiezan a formular ¿Habrà más? ¿Cuánto tiempo han estado? ¿Que han estado haciendo? ¿Habrà alguno entre ellos?

Si quieres saber las respuestas tendrás que hacerte con esta más que interesante colección

SPIRIT OF THE CENTURY

Ahora tengo entre mis manos Spirit of the century, y es uno de esos juegos que uno lleva esperando toda la vida aunque no lo sabía; se va a convertir en todo un clásico y un imprescindible para todo jugador de rol que se precie. Es un Juego de Rol de temática Pulp publicado por la empresa Evil Hat Games. El termino Pulp, literalmente pulpa, la pulpa de la celusosa o de la fruta. Es el termino popular estadounidense que hace referencia al papel barato que se usaba en las publicaciones de revistas de aventuras, muy populares entre los años 20' y los 50'.



El juego sitúa la acción en los años 20-30 en el que los Pjs asumen el rol de un centurión nacido el primer día del nuevo siglo y como todos los grandes héroes, está destinado a grandes cosas, como detener a villanos dementes y descubrir exóticos lugares. Los personajes forman parte del Century Club, una organización internacional dedicada a luchar contra los esfuerzos de una vasta red de criminales, científicos locos y ninjas asesinos que tratan de tomar control del mundo, o peor aún, de destruirlo. En el manual se describe claramente las tres palabras que definen el ambiente del juego: Optimismo, Ciencia y

Acción.

El libro está basado en el sistema FATE con dados fudge (dados de 6 con dos caras con un +, dos con un - y otras dos en blanco) y parece bastante rápido y efectivo. En FATE (Fantastic Adventures in Tabletop Entertainment) no existen ni las clases ni los atributos. Tu personaje solo tiene una pirámide de habilidades, y una lista de Aspectos. Todas las acciones que realice tu héroe se pueden medir en una escala que va desde Terrible(-2) hasta Legendario(+8). La Pirámide de habilidades de cada personaje le otorga 5 habilidades Promedio (+1), 4 Decentes(+2), 3 Buenas(+3), 4 Geniales(+4) y una Excelente(+5).

Para realizar una acción debes tirar los dados (4 dados FUDGE) y sumarle el resultado a la habilidad correspondiente, al lanzar los dados podemos obtener un resultado que puede ir desde el -4 al +4 . Luego están los aspectos, que son detalles de la historia y personalidad del Héroe que serán relevantes durante la historia. Al igual que sucedía en el juego de M&M aquí también se pueden obtener puntos de destino por complicaciones que te busque el máster en relación con tus aspectos, puntos de destino que luego te van a venir muy bien.

En él además vienen muchos consejos y ayudas para echarle una mano al Máster para hacer una partida memorable. Estos consejos van desde tres

formas distintas de crear aventuras de forma rápida y sencilla hasta un montón de ideas para mantener la tensión y la diversión en tus partidas.

ARTICULOS

HAUNTED HOUSE 2.5 A PRUEBA.

Enosh



La cita está planeada desde hace días, es viernes por la tarde y quedan solos unas horas para que comience la partida por la mañana. Por delante un viaje de tren de casi 3 horas y algunas horas menos de sueño para preparar una partida que ha de satisfacer a 6 despiertos e intrépidos jugadores. ¡Oh! Qué hacer. ¿Cuál será ese juego rápido, improvisado, interesante y sencillo? ¿Por qué no?; Haunted House. Con motivo del reencuentro de uno puñado de umbrianos el autor del texto se propuso poner a prueba esta pequeña promesa de juego y ver qué era capaz de ofrecer con el mínimo esfuerzo por mi parte. Bien, empecemos.

Lo primero era establecer mis objetivos; los autores prometían con este juego una forma rápida de montar una partida; una casa encantada completamente equipada en 30 minutos y fichas de personaje en 10. Vale, lo averiguaremos. Pero, ¿será capaz también el juego de dejarse manejar con apenas unas horas y sin conocimiento previo por parte del anfitrión? ¿Te interesa la respuesta? Bien. Es media tarde todavía y un largo viaje queda por delante. Suerte que conseguí convencer a uno de los autores para que me pasara de estraperlo la todavía inédita edición 2.5 de Haunted House. A primera vista la nueva edición mejora a su predecesora en una maquetación más sencilla, eficaz y enfocada a la impresión del documento más que a su lectura en pantalla, una acierto por su parte, pero además también se nota que una vez en nuestras manos el manuscrito pesa más que el

anterior. A pesar de tener una letra más pequeña contiene unas 30 páginas más, lo que pronto nos da una idea de que el cambio que se ha operado en su interior es sustancial. Una vez entre sus páginas podemos seguir maravillándonos con sus originales e inquietantes imágenes y una estructura sencilla que ayuda más que nunca a orientarse en los procesos de creación de personaje y aventura. Pero basta de detalles. ¿Qué hay del sistema?

Como juego que aspira a la agilidad y la simpleza (en moderado detrimento de un realismo exhaustivo) la ficha de personaje se nos muestra muy sencilla. 13 atributos en torno a los que pivota toda la ficha (y casi todo el juego) con los que cubrimos todos los campos básicos de actuación del personaje. En esta edición además aumentado su eficiencia, desasiéndose de algunos innecesarios y clarificando el nombre de otros. A estos solo cabría añadir de higos a peras (más a higos que a peras gracias a la nueva edición) algunas habilidades en caso de que el personaje las poseyera y cuadrasen en la tirada. Con un puñado de puntos para repartir entre características (atributos) y campos de experiencia (habilidades) ya tenemos encarrilado el personaje al que solo tendremos que calcularle los tres datos derivados (de una sencilla ecuación de algunos atributos) y sumarle los bonos a la ficha que proporciona el arquetipo que hemos escogido (¿Eres la cheerleader del instituto, un veterano policía quemado o algún otro cliché cinematográfico que quisieras inventarte? A tu gusto, hará el juego mucho más divertido) para nuestro personaje para tenerla terminada. ¡Ah sí! Bueno, faltaría el equipo, pero gracias al ingenioso sistema que incluye el juego esto es tan sencillo que no merece mención. El reverso de todas la ficha incluye una tabla con listas de posibles objetos que podemos seleccionar con una cruz, sin tener que consultar listas de precios, escribir inventarios con pesos y demás. Simplemente escoge una vivienda, algo para tomar, un puñado de chorradas más y vámonos de excursión.

Una vez hemos comprobado que la creación de personaje no nos creará problemas seguimos con las reglas y la impresión es la siguiente: 12. En eso se sintetiza. Coges dos dados de seis y les sumas el atributo necesario: si es doce o más lo consigues. Cabe la posibilidad de que encima esa acción entre en tus campos de experiencia. En ese caso también puedes sumarle a la tirada tu puntuación en ese campo. Nada más. Es un juego sencillo, ¿recuerdas? ¿Pero tanto? Sí, tanto. Sigamos.

Los jugadores lo tienen fácil, no tienen que preocuparse más que de eso, pero para el Anfitrión (máster en el argot del juego) se complica un poco más. Accidentes, sustos, pérdidas, destino funesto... Todos tranquilos. Aunque intimida todos estos añadidos solo redundan en la calidad del juego sin aumentar excesivamente la dificultad, teniendo como resultado a un atemorizado (y no necesariamente unido) grupo avanzando despacio por oscuras habitaciones, llenos de magulladuras y al borde de la paranoia. Un anfitrión habilidoso podría emplear estas reglas para conseguir mantener a su grupo alienado y completamente en tensión durante las 4 horas que dure la sesión, especialmente con el destino funesto. Mi favorito. Astillas inoportunas que se clavan, sonidos misteriosos enviados desde la ultratumba por antiguos compañeros, desafortunadas tiradas que aíslan oportunamente a personajes a tiempo para extraviarse y llevarse un susto. Y claro está, como en toda buena película, en Haunted House se huele en el ambiente quien será el próximo en morir. Sí, a estas alturas ya hemos descubierto que HH es un juego de ambiente, lo que viene reforzado por el carácter interpretativo e improvisado de muchas reglas. Solo el anfitrión sabe cuál es el momento oportuno para asustar a la pija histérica o que el bibliotecario asceta encuentre el tomo adecuado.

Y como indica el título la aventura se desarrolla en una casa encantada (o en un castillo, o en un tren misterioso, según escojamos las expansiones posteriores incluidas al final del libro). Una de esas lóbregas mansiones con décadas de historia y más de un secreto abandonado en su interior. Aquí otro desafío al juego. Que el sistema de creación de casas encantadas te proporcione la base rápida para la partida. ¿Lo consigues? Pues sí. Aprobado con nota. Tras una docena de tiradas rápidas y consultas en tablas muy bien



organizadas se nos proporciona una retahíla de elementos que compondrán nuestra casa: Numero de plantas, estado de abandono, número de potenciales accidente, antiguos inquilinos, etc. A esto solo tendremos que añadir un croquis de reparto de habitaciones asistidos por un esquema que incorpora el juego y pensar una historia que encaje para todo el berenjenal (Lo siento, en eso no puede ayudarte el juego, que lo quieres todo hecho). En una media hora tenemos la partida preparada.

Ya ha llegado el momento, la hora se ha cumplido y los huéspedes comienzan a llegar. Empezamos el proceso de creación de personaje y descubrimos que no cuesta ni 10, ni 20 minutos, a pesar de que es extremadamente sencillo y lo suficientemente variado como para satisfacer los individualismos de cada uno. ¿El problema? El de siempre; Con una única copia del libro el consultar arquetipos y decidir habilidades se hace lento en grupo. Uno en su casa no tiene mayor impedimento y incluso en menos de 10 minutos puede hacerlo, al tener un reglamento que consultar libremente. Quizá contar con una hoja de resumen del proceso junto al acertadísimo compendio de tablas ya incluido al final de esta edición solventaría este problemilla de forma satisfactoria.

En fin. Comienza el juego y nuestros personajes, jóvenes y alocados estudiante se adentran fiesteros en una casa deshabitada donde poder divertirse, pero todo se tuerce cuando se suceden extraños accidentes y alguna evidencia les hace pensar que no están solos... Sustos, paranoia, desgracias y muchas risas son el producto final de Haunted House, y, aunque potencialmente mortal para los



personajes, el juego solventa esta desventaja con una original forma de continuar el juego para los pobres pjs que mueren. Andaos con ojo, chicos. Los sencillos croquis empleados para expresar el plano de la casa cumple su misión y el sistema de habitaciones con puertas abiertas o cerradas alimentan aún más el misterio, aunque quizás perderse o huir presa del miedo sea más difícil de lo que parezca/debiera.

Cuatro horas de juego después nuestros maltrechos personajes han desentrañado buena parte de los misterios de la casa y huyen (los que pueden) despavoridos deseosos de olvidar lo ocurrido. Conclusión, el juego cumple lo que promete; una

modesta forma de entretenerse sin pretensiones grandiosas pero más que suficiente para sesiones aisladas de juego de unas pocas horas que no requieren más que un par de ratos de preparación (aunque no sea incompatible con una planificación mucho más exhaustiva y una aventura más profunda).

A mejorar; pequeños detalles relacionados con las mecánicas del juego como pulir el daño de las tablas de armas o ajustar las cantidades de vida, aguante y shock (atributos derivados) que se pierden por cada incidente. También quizás mejorar la maquetación del juego, que, aunque muy lograda para ser hand-made si que no alcanza el estilo profesional al que estamos habituados (a pesar de contar con originales recursos como las imágenes photochopeadas y dramatizadas de los propios autores y amigos.)

A destacar; la absoluta inmersión que se consigue gracias al juego en la atmosfera de miedo y tensión de una casa encantadas a consecuencia de las reglas y la libertad de movimiento que estas otorgan. Y por supuesto los beneficios obtenidos de una inversión que requiere poco esfuerzo y ofrece unos rendimientos muy altos en forma de horas de juego, diversión y buen rol. Juego para iniciar profanos en el mundo del rol, pero también para sorprender a los experimentados con tardes de pequeñas aventuras aisladas que dejan buen sabor de boca. En definitiva, una opción muy recomendable para tener en tu estantería (que para eso es de libre distribución y por tanto, gratuito) como recurso, más que para tardes, aburridas, para sesiones aisladas sin visos de continuidad.

LA VISIÓN DEL ROL EN LA SOCIEDAD

Meine Kleine

Javier Rosado, estudiante de Químicas de 21 años y cabecilla e inductor del crimen, había creado un juego llamado "Razas" y convenció a su amigo Félix Martínez, estudiante de COU de 17 años, de salir en busca de una víctima a la que asesinar antes de las cuatro y media de la madrugada.

En principio decidieron buscar a una mujer, pero tras varias elecciones infructuosas se decidieron por Carlos

Moreno, un hombre de 52 años. En principio se acercaron a él y le pidieron todo su dinero, como excusa para sacar los cuchillos que llevaban y registrarle. Carlos se resistió con todas sus fuerzas, forcejeando con los dos jóvenes e insultándoles, pero éstos se limitaron a apuñalarlo y lo empujaron a un parque hacia un parque cercano donde lo mataron.

A pesar de haber tomado algunas precauciones para evitar ser descubiertos, finalmente la policía, tras descartar el móvil del robo, y utilizando un trozo de guante de látex encontrado en el lugar del asesinato terminó arrestando a los dos

jóvenes, que fueron puestos a disposición judicial y trasladados a los juzgados de la Plaza de Castilla. La policía obtuvo una orden de registro y al acceder al dormitorio de Javier Rosado se encontraron con una biblioteca de más de 3.000 volúmenes de temas dispares como manuales de ocultismo, obras del Marqués de Sade y Adolf Hitler, revistas sobre temas paranormales, quince cuchillos y lo que llamó la atención de la prensa y encendió la popularidad del suceso, abundantes manuales de rol.

Increíble, que aún se le denomine como el crimen del rol. ¿Por qué no se le llama el crimen de lector del Marqués de Sade, o seguidor de Adolf Hitler, o esquizofrénico peligroso? Triste sociedad la que nos ha tocado vivir, en la que si un término se demoniza la sociedad lo repudia. Sin tener en cuenta el impacto sobre personas de muy alta condición cultural realicen alguna actividad.

Nunca hemos oído hablar del crimen del fútbol, en España han muerto decenas de personas, y no quiero ni mencionar en América latina, donde el fútbol mueve, entre aficionados pacíficos y respetuosos, a auténticos energúmenos peligrosos. Sin embargo, el fútbol mueve demasiado dinero, el rol en cambio... Pues eso hicieron, ni cortos ni perezosos, en España la prensa se cebó con los peligros de los juegos de rol, ese diabólico invento que perturbaba las mentes de los jóvenes haciéndoles realizar atroces actos, como el de Rosado. Si es cierto, también habría que evitar la fabricación y divulgación de coches, armas de caza, etc.

Si un demente aprueba el Carnet de conducir y se sitúa un día en una autopista en sentido contrario a la circulación matando a una familia, es un simple suicida o un loco. Pero no se demoniza a todos los conductores. Afortunadamente. Ni a toda la afición de un equipo de fútbol porque unos *ultras* descerebrados maten a una persona. ¿Por qué en lo relativo al rol si ocurre? Es simple desconocimiento. Como nombrar a los africanos, como negros, si pero da igual el país, sin embargo un alemán es de un país concreto. ¿Es por desprecio a los africanos o racismo? Supongo que en casos sí, pero en otros es simple desconocimiento; ¿Zambia? ¿Eso existe?.

Los juegos de rol han pasado su edad oscura y

los que los practicamos hemos sufrido la crítica social y la incompreensión. . Muchos roleros dejaron de jugar por la presión social, sus padres les hicieron deshacerse de sus manuales y les prohibieron jugar. Retroceso intelectual, involución. Por fortuna, creo que la idea se va cambiando paulatinamente. Ya no se habla tanto de rol, posiblemente porque ahora tenemos la denominada Violencia de Género, para llenar suficientes noticiarios. Hay que encontrar morbo. Triste, sin duda que para dejar de castigar a unos, se busque morbo en el mal de otros. Que país.

Aún recuerdo las entrevistas tras el asesinato de Carlos Moreno, DEP, una gran cantidad de psicólogos, psiquiatras, expertos en juegos, policías y periodistas que conocían el rol hablaban de las crueldades de estos juegos. ¿Si los hubieran conocido hablarían de ellos así? Como digo la idea de la gente va cambiando, por dos motivos a mi entender. La lejanía del tiempo sin crímenes relacionados con el terrible rol y la aparición de la violencia de género, mucho más morbosa.

Me he permitido el lujo de hacer una encuesta sobre el conocimiento de lo que es el rol, para éste artículo. Sólo a 50 personas con las que nunca he comentado nada de rol, pues no juegan o no sabía que lo hacían. El resultado me satisfizo bastante. Pues tan solo 2 personas lo relacionaban con violencia y muerte. 26 aseguraban no saber nada o casi nada del tema. 11 han jugado o juegan. 15 sabían lo que era, pero conocían las virtudes en temas de ventas, simulacros, etc. 6 No les gustaba y le tenían respeto.

Así pues parece que la sociedad va entendiendo lo que es rol en realidad. Incluso apuestan por él, como método social. Pero no todo ha sido bueno en la percepción de hoy en día sobre nosotros, el colectivo rolero. El término *friki*, tan extendido hoy en día, se está menospreciando por algunos, mencionando a friki como cualquiera que sea excéntrico, raro, atípico, etc. ¿Es atípico ser culto e interesarse por cosas no comunes? A eso le suelo llamar un estudioso.

Cuando en los medios se menciona a un friki se hace ver la imagen de un marginado, con gustos y aficiones peligrosas o preocupantes. Todos recordamos el reportaje de CQC a algunos en el día

del orgullo friki, en la que emitieron los comentarios de los más descerebrados entre los frikis. Bochornoso.

La sociedad evoluciona y los viejos tabúes desaparecen de la vida cotidiana. Se emplea el término rol para explicar posturas, acciones, formas

de entender la vida... Se utiliza para trabajar contra la intolerancia por psicólogos y terapeutas. Para las convivencias. Y por supuesto para jugar.

Rol es lo que nos une. Digámoslo orgullosos. Soy rolero.

DUNGEONS AND DRAGONS 4ª EDICIÓN

Zenram

Antes de la salida de la 4a edición de mi juego de rol favorito (prácticamente lo único que juego), mis expectativas eran muy altas y mi deseo de probar el nuevo conjunto de reglas tan grande que definitivamente hice mi pre-orden para tenerlo lo antes posible. Luego de algunas partidas como jugador y director de juego, puedo decir sin apasionamientos que mientras que 4a cubre muchas de las deficiencias de 3a, esta nueva edición arrastra un lastre propio por lo menos tan grande como su predecesor.

Lo primero de lo que uno puede darse cuenta al comenzar a leer 4a es que a diferencia de 3a, esta edición se orienta definitivamente a quien jamás a jugado un juego de rol, el lenguaje, las explicaciones, el orden en que se trata todos los temas, todo apunta a un juego cuya meta es atraer nuevos jugadores al mundo del rol, lo cual en si mismo es bueno, sin embargo en muchos casos me recuerda a las primeras pantallas de algún MMORPG y esto llega a ser molesto a momentos por lo redundante que resultan algunas de sus explicaciones, en ocasiones te hace preguntar si algún niño de diez años lo escribió para que sus compañeros de clase lo entendieran. Otro factor que se alza como evidente a primera vista es que Wizards intenta atraer este nuevo público “robando” jugadores a MMORPG de renombre como “World of Warcraft”, incluso imitando mecánicas de este famoso juego dentro del propio D&D, este enfoque tiene como objetivo obvio el



atraer publico de dicho mercado a los juegos de rol de mesa, sin embargo aun cuando esto puede ser una buena idea en principio, me parece que ha sido mal ejecutada, ya que se ha pretendido copiar mecánicas, reglas e incluso parte del sabor de estos juegos limitándose a hacer una versión en papel de ellos, lo cual es funcionalmente restrictivo y poco divertido en muchos sentidos.

Como parte del acercamiento que 4ª intenta tener con los MMORPG podemos darnos cuenta que las reglas nos son explicadas en términos de juego sin el menor intento de darles una explicación que se aproxime a la lógica, ni siquiera a una lógica épico-fantástica, esto es especialmente evidente con los famosos “Healing Surge”, el “Second Wind” o la rígida estructura en que son presentados los roles de cada personaje, aun que en contrapartida en la “Guía del Dungeon Mater” se hace un esfuerzo muy logrado por servir a los directores de juego (DJ) novatos como verdadera fuente de ayuda para tener una partida fluida gracias a los múltiples concejos y recomendaciones que pueden ser encontrados en las barras laterales, aun que claro, siempre enfocadas a DJ novatos.

Las reglas son una simplificación considerable de lo que uno podía encontrar en 3ª, las mecánicas se han homogeneizado y unificado, lo cual ofrece la oportunidad de tener un ritmo de juego mas veloz y disminuye en muchos aspectos el trabajo del DJ, desafortunadamente todo esto se logra al restar profundidad y limitar las opciones de los DJ a meros cambios cosméticos. Las nuevas reglas intentan resaltar la importancia

de los roles de cada miembro del equipo encajonando a los personajes en limitados seres unidimensionales, lo cual es aun mas claro con el nuevo sistema de habilidades en el que desaparecen los distintos rangos de habilidades, limitándose a registrar si una habilidad se posee o no, lo que en caso de tenerla nos proporciona un +5 a dicha habilidad y deja el peso de la especialización en las puntuaciones de característica y el nivel, el cual gobierna sobre la mayoría de rasgos de un personaje, recompensando los aumentos de nivel con incrementos en característica, poderes y acceso a habilidades mejoradas. La capacidad real de obtener niveles en distintas clases ha desaparecido también con 4ª, dado que ahora se tienen que obtener dotes para poder usar habilidades de otras clases, lo que nos deja con personajes todavía mas simples y limita de forma efectiva la personalización de los jugadores.

La selección de razas iniciales nos entrega una exótica variedad nunca antes vista, "Dragonborn", "Elardrin" y "Tieflings", pero deja fuera a favoritos como el semi-orco y el clásico gnomo, de hecho esta entrega se asegura de convertir lo exótico en genérico y da trasfondos mas bien simples (por decir lo menos) a razas emblemáticas. En el apartado de clases perdemos al hechicero, el cual ya no es necesario con el nuevo sistema de magia, al monje y al bardo, ganando al "Warlord" y al Brujo. Es fácil darse cuenta nuevamente que el brujo esta dirigido a los jugadores de MMORPG, sin embargo el Warlord es algo mas difícil de explicar, quizá Wizards quería otro personaje enfocado a mejorar las capacidades de sus compañeros ahora que había desaparecido al bardo.

