

senderos de umbría

Revista On-line trimestral de Comunidad Umbría • julio 2009 • número 3



nº 3


Comunidad Umbría
Rol por Web

Editorial

SENDEROS de UMBRÍA

Revista On-line trimestral de
Comunidad Umbría
Número 3 — Julio 2009

Coordinadores

Enosh, Meine Kleine, Sirène

Colaboradores

Barlow, Black_Sirius, Calaboso,
El Drizzit, Genarin,
Gran Joe, Julia, Lagikhseré, Lethan, Zenram

Ilustradores

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

Maquetador

Sharak

Correctora

Sirène

Agradecimientos

A Unai por su inestimable colaboración
en el montaje de la portada.

El contenido de este número de la revista Senderos de Umbría 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.

Un número más...

Parece que fue ayer cuando un grupo de amigos nos reunimos para crear esta revista, que número tras número hemos sacado adelante. Desde el mítico número cero, que costó horrores sacar, hasta el número actual ha llovido mucho; y así, entrega tras entrega, hemos ido aprendiendo. Nos hemos esforzado por hacerlo mejor y que la revista sea más amena, divertida y, sobre todo, que os veáis implicados en ella. Una revista donde vuestra opinión cuenta, y no sólo eso, si no que además es oída. Una revista hecha por y para los umbrianos.

En esta entrega hemos ido un poco más allá. No sólo por ampliar nuestra familia de redactores, sino que además hemos añadido algunas secciones nuevas como el consultorio del Doctor Amor. Aquí podréis leer las preocupaciones amorosas de los umbrianos, donde nuestro experto Doctor contestará con sabios consejos. Así que ya sabéis, enviad vuestras dudas amorosas a doctoramor@comunidadumbria.com.

Otra nueva sección en la revista estará dedicada a temas extraños, noticias que se salen del canon habitual. Además, hemos abierto una sección: Cartas al Director, en la cual vosotros podéis participar escribiendo, por ejemplo, erratas informativas de los números anteriores; solicitar artículos concretos o temas; que se amplie la información de un artículo tratado en la revista... En definitiva, mandad cualquier cosa que creais interesante a senderos@comunidadumbria.com (especificad en el asunto Carta al director para que los goblins lo entreguen a quien corresponda).

Espero que disfrutéis de este número tanto como hemos disfrutado nosotros haciéndolo. Nos vemos en el próximo número.

Un saludo

barlow_mr

Sumario

NOTICIAS..... 3

<i>Cthulhu vuelve a estar de moda</i>	3
<i>V: The Second Generation</i>	4
<i>Death in Luxor</i>	4
<i>The Wolfman</i>	5
<i>Vampiras, lesbianas, asesinas</i>	5
<i>Zombieland</i>	6
<i>Inglorius Bastards</i>	6

ARTICULOS 8

<i>KDD Nacional Umbriana 2009</i>	8
<i>Como: Crear un Mundo de Fantasía</i>	11

SECCIÓN OFICIAL..... 17

LITERATURA..... 18

<i>Alexandra</i>	18
------------------------	----

MÓDULOS 21

<i>Rencor</i>	21
<i>El incurable mal</i>	26
<i>La mina de Fopok</i>	31

HUMOR..... 36

<i>Modernizando la web</i>	36
<i>Nueva semana temática, nuevo avatar</i>	37
<i>Goblin's tales</i>	38

DOCTOR AMOR 42

CRITICAS..... 44

<i>Material para ambientar: Terror</i>	44
--	----

EXPEDIENTES UMBRIANOS..... 49

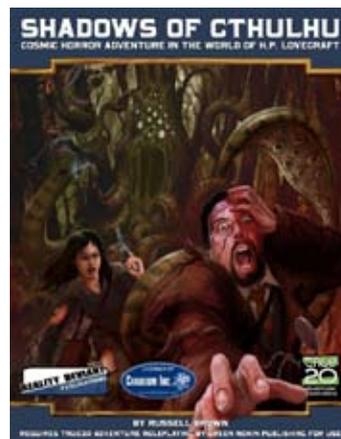
<i>Subasta mortal</i>	49
-----------------------------	----

Noticias

barlow_mr

CTHULHU VUELVE A ESTAR DE MODA

La plateada luz de la luna iluminaba el ancestral círculo de piedras, alrededor del cuál bailaban incansables varias figuras desnudas, alzando profanas plegarias y cánticos cargados de poder y tan antiguos como el propio tiempo. A medida que la noche avanzaba el frenesí fue en aumento hasta que en un momento dado el cielo empezó a cambiar, y las estrellas fueron separadas por una cicatriz que había rasgado el preñado cielo, dando a luz una oscuridad mas densa que la misma muerte, poco a poco unos enormes brazos tentaculares empezaron a emerger de él, había llegado la hora marcada...



La invasión había comenzado , aunque quizás vosotros sois de los que os creéis a salvo de todo, que estáis seguros en vuestros hogares, y pensáis que el mundo es un lugar seguro en el que solo tienen cabida los problemas habituales. para algunos es un lugar lleno de peligros en el cual el conocimiento puede llevar a la locura y a la perdición... Si Lovecraft levantara la cabeza estaría contento, parece que Cthulhu, y todo el universo que le rodea se han vuelto a ponerse de moda. Si bien siempre han estado en boca de todos los aficionados. De un tiempo a esta parte parecía que habían vuelto a sumirse en su sueño, esperando el momento adecuado para volver a nuestro mundo y reclamar lo que es suyo. Al ya conocido "**La Llamada de Cthulhu**", hace poco se les unió a la familia "**El Rastro de Cthulhu**", en el mismo no se pretende alterar ni cambiar el marco donde tienen lugar las historias, si no en lo que se ha hecho hincapié en mostrarnos una nueva manera de jugar, proporcionándonos un sistema de reglas mucho más acorde al mundo de horror cósmico en el que tienen lugar las aventuras, permitiéndonos obtener las pistas a fin de que podamos seguir la investigación, y de este modo nos deja la posibilidad que nos centremos en la resolución del problema que tenemos entre manos. Ahora se ha unido a esta familia el **True 20**, un sistema nacido bajo el amparo de la OGL por lo que es muy similar al D20, algo que caracteriza al sistema es su simplicidad. Por ejemplo, sólo hay tres clases/profesiones: adep-to (hechicero), guerrero y experto (especializado en habilidades diversas). Puedes aprender cualquier habilidad que desees sin que te veas limitado por tu profesión , es curioso ver que no hay puntos de experiencia si no que pasas de nivel al cabo de algu-

nas sesiones de juego a discreción del máster y bajo este sistema ha surgido “**Shadows of Cthulhu**” un nuevo juego basado en el universo de H.P. Lovecraft al conocido sistema True 20, se le añaden nuevos roles **heróicos**, personajes **pre-generados**, dones, habilidades y poderes inspirados en los Mitos, nuevos usos para habilidades existentes, recomendaciones para narrar campañas, reglas para locura, criaturas... Todo lo necesario para aprovechar True20 en campañas lovecraftianas.

Pero no estamos aquí para hablar de este sistema, ni de sus nuevos suplementos, al ya conocido Asombrosos relatos arcanos en el cuál se recogen cuatro aventuras listas para jugar como son Los devoradores en la niebla, Balas de Shanghai, La muerte ríe la última y Dimensión Y. Las aventuras, son buenas y han sido escritas por el mismísimo Robin D. Laws. Ahora ha llegado a las tiendas aunque por ahora sólo en inglés un nuevo suplemento para el rastro de cthulhu, *Shadows over Filmmland*, esta vez los escenarios se sitúan en la meca del cine, y la aderezan con la información necesaria y los recursos suficientes como para que les demos a las partidas un toque de cine clásico de terror, el manual vendrá con una docena de escenarios .

- Urla a la muerte con el ‘Dr. Grave Dust’
- Enfrentante al señor de la noche en ‘Sueños de Drácula’
- Persigue a la bestia en ‘Bajo la luna del licántropo’
- Atrévete a cruzar el umbral de ‘El Castillo Negro’
- Conoce el misterio asesino tras ‘El Hombre No Euclidiano’
- Escucha los susurros de Nyarlathotep en ‘La noche en que morí’
- Camina tras los pasos de zombis para encontrar ‘El Bokor Blanco’
- Libera la maldición de una momia, que trae ‘La Muerte a través del Nilo’
- Explora la prehistórica jungla de ‘El Simio Verde’
- Penetra en el oscuro corazón de África para conocer a ‘El Señor de la Jungla’
- Huye de enemigos antiguos y nuevos en ‘La Reserva’
- Completa tu tour de amenazas de cine aventurándote en el pozo más oscuro de la locura, la propia Hollywood, en ‘La Última Bobina’

Y las novedades no se detienen aquí por que de la mano de **Graham Walmsley, Pelgrane Press** nos llega el título *The Dying of St Margaret’s* , se trata de una aventura de 28 páginas y la impresión que nos da al hojearlo es el de tener en las manos un texto viejo como el que nos ofrece en el manual básico, una aventura cuidada hasta el último detalle, pero tal como queda claro desde el principio, es bastante dura. En el final del módulo nos proporcionan unas reglas para que la podamos adaptar al modo pulp. La acción tiene lugar en un internado para señoritas ubicado en una aislada isla escocesa, donde aparte del colegio hay un pequeño pueblo. Los personajes llegan a la isla contratados como profesores del internado pero con un objetivo en mente bastante distinto de participar en la educación de señoritas de buena familia. Hace tiempo desaparecieron otras personas conocidas por los personajes que viajaron hasta allí, también como profesores, en busca de un meteorito caído del cielo en 1914. ■

V: THE SECOND GENERATION

Estamos de suerte, dentro de poco vamos a tener en nuestras pantallas “V: The Second Generation” con el lema “Hace 20 años tomaron la Tierra. Es hora de tomarla de nuevo”. La serie nos transporta veinte años después de la primera serie, la cuál tendrá una duración de unas cuatro horas y estará dirigida por el propio Kenneth Johnson quien afirma que volverá a contar con los actores principales del reparto original para repetir sus papeles, es decir, con Marc Singer, Faye Grant, Jane Badler y Robert Englund.

En V la Segunda Generación, la Resistencia continúa luchando una batalla perdida contra las fuerzas invasoras. Las fuerzas rebeldes tienen pocas posibilidades contra unas fuerzas mejor preparadas y con tecnología más avanzada. Cuando todo parece llegar a su fin, el mensaje que Julie envió al espacio al final de la serie es escuchado por una armada de aliens enemigos de los visitantes, que se unen a la Resistencia. Sin embargo, la Resistencia se planteará si los salvadores son en realidad, unos nuevos tiranos.

Si en la vieja los uniformes de los Visitantes eran de color rojo, en esta nueva entrega en los nuevos uniformes predominará el color azul, tal como muestra la imagen de la bellísima **Laura Vander-voor**; Otros actores que formarán parte del reparto son **Morena Baccarin, Joel Gretsch** y **Elizabeth Mitchell**.



Estad atentos al calendario por que si no hay cambios de planes, la invasión comenzará en enero del 2010. ■

DEATH IN LUXOR

Hace un tiempo os hablaba de una compañía llamada Goodman Games y del proyecto que tienen de ir sacando aventuras para el mundo creado por Lovecraft; el sistema de reglas de las mismas es el *Basic Roleplaying System de Chaosium*. Hace poco sacaron a la venta *Death in Luxor*, en el se nos hablaba de que un mal insondable se había elevado de las profundas oscuridades para echar su sombra sobre el Egipto antiguo. A costa de su Imperio, Ramesses III encarceló el horror bajo la playa de Luxor, donde ha dormido desde entonces.

En 1924, un equipo de arqueólogos desenterró el último tesamento restante de aquel misterio antiguo. Soltaron un terror y ahora la muerte acecha las calles polvorrientas de Luxor y una nueva edad de horror está al alcance de la mano. ¿Podrán los investigadores tener éxito donde el más poderoso de los faraones ha fallado? ¿O caerán ellos víctimas del secreto de Luxor por delante?

Ahora nos llega una segunda aventura, pero si antes nos llevaron a las arenosas tierras de Egipto, ahora nos trasladan al corazón del mundo, a las neblinosas y misteriosas calles de Londres don-

de nos sumerge en una historia que se remonta a 3000 años antes de Cristo donde los temerosos miembros de una tribu elevaron sangrientos sacrificios a un oscuro Dios.

Cincuenta años después de la muerte de Cristo, la legión romana Legio IX Hispana conducida por Gnaeus Hosidius eliminó a todos los miembros de una tribu de indígenas celtas. Aquellos que robaron los artefactos religiosos pronto sucumbieron a la locura y la Legión desapareció de los anales del tiempo.

En la actualidad, 1928: unos adoradores equivocados están intentando convocar al antiguo Dios. La oscura deidad volverá de nuevo y la locura volverá a reinar otra vez.

Sentiros orgullosos y en la próxima luna nueva cercaros al viejo monolito que esta en la loma maldita y dad gracias a los oscuros dioses, los cuáles estrechan sus garras para volver a reinar sobre la tierra una vez más. ■

THE WOLFMAN

La sinopsis ha sido sacada de la web oficial.

Vuelve uno de los mitos del género de terror, un clásico. De la mano de Benicio del Toro nos llega un remake de la película. **The Wolfman** dirigida por George Waggnar en 1941; la película no llamaba la atención por su calidad, y no dejaba de ser más que una película entretenida. Ahora la película será objeto de un remake que llevara el mismo título.

Benicio del Toro compartirá cartel con Anthony Hopkins como el padre de Lawrence, Emily Blunt como Gwen Conliffe, Hugo Weaving como el detective Aberline, quien investigará los casos de asesinato del hombre lobo, y Geraldine Chaplin, que interpretará a una vieja gitana y Art Malik. La banda sonora está a cargo de Danny Elfman. La película esta bajo la dirección de Joe Johnston después de que Mark Romanek dejara la película a causa de diferencias creativas con la producción. El guión de la misma correrá a cargo de Andrew Kevin Walker.

Lawrence Talbot (Benicio Del Toro) es un noble torturado que vuelve a las tierras de la familia después de la desapa-



rición de su hermano. Hace las paces con su padre (Anthony Hopkins) y sale en busca de su hermano... para acabar descubriendo que también a él le espera un horrible destino.

La infancia de Lawrence Talbot se acabó bruscamente la noche que murió su madre. Se fue del adormilado pueblecito de Blackmoor y tardó décadas en recuperarse e intentar olvidar. Cuando Gwen Conliffe (Emily Blunt), la prometida de su hermano, le encuentra y le ruega que la ayude a buscar a su amor, Lawrence Talbot regresa a casa. Entonces se entera de que algo brutal, salvaje, con una sed insaciable de sangre ha matado a muchos campesinos, por lo que un suspicaz inspector de Scotland Yard (Hugo Weaving) ha venido a investigar.

Empieza a encajar las piezas del sangriento rompecabezas y se entera de que existe una antigua maldición que convierte a las víctimas en hombres lobo las noches de luna llena. Para acabar con la carnicería y proteger a la mujer de la que se ha enamorado, Lawrence Talbot debe destruir a la temible criatura que se esconde en los bosques cercanos a Blackmoor. Este hombre sencillo con un pasado doloroso sale en busca de la bestia y descubre que él también tiene un lado primitivo que ni siquiera podía imaginar.

La fecha de estreno de la película es el viernes, 06 de noviembre de 2009. ■

VAMPIRAS, LESBIANAS, ASESINAS.

Desde el Reino Unido nos llega Lesbian Vampire Killers (**Vampiras, lesbianas, asesinas**) dirigida por **Phil Claydon** y con un guión de Paul Hupfield y Stewart Williams ambos guionistas de la MTV. **James Corden** (todo o nada y History Boys) y **Mathew Horne** (**La feria de las vanidades**), son los protagonistas de esta desenfadada película. Me ha llamado la atención esta película, creo que es una de esas que se ven en casa con los amigos y con un bol enorme de palomitas, guarrerías varias...

La película nos muestra las desventuras de dos amigos aburridos de su rutina diaria, que deciden emprender una aventura y adentrarse en un oscuro bosque. Para su sorpresa, darán con un grupo de bellas mujeres esclavizadas por unas vampiras lesbianas, a causa de una leyenda ancestral. Juntos deberán luchar y liberarlas de la extraña maldición. ■



ZOMBIELAND



De la mano de Robert Fleischer nos llega Zombieland, una película que nos sumerge de nuevo en el género de Terror/Comedia, es una comedia post-apocalíptica.

La película se nos muestra protagonizada por **Woody Harrelson, Jesse Eisenberg, Emma Stone y Abigail Breslin**. Nos cuenta cómo el joven Flagstaff, quien tiene el hábito de huir de todo lo que le asusta, y precisamente eso es lo que le ha salvado la vida en multitud de ocasiones. Tallahassee (Woody Harrelson) es un durísimo cazador de zombies, no tiene miedo a nada y en un mundo invadido por muertos vivientes, eso le sirve de mucha ayuda. Flagstaff se verá obligado a sacar el poco valor que tiene para unirse a una banda de cazadores de zombies, donde entablará amistad con Tallahassee mientras revientan unos cuantos muertos vivientes.

Escrita por el binomio de guionistas Rhett Reese-Paul Wernick, ya os adelanto que la película no tendrá nada que ver con el juego en Flash Zombie Land, donde un tipo recorre la avenida Bonesnap montado en un skateboard eliminando a todos los zombies que se encuentra en su camino. Su estreno en España está previsto para el 27 de noviembre. ■



INGLORIUS BASTARDS

Inglorius Bastards es la nueva película de Quentin Tarantino, donde este director pretende sorprendernos una vez más y demuestra una forma especial de hacer cine. Este es un proyecto que llevaba ya años queriendo llegar a las pantallas; la película estará dividida en dos partes, como ya se hizo lo mismo en la de Kill Bill.

Una cosa que me ha llamado la atención es que, si bien Tarantino tiene la costumbre de escribir los guiones pensando en un actor en concreto para cada uno de los papeles, esta vez ha cambiado de método y ha optado por usar el sistema tradicional y hacer casting. ¿Implicará esto que vamos a ver una mejora sustancial en las interpretaciones de los personajes? Habrá que esperar para comprobar los resultados.

Ya para el año 2002 Tarantino se había dado cuenta de que la película iba a resultar un proyecto mucho más grande de lo que en principio había creído. Se encontró con problemas de guión, dada su excesiva duración. Según palabras del propio Tarantino, el cuál hizo tres guiones para la película dijo en palabras sacadas de la Wikipedia, "Es uno de los mejores guiones que he hecho, pero no pude encontrar un final". No fue hasta después de acabar el proyecto de Kill Bill que Tarantino fue capaz de reducir el guión original, capaz de abarcar tres películas a uno de 222 páginas.

Tarantino solicitó que su película fuera considerada un Spaguetti Western en la Francia ocupada por los Nazis y dijo en declaraciones sacadas de la Wikipedia "Voy a encontrar un lugar que se parezca, de alguna forma, a las localizaciones españolas de los Spaghetti Westerns, una tierra de nadie. Con los soldados americanos y los campesinos franceses y la resistencia francesa a la ocupación Nazi. Así va a ser realmente mi Spaghetti Western, pero con la iconografía de la Segunda Guerra Mundial. La cosa es, no voy a ser puntualmente específico en la película. No solo voy a poner un montón de Edith Piaf y Andrews Sisters. Voy a tener rap y también puedo hacer lo que quiera. Es acerca de llenar las vísceras."

REPARTO

Aquí os dejo algunos de los nombres que se han ido barajado mientras este proyecto iba tomando forma, así os podéis ir haciendo una idea de lo que esta película nos depara: Michael Madsen, Tim Roth, Sylvester Stallone, Bruce Willis, Paul Walker, Adam Sandler, Eddie Murphy, Johnny Depp, John Travolta, Harvey Keitel, Fred Williamson, John Jarratt, Mickey Rourke y Christopher Walken. Ahí es nada.