Las dotes son ahora mucho menos importantes que los poderes y habilidades de clase al momento de determinar el poder de un personaje, además de que el uso de la mayoría son acotadas también por la clase elegida, lo que genera muchos nuevos tipos de dotes. Ahora las reglas nos permiten también re-entrenar prácticamente todas las habilidades, poderes y dotes que poseemos, lo que alienta el perfeccionamiento y la maximización de los recursos del personaje, pero permite también el ignorar la historia previa del personaje, reinventando su función o habilidades en cada nivel.

En 4ª se da especial atención en señalar que el uso de miniaturas como auxiliares visuales es muy importante y aun cuando se nos aclara que son un aditamento opcional, en multitud de secciones se nos recalca una y otra vez sus beneficios, sin contar que, por supuesto, las distancias y acciones de combate están dadas de tal forma que hagan necesario el uso de tales ayudas, y si bien no es difícil en lo absoluto el cambiar cuadros por pies, si resulta molesto el reiterado énfasis que se da a la importancia de su uso. Se profundiza en los encuentros que no son de combate, los cuales están diseñados para facilitar el trabajo de los DJ al asignar una dificultad y su respectiva experiencia a cada caso, aun que en grupos con DJ novatos es fácil que las tiradas sustituyan al roleo respectivo.

La magia a recibido también un formateo importante al dividirse en un numero de niveles de poder equivalente al nivel del personaje, por lo que si por ejemplo tenemos un mago nivel 6, sabremos de inmediato que puede lanzar conjuros de nivel 6, lo que dicho sea de paso es bastante bueno y simplifica en no pocos aspectos el uso de la magia. La separación que se hace entre conjuros de combate y los nuevos Rituales es a mi parecer una decisión correcta, ya que si bien por un lado hace mas mundano el uso de la magia al aumentar los usos diarios de algunos conjuros, logra dar una renovada importancia a conjuros como llamar monstruo y permite crear personajes que conozcan ciertos rituales sin ser necesariamente lanzadores de conjuros. Desgraciadamente la magia es otro aspecto en el que prácticamente han desaparecido las opciones que no tienen que ver con el combate y peor aun, muchos de los conjuros mas poderosos han sido suavizados para disminuir su poder y el daño que pueden hacer, solo por poner un ejemplo mencionare a todos los conjuros de efectos de muerte.

En general el arte es bastante bueno, cuenta con la colaboración de muy buenos artistas que nos deleitan con dibujos grandes y atractivos, imágenes llenas de acción que da vida a los libros, las páginas tienen un diseño minimalista, practico y simple que facilita su lectura y acelera la búsqueda de algún dato importante en particular. Desafortunadamente este diseño practico se contradice con la forma en que es organizada la información, punto en el cual 4ª retrocede significativamente al ubicar todos los

poderes de clase y sus respectivas descripciones en la misma sección que las clases en si, dejándonos con un sistema que da al traste con lo práctico del diseño y complica la búsqueda de datos específicos. Es muy común el encontrar términos de los cuales no se entenderá su significado sino hasta varias páginas adelante, lo peor de todo es que incluso en la misma sección se te indica que no te preocupes, que más adelante encontraras la información sobre dicho término, sin embargo en el momento resulta frustrante al no entender lo que se está leyendo y cuando se acumulan este tipo de referencias en apenas un par de páginas la lectura resulta bastante molesta.

Por otro lado Wizards ha lanzado una plataforma que pretende recrear el juego por medios virtuales, agregando una serie de herramientas que faciliten el trabajo tanto de los DJ como de los jugadores, lo cual en primera instancia es un esfuerzo inteligente y lógico, sin embargo la modesta calidad de las herramientas presentadas no justifica el elevado costo que tiene la suscripción al sistema, el cual erróneamente ha sido igualado al costo de muchos MMORPG.

Por último queda el tema de la nueva OGL (Open Game Licence), que toma el nombre de GSL (Game System Licence), cuyas restricciones y políticas me recuerdan en muchos sentidos a las exigidas por Nintendo a sus licenciarios cuando el Súper Nintendo dominaba el mercado de los videojuegos, con estas limitantes Wizards obliga a los licenciarios que quieran llevar sus franquicias al nuevo sistema de reglas a cancelar dichas franquicias en otros sistemas de juego. Digo, si Wizards iba a copiar tantas cosas del mundo de los MMORPG y los videojuegos, debería también por lo menos aprender de las lecciones sufridas por aquellos que trataban a sus licenciarios como empleados en lugar de como Socios Comerciales, que es lo que en realidad son.

En general 4ª me deja un sabor de boca agriado,

si bien esta nueva edición hace un buen esfuerzo por atraer nuevos adeptos al mercado de los juegos de rol de mesa, me parece que enfocar todos sus esfuerzos en emular a MMORPG famosos es una visión simplista, y aun cuando muchos de los puntos débiles de 3ª reciben atención, 4ª crea por lo menos igual número de complicaciones tanto en la mesa de juego como en los futuros libros de licenciarios, desafortunadamente es evidente que en el diseño de esta nueva versión pesaron más las decisiones mercadológicas que la retroalimentación que pudieron obtener de 3ª o las mejoras pedidas por los jugadores, para Wizards fue claro que su mercado cautivo seguiría adquiriendo la nueva versión sin importar los cambios y apostó por hacer un formateo a fondo para competir en un nuevo mercado, diseñando además el contenido de cada libro de tal forma que hace inminente la aparición de un sin número de "expansiones". No podemos ver 4ª como una mejora de 3ª por que entonces nos encontraremos con un resultado frustrante, debemos verla como un nuevo sistema de rol épico-fantástico dirigido a principiantes y no iniciados, lo cual incluso Wizards deja claro al no hacer alusión en la portada a que esta es la 4ª versión del juego. En esta edición los DJ experimentados no tendrán problema en corregir los pequeños pecados en que incurre esta versión, sobre todo en lo referente a las limitantes de diseño de personajes y el abuso de metajuego, así como en las decisiones de planeación y optimización de los personajes.

Por el momento no me veo dirigiendo 4ª en algún tiempo, aun que he de confesar que ya tengo los tres libros básicos y el escenario de campaña de Reinos Olvidados, ¿por qué?, por que veo mucho futuro en esta edición, es cuestión de personalizar los aspectos en que las reglas no cumplen las expectativas y usar la experiencia como DJ para mejorar la diversión, sea rolear o combatir monstruos como locos, a fin de cuentas para lo que sirve un juego es para que un grupo de amigos la pasen bien.

ENTREVISTAS

CALABOSO Y LOBO, AUTORES DE HAUNTED HOUSE

Senderos de Umbría: Hola Calaboso, entrañable nombre. ¿De dónde partió tu nick?

Calaboso: De unos cabrones. Básicamente, si eres el que siempre arbitra, eres rechoncho y empiezas a quedarte sin pelo, tus amigos te llamarán Amo del Calabozo. Si tus amigos vieron en los ochenta la serie de dibujos animados de D&D doblada en Hispanoamérica, te llamarán Amo del Calaboso. Mi nick habitual no estaba disponible cuando intenté entrar en Umbría, así que usé Calaboso como una broma a mí mismo.

SdU: Es evidente que eres un referente en la web, todos tienen en gran respeto tus opiniones, y me incluyo. ¿Opinas que te toman por una especie de consejero de la web?

C: Joder, espero que no. No pretendo ser un consejero, sólo dar mi opinión y como soy un bocazas, la doy mucho. A veces, simplemente alguien me pide su opinión. Y muchas veces, como todos, prefiero no aconsejar.

SdU: LOb0, ¿de dónde proviene tu nick?

LOb0: Es de esas cortas largas historias que uno siempre cuenta con cerveza y en voz baja. Surgió hace muchos años en la universidad, como una broma privada y resultó ser tan pegadizo que ahora todo el mundo me llama así sin conocer realmente el origen. ¿Qué te parece empezar una encuesta sin responder a la primera pregunta?

SdU: ¿Cómo y por qué entraste en contacto con Umbría?

L: Había jugado y dirigido bastante rol por mail. Es una modalidad que me sedujo desde un principio porque ofrecía una posibilidad novedosa: La de poder describir un personaje desde dentro, lo que piensa, cuando, generalmente, en mesa sólo se describe desde fuera, lo que hace. Había programado algunos proyectos web en

php y pensé que sería maravilloso poder hacer una página que sirviese para gestionar este tipo de partidas. No te puedes ni imaginar el alivio que me supuso entonces encontrar umbría. Alguien me había ahorrado horas y horas de programación para ofrecérmelo todo listo para usar. Nunca dejaré de estarle agradecido a Chemo por esto.

SdU: Calaboso, eres relativamente antiguo en la Comunidad Umbría, dos años si no me equivoco. Cuando miras atrás en el momento de unirse a esta casa de locos ¿cuál crees que ha sido el cambio más significativo?

C: Bueno, creo que hay un antes y un después de las quedadas oficiales. Cuando de repente todo el mundo comenzó a querer conocerse más allá de las fronteras de su ciudad y con Umbría por bandera la cosa dio un salto cualitativo. Es genial encontrarte con gente a la que tienes ganas de conocer. También con gente que, ejem, en principio prefieres no conocer y luego te sorprende agradablemente. Como usted, por ejemplo.

SdU: Tus partidas son de las más demandadas, creando una gran expectación. Algunos usuarios te piden en público segundas partes, nuevas partidas. Es para sentirse querido. Así pues mi pregunta es simple. ¿Te gusta más arbitrar o jugar? ¿Cuál es el juego que más te divierte?

C: Vuelve usted a exagerar sin sentido. En cuanto a su pregunta, prefiero arbitrar, desde luego. Pero de vez en cuando me desahogo jugando con grandes árbitros. Déjeme que le haga una recomendación: Mavros. Le haré otra: Eileen. Y lOb0, desde luego; aunque me consta que le gusta más jugar, cuando arbitra es un puto genio.

Mi juego favorito es y será Cthulhu. Es un clásico y apenas pierde relumbre. Después, Paranoia. No se juega suficiente a Paranoia y creo que es una de los juegos mejor pensados jamás. Y luego, recientemente me ha encandilado Active Exploits, para mí, el mejor sistema de juego sin dados.

SdU: No eres de los más activos en los foros, por lo que algunos usuarios de la comunidad tal vez

no reconozcan a l0b0. Así pues hablemos un poco de ti. ¿Cuáles son tus tendencias roleras y cuando empezaron?

L: Los foros ocupan mucho tiempo. Cuando tenía más me pasaba el día ahí metido. Ahora me es imposible. Me conocerán, seguramente los más veteranos. Me encanta meter me de vez en cuando para averiguar que aunque mucho ha cambiado, algunas cosas siempre siguen igual.

Yo soy rolero tardío, nada de "tenía 10 años cuando mi padre entró en casa con la caja roja de dungeons" o aquello de "mi madre me leía a Lovecraft para que me durmiese en la cuna". Siempre me gustó la fantasía, librojuegos, etc... Pero no fue hasta la universidad cuándo empecé a jugar al rol. Yo era un macarra que seguía a una chica por la facultad que se metió en una asociación de rol. Ella me convenció para que me apuntase y mi primera partida me la dirigió un pelirrojo que me miraba raro. Quedé fascinado. Quién me iba a decir que acabaría escribiendo con ese mismo tipo un juego casi 15 años después y compartiendo entrevista.

SdU: No hay duda que Haunted House ha sido un éxito en la web, pero ¿de dónde partió la idea de hacer un juego de casas de terror?

C: En realidad, la idea inicial era crear un sistema para hacer partidas de forma rápida, para momentos de urgencia en los que no hubiera un módulo a mano y usé como primer ejemplo una casa encantada, que me parecía el tópico más sencillo. De ahí la cosa evolucionó a un primer juego de unas cincuenta páginas, la versión 1.0 que básicamente usé yo con mis colegas. Entonces, me crucé con l0b0 y todo estalló. Básicamente, al tener a alguien dispuesto a trabajar en el juego, nos motivamos el uno al otro y la cosa empezó a crecer. Creo que hemos logrado un material jugable y con bastante calidad. No, no pienso ser humilde en esto, ningún padre lo es hablando de su hijo.

SdU: ¿Cuanto sacrificio llevó sacar adelante el proyecto desde su inicio hasta hoy?

C: El esfuerzo ha sido considerable sobre todo para las versiones 2.0 y la 2.5 que espero ya esté lista cuando salga esta entrevista. Fueron varios meses a

tirones hasta que decidimos dar un empujón final. Tenga en cuenta que nos quitábamos horas de tiempo libre o incluso de nuestros trabajos y eso quema, sobre todo cuando la recompensa se ve lejana. Pero en el mismo momento en que lo sacamos por fin en PDF y empezaron a llegar algunos comentarios positivos, ya teníamos ahí la recompensa. Saber que había gente esperando cambios y mejoras y sugiriéndolas ha sido para mí motivación de sobra. Un consejo para todo el mundo: si vais a sacar un juego, dejad que lo arbitren otros, es el mejor test.

SdU: Al realizar el juego Haunted House, en colaboración con Calaboso ¿cuál fue desde tu punto de vista, L0b0, la parte más divertida del montaje de reglas?

L: Calaboso es un tío con los pies en la tierra, centrado, ya sabes y a mí se me va mucho y soy más dado a divagar. ¿No se nota ya? La parte más divertida del montaje de reglas es incluir alguna idea buena entre mis propuestas para obligar a que Calaboso se tenga que leer toda la morralla que se me ocurre. En realidad, fuera de coña, creo que hacemos buen equipo en ese aspecto. Él es muy bueno creando y yo muy bueno destruyendo. Hace que lo que sobreviva tenga una mínima solidez.

SdU: ¿Nos cuentas alguna anécdota?

L: Claro, sobre las ilustraciones, ¿te parece?

Tratamos de huir un poco de la imagen clásica de mansión victoriana para ilustrar Haunted House y buscamos referentes más cercanos, casas rurales, pazos gallegos y escenarios similares. Fue una apuesta estética que creo que quedó muy bien. Buscando dichas referencias Calaboso, montaráz segoviano, me mandaba de vez en cuando fotografías de sus paseos y viajes. Uno se da cuenta de lo poco que miramos las fotografías cuando se ve obligado a dibujar cada tornillo de una puerta que aparece en segundo plano. Descubres detalles en los que jamás habrías reparado aún teniéndolos delante. Hubo una ilustración que quedó descartada de la edición final en la que Calaboso abría una puerta misteriosa. No nos dimos cuenta hasta que hice el dibujo de que por casualidad su sombra proyectada sobre dicha puerta parecía la de una persona llevándose

las manos a la cabeza horrorizada. Vamos, que ni hecho a propósito.

SdU: ¿Qué fue lo más difícil de cuadrar del sistema de juego, Calaboso?

C: Para mí, las dificultades de las tiradas de Características. No había forma de dar con los dados y las cifras adecuadas y aún no estoy seguro de que lo hayamos conseguido al cien por cien, aunque la cosa ha mejorado mucho, desde luego. Y después, costó un poco calibrar el ritmo al que se ganan puntos de Destino Funesto.

SdU: Estáis realizando módulos, de hecho uno ha sido publicado en esta misma revista. Pero se nos antoja que habrá alguna actualización de Haunted House, si es así ¿cuándo se publicará?

L: Pues si se os antoja a ver quién se atreve a decir que no. Sí que es cierto que tenemos algo planeado para ya mismo. La verdad es que no esperábamos realmente la acogida que ha tenido el juego y eso hace que trates de esmerarte más en los resultados. Así pues, animados por el éxito, decidimos comprar una casa encantada para usarla como referencia. "Si no pasa en la casa no pasa en el juego" le decía yo a Calaboso. Sin embargo tuvimos problemas con los fantasmas que eran, por así decirlo, de naturaleza tímida. Así que tuvimos que traerlos de fuera. Ahora estamos con abogados porque el método que usamos para hacerlo no fue muy ortodoxo. En cuanto pasemos un par de semanas sin escuchar las palabras "nocturnidad, premeditación y alevosía" saldrá la nueva versión con nuevo formato, arreglos y nuevas reglas, algunas realmente divertidas.

SdU: En la III Quedada Nacional de Comunidad Umbría en Granada, Calaboso probó el juego en mesa. Las críticas fueron muy positivas. ¿Con qué problemas te encontraste en aquel primer test ante el gran público? Y por supuesto ¿cómo los solventaste?

C: Jé. Sólo dos problemas: Lowuis y Khogo. ¡Jajaja! No, en serio, todo salió bastante bien. El mayor problema de probar así un juego es que no sabes con qué jugadores te vas a encontrar, cómo lo van a hacer, qué retos te van a poner.. Para mí, gente como Messiah, Lowuis, Enosh,

Mannaset o Rais eran una incógnita y eso siempre ayuda a avanzar el juego.

¿Cómo lo solventé? Pidiendo y dando humildad. No poniéndome nervioso cuando Khogo decidió violar a Rais o cuando Messiah decidió robar a todo el vagón. Aceptar lo que venga con humildad y eso sí, sacar el látigo de vez en cuando.

SdU: En un futuro Haunted House tendrá nuevos módulos, como nos han dicho. Sin embargo, leyendo el manual podemos ver que el sistema de juego es bastante sencillo, permitiendo hacer partidas sencillas en poco tiempo. ¿Qué vais a ofrecer en los módulos para que la gente los adquiera?

C: Bueno, la verdad es que a pesar de ser un sistema sencillo, son muchos los que nos piden módulos. Supongo que, como dijo Chemo una vez, es un juego ideal para jugadores novatos, pero no para árbitros novatos.

Pensando en ellos, los módulos se redactarán desde el punto de vista de cómo se crean, de manera que además de ser una aventura jugable, contenga en sí misma consejos sobre cómo crear aventuras con el sistema de Haunted House e incluso de cualquier juego en general.

Aparte, intentaremos ampliar el rango de escenarios de juego, incluyendo barcos, rascacielos y (sí, Messiah, sí) escuelas. Lo que no podemos saber aún es el ritmo al que podremos sacarlo.

SdU: Por supuesto, no podía obviar la pregunta. ¿Qué esperáis de Haunted House en un futuro? ¿Para cuándo tendremos en nuestras manos la Versión 2.5 de HH?) Esta pregunta se sobreentiende creo, no sé, no sé...

L: En primer lugar, sacar esa nueva edición que está al caer. Luego, como ya sabéis, hay módulos planeados para llevar el mismo sistema a otros entornos también muy jugables más allá de las casas encantadas. Lo importante es, por un lado, mantener el espíritu de todas aquellas películas de terror con las que hemos crecido y por el otro no perder esa idea de que sean partidas fáciles y rápidas de poner en marcha.

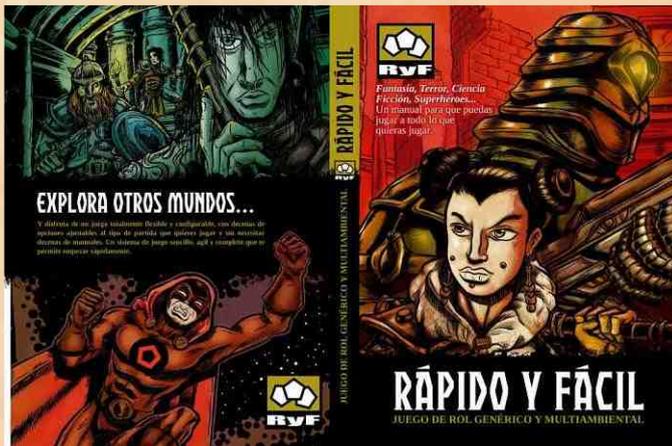
SdU: Ya no os entretenemos más. ¿Qué valoraríais más del contenido de Haunted House?

L: Pues que sueles acudir a él buscando algo que calme tus ansias, algo rápido y sucio, y acabas enamorado presentándote al día siguiente en su puerta con flores y miles de planes para el futuro. Vamos, en resumidas cuentas, creo que parte de la

idea de ofrecer una alternativa bastante buena a esa tarde en la que se ha suspendido una partida y no estás dispuesto a quedarte sin jugar al rol. Quizá ese carácter desechable es el que hace te sueltes más, arriesgues y te lo pases mejor. Es entonces cuando la alternativa se convierte en vicio.

SdU: Muchas gracias a ambos, por concedernos vuestro tiempo.

TRUKULO, AUTOR DE RYF



Senderos de Umbría: Cuéntame algo del sistema genérico que habéis hecho ¿Por qué es tan especial?

Trukulo: Es especial por un motivo sobre el resto, es un juego con licencia libre, pensado para ser creado por una comunidad con teorías de colaboración novedosas, como son los sistemas wiki, o el que no existe nada "oficial" de una compañía. Cada uno se hace su juego con la base, es otra forma de entender los juegos.

Y que demonios, es divertido.

SdU: Cuéntanos que es el sistema Wiki

T: Un sistema wiki es una web colaborativa, donde todo el mundo se puede apuntar y escribir en el juego, creando cosas nuevas o cambiando lo anterior. Para ello, hay un editor (yo) que se encarga de verificar que las contribuciones sean buenas, y adecuadas. En definitiva, es una forma muy fácil de trabajar mucha gente junta. Y por supuesto, de corregirnos unos a otros.

SdU: Vuestro sistema RyF, veo que se esta

desarrollando en diversos frentes y ambientaciones ¿Qué nos puedes decir de esos proyectos? ¿Con que posibilidades se puede encontrar un usuario que empiece a usar el RyF?

T: Hay proyectos públicos, y proyectos secretos, el proyecto más importante es el núcleo de reglas en sí, ya que ofrecemos opciones para jugar a casi cualquier cosa. Trabajamos mucho en dar distintas opciones de reglas, para que cada grupo pueda tener un ryf a su medida. Más que las ambientaciones, el objetivo lo tenemos en crear una base fuerte para que cada uno se cree su propio juego.

Aunque hay ambientaciones en proyecto, como Apoptosis, que demostrarán qué se puede llegar a hacer con RyF. Y por supuesto, el proyecto de muchos otros como Krusher con su StarMagick, o Werden con su Afterpunk. Vamos, que hacemos todo lo que podemos, en todos los ámbitos que podemos.

SdU: ¿Qué nos puedes decir del sistema?

T: El sistema es una evolución de mis gustos y necesidades, que luego ha incorporado gustos y necesidades de más gente. Al principio, cuando nació, cogía ideas de juegos tan distintos como AD&D, Interlock, Roll&Keep y WoD, pero tras un uso intensivo, playtesting, y evolución de las tiradas, ya tiene su propia "alma". La base de todo el sistema es tirar 3 dados de 10, y quedarnos con el del valor medio, a este se le suma atributo y habilidad, y hay que conseguir una dificultad establecida por el Director de Juego.

Por ejemplo, para esconderse de unos soldados, dificultad 20, y el jugador lanza

Destreza (7) + Sigilo (8) y necesita sacar un 5 con la tirada: 3,7 y 6 en los dados, se queda con el 6 y suma 21, consigue esconderse.

SdU: Lo que me ha gustado de verdad de vuestro sistema es su sencillez, capaz de hacer que un novato lo coja en seguida, habilidades y características de 1 al 10 y un sistema de dificultades para ver si se tiene éxito.

T: Estamos trabajando mucho en ese aspecto, intentamos que sea mucho más accesible a alguien que nunca ha jugado a rol, y pueda aprender con el juego. Aún nos queda mucho camino por recorrer para que lo haga bien, pero seguimos trabajándolo sin descanso. Quizás aún no sea un gran juego, pero día a día crece y se acerca más. RyF es un juego en mejora continua.

SdU: La verdad es que lleváis un ritmo frenético con las nuevas versiones ¿Por cual vais ya?

T: Pues, como se suele decir, me alegro que me hagas esta pregunta. Hoy mismo he sacado una versión 2.0 alfa 2. Es decir, un segundo borrador de la que queremos que sea la 2.0 final. Aunque ya tenemos en el tintero varias secciones gordas para el Director de Juego, y alguien nos está preparando ilustraciones, que no tenemos. No podemos decir cuándo saldrá, pero sí que vamos sacando versiones nuevas cuando podemos. Creo, sinceramente, que es de esas cosas que nunca estarán terminadas y seguirán creciendo poco a poco.

Es otra forma de abordar las actualizaciones de un juego muy distintas a las habituales en el sector. Las editoriales y los amateurs, suelen preparar durante un tiempo el juego y sacan la versión final. Nosotros hemos apostado por ir sacando versiones cuando las tenemos mejoradas. Puede que nos equivoquemos al hacerlo... pero no se nos puede acusar de no querer innovar en los juegos de rol.

SdU: Hace tiempo me comentabas con la posibilidad e implantar un sistema de "cordura" parecida a la de otros juegos ¿Cómo ha quedado la idea al final?

T: Aún lo estamos discutiendo... porque ya hemos visto 3 distintos. Estamos dándole

vuelatas a cual nos va mejor, pero para eso nos falta lo esencial, probarlo en mesa. En RyF tenemos la teoría de que las ideas hay que probarlas antes de añadirlas en el juego. Nuestro lema es: playtesting, playtesting, playtesting.

Pero Alex Werden promete usar uno de estos sistemas en un módulo jugarle que saldrá en el Fanzine Rolero. A ver qué tal queda y qué opina la gente.

SdU: Dices que habeis sacado una nueva versión la 2.0 Alfa. ¿Qué cambios hay respecto a la que yo tengo?

T: La que tú tienes, es al 2.0 alfa 1, la que hemos sacado hoy, es la alfa 2. Los cambios son mayormente organizativos, y se han añadido muchas cosas que se habían sacado mientras que se reorganizaba, como un par de ambientaciones de muestra o un gran listado de armas de fuego modernas. El gran trabajo, sobre todo, lo tenemos en intentar que sea más fácil para todo el mundo, incluidos los que nunca han jugado a rol. Pero créeme, es fácil de decir, y difícil de conseguir.

SdU: Si, lo se por propia experiencia, ja ja ja. Corrígeme si me equivoco, pero me parece que estáis retocando el sistema de magia, ¿es cierto?

T: Piensa que llevamos como 3 años con RyF ya, y aunque cada día es mejor, también nos damos cuenta de que le faltan muchísimas cosas.

Te corrijo, jejeje, lo que están haciendo algunos como Theck, por ejemplo, no es retocar el sistema de magia, es crear uno nuevo. La filosofía en RyF es que todas las reglas son modulares, puedes usar un sistema, u otro. De hecho, actualmente si no recuerdo mal hay 4 sistemas de magia distintos ya. Es una de las cosas que lo hacen muy diferente al resto. No hay unas reglas y ya está, hay muchas reglas que puedes cambiar o quitar, y la base sigue valiendo.

SdU: Sí, si no recuerdo mal hablamos en su día de hacer uno para cada tipo de magia, lo que no se es cómo habrá evolucionado la cosa...

T: Bueno, en RyF tenemos reglas para jugar con dados de 10, dados de 6, daño aleatorio, daño fijo,

superpoderes, hechizos espontáneos creados por el jugador, hechizos escogidos de un grimorio... Vamos, que no ponemos límites a ningún gusto. Si hasta nos hemos hecho medio famosetes (es decir, han hablado de nosotros en 4 webs) por la polémica de quitar del núcleo las tiradas sociales y dejarlas como alternativas.

SdU: ¿Cómo ves el futuro de RyF? ¿Crees que se hará un hueco entre los juegos habituales?

T: Um, depende de muchos factores, hoy en día a saber qué es un juego habitual. Lo que esperamos realmente del futuro... es que se creen juegos con RyF como base de reglas, y que lo hagan usando la licencia libre que tiene. El futuro es de las licencias libres, como en Linux.

Y por supuesto, esperamos que Apoptosis reviente el mercado y venda, por lo menos, 10 ejemplares (sin contar con los amigos).

SdU: Ya sabéis que cuando saquéis Apoptosis aquí os estaremos esperando para dar a conocer el juego.

T: Y para que lo juguéis, espero. Pues el objetivo es que la gente juegue a rol. Mucho rol para todo el mundo.

SdU: Por supuesto. Os invito a que montéis una partida de apoptosis en la web para probar la ambientación.

T: Intenté hacer una partida de RyF de pruebas por vuestra web, pero sinceramente, el poco tiempo que tengo me lo hizo imposible. Aparte, que tengo muchas manías a la hora de jugar que hacen que me cueste mucho jugar por web. Lo siento chicos, lo mío es la mesa. Aunque sí que me miro muchas partidas de CU que me dan muy buenas ideas. Si alguien me pregunta un sitio para jugar por internet, siempre os recomiendo, sin dudarlo.

SdU: Ha sido un placer tenerte aquí con nosotros.

T: El placer ha sido mío en echar el rato esperando mientras curras. Que dura es la vida del friki. ¿Eh? De todos modos, muchas gracias por hacernos algo de caso.

LITERATURA

Comenzamos ya en este número de la revista con la primera de las actividades participativas en la sección de literatura. Se trata de una historia a crear entre todos, al estilo del hilo del foro en el que se desarrolla una actividad similar, con la salvedad de que en este caso la participación de cada umbriano se prolongará hasta una extensión aproximada de una página. En esta primera entrega se propone un texto inicial, para el cual aquellos que deseáis participar deberéis enviar una continuación de la historia. De entre todas las propuestas recibidas se elegirá aquella que se considere más apropiada y será publicada en el siguiente número de la revista, en donde se abrirá una nueva convocatoria para continuar con ella, y así sucesivamente.

Podéis enviar vuestras propuestas a la dirección de correo el_drizzit111@hotmail.com. Como se ha comentado, su extensión debe ser aproximadamente de una página, aunque éste aspecto no será definitorio a la hora de seleccionar el relato ganador.

¡Vamos! Animaos a probar. ¡Participad y que el vuestro sea el elegido!

“Su despertar fue lento y desagradable.

Se notaba la boca viscosa, le costaba trabajo separar los labios y cuando tragó saliva por primera vez le dejó un regusto amargo y penetrante. Sentía dolor en la frente, algún tipo de presión leve que la

molestaba. Aún no tenía tanta conciencia de sí misma como para tratar de moverse, ni tan siquiera recordaba donde se encontraba. Trató de abrir los ojos, pero éstos no le respondieron inicialmente lo que provocó que se dejara escapar un pequeño gemido de desasosiego.

Su respiración se aceleró de forma progresiva y con ella comenzaron a asaltarle los olores que la rodeaban: lluvia, frescor, el bosque, humedad y, junto con ello, una serie de hedores desagradables y artificiales que contrastaban poderosamente con todo lo anterior. La embargaba una sensación de malestar general, como si estuviese despertando de una anestesia general o tras haber quedado inconsciente. Estaba desorientada y el paso de los segundos comenzó a preocuparla. Consiguió mover una mano, que le hormigueaba de forma muy molesta, y se buscó con ella la cara. A través de aquel gesto se dio cuenta de que se encontraba inclinada hacia delante, sentada de alguna manera y apoyada en algo que la sostenía. Volvió a sentir aquel dolor en la frente.

De nuevo intentó abrir los ojos y en esta ocasión dos finas rendijas la comunicaron con la realidad que la rodeaba. Al principio tan sólo percibía sombras, formas difuminadas y oscuras que duras penas se perfilaban contra el gris imperante. El lugar era pequeño, cerrado. Escuchó la lluvia repicar contra una superficie metálica sobre ella. De nuevo tragó saliva y en esta ocasión se percató de que junto a ésta descendía por su garganta otra sustancia de mayor densidad. Se atragantó y tosió un par de veces, lo que le provocó un ramalazo de dolor que se le extendió por todo el cuerpo. Comenzó a sentir una sensación nueva, que se imponía a la información recibida por sus sentidos: miedo.

Conforme fue capaz de enfocar su visión se percató de que se encontraba dentro de un vehículo, estaba sentada en el asiento del conductor y aquello que sostenía su cabeza y que le presionaba la frente era la parte superior del volante. Se reclinó hacia atrás confundida y trató de recordar como había llegado hasta allí, mas fue en vano. Su mente aún parecía dormir en la inconsciencia. Incapaz de acceder en su interior a algo de luz que le dijese donde se encontraba trató de rebuscar en el exterior. Se fijó entonces en que era de noche y notó que tenía frío. Vio la lluvia resbalar sobre el parabrisas y más allá de éste el grueso tronco de un árbol, contra el cual había golpeado la parte frontal del coche.

Una vez más su mano se dirigió hacia la frente por voluntad propia y se horrorizó al comprobar que los dedos se le mancharon de sangre. Las lágrimas afloraron desde sus ojos, arrastrando en su descenso por su rostro parte del polvo que le cubría la cara. Por unos instantes perdió el dominio de sí misma y se vio sometida a una serie de leves convulsiones que no podía controlar. Su cuerpo se balanceaba al ritmo de los sollozos y la respiración entrecortada se habría paso entre ellos con dificultad.

Hizo un esfuerzo por serenarse e intentó recordar algo que le ayudase a explicar la situación. Una vez más, cerró los ojos y trató de aclarar las brumas que cubrían su mente. Nada. No podía recordar donde estaba, hacia donde iba o qué hacía allí. Era como si una sábana negra cubriese por completo las últimas horas de su vida impidiéndole acceder a esa parte de su cerebro.

Un gruñido de frustración escapó de sus labios. Debía hacer algo, no podía quedarse allí a la espera de que alguien la encontrase, sobre todo porque no sabía donde estaba y era posible que por aquel lugar no pasara nadie en horas.

Por un momento un pensamiento fugaz pasó su mente. ¿Funcionaría aún el coche? Si tenía suerte era posible que el golpe no lo hubiese inutilizado por completo. Con la precipitación que da la esperanza rebuscó con su mano derecha debajo del volante, tratando de encontrar las llaves del vehículo puestas en el contacto. Su sorpresa fue desconcertante al comprobar que el hueco del contacto estaba vacío. Rebuscó por el suelo con manos y pies, quizás se hubiesen caído con el impacto, pero no logró encontrarlas. ¿Dónde estaban las llaves?

Echó una mirada a su lado. El asiento del copiloto permanecía vacío. ¿Y su bolso? Siempre dejaba el bolso sobre el asiento, a su derecha. Con un rápido vistazo a su alrededor comprobó que, al igual que las llaves, el bolso había desaparecido. Tenía la costumbre, el defecto más bien, de llevar muchas más cosas encima de las que necesitaba, por lo que su bolso habitualmente era más bien un petate abultado. No podía pasar desapercibido por mucho que se hubiese movido tras el impacto. ¿Le habían robado? ¿Cómo era posible?

¿Qué ha ocurrido? ¿Dónde estoy? ¿Qué me ha pasado?



Rebuscó una vez más, presa de los nervios y se percató de que su teléfono móvil también había desaparecido. Quedó paralizada por aquella certeza. La ansiedad amenazaba con desbordarse como un río enloquecido arrastrando a su paso cualquier rastro de serenidad. La respiración se le desbocó y el corazón parecía querer salir del pecho. Sin ser muy consciente de ello hizo una inspección rápida de su propio cuerpo, sentía algo de dolor en las piernas pero podía moverlas sin dificultad, los brazos igualmente estaban bien. No se encontró

ninguna herida de consideración, aunque sí un buen puñado de golpes y moretones.

Trató de ver algo más del exterior a través de los cristales, pero éstos se encontraban tan empañados por su propio aliento que era imposible discernir nada. Limpió uno de ellos con la manga de su rebeca, más el esfuerzo fue en vano. Más allá de su posición tan sólo la lluvia y la oscuridad hacían acto de presencia.”

LA ÚLTIMA ESTACIÓN



De pronto abrió los ojos.

No sabía como había llegado hasta allí, aquel lugar no le resultaba familiar. No recordaba haber caminado o tomado ningún autobús, y era consciente de que no había llegado en coche, puesto que hacía mucho tiempo ya que no podía conducir. Tampoco recordaba haber atravesado puerta alguna para acceder a esa extraña estancia. ¿Entonces cómo había llegado a aquel lugar?

La habitación en la que se encontraba era de forma cuadrada, de unos diez metros de ancho, y estaba alicatada por completo con azulejos blancos de una limpieza y un brillo extraordinarios. No había ornamento alguno en las paredes o el techo, ni tan siquiera una simple lámpara, tan sólo aquellos azulejos níveos. La iluminación era escasa, limitándose a un hálito azulado que parecía no proceder de ningún sitio y de todos a la vez. Una única puerta cerrada conducía al exterior, donde debía reinar la noche, por la luz que se filtraba a

través de ella, pues ésta resultaba muy tenue.

Se sentía enormemente cansado. Por unos instantes se miró a sí mismo. Llevaba sus pantalones de pana marrones, aquellos tan cómodos que siempre se ponía para pasear en invierno, y la camisa beige de franela. Su mano, realizando un movimiento autónomo y solitario, fue a parar de forma inconsciente sobre su cabeza y así comprobó que llevaba puesta la gorra de paño que tanto le gustaba. Guardaba especial cariño a aquella boina, regalo de su hija en su último cumpleaños. Bajó la mano lentamente hasta colocarla frente a sus ojos. Aún en la penumbra que gobernaba el ambiente pudo observar las arrugas provocadas por la edad y las manchas que cubrían su ya envejecida piel. Su vista se posó de una mano en la otra, con la que observó, no sin sorpresa, que agarraba su pequeña maleta de viaje, aquella que siempre utilizaba cuando iba a ver a su hija a la ciudad.

Así pues, ¿estaba en la ciudad? Y si era así, ¿en qué parte de ella? ¿Y por qué se sentía tan cansado?

Sumido en sus pensamientos se dio cuenta de que llevaba allí de pie varios minutos sin siquiera parpadear, y mucho menos moverse. En el mismo instante en que decidió comenzar a caminar hacia la puerta, ésta se abrió y la figura de un pequeño muchacho, un niño en edad todavía de jugar, se recortó contra la luz artificial del exterior. La imagen del chico evocó en él una avalancha de emociones que lo confundieron, pero elevándose sobre todas ellas como aquellos enormes rascacielos que se alzaban sobre la ciudad, lo asaltaron sensaciones de cariño y amor. Tan sólo unos segundos le llevaron reconocer a aquel muchacho por el que sentía tanto afecto.

-¡Niño! ¡Mi niño! – dijo con enorme ternura mientras las lágrimas abordaban sus arrugados ojos.

Comenzó a avanzar lentamente hacia el chico, caminando con torpeza, pero éste se abalanzó sobre él con una infantil carrera llena de alegría y lo envolvió en un cariñoso abrazo. Aquel jovencito era el único hijo de su única hija, su gran debilidad, y lo que más quería en el mundo.

-¡Abuelo! ¡Abuelito! – gritaba el muchacho mientras sus pies bailaban sobre las lozas del suelo todavía abrazado al anciano.

Permanecieron así durante unos segundos, hasta que finalmente el chico se separó de él y lo miró a los ojos, alzando la cabeza debido a su limitada altura.

-Te he estado esperando, abuelito – anunció con su aguda, voz aún sin formar por la temprana edad del joven. Resultaba extraño, pero en sus palabras y en su forma de hablar había algo que iba más allá de la inocencia infantil, algo de madurez oculta, algo de sabiduría, que también se transmitía a través del brillo de sus ojos.

-¿Dónde estamos pequeño? – preguntó el hombre mirando confundido a su alrededor - ¿Qué haces tú aquí sólo? ¿Dónde está mamá?

Por toda respuesta, el niño agarró la mano libre del hombre, aquella que no cargaba con la reducida maleta y tiró de él hacia el exterior. Cuando atravesaron la puerta pudo comprobar que se encontraban en una vieja estación de tren. El suelo estaba formado por tablones claveteados, que presentaban muestras evidentes del paso del tiempo y de infinidad de zapatos por su superficie. Una hilera de vigas de madera sostenían un techado que había visto mejores días, y del que colgaban alineados a cierta distancia unos de otros, carteles que informaban de sobre cada una de las puertas que daban a la misma: “Jefe de Estación”, “Correos”, etc... Fuera de los límites de la estación todo quedaba cubierto por una espesa niebla, que impedía ver nada más allá de unos pocos metros.

El hombre giró sobre sí mismo aturdido, paladeando cada detalle, cada resquicio de aquel

lugar que le era tan familiar. En su volteo acabó mirando a la fachada principal de la estación, donde sobre la pared un gran rótulo daba nombre a la misma: “Glastonville”.

-¡Dios mío! – exclamó en un susurro – Pero... ino puede ser!

La sorpresa había tomado el control de su rostro, haciéndose dueña y señora de su expresión.

-Muchacho esta es la estación en la que yo recogía a tu abuela cuando éramos jóvenes – comentó melancólico sin apartar sus ojos del rótulo. En sus ojos, la incredulidad y la felicidad se mezclaban a partes iguales, pugnando ambas por conquistar el resplandor que comenzaba a formarse en ellos.

Todo estaba exactamente igual que hace cincuenta años. Los viejos faroles de bronce, bruñidos hasta que relucían como el oro, derramando su tenue luz sobre el andén cual ola solitaria que se dispersa por la playa. Las piedras ennegrecidas que soportaban el peso de los raíles, la pintura que comenzaba ya a levantarse de las paredes por la humedad del clima, hasta los olores eran tal y como él los recordaba. El aroma de las flores que crecían silvestres en el linde de las vías, la fragancia salada del mar arrastrada por la brisa, el olor a hierro de los contenedores y vagonetas. Hasta le parecía respirar la cálida esencia del guiso que procedía de la casa del jefe de estación y que siempre le acompañaba mientras esperaba nervioso la llegada de la chica más bonita que había visto en su vida y que, aún hoy, se preguntaba como era posible que se hubiese fijado en él.

Una lágrima solitaria recorrió la mejilla del anciano mientras era asaltado por cientos de hermosos recuerdos y vivencias del pasado.

Instantes después, un familiar sonido le hizo regresar de su memoria. A lo lejos, perdido algún punto de la niebla, sonaba un silbido de vapor con su inconfundible acento, que anunciaba la llegada próxima del tren. Podía escuchar asimismo el sonido de las barras de metal transmitiendo a las ruedas la fuerza de las calderas y que hacían avanzar la locomotora.

-Pero... hace muchos años ya que no circulan

trenes a vapor – comentó para sí mismo en un murmullo. El desconcierto y la confusión en el hombre eran patentes.

El muchacho, sin decir nada, tiró de nuevo de la mano de su abuelo y le guió hasta uno de los antiguos bancos de madera que descansaban contra la pared del edificio. Se sentaron despacio, y el anciano apoyó la raída maleta sobre sus piernas, notando por primera vez su reducido peso. Aún así, se sentía enormemente agotado, casi sin fuerzas.

-Ahí dentro van tus recuerdos... y esos no pesan – dijo el chico señalando la maleta - En este viaje es el único equipaje que podemos llevar, nuestros propios recuerdos.

Extrañado, una vez más, el hombre desató el cordón de cáñamo que cerraba la misma y la abrió. Estaba vacía.

Su paciencia se agotó de repente, sobrepasada con creces por la confusión que le ahogaba. Aún así, continuó hablando con cariño a aquel niño que tanto quería.

-Tú... tú... no eres él, ¿verdad? – preguntó dubitativo.

El gesto de negación con la cabeza del muchacho y la seriedad de éste contrastaban con la imagen infantil y adorable de aquella criatura.

-¿Quién eres? ¿Qué es este sitio?

-Estoy aquí para acompañarte en tu viaje. Tanto la estación, como mi propia imagen, son los recuerdos más agradables que tu propia alma ha seleccionado para este momento.

-¿Este momento? ¿Qué momento? ¿Estoy... muerto? ¿Acaso esto es el Purgatorio? – el anciano comenzaba a ponerse nervioso.

-No exactamente – explicó el muchacho tratando de ofrecerle algo de tranquilidad – Nombres muy diversos se han dado ha este lugar a lo largo de la historia y por distintas religiones o creencias. Piensa en él simplemente como en una sala de espera, créeme, te será más fácil así. Para algunos... será la antesala del cielo.

De nuevo volvió a escucharse el sonido del vapor al escapar hacia el cielo por el silbato de la locomotora, que continuaba aproximándose. Ya podía verse la columna de humo blanquecino elevándose por encima de la niebla.

-¿Dónde va ese tren?

-Eso nadie lo sabe. Ni tan siquiera yo.

-¿Qué ocurrió?

-Tuvisteis un accidente. Tú te llevaste la peor parte.

El anciano manoseaba nervioso el cordón de su maleta mientras miraba en todas direcciones, parpadeando repetidamente, como queriendo despertar de una mala pesadilla.

En esos momentos una voz llegó hasta él, elevándose por encima de cualquier otro sonido, una voz que reconoció al instante.

-iCatherine! Mi amor, mi vida... – el hombre se levantó del banco y comenzó a caminar trastabillando por el arcén, intentando localizar la fuente del sonido. A pesar de su edad, nunca había necesitado utilizar bastón, mas caminaba con esa lentitud que obligaba la vejez -. ¡Estoy escuchando su voz! ¡Me llama! Y llora.

El muchacho se acercó hasta él y volvió a agarrar su mano.

-Lo sé. Tu alma está aquí conmigo, pero ellos continúan intentando reanimar tu cuerpo tumbado sobre la carretera. Tu mujer te llama para que despiertes.