Algunos de los nombres que aparecerán en la película son:

- Brad Pitt como Aldo Raine, un campesino de Tennessee quien forma un equipo de ocho soldados judíos americanos. El personaje ha sido descrito como "un criminal influenciado y de espíritu libre" similar a Jules Winnfield

Noticias



de Pulp Fiction[

- Eli Roth como el Sargento Donnie Donowitz, un asesino de nazis, el cual ya tuvo un pequeño papel en Death Proof.
- Myke Myers como el general Ed Fenech, un "cerebro militar" británico, quien hace un plan para asesinar a los líderes Nazis.
- Diane Kruger quien interpretará a Bridget Von Hammersmark, una actriz alemana.
- Christolf Waltz encarnará a al Coronel Hans Landa, papel que en un principio iba destinado a Leonardo DiCaprio y después para Daniel Brühl, quien encarnará al malo de la película.

SINOPSIS DE LA PELÍCULA:

Sacada de la web oficial

Durante el primer año de la ocupación alemana de Francia, Shosanna Dreyfus presencia la ejecución de su familia a manos del coronel nazi Hans Landa. Shosanna consigue escapar y huye a París, donde se forja una nueva identidad como dueña y directora de un cine.

En otro lugar de Europa, el teniente Aldo Raine organiza a un grupo de soldados judíos para tomar brutales y rápidas represalias contra objetivos concretos. Conocidos por el enemigo como "Los Bastardos", los hombres de Raine se unen a la actriz alemana Bridget von Hammersmark, una agente secreta que trabaja para los aliados, con el fin de llevar a cabo una misión que hará caer a los líderes del Tercer Reich. El destino quiere que todos se encuentren bajo la marquesina de un cine, donde Shosanna espera para vengarse.

FOTOGRAFÍA

Si bien el director de fotografía no es el responsable final de la película es esencial para definir la imagen final de la película, así que Tarantino sabiendo la importancia de esto para la realización de su proyecto ha elegido a Robert Richardson, un profesional con el que ya ha trabajado en otras películas suyas como Kill Bill 1 y 2, además de haber trabajado en algunas películas tan conocidas como Platoon, Nacido el cuatro de julio, Casino

o el Buen Pastor.

BANDA SONORA

Como no podía ser menos la banda sonora elegida por Tarantino para la película es magistral, demostrando su buen gusto, y para qué vosotros mismos podáis juzgarlo aquí os dejo el Track list de las canciones que aparecerán en Malditos Bastardos.

- The Green Leaves of Summer: Dimitri Tiomkin (de la película The Alamo)
- After The Verdict: Ennio Morricone (de la película The Big Gundown)
- L'incontro Con La Figlia: Ennio Morricone (de la película The Return of Ringo)
- White Lightning: Charles Bernstein (de la película White Lightning)
- Il Mercenario (Reprise): Ennio Morricone (de la película Il Mercenario)
- Slaughter: by Billy Preston (de la película Slaughter)
- Algiers, November 1954 (de la película The Battle of Algiers)
- The Surrender (La resa): Ennio Morricone (de la película The Big Gundown)
- One Silver Dollar (Un Dollaro Bucato): Gianni Ferrio (de la película One Silver Dollar)
- Bath Attack: Charles Bernstein (de la película The Entity)
- Davon Geht Die Welt Nicht Unter: Bruno Balz, Michael Jary
- The Man With The Big Sombrero: Phil Bouteljie, Foster Carling (de la película The Man with The Big Sombrero)
- Ich Wollt Ich Waer Bin Huhn: Hans-Fritz Beckmann, Peter Kreuder
- Cat People (Putting Out The Fire): David Bowie (de la película Cat People)
- Mystic and Severe: Ennio Morricone (de la película Death Rides A Horse)
- The Devil's Rumble: Mike Curb/The Arrows (de la película Devil's Angels)
- Zulus: Elmer Bernstein (de la película Zulu Dawn)
- Un Amico: Ennio Morricone (de la película Revolver)
- Tiger Tank: Lalo Schiffrin (de la película Kelly's Heroes)
- Eastern Condors: Rabbia e Tarantella: Ennio Morricone (de la película Allonsanfán) ■



Artículos

KDD NACIONAL UMBRIANA 2009

(Black Sirius)

Ciudad: Cuenca.

¿Pero de qué podemos hablar en este número de la revista? Está claro... de la KDD Nacional que se ha celebrado en Cuenca los días 1, 2 y 3 de mayo del año 2009.

La KDD comenzó un día antes con los umbrianos que llegaron desde Alicante y Castellón. La verdad es que fuimos bien recibidos por un tal Korsakoff y un tal Sentencia (bueno, en esa época era Sentencia, después de la KDD se ha cambiado el nombre a Sentencix) los cuales nos han acompañado al hotel y a comer a un Mesón de esos lares, donde, para que mentir, se comió de p... se comió muy bien.

Ese mismo día, después de la comida, nos dejamos caer por el "Café de la Comedia", que iba a ser el lugar de reunión umbriana durante los próximos días. Allí, ya comenzamos a sacar las cartas y a jugar diversos juegos de mesa como el "Sí, Señor Oscuro" y "Bang", para matar el tiempo, por que esa noche llegarían más umbrianos desde diferentes partes del territorio español.

Por la noche, los umbrianos de Cuenca, nos llevaron a cenar a un italiano, donde comimos como osos, y esperamos la llega-

da de algunos más. Meine Kleine, Horus, Dedrith, Jorgen, Ed_XIII fueron algunos de los que han llegado ese día, y los cuales se sumaron a los que ya estábamos allí, disfrutando de la cena.



¿Pero qué podíamos hacer para matar el tiempo hasta que llegasen los demás de madrugada? Claro, Salir de fiesta. Aunque el diálogo fue el siguiente: - Tio, ¿pero a qué hora cierran los garitos aquí? - ¿Cerrar? Aquí no cierran hasta que abran las churrerías. ¡Toma ya!

Nos retiramos del restaurante en dirección a los garitos de Cuenca, donde pasamos un par de largas horas bebiendo y escuchando música, hasta que por fin, aparecieron los que llegaban de madrugada. El Comando Madrid fue el primero en aparecer, y unas horas después, el Comando Catalunya.

Esa noche llegó el momento de irse a dormir temprano, ya que al otro día, llegaban los demás y no era cuestión de recibirlos dormidos o en el peor de los casos, que los recién llegados nos vengan a despertar.

Al otro día, churrería por la mañana, algunos umbrianos decidieron ir a ver la Ciudad Encantada, que tras un viaje por los lugares más recónditos de la España profunda, lograron encon-



trar y regresar sanos y salvos con fotos que demostraron que han estado allí. Ese mismo día al mediodía, llegaron algunos más de los que faltaban, y todos juntos como una gran familia nos fuimos a comer a un chino del lugar.

Tras el chino, nos dirigimos en manada al dichoso Café de la Comedia donde rápidamente se montaron las mesas de las partidas y poco a poco la gente comenzó a tirar dados, reírse a carcajadas y a beber cerveza... mucha cerveza... demasiada cerveza...

La gente ya no veía los dados, ni las fichas, ni la misma gente, por suerte, la hora de la cena de gala llegó pronto y después de la cena... después de la cena...

Aquí quería llegar, amigos y amigas.

Eran las once y media de una noche estrellada y fresca, una bonita noche para salir a caminar. ¿A caminar dónde? ¿Ves esa luz allí arriba? Pues allí...

¿Allí? ¿Tú cuánto tardas en llegar allí? Atentos a la frase... "Quince minutos a paso militar". Vale. En ese momento yo pensé, paso militar... paso militar... vale, no será tanto. Lo que pasa que no nos aclaró que el paso militar era el paso de la legión. Vamos, el paso de la legión puestos hasta arriba de anfetaminas... Después entendí el símil cuando comenzamos a caminar por el camino de cabras...

No me voy a extender en la subida, el guía hablando y el descenso, la cosa es que un servidor, terminó muerto y sólo pudo irse a dormir. Claro que los demás siguieron de fiesta en el garito que no cerró durante 30 horas seguidas, sólo para nuestra diversión.



Es imposible enumerar aquí las partidas que se han organizado en la KDD Nacional, de verdad, han sido muchísimas. Todas las tardes se montaban entre cinco y seis mesas para que los que se habían apuntado, pero claro, los Umbrianos Máster eran tan buenos, que dejaban participar a los que no se habían apuntado a sus partidas en plan jugador comodín.

Pero además de partidas, cerveza, risas, y muchas cosas más, en la KDD hubo algunas perlas que es de buen periodista hablar largo y tendido en párrafos especiales. La primera perlita, la cuál todos conocíamos era la del Concierto Umbriano el sábado por la noche, pero bueno, eso no fue todo.

El sábado por la noche, nos fuimos de tapas por los locales de la peatonal, la cual se encontraba justo frente al hotel, mientras los músicos preparaban el local para el concierto. Cuando llegamos al Café de la Comedia, Deivid, Sentencix, Goblin, Grus, Ted, Chemo y Khalos ya estaban a punto de empezar a darle a los instrumentos para el deleite de los presentes.

Las cervezas y los cubatas comenzaron a correr mientras los músicos hacían gala de su saber hacer y su buen gusto para elegir las canciones.



El Grupo Umbriano, estaba formado por: Khalos, voz y guitarra; Goblin, Voz; Grus, guitarra; Chemo, bajo; Ted, Bajo; Sentencix, Batería; y Deivid, Batería. El concierto duró casi hora y media, donde se interpretaron temas como: Dolores se llamaba Lola, Decidí, Véndemelo (Breaking the Law), Las Suecas, Miña terra galega, Deixamenpas, y la canción más esperada: UMBRÍA, para terminar con un Highway to hell a todo trapo.

Tras el concierto, nuevamente empezaron las risas y las partidas, pero no amigos, aquí no se acabó todo. Tras el concierto y después de un par de horas, el Señor Meine Kleine y el Señor Khalos se subieron al escenario para deleitarnos con un monólogo de quince minutos de duración... ¡¡¡El cuál duró casi una hora!!!



Por último, os dejo una perlita: la letra de nuestra canción.

UMBRÍA

Con mis pejotas pa'quí, con mis pejotas pa'llá,
paso la vida en Umbría.
Con el máster que se fue, con el máster que vendrá
voy jugando mis partidas.

Estrillo

Vivo en el foro todo el día,
sueño más con Hodrum que con Chemo,
posteo más de lo que debería,
los domingos me suelo jurar,
que dejaré Umbría.

Artículos

Un día vi que fardar era la forma ideal de desvirtuar las partidas.

No me importó el qué dirán, me importan más el Paint Club, y desvirtuar todo el día.

Pagué mis deudas con remolachas y mis errores con negativos.

Mi ordenador me pide vacaciones, dice que no aguanta más a Feynman.

(Estribillo)

Si alguna vez tu me ves perdido y sin postear no necesitare ayuda.

Estaré cerca de Eileen, toda la semana Out o perdido en el Neptuno.

Vale más mi cuenta que el dinero, puedo vivir de una partida.

De aquí p'allá aumento mi carisma, tu cuenta bien tus negativos.

(Estribillo x 2)



COMO: CREAR UN MUNDO DE FANTASÍA

(Zenram)

¿Cuántos de nosotros no nos hemos sorprendido por los vastos mundos que la imaginación es capaz de crear? Mundos legendarios que tienen un lugar reservado en la mente de miles de personas que se transportan a lugares fantásticos a través de las descripciones que nos regalan sus creadores, mundos tan detallados que han continuado su desarrollo aun después de la muerte de su autor. En la literatura existen muchos ejemplos, la "Tierra Media" de Tolkien, "Hyboria" de R. E. Howard, "Oz" de L. Frank Baum, "El País de las Maravillas" de Lewis Carroll, Narnia de C. S. Lewis, tan solo por mencionar algunos. El mundo del Rol está lleno también de estos ejemplos, quizás la única diferencia es que a los mundos creados para jugar al Rol se les llama Escenarios de Campaña, ya que es el lugar en que se desarrollan las increíbles aventuras de multitud de personajes creados por directores de juego y jugadores, quienes alimentan la historia y afectan el devenir del mundo que sus personajes habitan.

Aún con tantos y tan detallados mundos, la imaginación de los jugadores de Rol parece destinada a continuar expandiendo las fronteras del multi-universo de la fantasía épica, una y otra vez los directores de juego se embarcan en la titánica tarea de crear mundos originales en los cuales poder derramar su creatividad para que sus jugadores interactúen en un mundo que sientan como suyo, sin embargo la tarea es complicada y muchas veces extenuante, tanto así que no pocos mundos se quedan en apenas un par de páginas y notas desperdigadas que no llegan nunca a concretarse formalmente y se quedan guardados en la imaginación de su creador.

Es por eso que este artículo busca servir, no como manual o guía, sino como estímulo para que aquellos que tienen la intención de alimentar la imaginación de sus jugadores con nuevos e interesantes mundos de su creación, puedan tener una idea del trabajo que les espera, de los puntos a cuidar y que les permita evitar perderse o desanimarse en él, o los caminos, ya que dicen los que saben que no es uno, sino dos los caminos para crear un mundo de fantasía. El primero va de lo particular a lo general y el segundo de lo general a lo particular, ambos con sus piedras y atajos, con lo que es fácil perderse.

Cuando se trabaja de lo particular a lo general se tiene la ventaja de que se puede comenzar con algo tan pequeño como una aldea y sus alrededores, lo cual facilita sobre manera el trabajo inicial, expandiendo el mundo únicamente conforme los personajes lo van explorando, lo que además tiene la ventaja agregada de que sólo se trabaja sobre partes del mundo que sabemos serán exploradas y nos permite corregir o cambiar nuestros primeros conceptos si lo creemos conveniente. Las desventajas tienen que ver básicamente con la coherencia y la cohesión del mundo, las cuáles tienden a ser un tanto inconsistentes dado que cada parte del mundo se va creando sin tener presente el resto del mundo.

Por otro lado cuando se trabaja de lo general a lo particular, podemos comenzar por delinear los planetas o planos del universo,

los continentes de nuestro mundo, las naciones más importantes, clima, razas que lo habitan, etc. Una vez que contemos con estos datos podemos ir a cosas más particulares como su historia, las ciudades y pueblos que existen en las naciones creadas previamente, etc. El beneficio de este método es que al final tendremos un mundo muy bien definido y cohesionado, con pocas inconsistencias y cuyos eventos, geografía y habitantes están mejor correlacionados. La principal desventaja de este método es la increíble cantidad de tiempo y esfuerzo que consume, después de todo crear todos los componentes de un mundo no puede ser sino una labor extenuante.

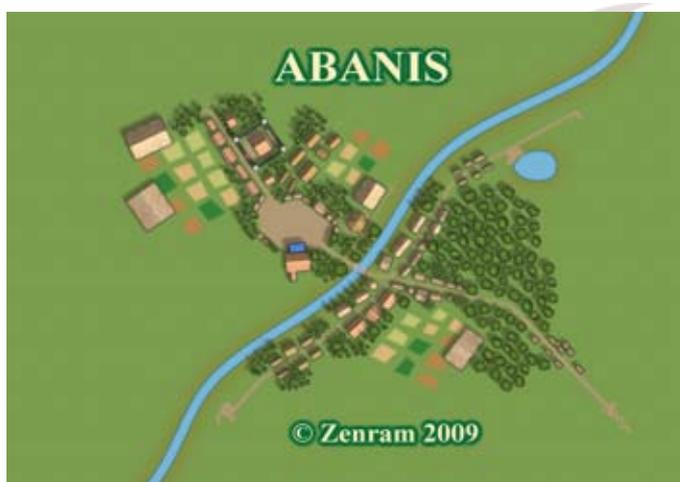
Ambos métodos tienen claras ventajas y desventajas, sin embargo lo mejor es complementarlos, comenzando por delinear los aspectos generales como el mapa global, los planetas o planos, continentes, etc. Enseguida podemos comenzar a trabajar sobre los aspectos particulares de un reino o región en particular sobre la que vayamos a desarrollar alguna trama para nuestros jugadores. Lo importante de todo esto es enfocarse en metas que podamos cumplir en un tiempo relativamente corto, por ejemplo, podemos enfocarnos algunos días en los diversos planos que conviven en el universo con nuestro mundo, sin embargo es importante no dejarnos distraer por un plano en particular, ya que posiblemente ayude a detallar mejor la forma en que nuestro mundo interactúa con el universo, sin embargo nos alejará de nuestra meta principal que es tener un mundo completo.

Es muy importante que cuando tengamos los lineamientos generales del mundo ya definidos, nos enfoquemos en los aspectos que nos sean más interesantes, si lo nuestro son las organizaciones secretas, podemos comenzar por ellas y generar las sociedades con las que conviven y a las que afectan, podemos iniciar con algún artefacto mágico poderoso y crear alrededor suyo una historia que explique el efecto que ha tenido en la conformación de la cultura de cierta región, en fin, son muchos los enfoques desde los que podemos enriquecer los detalles de nuestro mundo, lo importante es no olvidarnos que lo principal es tener las bases generales sobre las cuales construir, para luego comenzar la edificación de nuestra obra maestra.

EL MUNDO EN GENERAL



Lo primero que debemos tener claro por lo menos hasta cierta medida es el mapa de nuestro mundo, ¿será una isla rodeada por el mar? ¿Un mega-continente único? ¿Una serie de islas individuales? ¿Un archipiélago? Las opciones son muchas y son siempre a gusto del creador; ahora bien, debemos recordar que lo más probable es que en base a nuestra elección giren aspectos como el clima, los accidentes naturales, las fuentes de agua y los sistemas montañosos. Es importante que nuestro mapa no sea demasiado uniforme, esto es, sería muy extraño que nuestros continentes tuvieran figuras geométricas definidas, por lo que debemos cuidar de hacer contornos irregulares y extraños. Esta misma regla aplica a las ciudades y pueblos, la mayoría de los cuáles son construidos cerca de lugares de fácil defensa como riscos o promontorios, en lugares cercanos a recursos como agua y alimentos, lo cual también se verá afectado por el nivel tecnológico que tenga nuestro mundo, después de todo los accidentes naturales y la geografía tendrán menos impacto mientras más avanzada sea la tecnología.



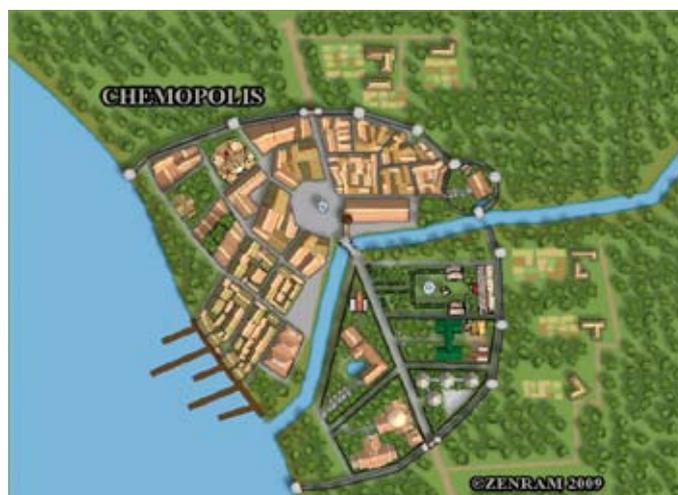
Los acontecimientos en la historia del mundo afectan en gran medida su geología, estructura y a las culturas que en él habitan, en este caso no hablo de los acontecimientos recientes, sino de hechos de un pasado prehistórico, del surgimiento de la primera raza inteligente y de las especies dominantes del pasado, de los artefactos, objetos o fósiles que pudieron haber dejado como herencia a las nuevas generaciones. Habitantes que pudieron construir las bases de las civilizaciones actuales o por el contrario, que destruyeron lo construido por alguien más. La mayoría de las sociedades también tienen historias sobre grandes acontecimientos de origen natural que han cambiado la historia o su percepción del mundo que les rodea, inundaciones, volcanes, terremotos, todos ellos deben haber dejado una cicatriz en las culturas afectadas, es común que acontecimientos de este calibre vayan acompañados de leyendas sobre su causa y sus efectos, la Atlántida sería un buen ejemplo a todo esto.

El movimiento de las placas tectónicas, la formación de glaciares, eras de hielo y el calentamiento global, son eventos quizás menos rápidos o escandalosos, sin embargo son tan importantes para la conformación del mundo como la caída de un meteorito, después de todo en el mundo real es el responsable de la India o Asia, formar los Himalayas y causar un cambio climático masivo

en África que secó el continente y alteró el inicio de la evolución de la humanidad. El clima de nuestro mundo determinará también la clase de criaturas que lo habitan, por lo tanto debemos darnos nuestro tiempo para pensar un poco en él, aún cuando quizás ya hayamos definido que el clima no tiene más origen que la voluntad o estado de ánimo de los dioses. La mayoría de los climas están formados por la interacción de agua, tierra, aire y la rotación de la tierra.