-Pero, ¿puedo hacerlo? – sus palabras sonaron leves, como un susurro. Las fuerzas le abandonaban por momentos y parecía que iba a caer sobre las tablas del suelo en unos instantes.

-Tienes ese privilegio, poco frecuente. Se me ha indicado que te permita elegir, aunque desconozco el motivo, a veces ocurre, pero son las menos – el chico hizo una pausa, mientras observaba como se aproximaba el tren, cuya borrosa silueta ya comenzaba a ser visible entre la niebla -. Si decides subir a ese tren, te

acompañaré, haremos el viaje juntos. El último viaje. Tendrás al fin el descanso que tanto anhelas.

El anciano sintió su cuerpo pesado como una piedra, por unos instantes la idea de tumbarse allí mismo le pareció apetecible. Si subía a ese tren podría descansar.

Pero entonces volvió a escuchar la voz de Catherine. Cargada de miedo, de dolor y de amor. Y su corazón se quebró.

-¿Y si quiero regresar? – preguntó despacio. Las palabras salían de su garganta con gran esfuerzo, de una a una como una interminable procesión.

-En ese caso se te permitirá hacerlo.

El muchacho tiró de su mano y volvió a dirigirlo al interior de la estancia donde despertó. Al fondo de la misma había una puerta entreabierta que el anciano no recordaba haber visto instantes antes, por ella se filtraba una luz cegadora.

-Tan sólo tienes que entrar – explicó el niño señalando a la puerta -. Yo estaré aquí, esperándote. Cuando llegue el día, el último tren volverá a pasar por aquí y lo tomaremos juntos.

La voz del muchacho, de su nieto, era firme y segura. Más allá de la mentira, más allá de la duda.

Al abuelo le tiritaban todas las partes de su cuerpo. Le suponía un esfuerzo continuo permanecer en pie. Pero tomó una decisión. Se inclinó con un gemido de dolor y plantó un delicado beso en la frente del chico. A continuación acarició su rostro con mano temblorosa y rompió a llorar. Ni tan siquiera intentó secar sus lágrimas, en vez de ello, comenzó a caminar hacia la puerta que le devolvería junto a su amada Catherine, que le devolvería a la vida... y al dolor. Sabía que volvería a ver muy pronto aquella habitación de blancos azulejos. Aquella estación de su juventud donde una vez se enamoró. Aquel niño angelical que sería su luz y su guía. Pero aún no. Aún no.

MIL SUICIDAS DE ALAS BLANCAS

Primer Premio del Jurado

La noche anterior hubo lluvia de estrellas, pero nadie le dio importancia. Al día siguiente, algunos quisieron relacionarla con lo sucedido, una especie de presagio. En realidad, no tenía nada que ver. Pero resultaba bonito pensar en el cielo llorando luz, como si hubiese visto el futuro.

Ya en pleno amanecer, sólo unos pocos pudieron ver el espectáculo de aquellas alas, tan parecidas al papel de seda rasgado, reflejando la luz sonrosada. No sólo eran extraños por madrugarse, no sólo por mirar a los campanarios, los minaretes, las pagodas o los tejados como si buscasen algo, no. Eran los singularmente puros, los locos, los bebés sin mácula. Incomprensibles para la mayoría, muchos despertaron a otros, lloraron y señalaron la tragedia. Los otros no veían nada, no tan temprano.

Fue pasando, inexorable, el tiempo. Poco a

poco hubo menos exigencias morales para verles allí, como mariposas blancas en un alfiler. Para el mediodía, casi toda la población era consciente del suceso: había ángeles empalados. Estaban desnudos, con sus cuerpos blancos, ni hombres ni mujeres; ni siquiera humanos. Sus rostros eran perfectamente bellos; sus expresiones, serenas y dulces aún en la muerte. Había hundido en sus pechos las cruces, las medias lunas, los alargados salientes más diversos con los que se intentaba acercar aún más aquellos edificios al cielo. Hubo incluso casos que resultaron muy sonados, ciudades donde los ángeles aparecieron empalados en antenas de televisión.

Los más pesimistas o fanáticos lo tomaron como una señal del fin del mundo (una de tantas) y se lanzaron a las calles a predicar instando a la penitencia. Los hubo incluso, pragmáticos de ellos, que quisieron verlo como una táctica publicitaria de sus respectivas comunidades religiosas. Aquel día no se trabajó en ninguna parte y las empresas cifraron sus pérdidas incalculables. Esto no se debió a que no se intentase, pues más de uno terminó su jornada laboral sin haber podido verlos.

Fue cosa del ambiente de expectación, de tragedia. A los que lograban percibir aquello, siquiera como una forma borrosa en la distancia, les costaba apartar la vista. Los que no, se dedicaban a esforzarse en encontrar algo. Entre comentarios más o menos preocupados, se fueron deslizado las horas.

Atravesados, tenían los brazos caídos y sus alas seguían pareciendo papel de seda rasgado, hechas de unas plumas irreales... Seguían flotando en el aire, agitadas por la brisa o el viento; parecía como si no se resignasen a morir. A muchos les sorprendió que tuvieran sangre, que de cada herida escapase un fluido negro y lento, que se deslizase aquella sangre por la cúpula o el tejado, el metal, la cerámica o la madera.

Hubo quienes quisieron retirar a los ángeles, quizás darles sepultura. El primer intento fue en el Vaticano, asqueados unos, preocupados o aterrados otros, mientras la sangre del arcángel Miguel manaba y se deslizaba por la cúpula de San Pedro. También los hubo que quisieron rapiñar los cadáveres (fuese por curiosidad, adoración o interés) y tomarlos, enteros o a pedazos, para sus propios fines. Ni unos ni otros lo lograron. No es que los atravesasen como si se tratara de fantasmas o ilusiones, no. Más bien, las manos y los instrumentos se deslizaban a pocos milímetros de aquellas pieles, de aquellas plumas, de aquella sangre tan negra.

Para el atardecer, no hubo un solo ser humano que no pudiese verles. En cada ciudad, en cada aldea o comunidad, había un ángel empalado de algún modo. Pocos, muy pocos, lograron evitar el sentirse abrumados mientras el sol caía y aquella luz rojiza recortaba (o, según la zona, iluminaba) la silueta de un ángel. Muchos lloraron mientras aquel sol moribundo hacía brillar la sangre oscura que ya goteaba en el suelo.

Finalmente llegó la noche, esta vez sin lluvia de estrellas. En los pueblos más apartados de toda tecnología, apareció un hombre que daba algo de miedo pero pretendía responder a muchas preguntas. En otros países, le bastó con presentarse y organizar una rápida entrevista que se transmitiría por radio y televisión. Aparecía con un traje y unas gafas de sol, con un rostro asexuado y

porte majestuoso. Era bello, bello a pesar de la piel demasiado blanca, los dientes demasiado afilados y la lengua bífida. Apareció en todos los países y aldeas más o menos al mismo tiempo: conforme llegaba la noche cerrada, hablando con una voz que inspiraba de todo menos confianza. Más o menos dijo lo mismo en cada lugar. Se presentó como Satán, como el Adversario, como el Emisario del Mal... Y se le creyó. Luego resultó imposible mantener las grabaciones, pero no tuvo importancia: ningún ser humano fue capaz de olvidar lo que dijo.

Algunos, nerviosos en aquellas circunstancias, tuvieron la feliz idea de preguntarle por qué llevaba gafas de sol. Satán encendía un cigarrillo (lo hizo siempre antes de empezar a dar explicaciones), daba una calada y decía:

-Mis ojos son demasiad horribles para que un humano los vea. Reflejan todos los horrores a los que pueden caer vuestras almas, no podríais soportarlo.

Con el humo ondeando a su alrededor y una leve sonrisa de suficiencia, escuchaba a quien fuese preguntar qué había sucedido. El Adversario agrandaba su sonrisa y respondía:

-No es tan difícil de ver: los ángeles se han suicidado. Les aseguro que al Mal nos sorprende tanto como a ustedes encontrar a nuestros viejos enemigos así -daba una calada, miraba alrededor lentamente. -Suponemos que se cansaron de ver lo que hacen con ustedes mismos y su mundo, de esforzarse en admirar las pocas almas que se acercaban a la pureza. Eran demasiado idealistas para durar. Estaban demasiado atados a cosas tan difíciles de encontrar como la Belleza o la Bondad. Nosotros, con cada pequeño tropezón nos sentimos contentos y presuponíamos que a ellos les pasaba algo parecido. He de admitir que no sabíamos que ellos mismos pudiesen perder la esperanza -daba otra calada, arrojaba el humo con rapidez, y continuaba con una expresión algo más seria. -También es posible que se sacrificasen. Sería típico de ellos: creer que el sacrificio de un ser Puro, de un ser Bueno y Bello, puede conmover y redimir. Quizás pensaron que sus muertes, voluntarias, serían un espectáculo tan trágico y hermoso que sería imposible no

cambiar para bien... -casi parecía contener el gesto de escupir. –Estúpidos. En cualquier caso, les aseguro que no queda ni un solo ángel.

El Emisario del Mal sacudía su cigarrillo y ladeaba ligeramente la cabeza mientras le preguntaban si quedaba alguna esperanza para el Bien tras la muerte de sus representantes. Alzaba las cejas mientras escuchaba y respondía:

-Una magnífica pregunta para la que no tengo respuesta –daba una calada, el humo envolvía su rostro. –Lo único que sé con seguridad es que no importa cuánto caigan, no importa si toda su

especie llega a ser tan parecida a nosotros como es humanamente posible... Son y serán los seres más puros de ahora en adelante –apuraba el cigarrillo hasta el filtro, no soltaba el humo.- Lo cierto es que ahora sólo queda nuestro extremo en todo esto.

Con un efecto tan teatral como innecesario, entre llamas y olor a azufre, desaparecía tras arrojar el cigarro al suelo. Solo unos pocos pudieron mantener su atención en algo más que sus palabras, su voz o sus gestos, ver más allá del cigarrillo y del humo. Estos pocos se dieron cuenta de que, al decir la última frase, una lágrima asomaba desde las gafas de sol.

COMUNICACIÓN NO VERBAL

Segundo Premio del Jurado

Miró de un lado a otro, como intentando atajar un reflejo. Seguía nerviosa, con la boca seca a pesar de los dos vasos de agua enteros que se había bebido. La jarra aún contenía algo más de agua, y ella se sirvió antes de proseguir, con manos temblorosas que hicieron resonar el hielo en el cristal y musitar una breve disculpa avergonzada.

- Hace dos semanas, ya no recuerdo el día, empecé a preocuparme de verdad. No es que antes no estuviera un poco, no sé, como aprensiva, pero entre dar la noticia a los familiares, el trabajo y que esta es la primera vez para mí, joder – bebió – lo achaqué todo a los nervios. Las hormonas, ya sabe – rió nerviosa – y todo lo que se te viene encima de golpe cuando ya se le empieza a notar a una y ve que esto va en serio. Y ha ido a peor. El lunes pasado yo estaba muy irritable, imagine, dos semanas sin dormir bien, y cada vez más inquieta. Sé que son tonterías, pero... Bueno, estaba en el trabajo, ¿no? Y me voy al baño. Ya había empezado a tomarme un poco de eso...¿cómo se llama? Lexatín, creo. Sé que no debería, pero no sé, me sentía tan idiota por preocuparme por estas cosas. El caso es que estaba distraída cuando entré y no me fijé si había alguien más. Me metí en el baño, cerré y me centré en mis cosas mientras...bueno. Entonces se apaga la luz. No imagina qué pánico me entró. Creí de verdad que me había quedado ciega, o algo peor. Se

me salía el corazón del pecho, y pegué un bote...Luego empecé a ver un poco, y recordé que Laura, una compañera, es minusválida, sorda como una tapia, y más de una vez se había ido del baño sin asegurarse de que había alguien más. Entonces me limpio – añadió con un tono de timidez – y voy a abrir la puerta. Y cuando miro de refilón tras el hueco de la puerta que hay por debajo, que es bastante grande, veo... veo unos pies descalzos, pequeños, oscuros como la sombra...como si, como si fueran...

El terror y el recuerdo le hicieron saltar las lágrimas. Se tapó la mano con la boca mientras intentaba contener el llanto y el hombre dejó de apuntar.

- Tranquila – dijo con voz cálida – tómese el tiempo que necesite. ¿Quiere más agua? – añadió mientras le acercaba un pañuelo que ella rechazó porque tenía un par de paquetes de kleenex en el bolso.

Poco a poco pareció relajarse. Mantenía la boca tapada con la mano y miraba a un punto fijo, con una mirada infinitamente triste y cansada. Parecía la viva imagen del fracaso y la impotencia, de la derrota y de la pena. El hombre carraspeó.

- Bien, recuerde que esta es la sesión inicial. En estos casos, prefiero escuchar todo antes de decir nada. Sé que es difícil, y entiendo que le cueste, pero le pido que haga un esfuerzo por continuar cuando se sienta con ánimos. Ahora le costará mucho, pero luego es un peso del que se habrá

desprendido, y verá cómo todo lo demás fluirá mucho más naturalmente, y se sentirá más segura, y es entonces cuando yo podré ayudarla verdaderamente.

Ella asintió y dejó pasar unos minutos antes de respirar con regularidad, en los que el hombre permaneció inmóvil, paciente, con una sonrisa amable y comprensiva en todo momento. Asintió una vez más, finalmente, como si aquello por fin fuera señal definitiva de que se había tranquilizado lo suficiente para seguir. Su voz comenzó rota, pero tras un par de carraspeos y un sorbo breve de agua, recuperó poco a poco el tono normal.

- Encontré el valor de abrir la puerta de un portazo y salí de allí corriendo. Creo que ni siquiera abrí los ojos hasta que estuve fuera. Me di varios golpes y una vez fuera tuve que salir de la oficina al exterior, ya sabe, al aire, porque me estaba asfixiando. Era una sensación tan...real. En fin – dijo y movió una mano despectivamente, como si aquello ya no tuviera importancia -, luego Laura me dijo que no, que ella no había ido al servicio ni nada. Joder, me dio un escalofrío que no imagina. Me habría ido a casa, pero David no llega hasta las siete, así que imagine, yo sólo con el estado de nervios que tenía. Me enfadé un poco con la pobre Laura, pobrecita mía – dijo como si le alegrara poder dejar su mente correr por cosas sin importancia.

- Continúe, por favor – intervino él para evitar que se desviara del tema.

Sus ojos volvieron a abrirse, y a pesar de la distancia y de los ojos oscuros de ella, el hombre llegó a creer que sus pupilas también se dilataban.

- De acuerdo. El viernes. Era de noche. Estaba con David en la cama, casi a punto de quedarme dormida. Entonces noto un peso sobre mí. Creía que era David. Bueno, era viernes y ya sabe...pero estaba frío. Sonreí para decirle una tontería y al abrir los ojos...al abrirlos – acercó de nuevo una mano temblorosa a la boca y cerró los ojos con fuerza. No los abrió para seguir hablando -. Estaba sobre mí. ¡La misma imagen del servicio! Algo como un niño desnudo, muy ligero, con la cara como divertida, oscura, se parece un poco a David, menos por sus ojos...Sonríe, y me pregunta si

quiero jugar a la gallinita ciega. Yo estoy como muda, sin poder casi respirar...y entonces veo que tiene un cuchillo, un pelador de fruta de la cocina...iy me lo acerca a los ojos!

La mujer se derrumbó. El terror le hizo hiperventilar y el hombre se acercó a ella y se sentó a su lado, en la butaca de al lado, visiblemente preocupado. Llenó el vaso con el resto de agua que quedaba en la jarra y se limitó a poner una mano consoladora en su espalda. Pasaron varios minutos en los que el maquillaje de la mujer se echó irremediablemente a perder entre kleenex, sorbos de agua histéricos y toses. El llanto lo cubría todo y él finalmente la abrazó. Le tuvo que hablar de esa manera, sin soltarla.

- Va usted a ser madre. Marta – la llamó por su nombre -. Marta, escuche. Va usted a ser madre. La naturaleza de algo así es tan grandiosa que todo se desordena. He conocido personas que han tenido períodos de insomnio parcial de semanas, o incluso de sonambulismo, relatados por sus maridos. Sé de gente a quienes se les manifestaron alergias terribles a casi cualquier cosa, y lo de los sueños y las visiones es de lo más esclarecedor. Escuche. Su cuerpo quiere adaptarse, pero está asustado y usted debe ayudarlo a calmarse. Escúchese, pero con calma. Es usted quien mantiene el control, quien domina lo que le sucede. Calma. Míreme, míreme.

Ella le miró. Su rostro le recordó al hombre aquella película fantástica en la que el protagonista murió. ¿Cómo se llamaba? El cuervo, sí. Ella tenía el rimel corrido por los ojos en una línea ancha que descendía hasta la comisura de los labios. Le miró perdida, como ausente, vacía después de haberlo soltado todo. El asintió y sonrió.

- Voy a ayudarla, ¿de acuerdo? Ya ha hecho lo más difícil. Ha verbalizado su miedo, y ahora yo puedo ayudarlo a analizar cada respuesta de su cuerpo a esta buena noticia. Lo primero que me dijo al entrar, ¿recuerda?, fue que quería que supiera que deseaba tener ese hijo, que había sido una gran alegría para su marido y para usted. Y la creo.

Ella asintió despacio, sin hablar.

- Bien, dígame. Ya vi las dos primeras ecografías, y todo iba fantásticamente



¿cuándo tiene la siguiente? Dentro de poco, ¿verdad?

Justo una semana después. Los sueños habían remitido. Marta volvía a estar maquillada, era parte del proceso, una muestra de respeto para ella. David, su marido, estaba con ella. La habían tumbado y tenía el vientre desnudo. Estaba de treinta y dos semanas. Treinta semanas tranquila y estas dos últimas alterada y casi histérica. Bueno, pero ya bastante mejor. Notó el frío de la crema que la mujer le había aplicado con una sonrisa, y ella sonrió a su vez, nerviosa. Miró a su marido, quien también sonreía y le lanzaba un beso al aire. La pantalla se puso en marcha y mostró una sucesión de imágenes en breves flashes, entre negros y azules. La mujer indicó lo que estaban

viendo.

- Bueno, pues ahí tienen al pequeño. ¿Cómo lo llamarán, como el padre?

- Quizá, si es varón – concedió Marta, no del todo convencida aún. Él le apretó la mano con cariño.

Bueno, pues el pequeño está perfectamente. Es incluso grande para el tiempo que tiene, y está muy bien formado. He dicho pequeño porque querían conocer el sexo, me dijeron. Desde luego es varón – sonrió -. Y muy despierto, fíjese, fíjese...¿ve eso? Son sus ojos... - Marta vio aquellos ojos - ¡qué rico! Mírenlo. Ahí...no les da la impresión70.300 mm de que es como si nos estuviera mirando?

SOMBRA

Tercer Premio del Jurado

Siempre he disfrutado con esto, y todavía sigo considerando una bendición que me eligieran a mí para desempeñar esta tarea. Supongo que todo se debía a mi fortaleza, sin la cuál no podría haber soportado la carga a la que me han sometido tantas y tantas veces desde hace años. La primera vez que vinieron a verme era 1831 y las hostilidades entre los colonos tejanos y México estaban en pleno apogeo. Los mejicanos no estaban dispuestos a perder un territorio que consideraban suyo, pero los colonos defendieron esta tierra hasta el último hombre. Muchos mejicanos me fueron entregados como sacrificio y yo bebí sus almas, fortaleciéndome. Corría el año 1843 y Billy Paxton era un famoso cuatrero que se había encargado de aligerar el peso de las arcas de los ganaderos que llevaban sus reses hacia el Norte. Durante mucho tiempo lo estuvieron buscando tanto a él como a su banda, por lo que el precio que le habían puesto a su cabeza era alto. Cuando lo llevaron ante mí, se estremeció de miedo, gritó y se retorció. Siempre lo hacen.

En 1846 la guerra volvió a estallar entre México y la ya establecida República de Texas, así que yo volví a alimentarme de las almas de los soldados mejicanos que tenían la desgracia

de ser capturados vivos cerca de aquí. Cuando las hostilidades terminaron oficialmente, allá por 1848, yo había consumido las vidas de más quinientos de nuestros vecinos de la otra orilla de Río Bravo. Desde entonces las cosas se calmaron un poco. Asesinos, violadores o ladrones me fueron entregados siempre y cuando el sheriff no fuera más rápido que la turba enfurecida. Yo me hice con las almas de esos criminales, haciéndome cada vez más grande y poderoso. La gente confiaba en mis fuertes brazos para linchar a los criminales y yo no podía defraudarles.

Abraham Lincoln ganó las elecciones en el Norte, pero aquí, en el Sur la gente no quería renunciar a todo lo que habían conseguido. Entonces estalló una nueva guerra. Me gustan las guerras. Cuando estalla un conflicto, puedes notar el olor dulzón de la sangre en la suave brisa. Muchos unionistas fueron conducidos a mi presencia, otros tuvieron mejor suerte y fueron fusilados o encarcelados. Al empezar la guerra, conseguimos una victoria tras otra y empecé a pensar que mi macabro festín no acabaría nunca. Fue glorioso. Para entonces ya nadie se acercaba hasta mí a menos que fuera para ofrecermé otra alma a la que poder torturar y encarcelar en lo más hondo de mí ser. La tierra se había secado por la sangre y el orín derramados por aquellos a los que tuve el placer de ajusticiar. Todos, al verme, se santiguaban y huían de mí. No me importaba. Me tenían miedo y yo me erguía

como la viva imagen de un dios sediento de muerte, mientras les recordaba señalándoles con mis retorcidos brazos, lo fácil que era acabar haciéndome compañía. En 1865 el Sur perdió la guerra y desde el Norte se tomaron una serie de medidas que fueron altamente impopulares por lo que el fin de la guerra no comportó el fin de los sacrificios. Ésta era una tierra resentida por la derrota y la gente estaba irascible. Sobre todo no entendían cómo en el Norte habían podido abolir la esclavitud, liberando a los negros.