Para realizar la cartografía de nuestro mundo no necesitamos ser todos unos expertos, mucho menos grandes dibujantes, existen en el mercado un buen número de programas para facilitarnos la tarea, los hay gratuitos y los hay de pago, sin embargo este tipo de herramientas no es indispensable, después de todo basta con que tomemos un libro de mapas de la tierra y lo usemos de forma creativa. Podemos por ejemplo tomar los lagos de alguna parte del mundo y usar su silueta para convertirlos en continentes, puedes escanear el mapa de alguna isla y jugar con su escala y rotación, etc. Para las montañas puedes tomar la hoja de un árbol de hojas puntiagudas y marcar sus pequeñas venas como ríos, es más, puedes usar la palma de tu mano para figurarte líneas de ríos o incluso caminos.

No todos los mundos de fantasía son iguales, los hay que se enfocan en la magia, algunos otros en las intrigas políticas, otros más en la guerra, etc. Cuando hayamos terminado de delinear los aspectos generales de nuestro mundo, antes de enfocarnos en puntos más concretos debemos determinar cuál será el color de nuestro escenario, con color me refiero al tipo de escenario de fantasía que vamos a crear, será uno de fantasía/terror, donde los habitantes vivan en constante estado de tensión por convivir con criaturas sobrenaturales que pueden atacarlas en cualquier lugar y momento; se tratará de un mundo donde un conjunto de reinos luchan por el poder bajo la máscara de la diplomacia; quizá uno donde la magia gobierne soberana sobre todas las cosas y los habitantes sean poco menos que utensilios para los arcanistas o ¿por qué no? Uno incluso con un toque cómico. Una vez que hayamos decidido cuál será el color central de nuestro mundo de fantasía, es importante que nos apeguemos a él, hay muchos ejemplos donde la adición de pequeños clichés de otros temas pueden servir de refresco a nuestro mundo, como



el buen Tasslehoff de Dragonlance, sin embargo también hay muchos ejemplos donde el tratar de forzar elementos de otros temas en el color de nuestro mundo terminan simplemente arruinando el entorno que hemos creado, un claro ejemplo es Jar Jar Binks de la Amenaza Fantasma.

LA MAGIA

La magia juega también un papel preponderante en la conformación de nuestro mundo de fantasía, después de todo muchas de las cosas más impresionantes con las que le adornaremos podrán ser resultado de sus efectos, aun que lo más importante al principio es determinar el nivel de magia que queremos. Podemos estar buscando un mundo con una cultura similar a la Europa de la edad media pero donde las brujas realmente hayan existido, donde un puñado de perseguidos tienen acceso a poderes limitados pero sorprendentes, o bien algo más cerca de lo fantástico, un mundo donde la magia es conocida por todos pero controlada solo por unos cuantos, donde si bien las distintas culturas han aprendido a convivir con los que poseen el poder de usar magia, siguen siendo temidos en el mejor de los casos y perseguidos en el peor.

Quizá lo más difícil sea crear un mundo netamente mágico, es decir donde las leyes naturales sean diferentes en distintos puntos debido a la influencia que la magia ejerce sobre ellas, el problema radica en que se corre el riesgo de abusar de la magia como explicación de todas las cosas sobrenaturales que ocurren en el mundo y por tanto hacer un mundo increíble, literalmente hablando. La injerencia de la magia en el mundo también puede marcarnos una pauta de los objetos y artefactos mágicos que pululan por el mundo, usualmente en un mundo en el que la magia es una constante común existirá un mayor número de objetos mágicos, aun que por supuesto esto no es una regla.

En un mundo de fantasía lo menos que podemos esperar es que ocurran cosas increíbles y fantásticas, desde las pequeñas demostraciones de algún aficionado a la magia hasta terribles accidentes mágicos. No resulta por lo tanto extraño el que la geografía, la historia o las leyes naturales del mundo se vean afectadas por estos acontecimientos, contenientes enteros que floten en el aire, zonas en que la gravedad sea más débil que en el resto del mundo y las cosas floten libremente por el aire, etc.

La magia o sus efectos, pueden ser la chispa inicial que encienda la mecha de una terrible y sangrienta guerra entre vecinos que de otro modo tendrían pocas razones para enfrentarse, un artefacto mágico puede ser capaz de secar un lago dejando estéril una región entera en poco tiempo, los artefactos especialmente poderosos pueden poner en riesgo la estabilidad entera ya no del mundo, sino del universo, lo cual dicho sea de paso, es justamente lo que alimenta las leyendas y hace a los héroes. Es importante que aprovechemos los grandes eventos mágicos para alimentar el folclor de nuestro mundo, continentes desaparecidos, ciudades destruidas, océanos secados, criaturas mutadas por la magia, todo puede ser aprovechado para hilar interesantes historias que sirvan también de base para el futuro desarrollo

de nuevas tramas.

Un evento mágico mayor es algo que ha afectado la historia del mundo de tal forma que el presente no puede entenderse sin él, sus repercusiones se extienden hasta sus más lejanos rincones y ha afectado el modo de vida de sus habitantes de modo irreversible. Este tipo de eventos nos ayudan durante el proceso creativo a justificar cambios drásticos en la historia y evolución del mundo, se puede usar como una base para formar la idiosincrasia de sus habitantes, crear accidentes geográficos que de otro modo serían injustificables, o simplemente para enriquecer la historia de nuestro mundo con un acontecimiento que en su momento represento un cambio radical en el orden de las cosas, lo que deja implícita la posibilidad de que un evento de esta magnitud pueda llegar a repetirse de algún modo. Algunos ejemplos de los efectos de un evento de este tipo serían la aparición o desaparición de razas, monstruos, magia, etc.

El último de los puntos a considerar sobre la magia es su fuente, afortunadamente a este respecto tenemos bastantes opciones como: el poder interno de cada individuo, los dioses, el universo, la naturaleza, etc. Cabe aclarar que nada nos restringe a que nuestro mundo tenga solo un tipo o fuente de magia, ya que podemos combinar las fuentes para tener distintos tipos de usuarios, los cuales pueden incluso estar enfrentados unos con otros.

El sistema que usemos para la magia tanto arcana como divina también marcarán el sabor de nuestro mundo, después de todo no es lo mismo un mundo donde la magia se puede extraer de algún tipo de fuente universal, que uno donde la magia es inherente a quien la usa y a su energía vital.

CRATURAS EXTRAORDINARIAS

Para esta etapa se supone que ya debes tener claro la clase de mundo que desees, por lo que esta parte debe ser relativamente sencilla, ya que si tu mundo es uno muy similar al real lo único que tendrás que hacer es añadir cierto color con criaturas clásicas como goblins, trolls, elfos, o quizá ni eso, después de todo la mayoría de razas de la fantasía son meros espejos amplificadores de ciertos aspectos de la propia humanidad, los elfos elegantes y refinados, los enanos toscos y malhumorados, los medianos juguetones, clichés que pese a todo sigue sin perder su lado de originalidad, sobre todo en un mundo con escasas rarezas. Por el contrario si tu mundo es uno rico en fantasía es probable que necesites trabajar un poco más en la cantidad de razas extraordinarias y en sus culturas, después de todo, si el mundo no se parece mucho a la realidad, las razas seguramente habrán tenido una evolución y desarrollo muy diferentes, su historia estará colmada de momentos en que la magia y las situaciones extraordinarias la esculpen alejándola de lo que hubieran sido sin su intervención.

Algo que he encontrado muy útil al crear una raza nueva es tomar cualquiera de las culturas de la historia y exagerar sus cualidades y defectos, creando clichés propios sobre su comportamiento, creencias e historia. De allí podemos fácilmente ima-

ginar lo que ha sido de ellos simplemente siguiendo un curso lógico, aderezado por supuesto de eventos extraordinarios que les afectan para bien o para mal. Podemos tomar por ejemplo un componente físico y hacer una raza cuyas características físicas los predispongan a ser grandes guerreros, si además tomamos un componente moral como puede ser un alto fervor religioso, tenemos una combinación que nos lleva sin demasiados problemas a una cultura religioso-miliar, quizá una teocracia, ha esto podemos agregarle cualesquiera elementos mágicos o extraordinarios como que alguno de ellos puedan manifestar poderes otorgado por sus divinidades o ¿por qué no? Que ellos mismos sean descendientes de dioses.

Ahora que ya tenemos una idea del clima, accidentes geográficos y los puntos en los que queremos que florezca la civilización, podemos comenzar a preguntarnos como es la gente que vive en ellos, por ejemplo si en determinada zona tenemos un área azotada por un sol intenso su piel puede ser muy bronceada, las razas que habitan en lugares de mucho calor tienden a desarrollar narices anchas y grandes, en lugares con mucho frío tienden a ser gordos, etc. Si alguno de los eventos que han modificado la geografía de nuestro mundo separa a una raza o especie en dos o más segmentos, es muy probable que evolucionen culturalmente y hasta genéticamente diferente.

LAS CULTURAS

Desde luego muchas de las culturas del mundo estarán determinadas por las razas que lo habitan, sin embargo es bueno que cuando estemos en pleno proceso de crear nuestro mundo y sus culturas, nos alejemos de los clichés planteados por otros mundos, a menos claro que nuestro objetivo sea crear un mundo muy parecido a algún otro. Elfos que son buenos para las habilidades mágicas, enanos que viven bajo tierra, humanos que dominan el mundo, etc. Sin embargo no quiero decir con esto que debemos cuidar de cambiarlo todo, ya hay muchos mundos de fantasía y sería difícil no coincidir en algo, al contrario, muchas veces es bueno mantener ciertos paradigmas para que aquellos para quien este destinado el mundo lo encuentren a la vez familiar y refrescante, después de todo no queremos que se rían de nuestras creaciones, simplemente se trata de evitar aquellos detalles que hacen particulares a otros mundos, digo, es como hacer un bárbaro, por lo menos no le pondremos Conan.

Otro punto en el que muchos naufragamos al momento de crear las culturas de nuestro mundo, es cuando tenemos que poner nombre a sus poblados y a los puntos de su alrededor, después de todo es fácil que se nos terminen los nombres originales cuando estamos creando algo tan vasto, sin embargo una vez que hemos comenzado a crear la idiosincrasia y características de nuestras razas y culturas, podemos auxiliarnos de ellas para facilitarnos el trabajo, por ejemplo es común que los lenguajes élficos tiendan a una suavidad parecida a la del francés, mientras que los lenguajes enanos tienden más a parecerse al alemán, por lo que las montañas y ríos cercanos a estas culturas tendrán nombres que comulguen con estas características, si tenemos una raza de hombres lagarto que tienden a sisear sus

palabras, entonces las montañas cercanas tendrán un nombre con muchas eses.

Ahora bien, la mayoría de las veces le daremos nombres de acuerdo a nuestro idioma, Picos Altos, Rio Azul, Mar de las Bestias, etc., es bueno que tengamos cierto control sobre nuestro impulso a dar nombres extravagantes a los objetos de nuestro mundo, la mayoría de nosotros no somos lingüistas, por lo que se nos dificultaría hacer todo un idioma o palabras etimológicamente coherentes, tan solo para dar nombre a un par de montañas y ríos, es mejor guardar los nombres extravagantes para puntos que queramos resaltar, si de pronto se te ocurrió un nombre que suena particularmente atractivo, resévalo para ese reino donde se centrarán tus aventuras o historias. Un buen recurso para dar con nombres interesantes son los libros de historia y los destinados a dar nombre a los bebés, aunque Carlos y Pedro no sean particularmente atractivos por lo común que suenan a nuestro oído, ¿pero qué tal?: Eberhard (jabalí robusto), Tallulah (aguas saltadoras), Issise (trono), etc. Claro que siempre podemos recurrir a lo evidente, si hemos ubicado un pueblo justo al lado de un árbol de edad milenaria con forma de ave, bien podemos llamar al pueblo Trebird, lo mismo si les damos el nombre de sus fundadores, por decir algo.

Los nombres de los habitantes destacados de nuestro mundo es otro punto a cuidar, después de todo son los que darán vida a los lugares que hemos creado, es increíble la cantidad de héroes de apelativos impronunciables llevando a cabo grandes proezas en mundos con nombres que suenan tan raro que solo quien lo creo es capaz de pronunciarlo correctamente, por algo Margaret Weis y Tracy Hickman prefirieron que Lauralanthalasa fuese conocida por todos como Laurana. De esto se desprende que debemos dar nombres cortos y fáciles de pronunciar a nuestros personajes, ya sea por medio de un apodo o un diminutivo de su verdadero nombre. Nuevamente pongo a Dragonlace como ejemplo, la cultura de los gnomos tenía la costumbre de otorgar largos e impronunciables nombres a sus miembros, sin embargo cuando interactuaban con miembros de otras razas tendían a recibir otros nombres simplemente por comodidad.

Tres silabas se puede considerar un nombre largo en español, por lo que es una buena idea tener un apodo a mano para suplirlo, evidentemente 4 o más silabas es una mala idea para el nombre de nuestros personajes. En lo personal prefiero nombres de no más de 2 silabas y de ser posible reduzco los de los más importantes a una sola silaba, ya sea de origen o por medio de un apodo. El truco radica en que en muchas ocasiones será totalmente apropiado el que tus personajes tengan nombres largos y rimbombantes, después de todo, ¿qué sería de nuestro mundo sin oficiales y reyes que se obsesionen con ser llamados Su Excelentísima Majestad cada vez que se les menciona? O que quieran recordar su linaje agregando las dos primeras silabas de los nombres de cada rey que estuvo antes que ellos, simplemente hay que tener en cuenta que estos nombres mantengan cierta lógica, después de todo el archimago que vive en la torre oscura bien puede hacerse llamar, Maltowar.

Muchos de los nombres del mundo real son tomados de héroes y figuras religiosas de la antigüedad, el nombre más usado en el mundo es Mohammed y no es una coincidencia. Si en la historia de nuestro mundo hemos perfilado la existencia de alguna religión predominante, entonces los nombres contenidos en su teología deberían de surgir constantemente entre las personalidades de nuestro mundo, lo mismo con grandes héroes de la antigüedad, después de todo cada cultura tiene sus propios iconos cuyas acciones procura recordar por medio de sus nombres. En la antigüedad la mayoría de los apellidos provenían del lugar de origen, el trabajo o el nombre de los ancestros de cada individuo, lo mismo que de alguna proeza importante realizada por estos, de tal forma que Eldrik de Troya, sería común.

Una vez que hemos desarrollado un bosquejo de las razas y culturas que habitan nuestro mundo es momento de pensar en la situación en la que viven, ¿Quién vive en donde? Y ¿Qué conflictos ha habido en su historia?, ¿Qué ha pasado cuando ha habido cambios en el poder?, ¿Qué recursos son necesarios para mantenerse en el poder? Conforme respondemos estas preguntas se hace evidente que la lucha por los recursos desencadena guerras y las guerras desencadenan cambios en el poder. Cuando construyamos la historia del mundo debemos poner especial énfasis en los últimos 100 o 200 años. Nuestra línea del tiempo debe contener cambios de poder en las civilizaciones, guerras, eventos naturales, mágicos o resultado de la tecnología que hayan cambiado el número de recursos disponibles como comida o agua, etc. Cada uno de estos eventos es un posible desencadenante de conflictos y guerras, los cuales podemos aprovechar para enriquecer las relaciones entre culturas vecinas.

Los sistemas económico/políticos pueden reducirse a supuestos muy simples en pro de la narrativa. La economía puede simplificarse hasta algo tan sencillo como ¿quién tiene qué? ¿Quién lo necesita? Y ¿Qué está dispuesto a hacer para conseguirlo? La política es una extensión de este sistema, en el cuál se conforman grupos de intereses comunes para obtener lo que necesitan. Un mundo de fantasía puede tener muchos y muy variados recursos como fuente de posibles conflictos, sin embargo es importante que delimitemos cuales de estos recursos serán el motor principal de nuestra economía y de posibles luchas por obtenerlos. En un mundo cercano al real y con poca magia nos encontraremos a reinos enteros peleando por buenos terrenos de cultivo, áreas cercanas a ríos, bosques, etc. Por otro lado aquellos con magia en abundancia pueden luchar por recursos más exóticos como minas de mithril, adamantium, por puntos en que la magia sea particularmente poderosa, etc. Al hablar de recursos no debemos perder de vista que algunas culturas pueden encontrar particularmente relevante cierto tipo de elementos que quizá para otros no sean de tanta importancia, incluso la religión y sus iconos pueden convertirse en objeto de disputa. En este punto podemos identificar los recursos que son importantes para cada cultura y las maniobras que han llevado a cabo para obtenerlos, esto nos puede ayudar a alimentar la historia de nuestro mundo con villanos y héroes del pasado cuyas acciones ayudaron o impidieron que cierta facción se hiciera con determinados recursos, lo cual evidentemente afecta el presente de dichas facciones.

La educación es otro punto en el que podemos poner tanto detalle como creamos que sea necesario, si pretendemos tener un mundo donde la magia conviva con tecnología en cierto modo avanzada para la época, es bueno que detallemos con algo profundidad el proceso por el cual tal o cual civilización obtuvo dichos avances. La lógica nos dice que en un mundo donde la magia es hasta cierto punto común, su uso suple las necesidades que de otro modo tendrían que ser solucionadas por medio de la tecnología, lo que provoca casi en automático que el nivel tecnológico sea incluso inferior a lo que se podría esperar de la época histórica que pretendemos emular en nuestro mundo. Esto no quiere decir que las cosas necesariamente tengan que ser así, pero si nos obliga un poco a crear una razón medianamente sostenible por la cual la magia y la tecnología han logrado coexistir. Todo esto nos ayudará a decidir algunos aspectos básicos de la interacción entre los habitantes de nuestro mundo, después de todo si la mayoría no sabe leer (como sucedía hasta hace no mucho en el mundo real), la mayoría de tabernas no tendrán menús, ni los gremios de aventureros tendrán una lista de trabajos afuera de sus instalaciones, por el contrario, quizás la gente se entienda mas por símbolos y fonogramas.

Otro punto que puede servir para dar a nuestro mundo un carácter más realista es la salud y la higiene, desde luego no es necesario especificar cada cuando se baña la gente o donde se deshace de los desechos que genera su cultura, sin embargo hay puntos que no podemos descuidar, después de todo una enfermedad puede ser tanto o más mortal que una guerra, sobre todo en un entorno medieval, recordemos que la gripe española mató 5 o 10 veces más personas que la Primera Guerra Mundial, por lo que no es un dato para dejar de lado. Incluso la capacidad para combatir las enfermedades puede ser un recurso que determine el poder de una nación.

CONSISTENCIA

Deje un apartado especial para este tema porque de este tema depende en gran medida el éxito o fracaso de cualquier mundo de fantasía. Las personas que se acercan a este tipo de mundos creen en dragones, goblins, magia, elfos, vampiros y hasta dios, con tal de disfrutar de él. Sin embargo este tipo de público es el más propenso a encontrar inconsistencias en las reglas que nosotros mismos planteamos al crear el mundo. Debemos tener claras las reglas de los mecanismos del mundo para saber que es posible y que es imposible, así como dejar establecido si es que hay algún punto en particular que prefiramos determinar cómo inestable. Es importante recordar todo el tiempo que hay multitud de fuerzas trabajando en nuestro mundo, pero que todas deben trabajar coherentemente para conformar un todo que funcione. Nuestro mundo debe ser algo más que un mundo genérico donde la gente anda a caballo, ilumina su camino con antorchas o velas, usa magia y vive en casas de piedra, debe haber algo mas detrás de todo esto, claro no es necesario que los demás conozcan todos los detalles, pero si es importante que nosotros los tengamos claros, si la gente monta a caballo, ¿quién puede comprar uno? ¿Quién lo puede alimentar u hospedar? Si resulta que todo el mundo puede comprar un caballo como mu-

chos ahora pueden tener un automóvil, estaremos cometiendo el error de diseñar un mundo que refleja el modo de vida del siglo 20 en un mundo que no está preparado ni económica, ni socialmente para ello. Lo mismo sucede con las antorchas o las velas, es probable que no todos tengan el dinero para pagar lujos como esos y la mayoría de los habitantes tenga que irse a dormir cuando el sol se pone. No debemos asumir que la gente entenderá detalles como estos simplemente porque nosotros los obviamos, recordemos que los demás no tienen puntos de referencia con los cuales entender nuestro mundo, por lo que nosotros debemos proporcionárselos.

CONSTANCIA

Por último vamos a tratar el que quizá es el tema más importante de todos y también el que se deja de lado con más facilidad. Cuando comenzamos con un proyecto de este tipo lo normal es que iniciemos con grandes expectativas y llenos de energía, sin embargo es también muy normal que con el tiempo comencemos a bajar el ritmo hasta el punto de detenernos por completo. Es en este punto cuando la mayoría de mundos mueren, no porque sean malas ideas, no porque les falte creatividad, sino simplemente porque su creador está harto de él. Pero, ¿cómo podemos evitar llegar hasta ese punto? Para empezar reconociendo los primeros síntomas de cansancio: no sueñas con otra cosa que con el conflicto en que se han envuelto los drows con los elfos y las consecuencias para el mundo, haz dejado de dis-

frutar creando tu mundo, buscas excusas para no acercarte a tus notas, de repente sientes que quieres cambiar todo, etc.

Esto es inevitable y tarde o temprano nos sucederá, sin embargo no tiene porqué causar la muerte de nuestro mundo, simplemente debemos comprender que hay otras cosas en la vida que crear mundos, debemos tomárnoslo con calma, avanzando a un paso lento pero constante, aquí queda perfecto el dicho “Más vale paso que dure que trote que canse”, yo resumiría todo en:

1. Siempre escribir todo lo que se te ocurra, de este modo no te arrepentirás de aquella magnífica idea que no puedes recordar.
2. Guarda respaldos redundantes de toda tu información, no hay nada peor que perder 200 páginas de creatividad.
3. Trata de organizar tu información desde el principio, de modo que cuando necesites recordar algún dato sea fácil encontrarlo.
4. Estructura la creación de tu mundo de modo que sea suficientemente rígida para darte un esqueleto sobre el cual trabajar y lo suficientemente flexible para que puedas alternar la creación entre sus diferentes partes.

Lo más importante es que disfrutes en todo momento dando vida a ese fruto de tu imaginación, ciertamente es una labor extenuante, pero también la más gratificante.

Sección Oficial

Umbría se prepara para recibir las VII Jornadas Virtuales, y os puedo adelantar que las fechas serán del 20 al 22 Noviembre. El primer paso de este evento es el concurso para la creación del cartel. A continuación, paso a remitiros el anuncio del mismo.

CONCURSO DE CREACIÓN DEL CARTEL DE LAS VII JORNADAS VIRTUALES DE COMUNIDAD UMBRÍA 2009.

El diseño que se presenta a concurso debe ser original, así que nada de usar el **google images** y luego hacer un bonito y elaborado collage. ¡Lo que buscamos son obras propias!

Se pueden utilizar vuestras propias creaciones aunque ya hayan sido premiadas en otros eventos similares, la única restricción a la participación es que la obra presentada sea original y que el usuario que la presenta sea su autor. Podrá participar en el concurso cualquier usuario de comunidad umbría sin límite del número de participaciones, siempre y cuando se respeten las normas del concurso en cada aportación.

El motivo del diseño debe incluir elementos relacionados con Comunidad Umbría y sus jornadas virtuales. Así pues se puede usar cualquier cosa relacionada con la comunidad, como por ejemplo su **alyan** (<http://www.comunidadumbria.com/estructura/imgs/alyan.jpg>).

Obviamente no se permiten los diseños que contengan escenas de sexo explícito, sean manifiestamente escatológicos, atenten contra alguna ley, o hagan apología de algún delito. Vamos, cualquier cosa que vaya en contra de las **normas de la comunidad** (<http://www.comunidadumbria.com/?MW=0&SW=1&ACION=DF&CODIGO=4&PPAL=1>).

La organización del concurso se reserva el derecho a poder retirar del concurso cualquier diseño que no considere apropiado.

El plazo de finalización de aportaciones terminará el día 1 de

Octubre. Para obtener el vencedor del concurso los usuarios umbrianos votarán en una encuesta el modelo preferido de entre los presentados. Es condición indispensable que los autores no revelen cuáles son sus obras a concurso.

En caso de querer rotular el cartel, no es necesario hacerlo, deben figurar las siguiente frases:

- VII Jornadas Virtuales de Comunidad Umbría.
- Del 20 al 22 de Noviembre.
- www.comunidadumbria.com

El tamaño mínimo de las aportaciones será de 800 x 600 y el máximo será de 800 x 1000. Da igual si el diseño es en color o blanco y negro. La decisión final sobre el ganador la tendrá el pueblo umbriano que votará sobre todos los modelos presentados para escoger al ganador. Los modelos se presentarán todos a la vez, de forma que estén todos en igualdad de condiciones. Sin embargo, la organización se reserva el derecho a modificar el sistema de elección del ganador en el supuesto caso de que haya poca participación así como declarar el premio desierto.

Los diseños deben ser enviados por mail a la siguiente dirección de correo:

concurso@comunidadumbria.com

El ganador del concurso recibirá 10 créditos umbrianos junto con tres boletos en un sorteo que se realizará durante las jornadas. Y por supuesto el privilegio de que una obra suya sea el cartel de las jornadas virtuales. Aunque la organización se reserva el derecho a recompensar aquellas aportaciones que destaquen aunque no sean ganadoras. La autoría de las obras seguirá perteneciendo a sus autores, pero Comunidad Umbría se reserva el derecho a poder usar las propuestas a concurso en futuros eventos, ya sea en noticias o como carteles para otras actividades.

Literatura

ALEXANDRA

(Ishlana)

Los débiles rayos de sol se colaban por las rendijas de la persiana. Fuera se escuchaban los gritos de los alumnos que celebraban el comienzo de las vacaciones de Navidad. En el aula solo quedaba una persona, se hallaba sentada en su mesa, con la mirada perdida. No quería ni mirar la gran cantidad de exámenes que tenía al lado por corregir. Sus ojos, últimamente apagados, recorrían el aula, saboreando el silencio roto únicamente por el suave tic tac del reloj de pared.

La desesperación y el agotamiento estaban haciendo mella en Paolo.

Aquella misma mañana había ido a la clínica, como tantas otras mañanas, para decirle buenos días a Alexandra. Los médicos no paraban de decirle que era inútil, que ella no se enteraba de nada. Pero Paolo tenía la pequeña esperanza de que no fuera así, el amor que sentía por ella era tan grande y profundo, que sentía como si se ahogara si no iba a verla.

Aquella mañana se había encontrado a la madre de Alexandra, ella salía de hablar con el médico y llevaba unos papeles en la mano. Cruzaron la mirada por un momento y ella la apartó, sin atreverse a decirle nada, parecía como si le rehuyera, ya que diciendo un escueto adiós al médico salió a toda prisa. Paolo se quedó parado, sin saber como reaccionar. Esta mujer siempre había sido muy agradable con él, desde que había conocido a Alexandra, le había tratado casi como de la familia. Estupefacto dirigió la mirada al doctor, éste lo miraba con tristeza.

– Doctor, ¿Ocurre algo? Es Alexandra ¿verdad? – sentía como su corazón empezaba a latir con fuerza, un temor, casi irracional se estaba apoderando de él.

– Por favor, entre a mi despacho, me gustaría hablar con usted –

El doctor le hizo un gesto con la mano, indicándole la puerta abierta. Paolo, con una mala sensación en el cuerpo, entró en el despacho y se sentó en una silla.

– Bien – empezó a decir el médico mientras se sentaba en su asiento, detrás de una gran mesa bastante ordenada. Sobre ella, Paolo pudo ver la foto del hombre junto a su familia. Feliz, con una sonrisa abrazaba al que seguro debía ser su hijo. – Como usted sabe, Alexandra lleva en coma un año y medio aproximadamente –

– Un año, cinco meses y cuatro días, para ser exactos... pero...

¿Ha ocurrido algo? – Paolo, impaciente, interrumpió al doctor. Éste lo miró con lástima, aunque en el gesto de su boca se podía apreciar que no le gustaban demasiado las interrupciones.

– Bien, como estaba diciendo – volvió a retomar la conversación, remarcando la última palabra – Alexandra lleva demasiado tiempo sin dar señales de recuperación. Las últimas pruebas realizadas nos indican que no hay nada de actividad cerebral – se detuvo un momento, para coger aire, mientras observaba como sus palabras iban calando en la mente de Paolo – la señora White, ha venido para entregarnos la orden firmada por el juez de desconectarla de las máquinas que la alimentan –

Terminó diciendo el doctor, quedándose en silencio y observando la reacción de Paolo. Éste, por un momento se quedó helado, como si le hubiesen tirado por encima una gran jarra de agua bien fría.

– Pe... pero... eso es matarla, no pueden hacer una cosa así... ¡Ella está viva! – casi gritó, rompiendo el tenso silencio que se había producido entre los dos.

– Sí, está viva porque la estamos manteniendo con vida. Pero, como ya os he dicho, su actividad cerebral es nula. Su madre no soporta verla más así, ya no hay esperanza de que despierte. –

Un golpe en la puerta despertó a Paolo, que se había quedado medio dormido sobre la mesa.

– Pase... – dijo con la voz rota, su mirada se dirigió hacia el reloj que estaba colgado en la pared, ya eran las ocho y media... ¡Mierda! Pensó mientras se levantaba rápidamente de la silla. La puerta se abrió y apareció Matilde, la mujer de la limpieza. Una mujer bastante atractiva, que se encargaba de limpiar todo el colegio. Sus ojos azules miraron extrañados al profesor que todavía se hallaba en el centro.

– ¿Profesor? Necesitaría limpiar esta aula... –

– Sí, sí... Yo ya me iba... –

Rápidamente recogió los papeles que se encontraban sobre la mesa, y cogiendo la chaqueta arrugada que se hallaba colgada detrás de la silla, salió corriendo ante la mirada de Matilde.

Estuvo cerca de dos horas dando vueltas con el coche, su mente no paraba de dar vueltas a lo ocurrido esa mañana. Quería ir hacia la clínica, sabía que ya le habrían quitado las máquinas. Pero solo con pensar en encontrarse a la señora White, un sentimiento de impotencia lo embargaba. Sabía que si se la encontraba terminarían gritándose, o él acabaría haciendo algo que

después se pudiese arrepentir. Sentía como si no fuera dueño de sus actos. Un dolor intenso atravesaba sus entrañas, como si su corazón se estuviese derritiendo, y poco a poco fuese muriendo una parte de él.

Cuando ya estuvo seguro de que la madre de Alexandra ya habría abandonado la clínica se dirigió hacia allí. Dejó el coche como tantas otras veces aparcado en el parking y fue a la habitación de ella. Cuando por fin entró en su dormitorio, la encontró allí, tan hermosa como siempre. Efectivamente, le habían quitado todas esas máquinas, y parecía que durmiera plácidamente. Sus ojos se llenaron de lágrimas al contemplarla. No podía hacerse a la idea de que dentro de poco dejaría de respirar. Ese pequeño corazón que podía intuir, dejaría definitivamente de latir, y entonces, sí, moriría lo más importante de su vida.

Se acercó a la cama y depositó un dulce beso sobre sus labios. Una lágrima que cayó rodando por su mejilla, fue a parar a la comisura de la boca de ella.

– Hola mi amor... –

Acercó la silla a su cama y se quedó allí, sentado, observándola, grabando por millonésima vez su imagen en la retina de sus ojos. Con mano temblorosa, acarició sus cabellos de fuego, en ese tiempo le había crecido mucho. Sabía lo que ella deseaba tener el cabello bien largo, y lamentaba que no pudiese vérselo, caía como si de una fuente se tratara por la almohada. Dibujó el contorno de sus pómulos con el dedo, acariciando suavemente sus labios, resecos después de tanto tiempo sin probar líquido. Se levantó y cogiendo una botella de agua, mojó la punta de una toalla, y se la pasó por los labios, mojóndoselos un poco.

Cogió con delicadeza su mano, besando suavemente los dedos que reposaban con delicadeza en su palma. Sin apartar la mirada de su rostro, se quedó con la mano cogida, acariciándola suavemente.

No era consciente de haberse quedado dormido, pero una suave risa lo despertó.

Se encontraba apoyado en su cama, con el brazo de ella usándolo casi como de almohada. Levantó la cabeza sintiendo un ligero pinchazo en el cuello.

Extrañado, observó como unas luces parpadeantes que iban recorriendo la habitación.

Se levantó, acercándose a una de ellas. Entonces volvió a escuchar esa risa cantarina, parecía provenir de esa luz... Cuando sus ojos fueron adaptándose, pudo comprobar como dentro de esos pequeños haces de luz, se dibujaban unas siluetas femeninas.

Extrañado, se frotó los ojos pensando que todo era producto de su imaginación, últimamente estaba durmiendo muy poco, y los efectos del cansancio seguro que hacían que viera cosas extra-

ñas. Pero al volver a abrirlos pudo comprobar que continuaban allí. Incluso una de esas criaturas se había detenido a pocos centímetros de su nariz. Hizo una pequeña pirueta y volvió a quedarse plantada delante de él. La criatura, risueña, no paraba de reír, mientras que con una mirada perspicaz estudiaba a Paolo.

– ¿Y éste decís que es el único mortal que puede salvarla? – dijo mientras le sacaba la lengua y se alejaba riéndose.

– Elora, compórtate – le riñó otra de esas criaturas mientras descendía del techo. Paolo, no podía creer lo que estaba viendo.

Alargó la mano con la palma abierta hacia arriba, un ligero temblor la recorría. El hada, posó sus diminutos pies sobre la mano extendida. Paolo sintió como un calor reconfortante recorría su palma.

– ¿Qué sois? – preguntó extrañado, acercándose la mano a la cara. La criatura era como una especie de ninfa, lo miraba con una sonrisa dulce.

– Mi nombre es Flora – dijo haciendo una leve reverencia – y éstas son mis hermanas, a Elora ya la conoces... – comentó señalando a la criatura que continuaba riéndose y haciendo piruetas.

Paolo no salía de su asombro. Confiado de que debía tratarse de un sueño, dirigió su mirada hacia la cama, comprobando desolado que Alexandra continuaba allí, imperturbable, sin mostrar ningún asomo de despertarse. Flora siguió su mirada...

– La quieres mucho, ¿verdad? –

– ¿Quererla, dices? La amo con toda mi alma, cuando muera, yo... – no pudo continuar hablando, su voz, rota por el dolor terminó fallándole.

– Paolo, no te preocupes, tú puedes salvarla... –

– ¿Salvarla, yo? Por si no te has dado cuenta, la están privando del alimento, ¿qué podrá vivir, tres, cuatro días como mucho? –

La mirada de flora no se apartaba de los ojos de Paolo. Así como sus hermanas no paraban de revolotear entre risas y una suave melodía que entonaban dulcemente, ella se mantenía al lado del chico.

– Paolo, no lo entiendes... Ahora mismo lo único que puede salvarla es el amor verdadero... Ella se encuentra retenida por fuerzas oscuras, cree que donde se halla es en realidad su vida. No despierta porque desconoce la existencia de todo esto... – dijo haciendo un gesto con sus pequeñas manos señalando toda la estancia – lo único que no han conseguido borrar de su mente es tu recuerdo, bueno, para ser más exactos... Lo que anida en su corazón es el recuerdo de tu amor. Quizás no recuerde tu aspecto, ni tu voz. Pero como ya te he dicho, lo único que puede salvarla es ese sentimiento –

Su voz se había vuelto casi un susurro. Paolo tenía la mirada prendida en el rostro de Alexandra.

– Pero... Si no sabe quien soy... –

– Tendrás que demostrárselo, recordarle quién eres y que se de cuenta que tiene una vida. –

– Sí, vale... ¿Y como lo voy a hacer? Desde que está así no he dejado de venir cada día, tenía el convencimiento de que podía escucharme, le he estado hablando durante todo este tiempo de nosotros, los planes que teníamos... –

– Paolo, Alexandra no está aquí – le interrumpió la cantarina voz de Flora – vive en su mundo. Te explico – comentó al ver la cara de extrañeza del chico – hay personas que tienen la capacidad de cuando sueñan crear mundos mágicos, por llamarlos de alguna manera. Bueno, esa capacidad la tenéis todos los humanos. Pero la mayoría, al despertaros esos micro mundos se desvanecen, junto con todas las criaturas que soñáis. Pero, hay casos excepcionales, como el de Alexandra. Su mundo continúa existiendo aunque ella no se encuentre allí. Cada vez que sueña vuelve, gobernándolo sabiamente. Pero su fuerza es tal, que sin ella saberlo ese mundo mágico se ha consolidado –

Paolo escuchaba sin acabar de entender lo que Flora le estaba contando. Su mirada iba alternativamente de Alexandra a la hada, intentando imaginar lo que ésta le estaba contando.

– Y... Vosotras, ¿quiénes sois? –

– Nosotras... Puedes llamarnos hadas. Somos pequeños entes que viajamos entre estos mundos. Tenemos el poder de entrar y

salir a voluntad. Llevamos años buscando algún sitio para establecernos, y ahora que lo hemos encontrado, este lugar peligró.- Su tono se había vuelto misterioso.

– ¿Peligra? ¿Qué puede ocurrir? –

– Se está corrompiendo, pero mejor que te lo cuente Elora, ella te acompañará y te guiará. Venga, rápido... Están a punto de entrar. Mira fijamente esta pequeña perla – le dijo mientras le tendía una perla minúscula.

– Y esto, ¿Para qué es? – Paolo dirigió la mirada hacia la puerta, ahora podía escuchar claramente los pasos de alguien y unas voces que se acercaban.

– No hay tiempo, confía en mi –

Sintiendo como su corazón latía violentamente, y echando un último vistazo a Alexandra, cogió la diminuta perla y mantuvo la vista fija en ella. Primero una débil luz, que fue ganando en intensidad salió de la perla. Todo en la habitación empezó a dar vueltas, empezaron siendo suaves y poco a poco se fueron volviendo más violentas. Un abanico de colores se abrió ante sus ojos. El primero que pudo apreciar fue el violeta, que rápidamente cambió al amarillo para pasar por el verde, y así sucesivamente con todos los colores, incluso algunos que Paolo jamás había visto, ni sabía que existieran. Las vueltas empezaron a ser mucho más violentas, dándose cuenta finalmente que el que daba vueltas era él. Empezó a sentir como si le estrujaran todos los huesos del cuerpo. Finalmente cerró fuertemente los ojos ya que la velocidad que estaba pillando era tal, que sentía como si fuera a ponerse a volar. De repente al igual que había empezado todo, terminó.

Módulos

RENCOR

Aquelarre

Fernando González (Imdugud Pazuzu)



Autor: Korsakoff

RESUMEN DE LA HISTORIA:

En un pueblo vasco, el hospital de la abadía se ve inundado de soldados del Conde y de buenos cristianos que lamentablemente se han visto envueltos en la limpieza de judíos.

Uno de los hospitalizados, un soldado o un villano demasiado curioso, entra en un pasillo donde no llega la luz del sol y el suelo está cubierto de paja y maderos para evitar los efluvios pestilentes. Aquí es donde se proporciona la buena muerte a los leprosos y es aquí donde hay encerrado un Agote.

Cuando el intruso abre la puerta, se rompe el sello y el Agote escapa para llevar a cabo una venganza sobre el pueblo y su casa de Dios.

GANCHOS:

Lo bueno sería que uno o más de los Pjs liberen inadvertidamente al Agote. Así las autoridades pueden forzarlos a la búsqueda del brujo maldito.

Tipos de personaje recomendados: uno de los Pjs podría ser uno de los soldados del Conde, o mercenario contratado para la matanza de judíos. O también podría ser un judío converso que fue confundido por los soldados del Conde, que no son de la ciudad, o bien podría ser un simple campesino o burgués que fue atacado por un soldado borracho o por un judío asustado en medio de la furia de combate.