Ese mismo año se fundó una sociedad secreta que se encargó de alimentarme en noches de sangre y fuego. Recuerdo que una vez vinieron arrastrando a un hombre negro que estaba atado y amordazado, y que no debería tener más de dieciséis años. Su cara amoratada y deformada por los golpes, estaba cubierta de sangre y resplandecía con un obscuro tono carmesí a la luz de las antorchas. El chico había sido descubierto junto a Shirley, la hija de Francis Tempelton, una belleza sureña de ojos verdes y piel blanquísima, yaciendo en el granero como animales. Aunque la población de color hubiera conseguido la libertad, nadie por estas tierras podía concebir una cosa semejante. Cuando el chico me vio, majestuoso, mi silueta recortada en la luna, empezó a gritar y de su boca salieron peticiones de clemencia que se vieron ahogadas por la mordaza. Me lo entregaron, como un trofeo, y rieron mientras yo devoraba el alma del chico. Shirley fue repudiada por su padre y no pudo volver al pueblo. El viento del Norte me dijo que acabó muriendo ahogada en sangre, debido a la tuberculosis, en la sucia habitación de un salón en la que trabajaba como prostituta. Durante los años siguientes hombres y mujeres de raza negra, la mayoría inocentes y con almas doblemente dulces, acabaron por servirme de alimento.

Tiempo después, en 1914, Jacob Southgate fue un prometedor estudiante de medicina que acabó por convertirse en el terror de las ciudades al sur de Texas. Southgate era muy astuto y durante un año tuvo en vilo a la población y a las fuerzas del orden que no conseguían atraparlo y llevarlo a prisión por el asesinato de más de veinte mujeres. La niebla me dijo que había un ranger de Texas que andaba tras la pista de Southgate desde que éste matara a su mujer. Ese ranger era Chuck Norton, y estaba dispuesto a capturar al asesino de su esposa costara

lo que costara. Finalmente las pistas llevaron a Norton a buscar al joven médico en un pueblo muy cercano a mi morada. Después de atraparlo, Norton llevó a Southgate ante mí para que lo devorara y yo me hice con el alma más negra que hasta hoy mora en mi interior. Norton, deseoso de reunirse con su esposa muerta, había perdido la ilusión por la vida y acabó suicidándose, regando el suelo a mis pies con su sangre.

En 1934 Tom Arcord vino a engrosar las filas de los que están atrapados en mi interior. El verano del 34 estaba siendo muy caluroso y yo apenas podía resistirlo. Tom y unos amigos estaban celebrando su ingreso en la universidad de Corpus Christi, bebiendo whisky barato en grandes cantidades y dando un paseo en el Cadillac descapotable del padre de Tom. Uno de ellos propuso ir a hacer una visita al "viejo cuerdas" y ver si lo que decían de mí era cierto. Así que el Cadillac se detuvo al llegar a mi colina en una noche especialmente calurosa. Los amigos de Tom estaban borrachos así que fue fácil susurrarles al oído y convencerles, con mi voz transportada por el cálido viento nocturno, de que le gastaran una broma inocente al chico. La broma se les fue de las manos, y Tom apenas emitió un gorgoteo cuando su cuello se quebró y yo me hice con su alma. Cuando los amigos se dieron cuenta de lo que había sucedido, salieron corriendo, dejando atrás a Tom que bailó para mí durante toda la noche al ritmo de la música que sonaba en la radio del Cadillac. Cuando vinieron a por él todos dijeron que había sido un terrible accidente. Yo agité mis brazos y mi risa, transportada por el viento, se oyó por todo el valle.

En 1944 el Klan se había dispersado perdiendo todo su apoyo así que no tenía quién me trajera víctimas, y mi fuerza empezó a menguar. Hubo un repunte hacia 1960 debido a la cantidad de leyes antirracistas que el gobierno de éste país promovió durante esos años. Sin embargo la cosa no mejoró, porque muchos pensaban que entregarme a más gente era una atrocidad. Fue la época en la que se desarrolló el movimiento en defensa de los derechos civiles y la mayoría pensaba que el sistema ya tenía sus propios métodos para hacer pagar a los culpables. Además, creían que estaba maldito aunque no les culpo por ello por no faltarles razón. La única vez que pude alimentarme durante esos años fue gracias a

un hippie que, totalmente drogado, intentó tener una experiencia cercana a la muerte a mi costa. El muy imbécil acabó más colgado de lo que hubiera imaginado nunca.

Sin embargo, hoy no soy más que un desecho de lo que fui. Soy viejo y enjuto. Mis brazos, negros y retorcidos, apenas tienen la fuerza de antaño y no creo que pudieran sostener el cuerpo de un hombre adulto. Por dentro me corroen los gusanos y los hongos buscando mi corazón. Me siento como la imagen de un ídolo perdido, como la vieja talla de un dios pagano envuelto en una mortaja de

asfixiante hiedra. Seguramente hay algo de justicia poética en todo esto. Pero aún infundo miedo. En las noches de tormenta, cuando el viento sopla fuerte a través de mi desvencijado cuerpo y azota mis hojas, me abro las entrañas. Así dejo que los quejidos las casi mil almas que habitan dentro de mí recorran el valle y lleven a las casas canciones de muerte. Pero ya nadie vendrá a mí. Nunca más mis ramas volverán a sentir la dulce mordedura de la soga. Jamás volverá a sonar el chasquido de las vértebras rompiéndose bajo mis hojas y no volveré a tener compañía. Aquí, a mi sombra.

MÓDULOS

HAUNTED PLOTS

Calaboso

en este caso el tren o usar el que te damos nosotros. A partir de estas nociones, puedes usar las tablas del manual de Haunted House para ampliar la partida tanto como desees.

VÍA CRUCIS

PALABRAS DEL ANFITRIÓN

Bienvenido a este primer módulo publicado para la edición 2.5 de Haunted House. Te resultará curioso que se saque un módulo para una versión del juego que aún no ha sido publicada, pero esto tiene su sentido. La nueva versión del juego saldrá pronto y es mejor que el módulo esté listo para usarse con esta versión. En cualquier caso, se puede jugar el módulo sin problemas con la versión 1.0 de HH, ya que la única diferencia relevante para esta partida está en los arquetipos. En el manual de Haunted House se asume que uno tirará unos cuantos dados para obtener al azar una configuración aproximada para su casa, castillo o tren encantados y que una vez hecho este esqueleto, se creará una historia basada en él. Es decir, el árbitro deberá inventar una historia que “encaje” en el escenario.

El presente suplemento te permite hacer el camino inverso: te damos una historia inicial y desde ella puedes construir

La historia tiene un formato de sencilla lectura. Como ayuda adicional, hemos añadido ideas para accidentes, trampas y sustos para tus incautos jugadores, en gran parte basadas en la sesión de playtesting de este módulo en la III Quedada Umbriana en Granada por lo que ya se ha demostrado que funcionaron al menos una vez. No obstante, tú conoces a tu grupo de jugadores mejor que nadie, así que haz uso de ellas sólo a tu manera.

Nivel de Juego: Trenes Misteriosos

Enemigo: Demonio

Menores y Secuaces: Ninguno

Arquetipos ideales: Elegante, Experto Egocéntrico, Mago, Pícaro, mafioso, Intelectual Despistado. Pueden añadirse otros al gusto, mientras todos tengan un motivo para acudir a la subasta, sea propio o por encargo.

Historia: Un millonario bastante excéntrico ha





organizado una subasta de objetos de arte, varios de ellos relacionados con la superstición, las ciencias ocultas y la religión. Uno de los objetos es una Cruz bendecida por San Esteban. Esta cruz es en concreto el objetivo de varios pjs, entre ellos el Pícaro o el Mafioso. Cuando fue bendita, San Esteban la imbuyó del poder de no ser robada, atando a un demonio (el Infierno sirve a Dios también) a este juramento. Caso de ser tocada por un ladrón aparecería el demonio para llevársela y destruirla, destino mejor para Esteban que el estar en manos de un pecador.

La subasta tiene lugar a bordo de un tren que ha alquilado el millonario, al que ha decorado para simular un tren antiguo. También ha alquilado unas horas de uso de las vías entre tres pueblos sin apenas habitantes de una zona poco poblada del país donde ocurra la acción. El tren tardará en hacer el recorrido sólo tres horas sin parar en el pueblo intermedio, durante las cuales se servirán unos aperitivos, luego se celebrará la subasta y tras ella habrá otro tiempo para relacionarse y tomar una copa, que será cuando tendrá efecto la maldición de la Cruz, previsiblemente. El tren está compuesto de una locomotora que simula ser de vapor, pero es eléctrica, una sala para realizar la subasta, un bar para el servicio de bebidas y comida y un salón con cómodos asientos para reunirse, charlar y relajarse.

A la hora de realizar la subasta, conviene que el árbitro prepare varios objetos a subastar y les asigne precios, además de darle a los personajes una cantidad de dinero para pujar por ellos. Conviene que ningún pj tenga más dinero que el 25% del coste total de todos los artículos y que todos los jugadores tengan al menos un 10% más que el precio de salida de la Cruz.

Algunos ejemplos de objetos a subastar son:

- Una falsa sirena (un mono al que se le ha cosido

cola de pez, conservado en formol)

- Un reloj fundido que perteneció a Alistair Crowley.

- Una espada que perteneciera a Pedro II el Católico, defensor de los cátaros.

- Una tabla Oui-Ja supuestamente utilizada por Eva Braun.

Es importante para el juego que un par de personajes tenga entre sus motivaciones hacerse con la cruz a toda costa, incluso robándola. Cuando la cruz sea tocada por un ladrón o robada (sutilmente animaremos a la gente a hacer esto, haciendo por ejemplo que la vigilancia sea deficiente), el tren empezará a acelerar y no será posible pararlo ni con los frenos de emergencia. Mirando por la ventana, el paisaje parece transformarse. Un Demonio ha poseído al maquinista y recorre en su mutado cuerpo, desde adelante hacia atrás, todo el tren en busca de la cruz. Si la encuentra en manos de un ladrón, intentará matarle antes de recuperarla. Si la encuentra en manos de alguien inocente o quien la tiene hace lo posible por entregarla (si se han dado cuenta de lo que ocurre), el portador puede salvar la vida. Por lo demás, matará a quien se interponga en su camino hacia la cruz.

El Demonio en su periplo por el tren puede dar pistas de lo que busca, crucificando víctimas, susurrando al oído de gente atemorizada “Laaacruuuz” o “¡Laaadróón!” Es posible vencer al Demonio siguiendo las reglas del manual, pero lo más sensato sería entregar la cruz o convencer al ladrón de hacerlo.

TRUCOS SUCIOS

En un momento dado los jugadores pueden querer desenganchar un vagón para separarse

del demonio. Es una idea estupenda que debe ser recompensada en Puntos de Superación, pero es inútil. El demonio puede volar sin problema al vagón de los pjs e incluso hacerlo acelerar hasta hacer chocar (tirar por Accidente) ambos vagones atrapando quizá a algún pj con su máximo Destino Funesto acumulado entre ellos.

Entre los Accidentes que pueden ocurrir en el tren, uno más que divertido es el que se produce cuando un objeto pesado queda suelto dando vueltas por el vagón. Imagina un vagón restaurante con un bidón de cerveza o con varias botellas rodando de aquí para allá, con el tren acelerando y dando bandazos.

Una trampa que el Demonio puede tender a los jugadores es caminar por el techo, haciendo que

alguien quiera asomarse a mirar. Incauto. Allí estarán esperándole los ojos como brasas del Demonio.

Como forma de provocar Miedo a los jugadores, en las pruebas de esta partida cada vez que uno de los personajes, separado del resto, veía por primera vez al Demonio, se le llevaba aparte. Allí se le describía a la criatura en todo su esplendor y luego se le pedía que se mantuviera en silencio o sentado justo a un lado, pero a la vista de los demás jugadores, con los que se seguía jugando un poco más. Esta táctica de separar a los jugadores que ven algo horrible está bien, pero añadiendo la presencia silenciosa y hierática del jugador apartado mirándoles añade un punto de inquietud muy interesante.

EL GRAN ANDROULOS

Chemo

Esta aventura está pensada para intercalarse entre otras que puedan estar corriendo los personajes. Inicialmente parece no tener nada que ver con los Mitos. Sencillamente los personajes son invitados a presenciar un espectáculo de magia que realiza un afamado mago escapista. Pero después del espectáculo el teatro en el que lo han presenciado nunca volverá a ser el mismo... Al menos para los investigadores. Quiero agradecer a Wendigo su mención de las criaturas que doblan el espacio, que inspiraron este módulo.

INTRODUCCIÓN

El 'Gran Androulos' va a actuar en la ciudad y todo es un revuelo de publicidad y comentarios. Hace dos años que este mago llegó a los EEUU y con él se desató el furor. Sus números de escapismo desafían incluso al propio Houdini. De su pasado personal no se sabe nada, aunque él afirma ser un noble griego que descubrió los caminos de la magia en viejos libros de su abuelo. Posiblemente esto sea una mentira diseñada por su agente de publicidad, pero lo que es indudable es la calidad del espectáculo.

para el espectáculo. Puede que se las mande como premio la universidad, la oficina en la que trabajen, que sean amigos del dueño del teatro. Lo que sea. Puede incluso que decidan ir por su propio pie a ver el show. Si han jugado el módulo 'El Condenado' Houdini estará en la ciudad también y será quien les invite a ir al teatro. El mismo está intrigado en el desarrollo del espectáculo.

SÓLO PARA EL GUARDIAN

Androulos se llama en realidad Ricardo Santino, y es un inmigrante italiano. Hasta hace un par de años vivía del robo y la extorsión en los ghettos de Nueva York. Su suerte cambió el día que entró a robar en la casa de un viejo judío anticuario. Allí, entre todo lo que se llevó, encontró un libro escrito en italiano de la época del renacimiento llamado 'Magia Invocatoria'. Pensando que era un manual de trucos mágicos decidió quedárselo y aprender alguno para impresionar a las chicas. Nada más alejado de la realidad: el libro era un grimorio de un alquimista que había logrado invocar a unas criaturas extradimensionales a las que denominaba 'faunos espectrales'. Estos seres tenían la particularidad de poder distorsionar el espacio a su alrededor, puesto que venían de otra dimensión diferente a la nuestra. En una sección del libro se describía el ritual para atraer la atención de estos seres (ver apéndice al final). Santino siguió los pasos descritos y logro atar a uno de estos faunos espectrales, atrapándolo en el interior de un espejo.

Los investigadores recibirán una invitación

A partir de ese momento su vida sufrió un cambio radical.

Utilizando al fauno distorsionaba la realidad y el espacio a su alrededor. Con ello podía entrar en sitios cerrados y huir de cualquier lugar. Inicialmente utilizó a la criatura para robar más y mejor. Pronto abandonó el sucio ghetto y comenzó una nueva vida de ladrón de guante blanco. Pero entonces oyó hablar del gran Houdini y sintió un golpe en su ego. Comparado con lo que el podía hacer con su criatura, Houdini era un principiante. Atraído por el mundo del espectáculo y la fama se convirtió en el gran Androulos.

La criatura que Androulos posee está atada a un espejo de mano labrado en plata. Para salir de él debe realizarse un pequeño ritual. Entonces puede pedirle al Fauno que distorsione una zona del espacio y después lo vuelve a encerrar. Como puede imaginarse, el ser no está muy contento con este trato y busca todos los modos de liberarse de su prisión y vengarse del mago. La única manera de salir de su prisión es que el espejo se rompa. Androulos sabe esto, pero no está especialmente preocupado. Si el espejo rompe basta con realizar otro ritual y atar a un nuevo fauno. Con lo que no cuenta el mago es con la venganza del actual inquilino del espejo.

EL ESPECTACULO COMIENZA

El teatro en el que se desarrolla el espectáculo es un lugar amplio y bien iluminado, en el que normalmente se representan actos de ópera. Consta de un enorme hall de entrada en el que se suelen servir canapés, unas butacas de aforo para unas 600 personas y las típicas plateas para los más pudientes de la ciudad.

Cuando los investigadores lleguen todo el mundo estará en el hall. Se encuentra gente muy importante de la ciudad: el alcalde, importantes empresarios, catedráticos de la universidad... Puede ser un buen momento para hacer amistades.

A las 22:00 en punto comenzará el espectáculo. Los investigadores tendrán una silla reservada en el aforo principal, casi delante de todo. Las luces se van atenuando hasta quedar en penumbra, mientras un foco ilumina el escenario, en el que



puede verse un sarcófago egipcio en pie, abierto hacia el público, rodeado de cadenas. Dos bellezas femeninas flanquean el ataúd en el que se introducirá el mago. Alguien susurrará a los investigadores que el espectáculo es impresionante: Androulos entra en el sarcófago, las chicas lo cierran y alguien del público comprueba que las cadenas estén efectivamente cerradas. Después el propio Androulos aparece en algún lugar del teatro, se acerca al ataúd, abre las cadenas y se comprueba que ya no hay nadie dentro. Ni el propio Houdini ha logrado nunca un espectáculo similar.

22:10. Entre bambalinas: Androulos coge su espejo e invoca al fauno, obligándolo a distorsionar el espacio en el interior del sarcófago. Tiene pensado entrar por la puerta principal del teatro. El fauno obedece sus órdenes lleno de resentimiento.

22:15 Entre bambalinas: Androulos acaba de maquillarse. Está a punto de guardar el espejo cuando una bella mujer entra en el camerino. Es Silvia, su actual amante. La pasión entra en juego y el espejo queda olvidado sobre el

tocador.

22:30. El Gran Androulos aparece en el escenario. Todo son aplausos y ovaciones. Sonríe al público y presenta el espectáculo.

22:31. *Entre bambalinas:* Silvia descansa en el camerino y su atención cae sobre el bello espejo de plata. Saca una barra de labios de su bolso y comienza a retocarse.

22:35. El Gran Androulos se introduce en el sarcófago. Se escoge al azar a un miembro del público. Oh, casualidad, le toca a uno de los investigadores. Es de suponer que subirá y cerrará las cadenas. No hay truco ninguno en el asunto.

22:36 *Ente bambalinas:* Silvia deja el espejo de nuevo en el tocador. La fatalidad hace que lo ponga demasiado al borde. Cae al suelo y el cristal rompe en mil pedazos... En el camerino de Androulos se oye un grito de mujer.

22:37 En el interior del sarcófago se oye un gemido prolongado. Las luces del teatro se apagan un momento. Gritos. Después vuelven a encenderse. La gente se ríe, pensando que es parte del espectáculo.

22:38 *Entre bambalinas:* uno de los mozos de cuerda entra en el camerino de Androulos, alarmado por el grito. Sólo encuentra un espejo roto en el suelo.

EL SHOW DEBE CONTINUAR

Androulos no aparece. En un principio el público se mantiene expectante, pensando que es parte del show, pero pronto comienza a aburrirse. En el escenario aparece Morgan Duvall, el representante de Androulos. Algo va mal. Le pide al investigador (que suponemos que continua en el escenario y tiene la llave de las cadenas en la mano) que abra el sarcófago. Un murmullo recorre la sala y todo el mundo se levanta para ver mejor.

Cuando el investigador abra el sarcófago encontrará... nada. Está vacío. La gente, sin entenderlo muy bien, comienza a aplaudir.



Pero, ¿dónde está Androulos? Todo el mundo, incluido Morgan, esperará diez minutos. Después se hace evidente que el mago no aparece. La gente comienza a abandonar la sala bastante decepcionada. Se considera todo como una broma de mal gusto.

Morgan estará frenético y desconcertado. 'Nunca hizo nada así, tiene que estar en algún lado'. Le pedirá al investigador y a las dos chicas del escenario (Liza y Mónica) que le ayuden a encontrar al mago ('esta me

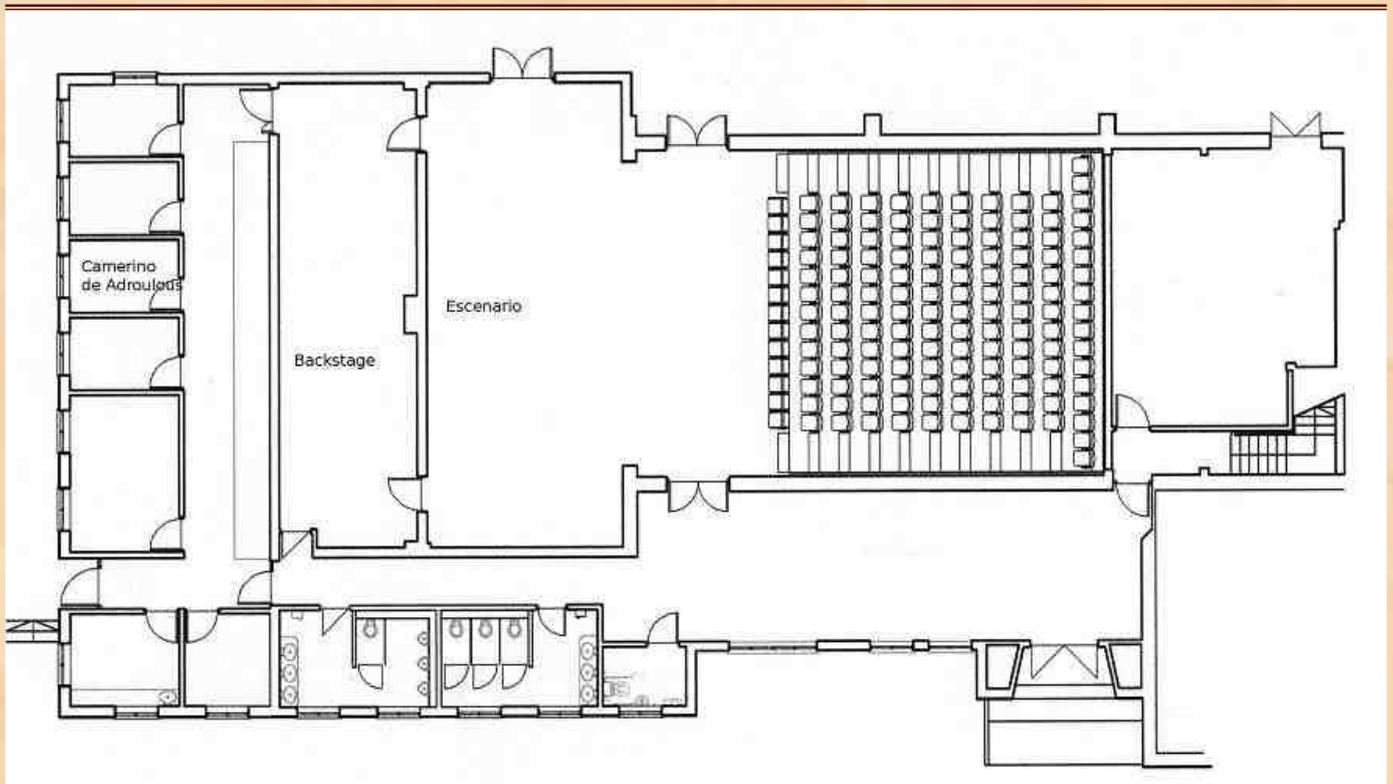
las paga, esto no se me hace, se le ha subido la fama a la cabeza...'). Es de suponer que un buen investigador se quedará a ver que sale de este embrollo. Nadie se opone a que el resto del grupo se quede. El público, no obstante, opta por irse en su totalidad. Curiosamente no se ve a ninguno de los mozos de cuerda por el teatro ('pandilla de vagos, seguro que están jugando al póker escondidos por ahí').