Una vez en el hospital, pueden oír susurros o una voz conocida

llorando, o algo igualmente atrayente, de tal modo que entren en el pasillo oscuro y abran la puerta. Cualquier contacto físico con el Agote da una alta probabilidad de acabar también maldito.

El último gancho dramático es que el Agote secuestre o dañe a alguien muy querido por el personaje, como un perro o un hijo, como parte de recolección de elementos para su ritual.

Si las cosas se ponen realmente complicadas y no se logra una participación activa, siempre se puede recurrir al viejo recurso de ofrecer recompensa o contratar al Pj.

INTRODUCCIÓN

La Conspiración de Juan García y Fray Pedro Olligoyen.

Es el Año del Señor de 1328. Una noche de principios de Abril en Navarra, los truenos iluminaban la fachada de la torre donde el franciscano Fray Pedro terminaba de dar la bendición al plan del cobrador Juan García. Aprovechando que Carlos el Calvo acababa de morir y Juana II aún no había acabado de tomar el poder, se pudo contratar suficientes caballeros y soldados para comenzar la matanza de judíos, esos deicidas, descendientes de Caín que hicieron que clavaran al Hijo de Dios a la cruz... y que se las han arreglado, por medio de argucias y usura, para ser aliados en riquezas del Rey. Sería perfecto: los judíos del Rey ahora no tendrán quién les proteja. Y si sus matarifes presentan batalla, los agricultores cristianos serán un buen refuerzo a las tropas. En resumen, la Edad Media no fue una buena época para el pueblo judío.

UNA TRANQUILA VILLA VASCA.

El padre Bernardino, regente de un hospicio en un pueblo vasco, se dedica a recoger a leprosos secretamente y mantenerlos alejados de la sociedad (se creía por entonces que la lepra era contagiosa). Un día un hombre lleno de vendas se negó a acompañarlo al hospicio e incluso, entre blasfemias a Dios, atacó al padre mostrando poderes que sólo podrían venir de un demonio. Pero el padre, siendo fuerte en cuerpo y fuerte en fe, se ayudó de una maza de carpintero y de agua bendita, y logró reducir a este maldito por Dios. Lo mantiene encerrado en lo más profundo de la leprosería, rodeado de cruces y signos de temor a Dios pintados por las paredes y le lanza la comida por un hueco que existe.

LA MATANZA DE LAS ALJAMAS.

Estella fue el principal foco de la ira anti judía, quedando las casas reducidas a cenizas, pero las Aljamas de todas las ciudades

Módulos

de Navarra fueron atacadas. En particular, una de ellas donde precisamente se encuentran los personajes, sufrió muchas bajas entre la población.

Los soldados que vinieron de fuera, con un franciscano y unos cuantos mercenarios, no eran muchos en número y estaban mal preparados, así que se unieron varios campesinos hartos de ver cómo sus impuestos se los llevan éstos, que no traen más que desgracias: el granizo, las enfermedades... castigos que Dios pone éstos que mataron a Su Único Hijo Nuestro Señor, esos judíos, y que afectan a los que viven cerca de ellos.

Un mercenario borracho atacó a una muchacha creyendo que era judía, los campesinos pudieron parar a un soldado antes de que matara a otro chico cuyos padres eran judíos conversos, y matarifes y otros envalentonados judíos hirieron y mataron a varios soldados y campesinos...

Al final, pocos judíos sobrevivieron y muchas de sus casas fueron quemadas o saqueadas y el Padre Bernardino tuvo que pedir ayuda a las mujeres del pueblo para cuidar a la creciente cantidad de gente herida que se acumulaba a la puerta del hospital. El buen Padre quemó las heridas y apretó vendajes hasta que la sangre dejaba de salir, y por la noche dejó al cuidado a algunos que lo ayudaron, avisándolos que dejaran tranquilo el pasillo oscuro pues no es lugar para estar.

LEGENDUNDEGI

Cuando cae la noche, los murmullos del pueblo cesan, los pájaros callan, y sólo el ulular de las lechuzas y el viento distante queda. Los ronquidos de los hospitalizados y los leves sollozos de los agonizantes se van convirtiendo en un coro que hace difícil conciliar el sueño, y la oscuridad ponen alerta los sentidos. Es entonces cuando comienza a dejarse oír unos gritos ahogados y unos llantos apagados provenientes del corredor oscuro. Parece que pidan ayuda. Parece que se oiga una voz familiar.

La paja y maderos del suelo crujen bajo los pies. Los gruñidos y llantos toman un tamiz de escalofriante cántico aquí, en la total oscuridad del pasillo, y el olor a orín y heces y carne podrida es más fuerte. En las paredes húmedas hay puertas de hierro oxidadas y cerradas. Entonces ven algo de luz, al final del pasillo. Una luz anaranjada por las rendijas de la puerta. Es de donde viene el sonido familiar. Cuando abren la puerta, una gran cruz en la pared mantiene encadenado un hombre vendado sentado en el suelo, como muerto. La luz tenue anaranjada parece provenir de la misma puerta y de la cruz, que ilumina un suelo cubierto de cruces y pequeños jarros de agua. A los pocos instantes de abrir la puerta, la luz parece desvanecerse y el hombre vendado abre los ojos y mira directamente al intruso con un gesto tenso y rápido.

Las cadenas no suponen demasiado impedimento para el hombre vendado. Mientras la luz anaranjada acaba de morir, el hombre ruga de una manera espantosa, dejando helado a quien lo escuche, pues tal grito no puede venir de una gargan-

ta humana. El rugido ha podido apagar cualquier vela que los personajes lleven, y la oscuridad se hace total. De un salto pasa sobre los símbolos religiosos, sale de la habitación-celda, y en pocos segundos recorre el pasillo y sale por la puerta del hospital, quedando liberado.

Notas del juego: los símbolos de la puerta lo mantenían débil, aunque las crucecitas del suelo y el agua bendita no le hacen demasiado daño su presencia le es incómoda. Una ligera ilusión para atraer la atención, y terminar de romper las cadenas. Lleva sin comer ni beber semanas, y está desesperado, su principal objetivo es salir. El rugido paralizante (ver ficha), su rapidez y las sombras son sus mejores cartas para escapar, no va a enfrentarse en combate si puede evitarlo.



Autor: Korsakoff

HEGIGO

El Padre Bernardino, después de arengar e incluso hacer detener a los intrusos (idealmente los Pjs o al menos algunos de ellos), revela que ese hereje es peligroso y estaba detenido por el bien de todos... cosa que por otro lado desconocían los nobles de la zona, lo cual puede hacer levantar ciertas suspicacias por parte de las autoridades e incluso de las autoridades eclesiales, si los Pjs son astutos.

El hombre vendado va a refugiarse y alimentarse a una cueva en las montañas cercanas, a dos horas de camino desde el pueblo, donde comienza a preparar su venganza:

- Primero, preparar la huída, por si vienen a buscarlo.
- Segundo, hacer la llamada del Aquelarre. Tan pronto como esté libre y cobijado en su cueva, mandará un mensaje a través de las alimañas, del viento de la noche y de las criaturas que no reciben luz del Sol, a todos los brujos de la zona para un Aquelarre al Demonio de la Lujuria. Entregará en sacrificio todo el pueblo a Masakabes, que durante toda la noche estará a merced de una hueste de íncubos y súcubos, pero él se encargará personalmente del padre Bernardino.

Módulos

Para que el árbitro pueda darle a los jugadores libertad de movimientos, la cronología de los pasos que irá dando el hombre vendado es la siguiente, si los Pjs no lo encuentran a tiempo:

Noche de fuga. El hombre vendado entra en el bosque, encontrándose con una desafortunada banda de bandidos. A consecuencia del encuentro, uno de ellos acaba con el brazo devorado y con signos de sífilis o lepra (lo que el árbitro prefiera). Llega a una cueva para reponer fuerzas y planear. El resto de la noche la invierte en localizar un toro y al alba hace una llamada de brujos para el Aquelarre.

Segundo día, lo invertirá en conseguir elementos para una posible huida y otros elementos para invocar súcubos.

- Grasa y hiel de animal (un perro, idealmente, o un caballo).
- Grasa de ahorcado (hay algún judío linchado bastante reciente aún, o si no, puede secuestrar y ahorcar a alguien).
- Carne de niños menores de un año. Como hay prisa, puede que se lleve a un par de niños enteros y luego con tranquilidad les quita algo de chicha.
- Mijo negro que le traerá pronto un brujo árabe.

Durante el día irán llegando 5+1d4 hechiceros y brujas a la cueva. Hay un 20% de probabilidad de que venga un brujo con mijo negro. Puesta en común de los planes.

Tercer día, acaba la recolección.

- Semen de cabra.
- Falo de toro.

A lo largo del día llegan 12+1d6 personas más entre brujas y hechiceros (uno de ellos con mijo negro), curanderos, Agotes, y otros aprendices, todos con alta irracionalidad. También viene un judío (que no ha sido invitado) intentando pasar inadvertido y que se marchará sin ser visto al principio de la orgía.

TERCER DÍA POR LA TARDE. COMIENZA LA ORGÍA.

Note el Dj que tienen que sumar al menos 23 participantes: al menos 20 para la orgía, y el hombre vendado más dos brujos para invocar súcubos e íncubos. En caso de no haber suficiente gente, o usan a los niños (suponiendo que el hombre vendado haya sido inteligente y haya dejado alguno vivo), o secuestran a alguien en el último momento (más vale que no encuentren a un Pj despistado) o algún animal. La orgía tiene que ser de al menos 20. De otro modo, no se podrá controlar a los íncubos y súcubos y tendrán que ser forzados de alguna manera.

Dos de los brujos preparan todo para llamar a tres o cuatro súcubos e íncubos y comienza la orgía en la cueva. En medio del desenfreno sin medida de la misma, entre los fluidos internos, el sudor, la saliva, las lágrimas, gritos de dolor y gruñidos de placer, entre la masa de cuerpos, una mano se alza y se eleva, emergiendo de entre los cuerpos desnudos como una diabólica

dama del lago, una mujer desnuda, pelirroja, cuyo cuerpo está hecho sólo para el sexo, de ojos verdes delirantes y amplia sonrisa tranquila.

Los orgiásticos comienzan a adorarla. Con la llegada de Masabakes, los íncubos y súcubos son llamados mientras el hombre vendado negocia con ella sobre qué hacer con el pueblo y con el párroco. Una vez acabado el Aquelarre, Masabakes y sus súcubos abandonan la cueva dirigiéndose al pueblo (como el Dj guste: volando sobre lenguas de fuego, teleportándose, etc.).

Cuando los demonios llegan, una furia lujuriosa se desata por el pueblo desencadenando pasiones enfermizas, sucediéndose violaciones, infidelidades pasionales. La propia Masabakes seducirá al párroco, tomando la forma de la fantasía secreta del religioso (su propia hermana) y, en medio del acto sexual, el hombre vendado entrará en sus aposentos y lo violará, convirtiéndose la escena en un doloroso trío.

Mientras tanto, el misterioso judío que desapareció antes de la orgía se ha estado moviendo: ha ido al pueblo, ha entrado en la iglesia oculto y armado con un hacha, ha subido al campanario. Antes del amanecer, habrá cortado las vigas que sujetan la campana, cayendo ésta y resquebrajándose. Los íncubos y súcubos, entonces, ya no se irán con la primera campanada de la mañana.

EPÍLOGO

Masabakes dejará libre a los súcubos e íncubos, que estarán divirtiéndose hasta que sean atacados o se aburran y se vayan a otra ciudad, donde finalmente el repicar de unas campanas hará que vuelvan al Infierno.

Y un judío errante se ha vengado de la injusta matanza de los de su pueblo. Si no puede vengarse del pueblo, su venganza caerá sobre los que impidieron el Aquelarre. Pero no tiene que ser ahora mismo, si hay algo que le sobra a un judío errante, es tiempo.

Ese mismo año, los nobles y alentadores de la ira anti-judía fueron castigados por las Autoridades cuando el nuevo reinado fue instaurado, pero los que planearon todo no tuvieron castigo alguno.

POSIBLES ACCIONES DE LOS PERSONAJES

Para encontrar al hombre vendado, los jugadores deberán valerse del ingenio.

Gente del lugar: cualquiera puede decirles es que hay montañas



Autor: Francisco de Goya

Módulos

con grutas por toda la región.

El padre Bernardino: si es interrogado por alguna autoridad, puede desvelar que encontró a ese leproso en un bosque cerca de la unión de dos pequeños ríos, al sur. Sólo sabe que parece un endemoniado.

Los bandidos supervivientes del enfrentamiento durante la primera noche pueden dar información a los jugadores (rara vez algún jugador se para a hablar con bandidos, pero bueno) de que un hombre cubierto de vendas se comió el brazo de uno de ellos cuando fueron a robarle en medio de la noche. Ocurrió un poco más al sur de la unión de los dos ríos (una zona donde les han podido indicar que además hay cuevas).

Un hombre con aspecto de judío puede que les diga, si le dan motivos para pensar que son brujos, que se dirige a una cueva en unas montañas donde nace un pequeño río, al suroeste. Este recurso debería otorgarse sólo si los personajes hacen una buena investigación preguntando por tipos sospechosos, o si se están acercando a la cueva. Si dan muestras de no ser brujos (por ejemplo, dejando muy claro que son hombres de armas) el judío desaparecerá lo antes posible.

Un toro aparece moribundo y capado cerca de un pastizal propiedad de uno de los Pjs o alguien cercano a ellos. El pastizal está cerca de algunas montañas al sur en las que hay cuevas (esta información deberán dársela los aldeanos).

También pueden montar guardia por el pueblo o las cercanías y capturar al hombre vendado mientras consigue los ingredientes para el ritual. El caso de los niños es el más difícil para el hombre vendado porque los pequeños, obviamente, hacen mucho ruido: si le descubren, dejará al chaval aunque se llevará su oreja o un dedo o algo así y huirá.

En caso de que los personajes localicen a algunos de los invitados o lleguen a la cueva no estando el agote en ellas, las brujas y hechiceros que acuden al Aquelarre, en general, están ahí más que nada por el orujo y la orgía, y por conocer gente nueva. Poco les importa la vendetta personal del hombre vendado. No obstante, se defenderán si son atacados, o tratarán de neutralizar a los Pjs si éstos dan muestras de querer parar el Aquelarre.

Los que sí lucharán porque el Aquelarre vaya como está previsto serán el hombre vendado, algún amigo suyo personal entre los invitados (aquí el Dj tiene que usar su sentido del equilibrio para proporcionar un combate adecuado) y el judío errante. Del Dj depende que el judío errante sea el famoso Ahasvero u otra figura inventada por él/ella. Recuerde el árbitro, si decide incluirlo, que Ahasvero no es muy bueno en combate, pero es inmortal.

DRAMATIS PERSONAE

Mercenario / Soldado / Matarife judío

Mercenarios y soldados que van a masacrar judíos, y los matari-

fes protectores de la judería

- FUE 14
- PER 12 Armadura 50/2
- AGI 13
- COM 10
- RES 14
- CUL 8 RR 75%
- HAB 12 PV 14 / IRR 25%

Habilidades

- Garrote 40%
- Escuchar 25%
- Arma a elección del Dj 75%
- Esquivar 40%
- Correr 60%
- Lanzar 30%
- Mando 40%
- Otear 40%

Campeños / Judíos

Gente adulta de la ciudad que ayuda a los soldados o que se defiende de ellos, sin entrenamiento guerrero ni nada.

- FUE 12
- PER 13 Armadura -
- AGI 13
- COM 8
- RES 12
- CUL 7 RR 70%
- HAB 14 PV 12/ IRR 30%

Habilidades

- Garrote/Pelea 50%
- Correr 60%
- Esquivar 45%
- Con. Plantas 20%

Padre Bernardino

Monje benedictino vasco, de ascendencia noble, joven estudioso que siempre se pregunta qué haría Jesús antes de hacer nada. Se marchó de su casa pero a veces visita a su familia, a ver a su padre que está enfermo, su madre está preocupada por el hermano mayor que se ha ido a las guerras, y su joven hermana que aún no ha encontrado marido.

- FUE 17
- PER 10 Armadura -
- AGI 12
- COM 12 Apariencia normal (11)
- RES 14
- CUL 13 RR 87%
- HAB 9 PV 14 / IRR 13%

Módulos

Habilidades

- Maza 75%
- Primeros Auxilios 60%
- Esquivar 20%
- Artesanía 55%
- Con. Plantas 30%
- Medicina 35%
- Memoria 40%
- Mando 30%
- Teología 75%

Las Autoridades

Tanto el jefe de los soldados del Conde, como el recaudador del Conde que vive en el pueblo, como el Padre de la iglesia del pueblo, cerca del hospital, son las autoridades y tienen recursos suficientes como para contratar, juzgar y condenar en nombre del Conde y del Rey, que aún no se tiene muy claro quién será. Tienen que responder ante ellas si son denunciados.

El Hombre Vendado

Alto, increíblemente ágil y fuerte pero algo miope, con la mayor parte de la cara vendada así como torso y extremidades, que cubre con ropas viejas. A pesar de su discreción y lo poco que habla, es un conocido y poderoso mago Agote que suele vivir por el monte vasco, lejos de pueblos y ciudades.

- FUE 20
- PER 20 Armadura 10/1 (vendas)
- AGI 18
- COM 8 Apariencia -
- RES 24
- CUL 29 RR 0%
- HAB 9 PV 24/ IRR 100%

Habilidades

- Espada corta (empieza sin armas) 65%
- Garrote 30%
- Esquivar 50%
- Con. Mágico 95%
- Saltar 70%
- Todas las habilidades de conocimiento 65%
- Pelea 75%
- Escuchar 85%
- Rugido inhumano 75% (tirada contra RR, si la víctima no obtiene más puntos tiene un -30% a toda acción por el miedo)

Conoce tantos hechizos como quiera el Dj, pero sólo va a por los componentes para los de Metamorfosis, Invocación de Íncubos y Súcubos, y Aquelarre a Masabakes.

+30% a los hechizos de Goética.

-12 a la Percepción por vista.

Discípulo del Hombre Vendado

Si el grupo de juego es muy poderoso, o lo han tenido muy fácil, puede añadirse un ayudante fiel del hombre vendado para complicar un poco más la situación a los Pjs.

- FUE 12
- PER 16 Armadura 25/2 (cuero)
- AGI 13
- COM 12 Apariencia guapa (17)
- RES 13
- CUL 16 RR 15
- HAB 17 PV 13/ IRR 85

Habilidades

- Hacha 65%
- Esquivar 65%
- Arco 40%
- Correr 50%
- Con. Mágico 71%
- Otear 40%

Varios hechizos hasta nivel 3, a discreción del Dj.

Talismanes: Interrogación, Virilidad, Resistencia al calor.

Ungüento: mal de ojo.

Bruja/Hechicero

Curanderos, brujas, hechiceros y algún Agote joven han acudido aquí por la fiesta, la orgía, el alcohol y para intercambiar conocimientos (como si se tratara de un congreso científico, vamos). No tienen especial afecto por el Hombre Vendado, pero reaccionarán agresivamente si son molestados durante la invocación o si son atacados de algún modo.

- FUE 8
- PER 15 Armadura 10/1 ropa gruesa
- AGI 16
- COM 13
- RES 12
- CUL 14 RR 10%
- HAB 15 PV 12/ IRR 90%

Habilidades

- Cuchillo 50%
- Esquivar 20%
- Con. Mágico 75%
- Escuchar 40%
- Otras habilidades Conocimiento 50%
- Correr 60%
- Elocuencia 50%

Hechizos: decisión del Dj Pelea 40%

BIBLIOGRAFÍA

- Aquelarre, el juego de rol (segunda edición)
- www.wikipedia.es
- Diccionario español – euskera: http://www1.euskadi.net/hizt_3000
- Sobre la matanza de judíos: <http://www.jewishencyclopedia.com/view.jsp?artid=479&letter=E>

EL INCURABLE MAL

Ars Magica

(Colonize)

INTRODUCCIÓN.