ENTRE BAMBALINAS

Comienza el verdadero espectáculo. El fauno espectral, libre de su cárcel, ha decidido montar su propia fiesta. Androulos ha sido atrapado en la dimensión de los espejos, en la misma cárcel en la que antes se encontraba el fauno. Ahora vaga desconcertado y enloquecido entre los espejos.

Silvia tiene un poco más de suerte. Está de pie en medio del arcife del Diablo, cerca de la costa de Dunwich. Es de noche y hace mucho frío, pero si el destino la acompaña algún barco pasará cerca por la mañana y la recogerá medio congelada. De lo contrario puede que los Profundos del lugar la inviten a su fiesta... A discreción del Guardián.

El fauno anda suelto por el teatro todavía. Ha utilizado la mayor parte de su POD para devolverle el golpe a Androulos, y ahora necesita recuperarse para abrir un portal que lo devuelva a su dimensión. Pero mientras tanto a su alrededor el espacio continúa deformándose y gastando malas jugadas. La gente que se ha marchado al principio ha tenido suerte, porque mientras el ser utilizaba su poder para enviar a Androulos a la dimensión de los espejos, el espacio a su alrededor no se vió



afectado, por lo que todos pudieron salir del teatro. Los que se quedaron tienen un buen lío por delante: ahora que el fauno descansa, el teatro se ha convertido en una Casa de la Locura...

Si alguien intenta salir por una puerta o ventana al exterior del teatro se verá inmediatamente afectado por un efecto de teleportación (ver más adelante) que lo devolverá a una habitación interior al azar.

¿EL MAPA?

Bueno, bueno...: Esta es la parte divertida, sobre todo para el Guardián. Los personajes van a hartarse de deambular por las habitaciones sin sentido aparente. Si el grupo se divide, peor todavía. Cada vez que el grupo abra una puerta (o a discreción del Guardián, para aumentar la confusión) tira un dado para ver que sale. Si tienen suerte es la habitación correspondiente, de lo contrario... Hay efectos (como los de que aparezca una criatura) que pueden ser acumulables.

Otra opción que tiene el Guardián es la de escoger los efectos en lugar de tirarlos aleatoriamente. Creo que es una solución más razonable, porque podrá ajustar el módulo a las características del grupo sin perder la sensación de caos.

Cada efecto de distorsión de la realidad exige una

tirada de COR: 1/1d6. Si un jugador sufre los efectos de una distorsión dos veces (por ejemplo, es teleportado dos veces), entonces tira COR la segunda vez sólo si ha fallado la primera. Seguirá tirando por ese efecto hasta que logre pasar la tirada, momento en el cual quedará 'inmunizado' a ese efecto.

01-30. Nada. La habitación y sus dimensiones son totalmente normales.

31-40. La distorsión produce la aparición de un Vagabundo Dimensional, que se ha visto atrapado por un vórtice entre las dimensiones y desemboca en el lugar. El Vagabundo puede aparecer en cualquier lugar, con predilección por las espaldas de los jugadores... Posiblemente el grupo no se le pueda enfrentar (¿han ido armados a una representación de magia?!) aunque siempre hay algunas cosillas que pueden ayudar a defenderse: palos, poleas, cuchillos, tijeras... Yo que sé, un teatro está lleno de cosas. Como opción, si Morgan y las chicas van con el grupo, haz que se meriende primero a los PNJs. Si ves que el encuentro va a ser desastroso para la salud de los PJs (vamos, que es imposible que sobrevivan todos), haces que el Vagabundo se disipe en mitad del combate (nuevo vórtice) o incluyes la teleportación (efecto 41-50) que se lleva a los jugadores a otro lado del teatro (ojo, que el Vagabundo sigue dentro del recinto). Esta distorsión no

necesita tirada de COR. Sólo se aplica la tirada correspondiente por ver al Vagabundo.

41-50. Los jugadores están atravesando una habitación o pasan por una puerta cuando repentinamente aparecen en otro lugar del teatro. Puede ser que aparezcan en un sitio coherente (junto a una puerta) o en un lugar totalmente aleatorio (el techo, en medio del aire, junto a una pared, en un armario).

51-60. Las dimensiones de la habitación se ven distorsionadas. Parece del tamaño de un campo de fútbol o de una caja de cerillas. Si un personaje ya estaba en la habitación cuando entre el afectado podrá ver como éste camina sin moverse del sitio más que de vez en cuando (en realidad el otro está atravesando 'el campo de fútbol') o aparece de inmediato al otro lado de la sala (ha cruzado 'la caja de cerillas'). Ambos tiran COR.

61-70. Los personajes ven otra habitación 'superpuesta' sobre la actual. Por ejemplo entran en un camerino y pero lo que ven es el auditorio. Pensando que se trata de un efecto de teleportación cruzan la sala confiados para darse un golpe icontra el aire! En realidad han llegado a la pared del camerino.

71-80. Se oyen aullidos de ultratumba y cánticos procedentes de otro lugar del planeta, o los gritos de los monos en la selva, o el ruido de las olas del mar. Sin embargo no llegan a verse los lugares.

81-90. A través de una ventana puede verse un paisaje lunar, o la superficie roja de Yugoth, o una selva del Yucatán.

91-00. Las reglas lógicas espaciales de la habitación han variado drásticamente. Los jugadores ven el techo en el suelo o en una pared. Todo está girado. Algunos ángulos realizan giros imposibles. Hay una pequeña posibilidad de que la distorsión espacial atraiga la presencia de un Perro de Tíndalos.

LOS ESPEJOS

Ahora que el fauno está libre, vaga entre la dimensión de los espejos y la nuestra, buscando recuperarse. En esa dimensión también está el enloquecido Androulos, que tiene la solución a los problemas de los jugadores.

Cada vez que un jugador pase por delante de un espejo existe un porcentaje de que suceda algo:

01-50. Nada.

51-80. Aparece Androulos en el espejo. En el reflejo se verá a los jugadores y detrás de ellos a Androulos, que los mira babeante y con ojos de loco. Si miran a sus espaldas, sin embargo, no verán a nadie (tirada de COR 1/1d4). Androulos soltará una pista sobre lo que está sucediendo (ver Pistas de Androulos) y después se irá con **81-00.** Ven pasar al fauno de la misma forma que veían a Androulos. El fauno los observará un rato y después se marchará. Tirada de COR (1/1d4).

PISTAS DE ANDROULOS

Cada vez que los personajes se encuentren con el patético ser que ahora es Androulos, éste soltará una pista. Las pistas son continuas hasta llegar a la última, que conduce al espejo del Hall.

Yo no pensé que si rompía podía liberarse... Ni siquiera sabía que era inteligente... Yo sólo quería ser famoso...

No repetiré el ritual. ¡Déjame libre! ¡No lo haré más! ¡Vosotros! - pega su enloquecido rostro al cristal- ¡Romped el espejo y dejarme salir! ¡No!- retrocede- ¡No lo hagáis! Tenéis que destruirlo a EL. Sólo así seré libre.

Murmuras el conjuro y el fauno es encerrado. Si él está dentro puede entrar cualquiera. Basta la confianza y la energía. Pero si él se repone huirá y nadie ya podrá abrir la puerta.

Buscad un espejo grande iy entrar! Es posible mientras EL este en el interior. Si lo destruís acabará la pesadilla y todos seremos libres.

LA SOLUCION

La única solución para librar al teatro de su 'maldición' es cruzar a la dimensión de los espejos a través del gran espejo que decora el Hall, el único de tamaño completo y que está bruñido en plata. Para entrar por el espejo basta con lanzarse contra él y lograr una tirada de PODx5. De este modo el personaje entrará en la dimensión de los espejos. Si no saca la tirada... se estampa contra el espejo (no pasa nada, es de plata y no rompe). Hay un par de espejos más en los camerinos (a discreción del Guardián), pero con estos sólo puede intentarse



una vez. Si el personaje falla rompe el espejo y el desafortunado investigador sufre 1d3 puntos de daño por los cortes. Los demás espejos del lugar son demasiado pequeños como para permitir el acceso a un personaje (aunque Androulos puede hablar por ellos).

LA DIMENSION DE LOS ESPEJOS

En la dimensión de los espejos no existe el espacio tal y como nosotros la conocemos. En realidad parece una especie de limbo de colores caleidoscópicos que están continuamente cambiando. Los personajes, al igual que todos los habitantes de este extraño lugar, parecen estar flotando en el aire. Ocasionalmente se pueden observar 'islas' flotantes que son réplicas de un sitio que existe en nuestro mundo. Estas 'islas' se corresponden con zonas reflejadas a través de un espejo. Así, puede verse un fragmento de habitación que flota en medio de la nada o el probador de una tienda... En dichos lugares se mantienen las reglas espaciales de nuestro mundo. Es decir, si un jugador alcanza una de esas 'islas' andará por el suelo de forma normal y podrá tocar los objetos que en ella se encuentran. Si alguien mueve un objeto en la dimensión de los espejos, ese objeto también se moverá en el mundo real (tirada de COR para cualquiera que pueda estar en el mundo real y vea como se mueve sólo el objeto). En las 'islas' hay siempre un espejo, a través del cual puede verse el mundo real y la gente que allí se encuentra. Sin embargo los del mundo real no pueden ver a los habitantes de la dimensión, a menos que estos intenten contactar con ellos, realizando una tirada de PODx3.

Las 'islas' no están en un punto fijo, sino que parecen vagar a la deriva. Pueden encontrarse lugares distantes en el mundo real cuyas 'islas' están prácticamente juntas, e incluso existen zonas que pertenecen a otros tiempos.

Para poder entrar y salir de la dimensión de los espejos es necesario un conjuro ('Abrir portal en Espejo', ver el apéndice). Los personajes han entrado aquí sólo gracias a la distorsión producida por el fauno espectral al cruzar por los espejos del teatro. El único medio que tienen de salir de aquí es matar al fauno espectral y aprovechar la distorsión que produce su muerte para escapar.

En la dimensión de los espejos aún pueden encontrarse unas cuantas 'islas' que den un toque de colorido al asunto:

1. En medio de la nada flota un trozo del teatro, que se corresponde con un camerino. Es un fragmento pequeño de una habitación, la esquina situada junto a la puerta. Las zonas que no se reflejan en el espejo van haciéndose más tenues hasta desaparecer mezcladas con los colores. Sentado en el suelo está Androulos, en posición fetal y sollozando. Si los personajes se aproximan a él se darán cuenta de que está totalmente loco. No contestará nada coherente a sus preguntas, y se negará a acompañarlos. Si lo fuerzan a ir con él los seguirá siempre y cuando alguien lo lleve de la mano. De vez en cuando, entre murmuraciones inconexas les dará una pista importante a los personajes: 'tenéis que matar al fauno para salir de aquí... al morir su energía abrirá el portal de las dimensiones'. Androulos también conoce el conjuro de 'Abrir portal en Espejo', pero está demasiado loco como para acordarse siquiera.

2. El espejo refleja un probador de unos grandes almacenes. A discreción de la calenturienta mente del Guardián puede haber alguien cambiándose dentro. Los investigadores comprobarán que sólo aparecen en esta dimensión los objetos que llevan mucho tiempo reflejándose en el espejo (como el taburete de la habitación). Cualquier cosa que se refleje durante menos de dos días seguidos no se materializará en la dimensión. Algún jugador simpatiquillo puede mover el taburete (cuyo reflejo en la realidad también se moverá), produciendo un buen escándalo en el lugar real si hay alguien en el probador. Si algún día salen de la dimensión de los espejos se enterarán de que en Boston dicen que hay unos grandes almacenes que tienen fantasmas...

3. Una basta cámara se refleja en medio de los colores cambiantes de la dimensión de los espejos. Se trata de un salón decorado al estilo chino imperial, con enormes tapices y mucha ampulosidad. Se refleja también un ventanal a través del cual puede verse un paisaje invernal. La habitación está situada en una época antigua de China, y pertenece a la corte del Emperador. Se refleja a través de un enorme espejo muy trabajado. Lo más interesante que pueden encontrar los personajes son un par de katanas que cuelgan de una pared. Están afiladas y pueden servir como armas. Si se las

llevan comprobarán que siguen existiendo aunque salgan de la 'isla'. En el mundo real las katanas se desvanecerán.

4. En medio de la nada una figura se acerca flotando hacia los investigadores. Se trata de una mujer de unos veinte años, vestida en camisón. En otro tiempo debió ser hermosa, pero ahora está delgada y ojerosa. Mira a su alrededor sin ver nada (está totalmente loca). Por mucho que los personajes intenten comunicarse con ella no serán capaces de conseguir que hable. Si los jugadores se la llevan consigo de vuelta al mundo real puede derivar en una nueva aventura para encontrar su origen y saber como se 'coló' en la dimensión de los espejos. Podría tratarse de una mujer que ya estuviese algo loca cuando se encontraba en el mundo real, y finalmente su obsesión por su reflejo fue capaz de abrir un portal accidental por el cual se coló en la dimensión de los espejos o quizás fuera accidentalmente encerrada por un conjuro de 'Portal en el Espejo' invocado por un mago de los mitos... A discreción del Guardián.

5. Por fin los jugadores verán en la distancia como los colores se alteran y dan vueltas en remolinos. El fauno espectral sigue distorsionando la realidad incluso en esta dimensión. En el centro se encuentra la criatura, que se asemeja a una pequeña gárgola cornuda (ver su descripción en el Apéndice). Si Androulos está con ellos la criatura se lanzará al ataque, deseosa de vengarse definitivamente de su captor. De lo contrario huirá e intentará alejarse de los personajes, derivando el asunto en una pequeña persecución. Cuando se produzca el enfrentamiento, en cualquier caso, se habrá llegado a una 'isla' que es el reflejo del Gran Hall de entrada del teatro.

Si los personajes destruyen al fauno este lanzará un gemido extremadamente agudo en su último aliento. Todos los personajes tirarán CONx3 o se desmayarán inmediatamente. Los que saquen la tirada verán como el espejo del Hall brilla intensamente y se verán cegados totalmente. Cuando recuperen la consciencia (o la visión), se encontrarán de vuelta en el teatro, como si nada hubiese pasado. Si traían a alguien con ellos, también estará en el suelo del teatro.

realidad han dejado de surtir efecto. Sin embargo nadie se ha dado cuenta de lo sucedido excepto los investigadores que han quedado atrapados en el teatro. Todo PNJ que acompañe a los personajes estará rematadamente loco a estas alturas (lo digo por Morgan, las chicas, Androulos o la mujer del espejo). Si Houdini los acompañaba conservará no habrá enloquecido, pero se niega a dar ninguna opinión sobre lo sucedido. Intenta creer que todo ha sido una especie de alucinación.

Si tras la aventura los personajes visitan la habitación de hotel en la que se hospedaba Androulos podrán encontrar un entre sus enseres el libro 'Magia Invocatoria' (italiano, +2%, x2, -1D6). En él pueden encontrarse los conjuros 'Invocar fauno espectral', 'Atar fauno espectral' y 'Abrir portal en Espejo'.

APENDICE 1 - EL FAUNO ESPECTRAL

Descripción: El fauno espectral es una criatura pequeña, de un metro de altura. Su apariencia es semejante a la de una gárgola de piel azulada. Su cabeza es similar a la de un satiro, con rasgos vagamente humanoides y dos pequeños cuernos en la frente. Tiene unas pequeñas alas membranosas similares a las de un murciélago en su espalda.

Notas: El fauno espectral pertenece a una dimensión paralela a la nuestra y no suelen verse en nuestro mundo excepto si son invocados. El mundo al que pertenecen no tiene las dimensiones dispuestas del mismo modo que el nuestro, por lo que cuando aparecen aquí la realidad se ve distorsionada y responde de forma extraña a su presencia (como puede verse en este módulo). No son demasiado inteligentes, pero sí lo suficiente como para ser vengativos y especialmente malvados.

El fauno espectral puede utilizar su capacidad de alterar la realidad para entrar en la dimensión de los espejos cuando lo deseen, aunque no haya un espejo cerca. Sin embargo la zona de nuestro espacio cercana al lugar donde cruzaron se sigue viendo alterada por la presencia del fauno hasta que éste regrese a su mundo.

Tanto para salir de su mundo como para entrar en él el fauno debe gastar 12 puntos de POD. También

EL FINAL

Al acabar con la criatura las distorsiones de la



puede enviar a alguien a la dimensión de los espejos (aunque no haya ningún espejo cerca de él), gastando 10 puntos de POD y ganando en una tirada de POD contra la víctima.

Características: FUE 2D6, CON 3D6, TAM 1D6, INT 2D6, POD 2D6+6, DES 3D6+3. Armadura: Ninguna. Armas: Garra (30%, daño 1D6), Mordisco (30%, daño 1D6). Hechizos: Abrir portal en espejo, Cambiar de dimensión. COR: 1D6, ninguno.

APENDICE 2 - CONJURO

Convocar a un fauno espectral: Este conjuro requiere un espejo de mano de gran valor artístico y que haya sido bañado en la sangre de un animal cuyo TAM no sea inferior a 8. Sólo puede realizarse las noches de luna llena.

Abrir portal en Espejo: Puede realizarse sobre cualquier espejo. El conjurador debe recitar un salmo durante al menos 10 minutos (eso da un 20% de posibilidades de que funcione). Por cada minuto adicional que recite el salmo aumentará en 1% las posibilidades de que funcione, hasta un máximo de 90% (80 minutos). Cuesta 5 puntos de magia. Para volver a la dimensión normal puede hacerse de dos formas: si es por el mismo reflejo por el que se entró (el mismo espejo), el conjurador no debe hacer nada salvo cruzar el espejo. Si se trata de otro reflejo diferente deberá realizarse nuevamente el conjuro. Por cada punto de magia adicional que se gaste otra persona podrá cruzar el espejo. El conjurador no puede escoger a quienes han de cruzar, sino que serán aquellos que crucen

detrás de él. El portal permanecerá abierto por un día entero. Para mantenerlo abierto de forma continua debe realizarse un conjuro más complejo que requiere hacer enloquecer mediante visiones reflejadas en el espejo a una persona (ver conjuro Reflejo de la Locura). El conjuro de Reflejo de la Locura no tiene por qué ser lanzado por el mismo hechicero. De esta forma el portal quedará abierto durante 10 años por cada persona enloquecida de tal manera. El uso de este conjuro en su versión normal cuesta 1 punto de COR, mientras que en la forma continua requiere 4 puntos de COR.

Reflejo de la Locura: este maligno conjuro produce visiones aterradoras en un espejo. Cualquiera que no sea el invocador y que se refleje en el espejo verá sus peores pesadillas reflejadas en el mismo. El efecto dura tantas horas como puntos de magia se gasten en él y afectará sólo a la persona escogida por el mago. Si la víctima no se está reflejando en ese momento en el espejo es necesario que el mago presente un objeto muy personal o una parte del cuerpo de la víctima ante el espejo (valen unos simples cabellos). Pueden realizarse conjuros añadidos para afectar a más de una víctima con un mismo espejo. Cada vez que la víctima se refleje en el espejo debe tirar COR (2/2D6). Peor aún, si falla la tirada no podrá apartar su vista del reflejo y quedará 'atrapado' en la visión. Por cada media hora que pase tendrá derecho a una nueva tirada de COR. Cuando la saque podrá apartar la vista del reflejo (pero seguirá perdiendo 2 puntos de COR). Si falla estará nuevamente atrapada por media hora más. Realizar este conjuro hace perder 2 puntos de COR al invocador.

JUEGOS DE MESA

COLONOS DE CATÁN VERSUS CASCASSONE

Lethan

Comienza aquí la andadura de Senderos de Umbría por el mundo de los juegos de mesa, y para ello, nada mejor que dos de los juegos más famosos de los últimos tiempos, que han introducido a muchos (incluido un servidor) en esta sana afición: nos referimos a “Los colonos de Catán” y “Carcassonne”.

“Los colonos de Catán”

“Die Siedler von Catán” se trata de un juego de Klaus Teuber para 3 o 4 jugadores, publicado en Alemania en 1995, ganando el “Spiel des Jahres”, el premio al juego del año en dicho país. Desde entonces, la fama del juego ha aumentado de forma exponencial, de manera que ya se encuentra traducido a dieciocho idiomas diferentes (la versión en castellano corre a cargo de Devir) y se han publicado numerosas expansiones y juegos independientes.

Uno de los elementos más llamativos del

juego es sin duda su tablero, la isla de Catán, que consiste se configura de forma aleatoria al inicio de cada partida. En primer lugar se monta el marco del tablero, formado por varias piezas de mar en las que hay dibujados diferentes tipos de puertos. Dentro del marco distribuiremos los hexágonos de terreno (bosques, pastos, montañas, campos de cultivo y barrizales) y situaremos una ficha numerada en cada uno de ellos.

Antes de comenzar, cada jugador situará en el tablero dos poblados (con una carretera adyacente cada uno) Como se puede ver en la imagen, los poblados se sitúan en los vértices de los hexágonos, y las carreteras en los lados de los mismos. Esta fase es una de las más importantes del juego, y para evitar desequilibrios, el segundo poblado se coloca en orden inverso al primero. Es decir, que el último jugador en colocar su primer poblado será el primero en colocar el segundo.

El desarrollo del juego es más que sencillo. El jugador en turno tirará los dados (2d6) y el resultado determinará que hexágonos producen materias primas. Los pueblos adyacentes a dichos hexágonos producirán una materia del tipo correspondiente (2 materias en caso de ser una ciudad) Tras ello, el jugador puede negociar intercambios con el resto (o realizarlos con la banca), para finalmente construir nuevas carreteras, pueblos o ciudades, así como comprar cartas de desarrollo (que nos permiten influir en el juego de varias maneras diferentes, según la carta)

Por otra parte, no podemos olvidarnos del ladrón. Cuando sale un 7 en los dados (que por cierto es el número con más probabilidades de salir) no se producen materias primas, sino que entra en juego el ladrón (que inicialmente comienza en el hexágono de desierto) Así, todos los jugadores que tengan más de 7 cartas de materias primas deberán inmediatamente perder la mitad de ellas. Además, el jugador con el turno debe mover al ladrón a un hexágono diferente (el cuál dejará de producir mientras el ladrón siga ahí), pudiendo robar una carta de materia prima a un jugador que tenga una ciudad o pueblo adyacente a dicho hexágono.

igual que un 7, a excepción de que los jugadores no tienen que perder la mitad de sus materias si tienen más de 7.