Este módulo ha sido preparado para el juego de rol Ars Magica pero es fácilmente adaptable a otros juegos de fantasía medieval. Está más enfocado a la investigación que al combate, aunque el final se puede resolver mediante la fuerza bruta y siempre se pueden añadir combates secundarios de relleno. Es muy abierto y desde el principio hay pocos sucesos fijos, lo que pase dependerá de lo que hagan los jugadores. Además la historia se puede introducir en cualquier campaña con facilidad al no depender de lugares, fechas o personajes concretos.

Un número entre cuatro y seis jugadores es el ideal, pero puede funcionar con más o menos. En cuanto al tipo de personajes en principio no hay restricciones, es recomendable que haya alguno con poderes mágicos o que sea capaz de entender el mundo de los seres faérics. Un personaje que pertenezca a la nobleza da mucho juego ya que puede relacionarse mejor con Sir Reginald y el resto de la corte. Otro que pertenezca a la Iglesia también puede ir bien para dar otro punto de vista al asunto y relacionarse con otros PNJs eclesiásticos. Los hombres de armas tienen un papel secundario, pero se puede introducir algún combate específico para ellos.

LA HISTORIA QUE HAY DETRÁS...

(Sección secreta que solo conoces tu, el resto de lo que sucede se basa en esto por lo que es importante saberlo en detalle).

Sir Reginald es un noble que desde hace tiempo trata de tener un hijo que sea su heredero, no lo ha logrado y comienza a desesperarse. Durante un encuentro casual en uno de los bosques de sus tierras se topa con una criatura faérica, la reina del bosque que le ofrece su ayuda para tener el hijo que desea. El encuentro no tiene por qué ser casual, es posible que la criatura buscase al noble a propósito debido a su carácter caprichoso y juguetón,

pero es un detalle que en principio ningún personaje llegará a conocer. El noble ilusionado y sin pensar en las consecuencias le ofrece a cambio lo que ella quiera. La criatura juega con él y es capaz de no pedir nada en ese momento diciendo que tiene que pensarlo pero el trato ya está hecho, si logra tener un hijo tendrá que darle lo que ella quiera. La mujer le da un brebaje para que lo tomen el y su mujer, tras hacerlo, dándoselo en secreto a su mujer, logran tener un niño. Un chico muy bello y sano que trae la alegría a las tierras de Sir Reginald. Es en ese momento cuando la criatura faérica le pide su parte del trato, lo que quiere es precisamente al niño recién nacido. El noble se niega y entonces comienzan las desapariciones de los demás niños de sus tierras, secuestrados por la reina del bosque que los transforma en ardillas, y se van al bosque con ella a jugar. Sir Reginald dará su vida antes que entregar al primogénito y la criatura faérica es un ser caprichoso y poderoso al mismo tiempo que no es capaz de perdonar el favor que le hizo al noble. Además el noble tiene miedo que su secreto se descubra por lo que no pondrá mucho interés en encontrar a los niños, sin embargo el asunto cada vez llama más la atención y no quiere que gente más importante se involucre y pueda afectarle. Por lo que prefiere llamar a los personajes de los jugadores a los que puede controlar mejor y en caso de que las cosas vayan mal cargarles las culpas. Ya han pasado nueve meses desde la primera desaparición, aunque Sir Reginald tratará de minimizar el tiempo diciendo que solo se dan desde hace unos meses. Esta discrepancia de fechas es una pista para saber que el noble está de alguna manera involucrado en la historia. Averiguar la historia y resolver el conflicto será la misión de los personajes.



Autor: Bourdichon

EL COMIENZO DE LA PARTIDA...

Un noble solicita la ayuda de los personajes por medio de un mensajero o a través de algún personaje que tengan en común. Puede ser por ejemplo un noble de las tierras cercanas que pide ayuda al señor de las tierras de los personajes, o el noble es el propio señor de las tierras donde viven los personajes.

Acude a ellos por unos recientes acontecimientos a los que no puede hacer frente por sus medios, sabe de sus poderes y/o reputación y confía en que sean capaces de tener más éxito. Les ofrecerá una recompensa si logran resolver el problema (El noble no lo hará por escrito para dejar menos pruebas si la cosa va mal). El mensajero se mostrará remiso a dar más detalles, diciendo que debe irse pronto para enviar otro mensaje o que tan solo se le permite transmitir el mensaje de su señor tal cual se lo ha dado. Si es presionado de buenas o malas maneras, usando habilidades u otros métodos, hablará más del asunto que concierne a su señor con los personajes. Dirá que desde hace meses han desaparecido niños de las tierras de su señor,

raptados seguramente, nadie sabe cómo ha sido y comienzan a circular rumores de todo tipo. En el fondo conoce pocos detalles y no conviene dar mucha información temprana a los jugadores.

Explicación para el árbitro:

En realidad el noble conoce toda o casi toda la historia de lo que ha sucedido ya que ha sido partícipe de ella. Su primera idea es que los personajes le ayuden, pero también si la cosa se tuerce mucho intentará que ellos carguen con las culpas de las desapariciones. Los demás personajes que le rodean pueden conocer fragmentos, cuanto más importantes y cercanos al noble sean, más detalles sabrán.

Ideas

- Si los personajes se resisten se les puede motivar diciendo que las tierras del noble están cerca, o que su propio señor les obliga a ir, o que el hijo de alguno de ellos o sus familiares es uno de los desaparecidos.
- El mensajero puede verse incomodado si alguno de los personajes tiene algún aspecto inusual, reputación de brujo o defectos en temas de relaciones sociales.
- El noble debe de tener un poder intermedio, suficiente para poder recompensar como es debido a los personajes y no tanto como para poder resolver el asunto sin ayuda externa.
- El mensajero les puede contar uno de los rumores como si fuese cierto para meter miedo o desconcertar a los jugadores, por ejemplo que un águila gigante se lleva a los niños volando, o que un grupo de diabolistas se los lleva para sus ritos.

EL VIAJE.

Durante el viaje se puede añadir alguna escena de acción, pero en principio debería estar exento de problemas. Hasta que lleguen a las tierras de Sir Reginald tan solo tendrán rumores sobre lo sucedido, más o menos lo mismo que ha dicho el mensajero. O incluso fantasías que se han ido transformando sobre los rumores originales, como cultos satánicos que raptan a los niños para sus ceremonias, o dragones, o un gigante que los devora... En general cualquier historia que cuadre bien con el nivel de fantasía de tu mundo. Una vez estén en las tierras del noble todo el mundo se mostrará remiso a acercarse a los personajes, el motivo principal es por no ser de esas tierras y tener un temor ante toda la gente extraña en general por los sucesos recientes. Si algún personaje tiene defectos físicos o un aspecto grotesco la reacción se puede amplificar más, hasta el punto de que los habitantes huyen de los personajes. Si aún así logran hablar con los habitantes y consiguen que les presente a alguna familia que haya perdido a su hijo los detalles que les darán estarán empañados por sus sentimientos. En el fondo no lograrán ningún detalle concreto, la idea es que hablen primero con el noble.

Si los jugadores pierden mucho tiempo presionarles diciendo que el noble les espera en su casa señorial, si es necesario se

envía a un criado para que les busque y les escolte. O también es posible que el mensajero les acompañe durante el viaje, lo único que a través de él no deberían conocer más detalles de la historia. Puedes hacer que le dé por cantar durante el camino de forma horrible así los personajes querrán deshacerse de él. En principio no será un personaje relevante, pero puede tener un papel secundario para acompañar a los personajes y guiarles durante la aventura. Es conveniente dar una descripción de soledad y desesperación, los habitantes llevan sufriendo las desapariciones desde hace meses. La llanura estaba inerte, las casas permanecían cerradas con las contraventanas echadas, una madre al ver a los personajes agarra a su niño pequeño y entra corriendo en su casa.

LA LLEGADA.

La recepción con Sir Reginald tiene lugar en el salón principal de la casa señorial, los hombres de armas tendrán que esperar fuera salvo que tengan muy buena reputación o alguna característica especial. Si los personajes han decidido llevar tropa o alguno de ellos es de clase baja la etiqueta manda que no deben entrar en el salón señorial. El salón tiene un aspecto austero y poco iluminado, la gente que habita en la casa se muestra apática, la idea es dar un tono al lugar de luto o de pesadumbre por el tema de las desapariciones. En el salón hay guardias y varios consejeros, uno de los cuales es un PNJ importante de nombre Marius, además de Sir Reginald que está sentado en una gran silla. Saludará a los personajes de forma solemne y se le notará triste, les comentará que han desaparecido niños y que él no ha logrado encontrarlos, les pide que le ayuden y a cambio les recompensará. Se mostrará parco en detalles y con una actitud pesimista, achacable al problema al que se enfrenta.

Sir Reginald: es el señor de las tierras donde tienen lugar las desapariciones, su poder es medio posiblemente tiene al conde del condado por encima del o incluso a otro noble intermedio. Antes de los sucesos era un hombre fuerte y honorable, ahora tiene pesadillas y apenas puede descansar, se siente fatigado y temeroso de dios. Aun así tiene momentos de vigor donde vuelve a mostrarse tal como era. Su prioridad es su primogénito y heredero, dará su vida por él. Con los personajes se mostrará abierto y atento, pero en cuanto reciba preguntas indiscretas pondrá como excusa su salud o fingido desconocimiento para no contestar.

Marius: un hombre que aparenta ser uno de los consejeros del noble, en realidad es un mago menor (en *Ars Magica* se distingue a los magos de la Orden de Hermes de otros hechiceros medievales). Tiene un don por el que puede determinar enfermedades y curar hasta un cierto punto el cuerpo. Sin embargo camufla su don usando pociones y ungüentos para no llamar la atención, aparentando ser un médico capaz. Ha estado al servicio de Sir Reginald y gracias a su labor logra mantener cuerdo al noble, quien desde el nacimiento de su hijo no logra descansar, tiene pesadillas y está constantemente preocupado. Es una persona reservada, con una mente dividida entre la lealtad a su señor y la posibilidad de buscar a uno nuevo, tiene miedo a que debido

Módulos

a lo sucedido pueda cargar con las culpas. Su ayuda para que su señor tuviese hijos no tuvo efecto, y sospecha que algo tuvo que ocurrir para que lo lograra al final, buscará en los jugadores la posibilidad de unirse a ellos cuando todo termine si estos se muestran abiertos y poderosos. Puede ser un buen premio contar con sus servicios, pero al noble no le gustará que le deje y se opondrá a ello. Solo si terminan bien con Sir Reginald podría acceder a dejarle libre de su servicio.

Bernard: un monje de un monasterio cercano que ha sido llamado por Reginald para rezar por su familia (le ha pagado una pasta en plan de limosna). Los monjes permanecen en una sala habilitada como capilla donde se encuentra la madre y el niño, rezan todo el día creando un aura de dominio intensa (algo que molesta a magos, seres faericos y criaturas infernales). Es un hombre modesto y que permanece neutral, no se siente cómodo con la situación pero de momento por insistencia del noble se queda. Entrar a ver al niño no es algo trivial y hablar con él o con la madre será muy difícil.

Explicación para el árbitro:

- Uno de los consejeros es Marius, un personaje importante, se trata de un mago menor. Esto no será detectable en principio por los personajes, pero si puedes llamar la atención sobre él al mantenerle al margen de la conversación y lanzando miradas furtivas a los personajes dependiendo de lo que digan.
- Una de las puertas del salón permanece cerrada, al otro lado se encuentra el hijo con su madre y también un grupo de monjes de un monasterio cercano. Han sido llamados por Sir Reginald para velar por su hijo, han montado una improvisada capilla y se dedican a rezar constantemente. Si se escucha con atención se pueden oír los rezos en latín desde el salón principal.

Ideas:

- Si los personajes presionan o cuestionan demasiado a Sir Reginald este se mostrará cada vez más cansado, como si estuviese enfermo. Así en cualquier momento el consejero puede llevarse a sus aposentos con la excusa. En general no debería tener acceso fácil a Sir Reginald y que vayan conociendo la historia poco a poco a través de los otros personajes o sus investigaciones.
- Si preguntan sobre los rezos, se les puede contar lo que sucede, pero que entiendan que prefieren que no se moleste a los monjes. Si inciten mejor aplazar el ver al hijo y la madre hasta el final del día, y aunque les vean no se les permitirá en principio hablar con ellos. La madre es ultra protectora con el hijo y sospechará de cualquier extraño que se acerque. De entre los monjes hay uno que es el de más alto rango y se llama Bernard, será el único con el que pueden hablar los personajes.

INVESTIGACIÓN DEL PRIMER DÍA

Los personajes tienen casi todo el día para investigar, ¿qué quieren explorar todas las tierras? Imposible, tardarían semanas sin el uso de magia, además eso ya lo han hecho los hombres de Sir Reginald. Sitios interesantes para investigar, pueblos donde hayan desaparecido niños, tabernas, bosques, cuevas, hablar con los personajes importantes, hablar con otros niños... Aunque se supone que ya se ha investigado la idea es que los personajes usando habilidades especiales o magia logren obtener nueva información. En el fondo lo mejor es que prueben diversos sitios e irles dando pequeños trozos sobre lo que ha sucedido. Todo ello deberá acercarlos a Sir Reginald y/o al bosque real donde se encuentra la criatura faérica.

Información que pueden obtener (de más fácil a difícil):

- Las desapariciones comenzaron hace más tiempo de lo que dice Sir Reginald, esto lo pueden confirmar las familias de los niños desaparecidos. Sir Reginald en su defensa comentará que es difícil precisar cuándo empezó todo.
- Los niños estaban solos cuando desaparecieron y nadie ha visto nada, pero en algunos casos era imposible que alguien se los hubiese llevado sin que nadie se enterase. Esto también lo dirán las familias y gente cercana a ellas.
- En una ocasión se han visto ardillas cerca de las casas de donde desaparecían los niños, incluso esas ardillas desaparecían de repente. Esto lo pueden contar los otros niños de las tierras o algún anciano al que nadie toma en serio.
- Una visión extraña, alguien dice haber visto un gran cuerpo llevarse a una ardilla volando sujetándola con sus patas. Por ejemplo utilizando alguna habilidad social o de interrogatorio alguien puede confesar lo que vio aun a riesgo de que lo tomen por un loco.

Explicación para el árbitro:

Nadie tiene la respuesta sobre lo que sucede salvo Sir Reginald, pero pueden encontrar fragmentos, muchas de las historias serán rumores y es conveniente mezclar elementos falsos con los reales para confundir.

Una de las zonas boscosas está considerada un bosque Real, en principio hace falta un permiso de Sir Reginald para ir, ya se buscó en él a los niños y nadie acompañará a los personajes a su interior. El bosque es considerado un lugar extraño por los habitantes, esto junto con la consideración de bosque real lo hacen un punto de interés. No se lo pongas muy fácil a los jugadores, que tengan que conseguir un permiso de Sir Reginald para investigarlo y este se pondrá a la defensiva. El bosque es el hogar de la criatura faérica, Fitheach na Kia es su nombre que mantendrá en secreto. Dar con ella no será trivial, los personajes se perderán por un efecto faérico de ilusiones que se da en el bosque, salvo que tengan alguna habilidad especial o usen magia.

Además en el bosque hay trampas diseminadas, han sido preparadas por la criatura para divertir a los niños desaparecidos que ahora están convertidos en ardillas, todavía mantienen dos características humanas, la risa y el llanto. Si los personajes caen en alguna trampa se oirán risas tras los arbustos, si los personajes atacan a las ardillas, las cuales son muy escurridizas, y capturan alguna causaran que llore.

Ejemplos de trampas:

- Un foso tapado con ramas, incluso con estacas en el fondo del hoyo.
- Los sonidos de un llanto entre unos arbustos que producen un picor horrible si rozan la piel.
- Un tronco colocado para cruzar un rio que al pisarlo comienza a moverse
- Un paso estrecho entre dos árboles que cuando se cruza comienzan a acercarse el uno a otro.
- Las ropas de un niño en el suelo y dentro de ellas una serpiente que mordeará a quien las coja.

Si van a causar daño a las ardillas Fitheach na Kia hará acto de presencia y les detendrá, aunque en general la criatura prefiere mantenerse oculta. No le gusta la gente corriente, los hombres de armas, ni los gigantes pero puede sentirse atraída por personajes con poderes mágicos o con alguna virtud especial.



Autor: Patriot Plaistow John

Fitheach na Kia: la criatura del bosque, una poderosa reina faérica, desde que su rey la dejó se aburre. Tiene algo de caprichosa, cambiante, posesiva y no perdonará el trato. Es una mujer joven y bella, tiene diversos poderes, puede transformar a los niños en ardillas, tiene invisibilidad, puede transformarse en un cuervo, puede volar, tiene música que encanta, atractivo, su beso causa fatiga extrema... En principio no usará lo poderes a no ser que se vea amenazada, puede que los use para jugar con los personajes, pero no debería ser ella la provocadora de un ataque. Debería tener un poder suficiente que suponga un gran reto para los personajes si deciden enfrentarse por la fuerza bruta, incluso se les puede desmotivar hablándoles del rey, un ser todavía más poderoso que se enfurecerá si ella sufre daño.

Si logran hablar con la criatura deben ser muy sutiles con lo que dicen, imagina que están hablando con una niña muy caprichosa. Siempre tiene la razón, no le interesan los problemas de los demás, mantendrá en secreto el trato y lo de los niños, aunque puede que se le escapen detalles sin querer que debieran ser pistas para los jugadores. Una forma de que de pistas es si los jugadores le proponen juegos y acertijos, o realizando magia espectacular, en general cualquier cosa que la distraiga y divierta.

Depende de lo bien que lo hagan los personajes se les insinuará

lo que pasó con el noble o se les dará más detalles. Por ejemplo les puede mandar a hablar con Sir Reginald sobre el trato que hizo y si este se resiste que le hablen de la ánfora que contenía el brebaje.

Ideas:

- Si los personajes insisten en ir al bosque, el cual ni siquiera conocen, diles que hay varias zonas boscosas. Puedes definir varios bosques en principio indistinguibles, solo si preguntan y usan habilidades sabrá que uno de ellos es un bosque real y hay gente que puede contar antiguas leyendas sobre sucesos extraños en ese bosque, aun así es mejor retrasar un poco la marcha hasta el bosque.
- En cuanto a las trampas del bosque es mejor que no sean muy letales. A partir de la segunda o tercera los personajes ya, si son cuidadosos, lograrán evitar el resto.
- En el bosque se pueden poner pistas falsas, como huesos pequeños que en realidad son de animales, grandes huellas recientes que no conducen a ningún sitio.
- Describir el bosque como un lugar extraño, lleno de vida con animales curiosos que les siguen pero permanece ocultos. Solo si tienen poderes o habilidades especiales podrán saber que se trata de un bosque mágico.

LA CENA DEL PRIMER DÍA.

Una vez que termine el día, hayan ido o no al bosque, puedes volver a juntar a los personajes en el salón principal durante la cena. Es un buen momento para recopilar lo que han averiguado y hablar con los personajes más relevantes, en la cena pueden estar Sir Reginald, Marius y Bernard. U otra combinación que necesites según la situación, puedes poner cualquier excusa para que no esté uno de ellos. Si los personajes preguntan a Sir Reginald sobre el bosque o la criatura en público el no dirá nada, conversar con él en privado será más complicado, solo si insisten les dejarás.

Suceso opcional para la mañana siguiente.

En caso de que los jugadores estén muy perdidos puedes añadir un suceso que ocurre antes de que se despierten. Un gran revuelo se da en la casa señorial, una mujer está llorando y pidiendo ayuda a su señor, se trata de una de las criadas que vive en una casa anexa a la de Sir Reginald. Su hijo acaba de desaparecer de casa, su marido y otros ya comienzan las batidas para buscarle. Sir Reginald se encuentra mal en sus aposentos y no hace acto de presencia, el asunto lo llevan sus consejeros y hombres de armas.

Explicación para el árbitro:

Los jugadores tienen un escenario con pistas frescas para investigar, mediante magia o métodos normales. Huellas, rastros de pelos de ardilla, rastros de plumas de un cuervo, una flor extraña que solo se encuentra en el bosque real... Antes del amanecer la criatura faérica ha llegado transformada en cuervo, mediante su

Módulos

magia ha transformado al niño en una ardilla y se lo ha llevado volando.

INVESTIGACIÓN DEL SEGUNDO DÍA.

Los jugadores ya deben de tener una buena idea sobre lo que sucede, o bien consiguen hablar con la criatura faérica para confirmar sus sospechas o lo hacen con Sir Reginald. Conseguir la confesión de la criatura faérica es más complicado, tendrán que darle algo a cambio o usar alguna habilidad. Le gustan los juegos, así que cualquier elemento que parezca un juego para ella ayudará. En cuanto a Sir Reginald será también complicado acceder a él, si le presionan lo suficiente puede confesar, derrumbándose y manteniendo la petición de ayuda para acabar con las desapariciones sin entregar a su hijo.

Explicación para el árbitro:

Sir Reginald puede conocer alguno de los secretos de los personajes, esto dependerá de cómo cuadre con tu campaña, por ejemplo si el noble es el señor de los personajes, o si ha tenido relaciones anteriores, o si está en las tierras cercanas puede conocer detalles de los personajes por proximidad. En cualquier caso si es necesario les presionará con esos secretos para que le ayuden. Y si no están de su parte ejercerá influencia para cargar las culpas a ellos.

El noble guarda el recipiente que le dio la criatura con el brebaje, un ánfora de extraña forma que puede servir como conexión mágica con la criatura y ser una prueba del caso. Marius sospecha de que su señor ha hecho algo fuera de lo normal para tener a su hijo, no tiene pruebas, pero si es presionado puede contárselo a los personajes. La mujer también sospecha, pero es difícil hablar con ella y tampoco tiene pruebas de lo que hizo.

El niño tiene algo especial, el brebaje ha hecho que parte de la magia de la criatura pase al pequeño. Para la gente es un niño muy guapo y sano, para los que tengan poderes pueden encontrar los rastros de un ser faérico. Aun así el acceso al chico y a su estudio será complicado. En *Ars Magica* por ejemplo hay una virtud que es sangre de Sidhe, son seres que tienen algo de relación con el mundo de los duendes, a simple vista son humanos muy bellos y tienen como un atractivo especial, pero no es algo que se detecte con facilidad.

CENA DEL SEGUNDO DÍA (OPCIONAL).

En caso de que los personajes sigan perdidos todavía, algo que no debería suceder, se puede añadir un suceso que les dé más pistas. Por ejemplo durante la cena un lugareño irrumpe en el salón principal, a pesar de la oposición de los guardias, lleva consigo una ardilla con un mechón de pelo blanco. Dice que su hijo desaparecido tenía un mechón idéntico, posiblemente sea ignorado por la mayoría de personas, salvo quizás Marius y Bernard. Sir Reginald no tiene porque saber que los niños han sido transformados en ardillas, aun así el asunto le resultará incomodo, pero al estar en público no podrá echar al individuo sin más.

Los personajes también deberían prestar atención a su historia, dice haber encontrado la ardilla y está convencido de que se trata de su hijo, el cual ha sido hechizado por algún brujo. La ardilla si es soltada se dirigirá al bosque, a la zona donde está la criatura faérica. Si se usan poderes se pueden averiguar más detalles sobre la transformación, que es reversible, y sobre el ser que realizó la transformación.

Explicación para el árbitro:

Si los personajes no dan crédito a la historia, aun puedes usar los dos rasgos humanos que mantiene la ardilla, la risa y el llanto. La ardilla puede ser uno de los niños mayores que ha buscado el camino hasta su casa y ahí cerca lo ha encontrado el padre, en cuanto a lo de llorar digamos que es un recurso más por si es necesario, pero menos sutil que lo del mechón. Si los personajes acuden al bosque en esta ocasión o antes con el fin de resolver el conflicto porque ya conocen la historia, Sir Reginald les acompañará de incognito.

RESOLUCIÓN

La resolución en principio tendrá lugar en el bosque, tienes que intentar que Sir Reginald vaya con los personajes y que mantengan su viaje en secreto. Si el va tienes más control sobre la escena y puedes ayudar a completar la historia o resolver dudas que puedan suceder sin tener que mover a los personajes continuamente entre la casa señorial y el bosque. No es imprescindible pero así es como está preparada la escena, si no va la escena se puede desarrollar igual salvo por la actuación del noble.



Autor: Pirias

Una vez en el bosque les será más fácil encontrar el camino sin perderse, en un punto determinado oirán la voz de la criatura, tan solo permitirá entrar a su reino a algunos de los personajes y que dejen sus armas de metal. Los personajes a los que permite entrar dependen de sus características, no dejará entrar a gente de armas o con malas relaciones con duende. La idea es solo permitir el paso de los PJs y a Sir Reginald si finalmente va. En caso de que los jugadores hayan decidido ir con un ejército o con los monjes por ejemplo...

Una vez dentro se revelarán los últimos detalles que les falten de la historia a los jugadores, por medio de palabras no debería ser posible resolver el conflicto a no ser que se llegue a un nuevo trato; la criatura no olvidará el pacto original. Aunque si algún jugador tiene una buena idea debería ser recompensada, por ejemplo proponerle un juego a la criatura o darle algo que pegue con su naturaleza caprichosa e infantil.

Si los jugadores no actúan con contundencia o de forma activa Sir Reginald tomará la iniciativa. Se abalanzará sobre ella y tratará de agredirla. Puedes establecer un pequeño combate no letal al no ser iniciado por los jugadores, y es mejor pararlo pronto. La mejor manera es que la criatura desaparezca y los jugadores abandonen su reino repentinamente encontrándose de nuevo en el bosque.

Explicación para el árbitro:

La criatura está en un mundo alternativo, entrar en él es complicado. Solo personajes con poderes pueden intentarlo, usar el ánfora puede ayudar u otro objeto de la criatura y su mundo que podían haber conseguido antes. También pueden tratar de hacerla salir castigando el bosque o amenazando a las ardillas, pero será considerado un acto hostil y la criatura podría iniciar un combate.

Otros PNJs que pueden intervenir son Marius, Bernard, la madre y el niño. Marius durante la aventura puede estar interesado en ver al ser faérico, incluso se le podría convencer para que forme parte del trato a cambio de los niños, pero no debería ser lo único que le den. Bernard puede ayudar con su fé en caso de tener que luchar con la criatura o incluso para acceder a su reino, los seres faéricos se ven molestos con la presencia de la fé. La madre puede ayudar a convencer a la criatura faérica de que perdone el trato, pero nunca perdonará a Sir Reginald y este echará la culpa a los personajes. El hijo puede decidir quedarse con ella, pero lo hará mediante sus acciones al ser tan pequeño no sabe hablar, puede ayudar a resolver la situación si es voluntad de los personajes y están estancados, pero igualmente Sir Reginald y sus súbditos no estarán tan contentos. Aunque los PNJs pueden intervenir no deberían ser ellos quienes decidan la resolución final.

Por ejemplo aunque el niño vaya hacia el ser puede hacerlo como hipnotizado contra su voluntad, de tal manera que los personajes se vean obligados a intervenir. En este punto debes dejar claro a los personajes/jugadores que tienen que tomar una decisión, no hay ningún suceso más ni tiempo para continuar investigando.

Opciones que tienen:

- Dejar el asunto estar, abandonar de forma cobarde, no debería ser una opción que aceptes con rapidez. Dales algún incentivo, la mala reputación que tendrán, la oportunidad que están perdiendo...
- Entregar al hijo de Sir Reginald, hay muchas formas de hacerlo pero no será fácil. Ganarán el favor de la criatura y posiblemente devuelva a los niños, lo cual os concede el agradecimiento del pueblo. Sin embargo Sir Reginald estará furioso y se convertirá en un enemigo, salvo que no se entere, pero siempre sospechará.
- Enfrentarse a la criatura, será una lucha complicada e incluso si vencen ganaran un nuevo enemigo, otra criatura faérica que es el rey del bosque que en estos momentos no

está en el lugar. Un ser todavía más poderoso que estará enfurecido por haber atacado a su reina. No tiene porque morir, si se ve vencida cambiará su vida por devolver a los niños a su estado natural.

- Conseguir llegar a un acuerdo con la criatura, no será fácil, los personajes deben darle algo a cambio que suponga un sacrificio. Por ejemplo quedarse con ella a cambio de los niños, es casi como perder al personaje y te deja libertad para decidir que le sucederá. O un objeto muy valioso que los jugadores tengan, es preferible que sean los propios personajes quienes le ofrezcan algo, dependiendo de la idea les puedes premiar aceptándola e incluso dándole experiencia.
- Engañar a la criatura, tal vez dándole a otro niño, o dándole al verdadero y luego tratando de recuperarlo. Casi siempre saldrá mal y se verán envueltos en un conflicto directo con ella, pero también puedes premiar buenas ideas e incluso que tengan la sensación de que todo ha ido bien y que luego paguen las consecuencias.

Puede haber otras opciones pero en general ninguna estará exenta de algún sacrificio. No hay porque indicárselo antes de que lo hagan, es posible que ellos piensen que todo va a ir bien y cuando han terminado les explicas las consecuencias de sus actos, pero todo esto ya estará al final o incluso fuera de la partida. Si se trata de una saga puedes añadir consecuencias a largo plazo que afecten en un futuro a los personajes, por ejemplo en el caso del rey faérico que buscará venganza contra los jugadores.

LA MINA DE FOPOK

Goblins y Grutas

Cebollinos

NOTA: Esta aventura está pensada para el juego Goblins & Grutas pero tiene pocos datos "técnicos" así que se puede importar para cualquier juego. Experiencia de los personajes: media.

INTRODUCCIÓN

Los personajes llegan a un pueblo llamado Deline, es un pueblo de granjeros, leñadores, cazadores etc. no muy rico. Está situada a los pies de una montaña y cerca de un río (no tiene puerto). La leyenda cuenta que en la montaña hay oculta una mina de oro, pero durante años y años, aventureros y héroes han intentado buscarla pero nadie consiguió encontrarla, puede que sólo sea una leyenda. Los personajes están de paso en el pueblo, no tienen por qué querer ir a buscar la mina.

En la taberna

A media tarde, los personajes están tomando algo en el bar, hay unos cuantos parroquianos jugando a las cartas. De pronto una

señora entra acaloradamente y grita histéricamente lo siguiente:

"¡Oh por dios!! ¡Mi marido aún no ha vuelto de la montaña!! ¡Y dentro de poco va a anochecer!!"

Una vez tranquilizada por los personajes, la señora les explica la situación (pongamos que son las 8 de la tarde):

"Normalmente, mi marido Actiner, uno de los cazadores del pueblo, vuelve a casa sobre las tres de la tarde, cuatro como mucho, con algunas cuantas piezas cazadas, ¡pero aún no ha vuelto!! Me dijo que iba a echar un vistazo a las dos carroñas que había puesto en el bosque hace unos días, para ver si daba caza a un oso que había avistado últimamente. Puso una a la orilla del río, en el lado contrario de la 'fuente verde' y otra un poco más arriba, en las faldas de la montaña, a la entrada de unas cuevas... Espero que no le haya pasado nada con el oso.."

Los personajes aceptan ir a buscar a su marido (Actiner) y la mujer les indica en un mapa la situación de las dos carroñas. En principio la mujer no les ofrece ninguna recompensa más que gratitud eterna aunque el mero hecho de poder explorar la montaña misteriosa debería valer como excusa. Los personajes deben decidir si ir a la carroña del río o de la montaña. La montaña está más lejos que el río.

LA MONTAÑA MISTERIOSA

Carroña del río

Tras caminar un rato llegan al río. El mapa indica que hay que cruzarlo. Los personajes tienen que superar una tirada de nadar si quieren continuar. Una vez que lo crucen llegarán a un pequeño claro donde está la carroña (un ciervo muerto) y un par de lobos comiéndosela. El oso que buscaba el cazador no ha llegado aquí, si no se hubiese comido el ciervo, por lo que la pista del río no ha dado resultados. Si los personajes son sigilosos los lobos no les atacarán. Si no intentaran morderles.



Autor: Nicu Bucule

2x Lobo (vida: 6, combate: 4). Los lobos han de ser un enemigo fácil.

Carroña de la montaña

Esta es la pista buena. Tras caminar mucho tiempo anochece, y en el bosque se dejan de escuchar los sonidos de los pajaritos para sumirse en un inquietante silencio. Una vez en la falda de la montaña encuentran los restos de una carroña (el esqueleto de un ciervo). Si investigan un poco encuentran una pequeña cueva oscura de la que saldrá un oso gigante. El oso tiene la particularidad de que tiene los ojos rojos y es sorprendentemente grande, es negro y babea constantemente. Si los personajes se fijan encontrarán en la uña de sus garras un pañuelo de cazador (de Actiner). El oso está poseído por el druida Fopok (luego se explicará más sobre este druida) y no duda en atacar

a los personajes.

Oso poseído: ha de ser un enemigo difícil, esperemos que deje malherido a algún pj (vida: 20, combate 8, agilidad: 6). Si los personajes logran dejarle a 5 o menos puntos de vida, el oso huirá al bosque a toda velocidad (no se le puede seguir).

Una vez acabado con el oso, si los personajes entran en la cueva (encendiendo antorchas) descubrirán que hay manchas de sangre, en uno de los recovecos internos de la cueva hay una huella de mano humana ensangrentada. En ese mismo sitio, hay una grieta pequeña en la cueva. Los personajes tienen que ir arrastrados si quieren pasar. Si continúan por el pasadizo caerán por una especie de tobogán natural de piedra al interior de la montaña.



Autor: Shaddam 5

LOS ACERTIJOS DE FOPOK

Los personajes caen en unas cuevas subterráneas secretas. Para su asombro están iluminadas por unas antorchas mágicas, parece que está habitado.

NOTA: ahora los personajes tendrán que avanzar por unas salas resolviendo acertijos de lógica, en este módulo se proponen algunos, pero puedes poner los que quieras. En cada sala los personajes encontrarán rastros de sangre. (En vez de acertijos para abrir la puerta de cada sala puedes poner trampas mortales). Todas las inscripciones tienen que estar firmadas por el druida Fopok.

1º Sala

El tobogán tiene una altura considerable y aterrizáis en el suelo unos sobre otros. Habéis aparecido en una cueva subterránea húmeda y mohosa. Sorprendentemente, en las paredes rocosas hay encajadas unas antorchas que iluminan bien la sala. Como si esta cueva estuviese habitada. Habéis aterrizado en una larga sala que tiene dos posibles salidas. Una verja y una puerta de piedra. Ambas cerradas.

En medio de la sala hay un pequeño pedestal. En él hay una inscripción que pone:

*"Si la primera prueba quieres pasar,
la palanca correcta debes colocar
El druida Fopok".*

Recorréis la mirada por las paredes y veis, en efecto, nueve palancas metálicas. Numeradas del uno al nueve. Seguí leyendo la inscripción, parece una contraseña.

*"Si dieciocho es nueve
y ocho es cuatro...
¿Cuánto es cero?"*

Módulos

Solución: ise refiere al número de letras! d-i-e-c-i-o-c-h-o son nueve letras, y o-c-h-o son cuatro letras, por lo tanto c-e-r-o son también cuatro letras. Si pulsas otra de las palancas la verja que hay se abrirá y por ella saldrá algún monstruo de dificultad media.

Lobo poseído (ojos negros): (Vida: 15, Combate: 7, Agilidad: 8).

Si entran por la verja encontrarán otra palanca que abre la puerta.

2º Sala

Atravesáis la puerta y os dirigís a la siguiente sala. Una vez que estáis todos, la puerta de piedra se cierra automáticamente, no podéis volver atrás. En esta nueva sala, iluminada también por antorchas hay dos grandes armaduras de placas montadas, con una gran alabarda, custodiando cada una puerta de madera. Otro pedestal, en el centro de la sala tiene una inscripción.

*“Una de las puertas os llevará a la muerte,
la otra os llevará a la gloria.
Los guardias saben cual es cual,
pero cuidado,
uno es un mentiroso
y el otro siempre dice la verdad.
Los guardias contestarán sólo a una pregunta.
¿Qué pregunta formularás?
el druida Fopok”.*

Solución: ¿si le pregunto al guardia de la otra puerta cuál es la puerta que me conduce a la gloria, qué puerta me señalará? Una vez se termina la frase, la pesada armadura chirria, moviendo su brazo lentamente y señalando la puerta de la izquierda. Si se formula otra pregunta, la puerta que elijan será la mala y saldrá de ella una llamarada imposible de esquivar que hace 1d8+4 de daño a quien la abra.

3º Sala

En el suelo de la sala encontraréis a un hombre de mediana edad, tiene una fea herida en la barriga que ha manchado sus ropajes grises y marrones. Son colores de camuflaje, por lo que deducís que se trata de Actiner, el cazador que estabais buscando. El hombre tiene el pelo largo y una frondosa barba, encinchado en su cintura se encuentra un gran machete y a su espalda un carcaj con flechas. De su boca cae saliva y sangre y no para de balbucear palabras sin sentido, sus ojos entrecerrados os indican que está medio inconsciente. Tiene en la mano una tiza y el suelo de esta habitación está lleno de rectángulos de todo tipo dibujados a tiza. Esta habitación no tiene salidas. También hay un pedestal con inscripción:

*“La puerta oculta solo aparecerá si en el suelo se dibuja un rectángulo con tres líneas.
El druida Fopok.”*

Solución: Si reaniman a Actiner les contará la historia de Fopok y cómo ha llegado hasta aquí.



Autor: Calaboso

“No sé lo que ha pasado realmente... fui a comprobar la carroña que había dejado en las montañas cuando apareció ese maldito oso, me hizo esta herida, pero pude escapar... me metí en la cueva instintivamente para huir de él, en busca de algún risco inaccesible para sus garras, entonces encontré un pasadizo y me metí en él... luego avancé por estas salas extrañas, hasta que llegué a esta... entonces una voz sonó en mi cabeza, decía que tenía que dibujar en el suelo un rectángulo con tres líneas... pero no supe la solución... luego perdí el conocimiento debido a la pérdida de sangre...”

Sobre Fopok:

“Hay una leyenda muy antigua sobre estas montañas, se cuenta que en ellas hay minas de oro, tan grandes que su valor sería incalculable. Entonces, durante muchos años, multitud de aventureros y buscatesoros vinieron al pueblo y examinaron las montañas, obviamente nadie encontró nada. Pero un día apareció un hombre con extrañas ropas y abalorios de brujería, no encontró el oro tampoco, pero era tan tenaz y perseverante que se quedó a vivir en nuestro pueblo, para experimentar con su magia alguna manera de hallar el oro. Pero sus pruebas eran horribles, su magia dejaba huella en nuestra vida: nuestros pastos dejaban de florecer, nuestro ganado se volvía loco... En fin... entonces... los del pueblo decidieron expulsarlo de allí y el hombre nunca más volvió. Ese hombre se llamaba Fopok. Lo que no entiendo es qué es este sitio, y por qué aparece de nuevo el nombre de Fopok en esta cueva... pensé que había muerto hace años... Pero bueno, lo importante es salir de este maldito agujero cuanto antes ¿de acuerdo? ¡Tenemos que mantener los ojos bien abiertos!”

Si consiguen dibujar el rectángulo con tres rayas aparecerá una puerta mágica en una de las paredes de la sala (si los personajes no logran solucionar el acertijo se le puede ocurrir a Actiner pasado un rato). Actiner se une al grupo. Si la atraviesan llegarán a un largo pasillo. En las paredes y suelo de este pasillo se pueden ver pequeñas vetas de oro, los personajes pueden coger algunas pepitas de oro del suelo, Actiner comenta si puede ser verdad la leyenda de la mina de oro. Al final del pasillo encontrarán los aposentos de Fopok.

ENCUENTRO CON FOPOK

Los personajes llegan a una sala decorada como si fuese una habitación de un palacio o castillo, hay alfombras, mesas, armarios, cuadros, lámparas etc. También hay un gran trono de oro donde está sentado Fopok (aparentemente dormido) y a sus pies, dos grandes lobos negros (también aparentemente dormidos). El viejo druida lleva una túnica holgada de color verdusco, atada a su cintura con un cinturón lleno de cuentas, bisutería y cadenas colgantes. En una de sus manos reposa un bastón de madera tallado con formas asimétricas, como una raíz de un árbol. La

caída capucha no os deja atisbar su cara apenas, solo percibís una larga barba blanca. Sus manos desnudas están adornadas por pulseras y anillos de plata.