El objetivo del juego es obtener 10 puntos de victoria: el primer jugador que los consiga, será proclamado ganador. Estos puntos se pueden conseguir mediante la construcción de pueblos (1 punto cada uno), la evolución de estos a ciudades (2 puntos cada una), la construcción de una “Gran Ruta Comercial” (tras construir 5 o más carreteras consecutivas, y que otorga 2 puntos) o de un “Gran ejército de caballería” (tras jugar al menos 3 cartas de caballero, y que al igual que la ruta comercial otorga dos puntos) o mediante algunas cartas de desarrollo.

Como decíamos al principio, existen numerosas expansiones para el juego, sobre las cuáles hay opiniones muy variadas. Hay quienes las aman y hay quienes las odian, por lo que no entraremos en más detalles, con la única excepción de la expansión que permite jugar a 5 y 6 jugadores, que si que es fundamental a ojos de cualquiera.

“Carcassonne”

“Carcassonne” es un juego de Klaus-Jürgen Wrede de 2 a 5 jugadores, publicado en Alemania en 2000, y también ganador del premio “Spiel des Jahres”. Al igual que los colonos de Catán, su fama se ha extendido por todo el mundo y está traducido a numerosos idiomas (la versión española nuevamente corre a cargo de Devir) y ha dado lugar a nuevos juegos y diversas expansiones.

Si el Catán se caracterizaba por su tablero modular, Carcassonne va más allá, y directamente no dispone de un tablero como tal, sino que este es configurado por los jugadores conforme avanza la partida. En su turno, cada jugador coge una pieza de uno de los montones (o de la bolsa, si se dispone de ella) y la coloca en juego. Obviamente, debe colocarla de modo que encaje con las que ya hay situadas, como si se tratara de un dominó (camino con camino, campo con campo y ciudades con ciudades)

Una vez puesta la ficha, los jugadores pueden colocar uno de sus meplees (las fichas de juego del color del jugador) en esa misma ficha (no está

Otra posibilidad de mover al ladrón es mediante el uso de cartas de desarrollo de “Caballero”, las cuáles funcionan exactamente



permitido colocar más que en la ficha que se está jugando), ya sea en un camino, en una ciudad, en un campo o en un monasterio los cuáles, una vez se hayan completado, nos otorgarán puntos.

Y he aquí la gracia del juego: no se permite colocar un meeples en una zona donde ya haya colocado uno, sea del color que sea. Es decir, que no es posible situar a uno de nuestros seguidores en una ciudad donde otro jugador haya situado uno previamente. Esto hace que haya que aprovechar el propio tablero para robar puntos a otros jugadores, ya que lo que si es posible es que dos ciudades que en un principio no estén unidas, posteriormente si que lo estén.

El juego concluye cuando todas las piezas de terreno se hayan colocado. Entonces se procede a realizar el recuento final de puntos, y tras él el jugador con más puntos será el ganador.

En cuanto a las expansiones, las hay a montones, así que únicamente nos centraremos en las dos que he podido jugar: Posadas & Catedrales y Constructores & Comerciantes, ambas publicadas en castellano por Devir. La primera de ellas nos permite sumar un jugador más a nuestras partidas, y ambas añaden nuevas piezas y estrategias a seguir al juego básico. Ambas son altamente recomendables.

¿Catán o Carcassonne?

Siendo prácticamente los dos eurogames más conocidos, muchas veces se plantea la duda sobre cuál de ellos es mejor, especialmente entre nuevos jugadores, que han oído hablar mucho de ambos, y no saben por cuál decidirse para realizar su primera compra. Pues bien, es nuestra intención ofrecer una visión general, en base a la experiencia con ambos juegos, que permita al lector decantarse por uno u otro.

En primer lugar, hemos de tener en cuenta el precio de ambos. Mientras que “Carcassonne” puede comprarse por 20 euros o incluso menos en algunas tiendas especializadas, “Los colonos de Catán” difícilmente se encuentra por menos de 35 euros. Si “Carcassonne” finalmente no resulta ser tu juego, la pérdida habrá sido menor. Además, las expansiones de “Carcassonne” son más baratas (en

torno a 16 euros en castellano) que las del “Catán” (salvo la expansión para 5 y 6 jugadores, que está a 20 euros) cuestan 38 cada una.

Y ya que mencionamos las expansiones, las de “Carcassonne” parece que están mejor consideradas que las de “Los colonos de Catán”. Por desgracia, no puedo entrar al detalle en este tema, ya que no he jugado a las del “Catán”, pero es un dato a tener en cuenta.

Por otra parte, “Carcassonne” permite de 2 a 5 jugadores con el juego básico y con una expansión permite jugar a 6. Sin embargo no debemos confundir el número de jugadores que permite con el que realmente es adecuado. “Carcassonne” (en mi opinión) no funciona del todo bien a 5 y 6 jugadores. “Los colonos de Catán” por su parte no puede ser jugado a 2 y no creo que funcione del todo bien a 3 y 5 jugadores (ya que la isla se queda grande) Tened en cuenta cuantos jugadores seréis habitualmente antes de decantaros por uno y otro.

Por otra parte, el “Carcassonne” tiene en su contra el hecho de necesitar un espacio amplio para ser jugado sin problemas, aunque en principio no lo parezca. Podríamos enunciar una nueva ley de Murphy: el tablero de “Carcassonne” siempre se expande hacia el lado de la mesa en el que hay menos espacio.

En cuanto a la complejidad de las reglas, me parecen ambas igual de sencillas, y aunque al principio ambos juegos tienen algunas reglas que los novatos no acaban de pillar (como la de proximidad del “Catán” o los campos del “Carcassonne”) al cabo de una partida todo el mundo las ha comprendido todas a la perfección.

En cuanto a la influencia del azar, puede ser determinante en ambos juegos, pero creo que resulta mucho más influyente en el “Catán”. La principal prueba de ello es que en una partida con novatos, el jugador experimentado de “Carcassonne” acabará ganando muy probablemente, mientras que en el “Catán” esta regla no siempre se cumple: por mucho que hayas jugado, si los dados no te acompañan, tienes la partida perdida.

Otro factor a tener en cuenta es la duración

de una partida. Ambos son juegos de duración relativamente corta, pero mientras que “Carcassonne” tiene una duración muy ajustada (rara vez se tarda mucho más o menos de 40 minutos con el juego básico) la duración de las partidas de “Catán” es más variable. Aunque la duración media es una hora, la partida puede acabarse en media hora (si un jugador está recaudando materias sin parar) o continuar durante cerca de hora y media o más, en partidas en las que el ladrón sale continuamente. En mi opinión, demasiado tiempo para un juego de estas características.

Es por esto que las partidas de “Catán” en alguna ocasión pueden hacerse aburridas e incluso tediosas. Si no salen tus números, no tienes materias y sin ellas es poco lo que puedes hacer, salvo ver como el resto se expande por el tablero. Según mi experiencia, normalmente en todas las partidas de suele haber algún jugador más atrasado que el resto y sin muchas posibilidades.

En “Carcassonne” por el contrario las partidas suelen ser más dinámicas, habiendo un mayor baile de posiciones durante la partida, de modo que los jugadores más atrasados al principio remonten a mitad de la partida.

A favor del “Catán” diremos que la interacción entre jugadores es más directa que en “Carcassonne”. En ocasiones puede ser muy divertido extorsionar al resto de jugadores cuando tienes el monopolio de una materia prima, así como colocar al ladrón en el hexágono más productivo del contrincante. En “Carcassonne” la

interacción es más sutil y depende de las piezas que te vayan tocando.

Por otra parte, en el “Catán” se puede planear una estrategia a largo plazo, mientras que en “Carcassonne” dependes por completo de las piezas que salgan. Puedes tener una idea de lo que quieres hacer, o ver una jugada con antelación, pero si la pieza no te sale (o le sale al contrario) poco podrás hacer.

Para concluir, aunque el hecho de configurar la isla al principio permite que las partidas sean diferentes, creo que la rejugabilidad de “Carcassonne” es mayor que la de “Los colonos de Catán”. Aunque como decíamos, en este último se pueden planear estrategias a largo plazo, estas no son muy abundantes, y tras unas cuantas partidas seguidas el juego empieza a cansar (al menos a mí, cosa que no me pasa con “Carcassonne”)

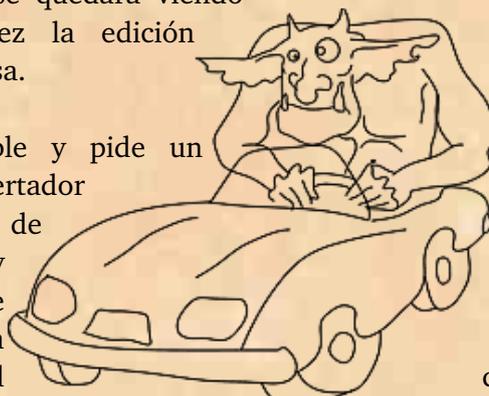
No obstante, he de decir que el nivel de adicción creado por el “Catán” es normalmente muy superior al creado por “Carcassonne”. Tras probarlo en varios grupos de juego, difícil tarea resultó sacar a la mesa un juego diferente. Con sólo nombrar otro juego era rápidamente lapidado, y hay del día que se me “olvidó” llevármelo: se negaron a jugar a cualquier otra cosa y acabamos en el bar.

En definitiva, que decidirse sobre uno u otro no es fácil, pero en mi caso la balanza se inclina del lado de “Carcassonne”. Sin embargo, no deja de ser una opinión personal, ya que como se suele decir, para gustos, los colores.

HUMOR

El despertador suena de nuevo. No han pasado ni tres horas desde que Ernesto se quedara viendo por quincuagésima tercera vez la edición extendida de Star Wars en su casa.

Claro el sueño es insoportable y pide un respiro de 10 minutos, el despertador resuena y parece que acaba de cerrar los ojos. Arriba, hay que trabajar. Hoy se arregla especialmente, esta noche es el gran día... El



trabajo en la oficina será tedioso pero después, cine. ¡Sí! Cine. Al estreno de Star Wars, La Guerras Clon.

Sale de casa hasta la parada del autobús, mientras le espera consulta los mensajes que pudiera ver en si móvil. Ninguno, es pronto. Maldice al conductor de autobús que no le permite dormir pegando la cabeza al cristal con sus terribles

volantazos. Su parada llega. Entra en la oficina. Su ordenador se enciende, lentamente.

Veintitrés correos de sus jefes... ¿Qué es viernes?, piensa mientras los abre. Son peticiones de informes, Constatación del estado del proyecto y la administración de los gastos del mes. Responde uno por uno. Alguna vez su mano se dirige al ratón, con instinto animal, pero reacciona y detiene la mano. Aún no, es pronto. Termina el penúltimo de los informes y lo envía. ¡Ahora sí!. Pero el jefe le llama. Mierda.

- Sí, dígame.

- Tu que lees esas cosas ¿cómo se llama el aparato ese que han encendido en Francia y Suiza, lo que acelera el tiempo o eso?

- ¿El LHD? - Negando condescendentemente con la cabeza le contesta. ¿El acelerador de partículas gigantes?

- Sí será eso, hay un cliente que quiere cancelar su pedido, porque le han asegurado que se va a formar un agujero negro allí. A ver si puedes hablar con él y le explicas como tu a mí el otro día... Pero mejor, que ya ves que ni me enteré de cómo se llamaba...

- ¿Qué cliente?- Responde Ernesto evitando darse por aludido. - ¿Voy a verle o le llamo?

- Es Joaquín Hernández de la Pompa. El jefe de industrias lebrijano. - Responde extrañado. Como si ya se hubiera dicho. Señala una puerta. - Está aquí.

- De acuerdo, voy.

Ernesto se dirige a la puerta. La abre y un hombrecillo de unos 100 años, uno arriba o uno abajo, le mira con cara de espanto.

- Si usted es el de la póliza de seguro, no pienso pagarle la rescisión de contrato. - Le grita a Ernesto ofendido.

- No, no. Soy Ernesto, el becario. - Ernesto baja los brazos al decir eso. - Vengo a ver que le ocurre. ¿Por qué quiere detener el proyecto de la prospección?

- Por ese trasto, nos va aniquilar a todos.

- Tranquilo, verá, ese... -¿trasto? Piensa ofendido Ernesto.- ...moderno equipo es para averiguar muchas cosas de nuestro universo y no es peligroso, o eso se cree.

- Si eso se cree, eso se dijo de Franco y mire, mire...Cuarenta añitos estuvo el que no iba a estar

mucho... Y yo en Argentina refugiado... No quiero invertir en mis remolachas, me da igual el suelo, la acidez del suelo, si total, se lo va a tragar un hoyo oscuro, lo que fabrica ese trasto, que lo leí en la revista.

El anciano decrepito alza un ejemplar de la conocida revista QMD, tratando de buscar la hoja donde lo ponía.

- ¡Aquí! - dice alegre de haberlo encontrado al fin. ? Mi señora siempre compra esta revista, porque dice que lo ponen todo antes que nadie, casi a veces de que pase...

El hombre se acalora y sus delgadas piernecitas apenas le mantienen. Se seca el sudor bajo la boina y busca un asiento. Ernesto le ayuda.

- Tranquilo, también decían que el príncipe era gay y que su mujer iba ser una tal... ¿Sansung? No siempre acierta.

Tras horas de discusión, el hombre se tranquilizó y permitió que la empresa hiciera la prospección para el aumento de la producción de remolachas. Muy demandadas últimamente.

Al regresar a su sitio, Ernesto se sienta frente a su hibernado ordenador. Al encenderlo, lo primero que en sus ojos es el icono del navegador. Lo activa y ohhhhhh. Ahí está, ya ha llegado. Está en Comunidad Umbría. Ya no es Ernesto el becario, ahora es; Vengador Solar. El frkibilador más novato de la web, 1770 frikipuntos en dos meses. Entra en su ficha, la imagen habla por sí misma. Demasiadas novedades.

Primero a las partidas -piensa. La partida de Messiah, sin avance, es solo el off topic, extraño... La siguiente la de Dark_Maste, lee detenidamente los 66 post del Director y, al parecer su personaje aún no debe hacer nada, espera al próximo día. La partida de Meine Kleine, sigue en una jaula. No hay más novedades en las partidas.

Al foro, -suspira contento y en alta voz. Lee el joven en voz alta, comentando a continuación lo que va viendo. La marmota y que ha implementado algo Chemo, que no se para que es, pero que debe ser cojonudo.

Partidas, - continúa, - una nueva de Miaw

sobre un gato abandonado. Usuarios... Dos tías, nuevas... Sonríe. Hay que activar la buitre señal, jeje. ¿Y este? Otro Borja, ibuah!

Sin clasificar. Esto mola. Krull ya está con sus cosas. Pero es que tiene razón, la mayoría de los que estamos aquí estamos escasos de sexo... Triste.
- Piensa haciendo gestos con la cara.

El jefe le llama, mientras empieza a leer un hilo sobre la impotencia senil de los alacranes ibéricos, que tiene muy preocupado al grueso de los biólogos españoles. Krull ya dio su opiión y Morapio parecía darle la razón. Enaitz se quejaba de la mariconería de los biólogos, que se preocupaban mas por los bichejos que por las leyes civiles, primordiales para el estado de derecho. Típico.

- ¿Dígame?
- Ven de inmediato, me falta un informe y son las tres...
- Ya lo tengo, espere que se lo envíó.
- Vamos.

Ernesto revisa el borrador del email que no había ni leído. Era una encuesta sobre una prospección. Su

rostro palideció, el cuello se inclinó hacia delante, la boca abierto y los ojos como platos.
- ¡Noooooooooooooooooooo! Gritó.

Ni corto ni perezoso, eliminó el mensaje, eso no debía existir. Descuelga el teléfono.
- Jefe, ese informe es una tontería, hasta yo sé que es improcesable. -Ernesto sufre y suda nervioso.- No lo tenga en cuenta. Es una quimera, allí no hay nada, que soy de allí. El jefe cuelga algo convencido, el becario era muy culto e inteligente, era una pena que le tuvieran que despedir en cuanto se le hubiera que hacer un contrato y darle derechos.

Al irse al cine Ernesto, saca la hoja que imprimió del correo electrónico. Decía así:

“Encontrado petróleo en Málaga en la zona conocida como Tierra de Nadie, muy usada por los roleros para hacer las TDN. Si es rentable, se contruirán industrias, posible expansión. Prospecten la zona para RepsYPF.”

Y es que si se es friki se es hasta la muerte.

Meine Kleine

CRITICAS

¿QUIEN DIJO QUE UN BUEN JUEGO TIENE QUE PESAR MÁS DE 20 MEGAS?

Genarin

“Exile: Verb. To banish to expel. From one's native land. Exile is also a place. A lot miles of caves and tunnels. Far below the world's surface.”

Así comienza uno de los juegos originales de esta saga creada por spiderweb software. La máxima de esta saga de juegos, lanzada entre 1995 y 1997, fue diversión en vez de grandes gráficos y efectos especiales... Y lo cumplió. Los juegos hacen que el jugador lleve un grupo de seis pjs a lo largo de un mundo de espadas y brujería mientras intentan escapar de su prisión y vencer a los enemigos de Exile.

complejo de cavernas y túneles situados bajo la superficie del mundo. La superficie esta gobernada por el Imperio. No el Imperio de esto o de lo otro sino el Imperio no hay necesidad de mas calificativos. Hace muchos años el Imperio descubrió Exile y mandó un grupo de experimentados aventureros a explorarlo y reclamarlo para la corona... Murieron todos masacrados por no-muertos, demonios, Sliths, (una especie de hombres reptil feroces) dragones, gigantes y demás monstruos que pueblan las cavernas. Así que el Imperio encontró otra utilidad para Exile: Una prisión. El Imperio selló todas las salidas a la superficie y mediante un portal mágico de teletransporte mandó a todos los disidentes, los rebeldes, los librepensadores y a todos aquellos que no encajaban en la sociedad Imperial esperando que muriesen allí abajo. Pero los prisioneros se organizaron y guiados por grandes magos como Patrick y Erika y por grandes lideres como Micah derrotaron a los demonios liderados por Grah-

AH! Que no os lo he dicho, Exile es un

Hoth, señor de Exile hasta ese momento y construyeron ciudades y caminos. Se organizaron construyeron una nación: Exile.

Exile escape from the pit, el primer juego de la saga, comienza con nuestros Pjs siendo exiliados a las cavernas. Nuestros Pjs deben aprender a manejarse en ese extraño mundo y, poco a poco, a base de cumplir misiones y de derrotar enemigos ir ganando experiencia, fama y dinero con el que mejorar su equipo, resucitar sus muertos y pagar el entrenamiento. Finalmente deben completar tres grandes misiones mientras vagan por Exile, el orden es indiferente pero para acabar el juego hay que completar las tres misiones.

Exile II: cristal souls es el segundo juego, comienza unos años después del final del primero. Nuestro nuevo grupo de Pjs esta alistado en el ejercito de Exile que combate desesperadamente una invasión del Imperio (Ah, por cierto eso es culpa nuestra ya que en el anterior juego provocamos la invasión. UPS!). Por suerte encontramos unos aliados muy poderosos que nos pueden echar una mano... si logramos convencerlos de que Exile no es responsable de un gran delito cometido por el Imperio contra ellos claro ya que de lo contrario sencillamente nos aniquilaran. Una vez mas hay tres grandes misiones por completar y un montón de pequeñas búsquedas para divertirnos mientras tanto.

Exile III: Ruined World lleva el juego a otro nivel... literalmente. Nuestros nuevos Pjs son un grupo de aventureros que son enviados a la superficie! Básicamente Exile ha conseguido crear una ruta hacia la superficie con un gran gasto de magia y recursos y nuestros Pjs van a ser los primeros en explorar lo que hay allí arriba... ¿los primeros? Bueno tal vez no. Esta vez hay que completar cinco grandes búsquedas, algunas medianas e infinitas pequeñas pero con una gran limitación: el reloj corre, a medida que pasan los días de juego los monstruos que amenazan la superficie destroran más y más edificios y ciudades. ¿Salvaremos la superficie a tiempo? Además este es el único juego de la saga que también salió para Linux, el resto están disponibles solo para Mac y Windows.

Blades of exile fue el ultimo juego de la saga. Es, en realidad, un editor de escenarios: tú te creas tus

propias aventuras, tus propios malos, tus propios tesoros etc. La gracia esta en que tú creas una aventura, o varias, las pones a disposición de todo el mundo y, a cambio, puedes jugar las aventuras de otros usuarios y si eres muy perezoso juegas las aventuras de otros y santas pascuas. Hay mucho perezoso suelto, yo el primero, esa es la razón de que no haya muchas aventuras disponibles.

La serie original de juegos (Exile I,II, III y Blades of Exile) tenía unos gráficos 2D muy sencillos y una interfaz muy simple que fue evolucionando con los títulos y ganando en jugabilidad. Si bien el primer titulo: *Exile I escape from the pit* era muy complicado de manejar, especialmente la pantalla de conversación con los pnjs ya que tenías que preguntar sobre palabras clave para que respondiesen, el segundo y el tercero solucionaron la mayoría de los problemas siendo el tercer juego de la saga el más completo. Cabe resaltar la simplicidad de la creación de personajes que se hace en cinco minutos. Además para evitar frustraciones por la muerte tonta de ese mago al que le tenías tanto cariño los Pjs muertos pueden resucitar, a cambio de una pasta claro. Otro punto a su favor es que regenera a los monstruos en las mazmorras así que si limpias un sitio de malos y vuelves al cabo de un tiempo volverá a haber unos cuantos, no estarán los jefes pero si algunos enemigos menores para ganar algo de experiencia y botín, aunque no mucho. Además está el modo "outdoors" que genera encuentros aleatorios cuando viajas entre ciudades, aunque al ir subiendo de nivel los monstruos tienden a huir en vez de pelear. En el lado negativo, aparte de lo ya mencionado con las conversaciones del primer titulo, lo mas complicado es usar la magia y es que hay un montón de hechizos disponibles, divididos en hechizos de mago y hechizos de clérigo, pero en cuanto le coges el punto es muy fácil. Como nota final decir que los juegos de la sala incluyen un editor que te permite "hacer trampa" de manera bastante elegante.

Años después los creadores decidieron reescribir los juegos y se sacaron de la manga el nuevo nombre para la saga: *Avernum*.

Los tres primeros juegos son puestas al día de los tres originales así que son muy buenos ya que tienen las mismas tramas que Exile pero



con mejores gráficos e interfaz, pero los dos últimos son bastante malos. La reescritura hace que mejoren los gráficos, siguen siendo muy normalitos pero se agradece la mejora, y la interfaz ya que ahora el uso de la magia es mucho más intuitivo con botones de acceso rápido. Hay algunos puntos en contra: baja el número de pjs a cuatro, se pierden muchos conjuros que existían en Exile, se modifica el sistema de entrenamiento haciendo que la subida de nivel sea más fácil, los pjs muertos resucitan al entrar en una ciudad amistosa, ya no se regeneran los enemigos en las mazmorras hostiles y desaparece el modo outdoors a partir de Avernum 4.

Avernum 4: tras los sucesos de Avernum 3 un nuevo peligro acecha el mundo subterráneo. Unos espectros malévolos están destrozando las principales ciudades de Avernum y, de paso, convirtiendo a sus ciudadanos en desequilibrados paranoicos y como nuestro grupo de pjs, si otro distinto, esta en medio pues les toca a nuestros muchachos eliminar la amenaza... de una vez por todas.

Avernum 5: La emperatriz ha sido atacada y está gravemente herida y el Imperio persigue a

los culpables... que se esconden en Avernum, así que tu grupo es enviado al mundo subterráneo a encontrar a los responsables y ejecutarlos. Claro que las relaciones de un grupo de soldados imperiales con los habitantes de Avernum no son siempre todo lo fluidas que se quisiera.

Nota especial: Avernum 5 me ha ganado definitivamente. Los juegos de Exile y los Avernum del 1 al 3 los he disfrutado muchísimo, Avernum 4 me decepcionó y Avernum 5... ni siquiera lo he acabado. Me he quedado a las puertas de cazar al malo porque es aburridísimo, se repite otra vez el mismo esquema de Avernum 4 solo que ampliado y al no tener modo outdoors ni regenerar a los malos no te puedes divertir tanto con las misiones laterales, que además son mucho más lineales: sino resuelves unas no puedes acceder a otras. Este esquema se repite en las misiones principales ya que tienes que resolver una para pasar a la siguiente haciendo que Avernum pierda uno de los encantos de Exile. Resumiendo: éste no lo recomiendo.

Conclusión final: si queréis jugar a un RPG que os proporcione horas y horas de jugabilidad en un mundo muy cuidado y no os molesta que los gráficos sean sencillos o que no tenga modo online jugad a Exile, del 1 al 3. Si queréis unos gráficos algo mejores y una interfaz más cuidada jugad a Avernum 1 al 3. Y si queréis inventaros vuestras propias aventuras jugad a Blades of Exile o a Blades of Avernum, a cualquiera de los dos.

Dirección de Spiderweb de donde os podéis bajar los juegos (son share):
<http://www.spiderwebsoftware.com/>



Lagikhsere

Es difícil resumir una saga tan extensa de fantasía épica de unas 190 novelas que nació en 1984. Por eso me centraré en las dos primeras trilogías: **Crónicas y Leyendas de la Dragonlance**. Hay que aclarar que la publicación de los libros y su orden cronológico no es el mismo, pero si después de leer los seis libros que dan comienzo a la saga os interesa continuar tenéis lo siguiente: “La segunda generación”, “El ocaso de los dragones”, “Quinta era” y “La guerra de los espíritus” Después de aquí podemos dar saltos en el tiempo para descubrir más situaciones y personajes.

Las novelas poseen una lectura fluida, son un buen comienzo para entrar en el mundillo del frikismo y, un punto indispensable, son entretenidas. Es cierto que no tiene una gran calidad literaria, y destacaría el tremendo enredo que se hacen buscando sinónimos a palabras sencillas (¿recuerdan ósculo?); incluso es indudable que los personajes son arquetipos, pero los tres punto anteriores animaran a más de uno a sumergirse en innumerables situaciones de acción y más de un conflicto entre personajes. Con sus más y sus menos le tengo un gran cariño ya que fue gracias a la Dragonlance que me inicié al rol, así que...

Para los que no lo sepan las novelas surgieron de una partida de rol. Los padres de la archiconocida saga, **Margaret Weis y Tracy Hickman** (aclaro, Tracy es un hombre) formaron parte de una partida entre algunos trabajadores de la TSR para crear un libro que diera publicidad al AD&D. Como no se esperaba que tuvieran éxito el primer libro fue escrito de forma auto conclusiva (“El retorno de los Dragones”), y ahora son más de 190 novelas. Por cierto, la encargada de las situaciones de acción era Margaret, mientras que los trasfondos personales tiraban más hacia Tracy.

Me gustaría dedicar un párrafo a resaltar las ideas generales sobre las críticas que he ido leyendo para

dar forma a éste texto. Por un lado tenemos (y son una gran mayoría) los que hablan maravillas de la saga, pero algunos poco usarían las páginas para limpiarse el..., ya sabéis. Como siempre las comparaciones con Tolkien se hacen notar, y no hay que negarlo, pero pese a todo creo que hay que darle una buena oportunidad a la Dragonlance. Por eso espero no inclinar demasiado la balanza hacia un lado u otro, y si se da el caso recordad que despierta odios y pasiones.

La Dragonlance se caracteriza por sus grandes dosis de aventura y acción, así como el intento de crear personajes con mayor trasfondo personal. Es cierto que al final todos ellos se convierten en arquetipos, pero no por ello esa definición es negativa. Deberíamos pensar en el origen de los libros, que no es más que una partida de rol. Entonces la pregunta es, y especialmente para los jugadores de AD&D, ¿han influido Raistlin, Sturm, Tanis, Caramon, Tas y todos



los demás a la hora de crear una ficha con su historia? Creo que sí, simplemente porque la esencia de los personajes de la Dragonlance está en el mismo rol, y el rol es un arquetipo de personajes donde nosotros añadimos nuestro toque personal. Lo único que hay que entender es que los personajes de la Dragonlance están concebidos para que podamos identificarnos de una forma u otra con ellos, y aunque es cierto que no vamos a llevarnos demasiadas sorpresas con el desarrollo de los personajes el resultado pasa de la media.

Crónicas de la Dragonlance está compuesto por las tres primeras novelas de ésta extensa saga: “El retorno de los dragones”, “La tumba de Huma” y “La Reina de la Oscuridad”. Pero antes de entrar en detalles habría que describir brevemente el mundo que los rodea así como su situación actual.

Trescientos años atrás la arrogancia del Príncipe de los Sacerdotes de Istar encolerizó a los Dioses, los cuales lanzaron sobre Krynn un enorme meteorito (o montaña ígnea) que cambió para siempre Krynn. Éste hecho fue llamado Cataclismo, y a partir de entonces los Dioses fueron meras leyendas entre humanos. Además, para entender el mundo existente hay un equilibrio entre el

mal y el bien, donde la neutralidad es la balanza que los sostiene. Éste es un planteamiento bastante interesante que se aleja de otras novelas donde el mal debe ser erradicado por completo.

La trilogía comienza con nuestros héroes, conocidos posteriormente como “Los héroes de la lanza”, en la posada “El último hogar” tras cinco años vagando por Krynn. El grupo está compuesto inicialmente por el semielfo Tanis, al enano Flint, al caballero Sturm, al incorregible kender Tasslehoff y los inseparables hermanos Majere, Caramon y Raistlin. Los seis se toparán con dos bárbaros, Goldmoon y Riverwind, los cuales poseen un extraño báculo con un cristal azul. Es aquí donde comienza la aventura contra el ejército de Takhisis, diosa del Mal que desea entrar físicamente en Krynn, y su ejército de draconianos y míticos dragones. A medida que avanza la saga se van uniendo diversos personajes como Fizban, Kitiara, Laurana, etc.

Los tres primeros libros abarcan el período en el que tuvo lugar “La Guerra de la Lanza”, donde los héroes deben encontrar la lanza de Huma y derrotar a Takhisis. A título personal hay partes donde la historia se desarrolla de forma un tanto atropellada y, tal vez por eso, nos encontramos con alguna laguna que otra.

La segunda trilogía, **Leyendas de la Dragonlance**, se compone de “El Templo de Istar”, “La guerra de los enanos” y “El umbral del poder”.

Comienza años después de dar término a la primera gran aventura de “Los héroes de la lanza”. Los protagonistas son los mismos, por lo que es imprescindible haber leído la primera trilogía para entender el cambio que se ha producido tras la guerra contra las huestes de Takhisis. En éste caso las novelas nos transportaran a una realidad que anteriormente eran meras leyendas, como se suponía que lo era el Templo de Istar, donde el Supremo Príncipe de los Sacerdotes sumió a Krynn en el Cataclismo.

Sin adelantar acontecimientos es aquí donde

se hace evidente el gran protagonismo de Raistlin Majere en su ansia de conocimientos y poder, mucho poder. Además, como compañero inseparable tenemos a su hermano, pero ésta vez comienza a dar síntomas de una evolución que personalmente es una de las más logradas y sorprendentes teniendo en cuenta que del personaje no se esperaba gran cosa. Para completar los famosos triángulos personales tenemos a un nuevo personaje, la sacerdotisa Crysania. Pero no todo son sentimientos aquí, también tenemos más de la acción que se suele buscar, en especial la segunda entrega: “La guerra de los enanos”

A título personal ésta trilogía profundiza más en los sentimientos de los personajes y sus motivaciones, desviándose ligeramente de la anterior donde sí era más claro comprobar que era el resultado de unas tiradas de dados. Aquí las tornas cambian porque no hay nada jugado previo a escribir lo que iba a ser el final de dos buenas trilogías. Tal vez podría resumirse en la sed de poder de un mago que rivaliza con la bondad de un hermano y la ingenuidad de una sacerdotisa, porque de éste triángulo penderá de un hilo Krynn.

Poco más hay que decir de la Dragonlance, y como siempre lo mejor es que cada uno saque sus propias conclusiones. Animo a dedicar algo de tiempo a introducirse en éste mundo de fantasía, porque después de todo se trata de una lectura de placer.

Curiosidades

Como casi siempre hay muchas curiosidades, pero sólo os dejo unas pocas que no desvelarán acontecimientos importantes:

¿Qué tiene de especial Raistlin? Margaret Weis se quedó alucinada con la voz y caracterización de Terry Philips, que dio vida al archiconocido mago en la citada partida de rol. Ella misma reconoce que desde entonces Raistlin era su personaje favorito. Por cierto, los ojos de arena de Raistlin fue una creación del dibujante que posteriormente ambos escritores tuvieron que buscar una explicación.



Entonces, ¿cuál era el personaje favorito de Tracy Hickman? Pues Sturm, ya que englobaba el paradigma de caballero. Una curiosidad, el nombre proviene de un matemático suizo Jacques Charles Francois Sturm.

Tiempo atrás los hijos de matrimonios mixtos entre humanos y elfos tuvieron que decidir su bando tras “La Guerra de Kingslayer”, de hay el resentimiento que hacia los semielfos se tiene.

¿Resucitaron los dioses a los dragones? Pues no, realmente los dragones entran en un estado de muerte aparente hasta que se les despierta, y se cree que sólo Paladine y Takhisis tienen en poder de despertarlos.

Otros

Timún Más (grupo Planeta) fue el encargado de traer la saga a España. Hay que destacar sus fallos de traducción así como la mala calidad de los libros

y su falta de coherencia física (malo si quieres tenerlos ordenados en una estantería). Años después sacaron los tomos de coleccionista donde unificaban las dos trilogías en dos libros cada uno. Como se incluyen notas de los autores y colaboradores recomendando que sólo lo adquieran aquellos que hayan leído los libros. No obstante, es cuestión de ir mirando las nuevas ediciones que han sacado.

La Paramount sacó una película animada basada en la primera novela y que se llama Dragonlance: Dragons of Autumn Twilight. Es bastante fiel al libro aunque por la duración (90 min) han tenido que quitar cosas.

Sobre videojuegos abstenerse aquellos que prefieren buenos gráficos pues os remonto a cuando se usaba el MSDOS: “Heroes Of The Lance” (DOS, NES, Master System, ZX Spectrum, C64, Amiga, Atari ST)

ESTRELLAS ANÓNIMAS. PRIMERA AVENTURA PARA EL JUEGO DE ROL LIBIDO.

Calaboso

Nota: todas las imágenes de este artículo han sido realizadas por Ismael Romero y sus derechos pertenecen al autor, sin que sean afectadas por la licencia Creative Commons bajo la que se publica la revista.

Originalidad: Notable

Historia: Sobresaliente

Calidad literaria: Notable

Calidad artística: Sobresaliente

Ambientación: Sobresaliente

Ayudas de juego: Sobresaliente

Antes de pasar a la revisión de este material rolero, conviene ponernos en antecedentes. El pasado agosto se colgaba a disposición del público en general y de manera gratuita, Libido, un juego de simulación vital (en realidad, otra manera de llamar a un juego de rol) que dejaba impresionado a cualquier aficionado a los juegos independientes por la calidad de la maquetación, las imágenes y el

texto, así como la originalidad de las reglas, no tanto por el sistema en sí como por el tipo de temas que trataba, incluyendo un minijuego para encuentros eróticos. La propuesta es, en resumen, la de tratar cualquier tema basándose en darle gran profundidad a la personalidad y motivaciones del personaje, creando historias complejas y emocionales a la vez. Para



descargar las reglas del juego de forma gratuita podéis acudir a www.libidogame.com

Estrellas Anónimas es el primer módulo creado para este sistema, compuesto por 134 páginas de módulo más un montón de ayudas de juego, que acaba de salir publicado para ser descargado de su web. Lo primero que se aprecia del material es la calidad con que está desarrollado. Las imágenes son estupendas y el diseño tan original como el del manual de Libido o mejor, pero lo que realmente salta a la vista son las ayudas de juego, trabajadas, completas, realistas, que estimulan la imaginación y con un acabado impecable digno de las mejores editoriales. El material contiene, además de las escenas cronológicas al uso en las que se va desarrollando la historia, recursos metaliterarios (o "metaroleros") que permiten ahondar en la profundidad del personaje, como entrevistas a estos (como si el módulo fuese una película), una narración preliminar para entrar en ambiente, personajes pregenerados.. en general se facilita la jugabilidad del módulo, de manera que incluso no usando el manual de Libido, es lo bastante completo como para adaptar la partida a otros sistemas de juego, especialmente Kult, Rastro de Cthulhu o World of Darkness. No es hasta que llegamos a la descripción de los personajes pregenerados cuando nos llevamos la primera y única decepción, aunque pequeña. Los personajes están creados con una minuciosidad extrema, tienen una profundidad que pocas veces había visto antes, eso hay que concederle sin paliativos. Pero el caso es que los personajes son todos... policías. En Nueva York. Investigando un crimen. Sí, en realidad una mayoría de módulos de rol se han inspirado en ese tema y lugar recurrentes y desde luego la partida es jodidamente buena y las interrelaciones emocionales entre los personajes son intensas y están trabajadas, pero teniendo en cuenta que Libido es un juego que se presenta como una apuesta por originalidad, a mí me bajó la "Libido" que hayan desaprovechado en su primer módulo la oportunidad de usar un argumento verdaderamente diferente.

Pero salvado este detalle, metámonos de lleno en la historia, porque merece la pena. No voy a destriparos nada, tranquilos. Tan sólo diré que la aventura está muy bien narrada, que contiene elementos y escenas realmente

espeluznantes y permite a los jugadores moverse con libertad por entre las distintas pistas en busca de la resolución de la trama. El realismo, los magníficos mapas, y el detalle que ha tenido el creador de la partida de ir insertando sugerencias para música ambiente y técnicas de narración en cada una de las partes de la aventura hacen de su lectura y arbitraje una delicia. Además, el esquema de la aventura no es lineal, sino que partiendo de una escena inicial, la trama deductiva se divide en varias ramas, en varias líneas de investigación mediante las cuales llegar a la conclusión final. El autor tiene el detalle de ofrecernos un completísimo esquema de escenas y de cómo se relacionan entre sí las pistas al final de la aventura.

En resumen, esta es uno de los módulos que creo que hay que tener en casa, en especial por el tremendo trabajo desarrollado por el autor, los ilustradores y los diseñadores, el mimo que han puesto en lograr un producto muy jugable, ambientalmente casi perfecto y tan lleno de ayudas al narrador que podría sustituir a más de una de esas guías sobre cómo arbitrar.

Animando a los autores a que exploten mejor la potencial originalidad de Libido en el futuro, mi enhorabuena.



STARUM

UN CAMINO SIN RETORNO. EL MAÇO.

¡OH, VENERO! VEO QUE TENES EL TIEMPO DE OIR MI HISTORIA. ME ENCUENTRO ATORADO EN UNA SITUACION QUE ES DESGRACIA Y QUE ME ES HOSTIL...

...TODO EMPEZO EN LA RESERVA DONDE ERA EL MAÇO. EL MAÇO ERA EL MAÇO...

BRUJOS BUSCA CONSEGUIR LA TIERRA DE STARUM UN PUEBLO PROTEGIDO POR UN MAÇO...

PARA ELLO ME FUI INVESTIGAR LA FORMA DE CASAR UN MAÇO POR EL QUE PODRIA REALIZAR UN MAÇO...

QUE ASÍ SEA MI SEÑOR.

CUANDO DESPERTÉ ME HALLABA EN MEDIO DE NINGUNA PARTE... DESPERTANDO EN UN DOLOR INTENSO RECORDABA TODO ME OLVIDABA, NO ESTABA EN LA CIUDAD DE STARUM...

INVESTIGUE DURANTE MESES SIN ENCONTRAR NINGUNA FORMA DE CASAR UN MAÇO PARA SINTIENDO UN EJERCITO SIN SERVICIO...

...Y CUANDO LO ENCONTRE UNA PIEDRA ESTERILIZADA EN EL PECHO DE BRUJOS...

ME DIERON LA PIEDRA ESTERILIZADA PARA MIS INVESTIGACIONES SINTIENDO QUE ME SERVIRIA PARA ALGO...

ERA UNO DE LOS MEJORES LUCHADORES CONTRA LOS QUE ME HABIA ENFRENTADO Y EN SU LUGAR AUNQUE UNO DE LOS MEJORES MAÇOS, HABIA LOGRADO PASAR CON SU ESPADA CORTA Y SU DAZA EN LA MANO DE RAJAS MAÇOS QUE DESPREZABA MI BARBALETE; LAMENTABLEMENTE, ESPERABA QUE EL OTRO COMBATIENTE YA SE HUBIERA RESERVADO Y QUE EN ESTOS MOMENTOS ME ESTUVIERA ACERCANDO, PERO CUANDO OBSERVE EL TENDIDO VI MAÇOS EN EL RIELO ARREBAJADO, QUE SECREAN RUSTIBLEMENTE, LAS DE UN CABALLO AL CALDO, LO CUAL ME DIO A ENTENDER QUE EL MAÇO HABIA LOGRADO DE MI FORMIDABLE ATINANTE... HABIA MILITADO, PUE UN MAÇO, PUES EN ESTA SITUACION SÓLO PODIA USAR MI BARBALETE Y COMENZAR MI FORTUNA, Y CON UN MAÇO...

HECHO UN VISTADO AL LUGAR Y VI QUE MIS ATINANTES SE HUBIERAN DESARROLLADO ALFOMBA, QUISIERA ALLÍ AVISARLE EL MOTIVO DE SU HOSTILIDAD.

ENCONTRE UNA CARA FIRMADA CON UN SELLO DE UNA MONARQUÍA QUE RECONOCIA LA DEL REY STARUM.

Zucrido Morgan, debes de venir con urgencia a Griffin, tu pueblo y tu familia se encuentran en peligro.

Los humitas han decidido quedarse con nuestras fortunas, pues nuestras embarcaciones son mejores que sus pequeñas gualas.

En nuestras murallas hemos resistido el primer ataque, pero necesitamos refuerzos para resistir el próximo ataque. Sabemos que sigues siendo amigo de Jordan, dile que venga, necesitamos un brazo fuerte.

Confiamos en que con la ayuda de Setilla, venceremos a los humitas.

Star

EN LA LEYENDA VI DOS TENDIDOS QUE SE ASOMARON, TENIE QUE ME JUSTICE HABER CAMBIADO.

PERO ME EQUIVOQUE PUES CUANDO SE ACERCARON...

PERO HUBO UNOS MAÇOS EN TU BARRA SANGRE!

MI BARBALETE DEL DIOS COSTARON ME SALIÓ DEL TENDIDO QUE...

¡NO SEA MI SEÑOR LA SU BARRA!

ME VA TRONCANDO LA BARRA SALGARE!

ERAN CARABES LICHADOSES, NO PUEDA CON LOS DIOS.

¡NO LO TENGO TAN FACIL COMBATIDO!

ME ALLISTO POR LA UN ESTE, PERO NO CON EL OTRO CUANDO SE LEVANTAN.

EL ELEMENTO JONKER...

¡MIRAME!

¡ESPERA! ES ME OTRA...

...COMENZARÁ LAS TORNAS.

MI BARBALETE HIZO EL RESTO.

¡QUE HACEE CON MI CAL RAAAA!

DEBIO A QUE ME HABIAN COMBATIDO CON UN VENTILADOR, SUREN QUE EL RIELO ESTABA CERCA, ASÍ QUE LO BUSQUE PARA CUMPLIR MI VENGANZA...

...PARAR LAS BARAS, LO ENCONTRE!

ME INTENTARON EN EL RIELO COMBATIENDO ME CARA POR LA DEL FORTADO "SANGRE"...

... EN ESA MANERA, HUBO LOGRADO EL VENTILADOR ME ENTERRAR.

PERO EN MI ESTANZIA EN EL PUEBLO VE ALGO...

...ALGO QUE NECESITA.

LE INVESTIGUE A UNO DE LOS TENDIDOS ACERCA DE MI BARBALETE, ME CONTÓ UN MAÇO QUE DEBIA ENTENDER QUE LA PIEDRA VENIA DE MAS ALTO DE LAS MONTAÑAS.

LE DICE QUE EN STARUM SI QUE GOVERNA ME HABIA HECHO VENG.

ÉL SE LE CAYÓ Y ME LLEVO AVE EL TIempo QUE ME HUBO HECHO VENG.

PARA DEMOSTRARLE QUE LE ENVIARE LA CARTA QUE RECIBE EN EL RESTO.

...Y UNA VEZ TIEMPO QUE ME HUBO HECHO VENG.

HUBO DURANTE LARGO TIEMPO CON LOS DIOS QUE EN LA ENTRA Y QUE PODIA DENTRA QUE ENVIARE VENG, DESPUES LE PEDIA A CARABES QUE UNA VEZ LO HUBIERA LOGRADO, DESAN DE DEJARME A SOLAS CON EL MAÇO... HUBO DURANTE UNOS MOMENTOS DE MI PIEDRA.