A cualquier movimiento que hagan los personajes Fopok se despertará repentinamente (al igual que sus lobos, que tienen también los ojos rojos como los del oso). Si algún personaje le lanza un hechizo o flecha, éste rebotará mágicamente al llegar al trono. Una vez empiece a hablar, se observa una cara demacrada por las arrugas de la edad y unos ojos blancos que hace tiempo dejaron claro que la penumbra no era un impedimento para ver. La voz del viejo es chirriante, oscilando aleatoriamente entre grititos agudos y vozarrones guturales.



Autor: Morapio

En principio Fopok no es agresivo, pero tras hablar con él dirá que lo siente mucho pero que no pueden salir con vida de su mina de oro ya que es suya. Es obligatorio luchar contra él y los lobos, si los personajes no toman la iniciativa lo hará Fopok o Actiner. En el momento que empiece la lucha Fopok hará un hechizo sorprendente. Golpeará con su bastón mágico el suelo y... La decoración de la habitación cambiará súbitamente para convertirse en un entorno muy hostil, imagínate el interior de un volcán, en el suelo aparecerán charcos y riachuelos de lava, de las paredes saldrán chorros de fuego aleatoriamente y los personajes empezarán a respirar un veneno tóxico de azufre (empezarán a toser irremediablemente). Este veneno mágico no se puede curar con ningún hechizo u objeto que tengan los pjs. La puerta por la que los personajes entraron a los aposentos desaparece. Los lobos se abalanzarán sobre los personajes.

2x Lobo poseído (vida: 12 combate: 6 agilidad: 8).

Si se le lanzan proyectiles a Fopok estos rebotarán y si algún personaje se le acerca cuerpo a cuerpo, una llamarada saldrá del suelo y le lanzará volando hacia atrás quitándole varios puntos de vida. A Fopok no se le puede matar ahora.

Cuando estén muertos los lobos, los personajes observan que Fopok tose (por efecto del veneno que tienen todos) y saca de la manga una poción naranja, la bebe y se va por una portezuela que hay. Los personajes caerán al suelo debido al veneno y se tendrán que arrastrar por el suelo hacia la puerta por la que Fopok salió (es la única salida) para dejar de contaminarse con el azufre. Llegarán a una especie de laboratorio, Fopok no está.

El laboratorio

Ahora los personajes no tienen casi energía y cada vez tosen más, Actiner toserá sangre y eso deberá preocupar a todos. El laboratorio tiene muchas estanterías con ingredientes mágicos de muchos tipos, también tiene un caldero gigante y en una mesa hay un libro abierto. Si hojean el libro buscando un antídoto encontrarán la siguiente hoja, algunas partes están dañadas y no se pueden leer:

"La muerte agonizante de Ulrog"

En las regiones volcánicas de Krieghad se [...] muchos casos de muertes rápidas por [...] las emanaciones ardientes del volcán Ulrog, un antiguo demonio [...] Sus efectos son corte de la respiración y debilitamiento de las energías que desembocan en una terrible [...] infrahumanos [...] combustión [...] En definitiva es una de las muertes más horribles. Una vez inhalados los gases, la cura es un preparado a base de fruta de la pasión, rabo de lagartija y sangre de murciélago, todo ello rociado por ceniza de fénix.

Los personajes se pondrán a buscar los ingredientes en la estertería como locos, pero desgraciadamente solo encuentran tantos rabos de lagartija como jugadores haya. Teniendo en cuenta que Actiner sigue vivo (no debes dejar que muera contra los lobos) los personajes se darán cuenta de que uno del grupo ha de morir. Obviamente querrán que el que muera sea Actiner, pero Actiner estará en contra de eso y propondrá echarlo a suertes. En caso de que los personajes abusen de Actiner, éste les atacará desesperadamente (no es que sea malo, pero no quiere morir). Una vez que estén curados los pjs y Actiner haya muerto (por el veneno o por puñalada trapera xd) los personajes avanzarán hacia la sala final.

Batalla final

Tras recorrer unos pasillos sinuosos repletos de oro en paredes y suelo, los personajes llegarán a una gran sala totalmente recubierta de oro. La sala está cruzada por un pequeño riachuelo subterráneo que desaparece por un agujero. En el centro de la sala está Fopok succionando el oro de las paredes con su bastón (un rayo dorado sale de la pared para meterse en su báculo). Fopok está totalmente loco gritando cosas como "Mi precioso oro" o "Nadie me lo robaráaaa". Ahora si se puede matar a Fopok.

NOTA: Fopok puede lanzar un rayo dorado con su bastón que si toca a algún personaje, éste quedará convertido en una estatua de oro (no podrá participar en el combate).

Fopok no les verá ya que está ocupado succionando oro, así que una tirada buena de sigilo puede permitir una puñalada que acabe con la vida del druida directamente (no sin antes convertir a su asesino en estatua dorada). Si no lo hacen por el lado sigiloso Fopok será un hueso duro de roer. Intentará convertir en estatua dorada a algunos personajes y luego lanzar bolas de fuego, curarse a sí mismo, y hechizos de control mental.

Fopok (vida: 15, combate: 8, agilidad: 3, magia: 10).

Botín:

Báculo (+2 Magia): Durante un número limitado de veces, convierte en oro pequeños objetos como armas, armaduras, joyas sin coste de hechizo diario. Si alguien fue convertido a estatua

Módulos

dorada, se puede invertir el efecto superando una tirada de magia dificultad 8.

Pergamino de Hechizo de control mental: reduce en 2 la dificultad de realizar un hechizo de control mental, el mago puede ver por los ojos de su víctima y ordenarle cosas a voluntad, la victima tendrá los ojos de color rojo (es lo que hizo Fopok con los lobos y el oso).

FINAL DE LA AVENTURA

Una vez muerto Fopok, la cueva llega a su fin y la única manera de salir es dejándose llevar por el riachuelo que desaparece en un agujero. Los personajes aparecerán repentinamente en el rio y podrán volver al pueblo de Deline. Aquí puede haber varios

finales.

Final honrado

Los personajes van al poblado y cuentan lo sucedido a la gente (mintiendo en la muerte de Actiner xD) los personajes serán alabados como héroes y el pueblo de Deline será prospero gracias al oro que obtienen de la mina.

Final avaro.

Los personajes no vuelven al pueblo y se lucran con el oro de la cueva (ahora que ya saben dónde está) haciéndose asquerosamente ricos.

Autor: Cebollinos



Humor

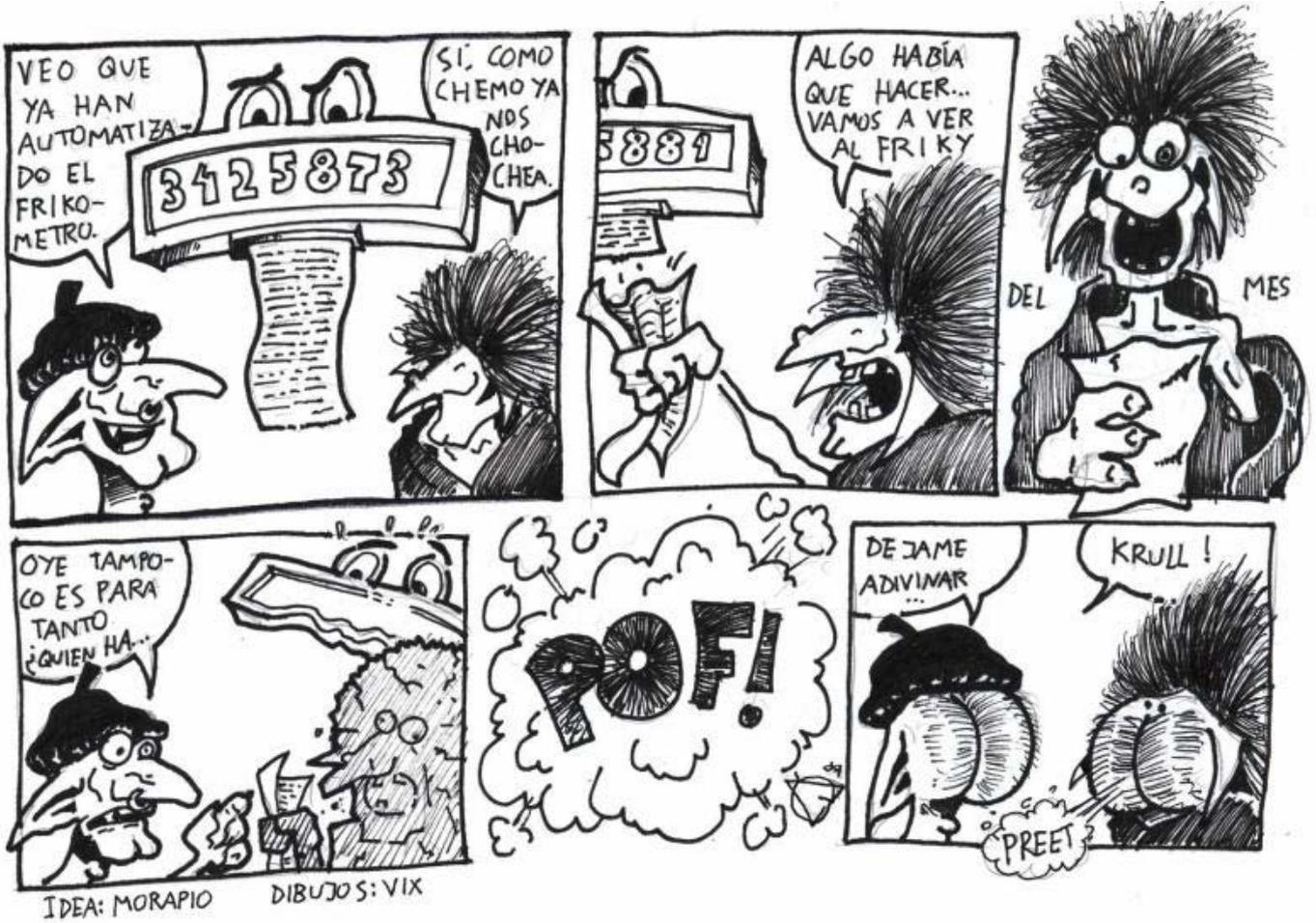
MODERNIZANDO LA WEB

(Idea y dibujo: Vixvaporus)



NUEVA SEMANA TEMÁTICA, NUEVO AVATAR

(Idea: Morapio; Dibujo: Vixvaporus)



GOBLIN'S TALES

(Guión y dibujo: Korsakoff)



Humor







Doctor Amor

por el Doctor Amor

Tengo un dilema existencial. ¿El sexo entre especies es legal?

Sera mejor que lo explique primero. Es que yo soy un pajarillo de raza indeterminada y de sexo masculino, pero mi novio es un perro de aguas masculino también. Ambos nos queremos mucho y nos gustaría formar una familia más adelante, cuando termine la partida en la que nos conocimos. Si, es que nos conocimos en comunidad umbría cuando coincidimos en la partida de los dhaevas de transilvania de darkmaste. Fue muy divertido esos primeros roces y la cosa fue a más, y claro al final acabamos montando nuestra propia partida erótica ambientada en un instituto para jovencitos. En una escena muy, muy subida de tono descubrimos nuestra pasión y desde entonces somos pareja (pareja virtual). El sexo virtual es bastante malillo y casi siempre te quedas insatisfecho pero al menos nos sirve para salir del paso. Pero claro, cuando le conté a mis familiares y amigos quien es mi novio me miran mal. ¿Que debería hacer doctor amor?

Atentamente un usuario que desearía quedar en el anonimato.

PD: Les envío una foto que nos hicimos nosotros dos, nos gustaría mucho que la publicaran, gracias.



Me alegro que me preguntes eso, Pajarillo Amarillo. La respuesta a tu pregunta es sencilla: ¡Claro que es legal!

Leyendo tu carta me doy cuenta de que eres una persona muy sensible, observando la foto veo también que te gusta que te abracen y te estrujen (no muy fuerte claro, por que eres un pajarillo), y lo que puedo deducir de esa foto es que eres muy tierno, es más, podría decir que eres el pasivo de la pareja.

Pero sigamos desarrollando la idea que tengo en

la mente. También puedo leer en tu carta que has conocido a tu amor en una partida de Umbría, más precisamente en la partida los "Dhaevas de Transilvania". Eso también me dice un par de cosas de ti. Primero, que al parecer, te gusta que te torturen, luego, tu subconsciente te pide que te traten con dureza. Segundo, la creación de una partida homo-erótica en un instituto, me da a entender que también te gusta la fiesta.

¿El sexo virtual es malillo? Yo creo que deberías soltarte. Sabiendo que en realidad te gusta que te torturen, pero a la vez, que te traten con cariño, el siguiente paso es intentar obtener placer mediante el dolor. Mira, puedes hacer una cosa: cuando hables con tu amigo por internet y os pongáis a eso, arráncate una pluma de la cola cada vez que practiques el ciber-sexo. Eso dará el puntito "sado" en la relación y es posible que así, obtengas una mayor satisfacción.

Atentamente, Doctor Amor.

Hola, Doctor Amor.

Voy a colaborar con la sección enviando mi duda dudosa.

¿Por qué cuando mi novio me embiste, lo hace al grito de Invernalía?

Atentamente, una sufridora de un friki.



Querida sufridora de un friki:

La respuesta a lo que me preguntas es realmente sencilla y no requiere que utilice mis poderes para responderte. Tu novio es en realidad un Stark. Te recomendaría que, cuando esté embistiendo o en algún otro momento, mira a ver si no hay un lobo cerca tuyo. También es bueno mirar si no va vestido completamente de negro.

Yo creo que, si realmente lo amas, le respondas con la frase: Que Los Otros se te lleven. Eso lo pondrá a cien y ya verás como el placer aumentará un 200% (+/- 10%).

Un saludo. Dr. Amor.

Doctor Amor

Dr Amor.

Tengo un pequeño problema y me gustaría saber tu opinión al respecto... Me he dado cuenta que amo a mi mejor amiga. Nos conocemos hace 3 años y sabemos mucho uno del otro... tanto que a veces le leo la mente, decimos lo mismo a la vez, etc. Nos compenetramos mucho. Incluso ha llegado a cambiar un poco mi carácter extravagante, a algo más "humano". ¡Me encanta en todo!. Sin embargo... esta de novia con uno de mis amigos. Sé que sólo es por sexo de parte de él, y ella no lo ama, solo lo quiere... ¿Debo juntar valor y decirle de una vez lo que siento o esperar que terminen la relación? Además, no sé qué indicios buscar para saber si realmente me ama o solo es afecto de buenos amigos... no es cuestión de tirarse a una pileta sin agua.

Saludos.



Querido amigo:

Tu pregunta me ha tomado mucho tiempo y mucha investigación. ¿A qué esperas para tirarte a la piscina aunque no tenga agua? ¿Y si realmente está llena y ella espera que nades en ella? Es complicado lo que planteas ya que está en medio tu amigo, pero creo sinceramente que se lo deberías de decir a ella y ver su reacción. Si ella es verdaderamente tu amiga, no le tiene por qué molestar que le digas que estás enamorado de ella. ¿Y quién sabe? Tal vez ella también lo esté de ti. Deberías arriesgarte, por que no debes dejar pasar al amor.

Con respecto a tu amigo, te digo lo mismo. Si quieres puedes explicárselo. Si él no está enamorado de ella y no desea nada serio con ella, deberías explicárselo. Si es tu amigo, debería dejarte paso, ya que tu la amas, y eso es mucho más fuerte que lo que él tiene.

Pero mi opinión es que te tires a la piscina y veas que tal.

Un saludo y muchísima suerte.

Querido Doctor Amor:

Verá, esto es bastante complicado de explicar. Además, no me gustaría decir mi nombre, porque es una situación algo embarazosa. A lo que vamos...



Hace algunos años, tuve que ayudar a un amigo a rescatar a su novia buenorra de las garras de un pérfido doctor maniaco y psicótico, y, he de decir, que lo hicimos con mucho éxito. Bueno, el caso es que para salvar a su chica tuvimos que ir a su mansión, a las afueras de la ciudad. Y, como buen científico loco, allí tenía de todo, desde reactores nucleares en la piscina, hasta tentáculos mutantes. De eso quería precisamente hablar, de los tentáculos.

Había dos de esas criaturas, una malvada, de color púrpura, que años más tarde quiso dominar el mundo (cosa que no viene al caso), y otra, un encantador ser de color verde, con las aureolas de las ventosas amarillas, de férrea personalidad y carácter, amable y bueno... En fin, un encanto.

La primera vez que lo ví me asuste mucho, pero después superé mi miedo, y hablé con él. El caso es que comenzamos a salir. Es fantástico y maravilloso, pero estoy algo desconcertado. Hace poco me dijo que ya era hora de dar otro paso en nuestra relación. Entendí perfectamente lo que quería, pero aún no estoy preparado.

Aquí viene mi duda y consulta, Doc... ¿Cómo puedo amar (en el sentido más lujurioso de esa palabra) a un tentáculo?. Lo cierto es que me asusta bastante. Agradecería cualquier consejo que me pudiese dar.

Atentamente: ~~Bernard Bernoulli~~ El anónimo ama-tentáculos.



La vida es extraña, misteriosa y a veces nos muestra cosas que jamás antes habíamos creído posible, un ejemplo claro es el caso que me presentas, como el destino te condujo hasta aquella extraña y peligrosa casa para recuperar a la novia buenorra de tu amigo. Pero ahí estaba, justo delante de ti, ese ser encantador que supo hacer que le abrieras tu corazón. A pesar de que pueda parecer una relación dolorosa, estoy seguro de que vas a disfrutar mucho de la misma y que vas a ser feliz. Te abrirás a una experiencia diferente, tus miedos son normales ante la perspectiva de algo nuevo, deberías dejarte llevar por él y confiar en su experiencia.



Criticas

MATERIAL PARA AMBIENTAR: TERROR

(Lagikhsere)

Antes de nada éste artículo va para Genarín, que por motivos ajenos no ha podido participar en el 3º número de la revista.

La idea planteada en un principio se limitaba a recopilar distintos tipos de comics que sirvieran como ejemplos de ambientación. Era una idea muy general, e interesante, pero preferimos hacer algo mejor: dar algunos ejemplos de libros, comics, películas, videojuegos y BSO. Es mucho más amplio, así que nuevamente pusimos nuestras neuronas a funcionar y decidimos dividir el material en varias entregas. Hoy por hoy no sabemos cuántas serán, pero calculamos que unas cuatro, y la primera entrega trata del Género de Terror.

¿Qué consideramos Género de Terror?

La pregunta es interesante, porque aunque no varía el Género sí que tiene ciertos matices. Por ejemplo, no es lo mismo "Polstergate" que "Hellraiser". Incluso se podría incluir aquí las partidas con cierto toque de suspense, que no precisamente es Terror, como sería "Alien, el 8º pasajero" comparada con "El exorcista", o terror psicológico como "La semilla del Diablo" (¿se nota que me va el cine?)

Pero vamos, que todos nos hacemos una idea de la diferencia entre distintos estilos.

¿Qué juegos son idóneos para disfrutar de una partida de terror?

Aunque hay juegos bastante específicos es importante decir que "casi" cualquier juego es adaptable al género de terror, eso depende del Director. Podemos encontrarnos en una trama abrumadora dentro del universo de D&D o crear nuestra propia partida Genérica.



De todas formas aquí dejo una lista de algunos juegos y lo que podemos encontrar en ellos, unos muy conocidos y otros por descubrir:

- *La llamada de Cthulhu*: un clásico, y personalmente mi Némesis... El mundo creado por el autor H.P Lovecraft ha sido ampliado por diversos autores para crear lo que se conoce como "Los Mitos de Cthulhu". Su mitología incluye gran cantidad de dioses y monstruos extraterrestres ansiosos por dominar el mundo a

través de sus seguidores religiosos, todo ello descrito en relatos opresivos. Aquí es interesante ser precavido, pues las posibilidades de morir o volverse loco son altas.

- *Kult*: en éste juego el mundo que se nos presenta es una visión oscura del nuestro, donde todo comienza cuando comienzas a entender que en realidad se trata de una cárcel. El trasfondo crudo se aleja del típico concepto bien-mal, donde encontraremos a nuestros carceleros, merodeadores de otros mundos y locura, mucha locura al ver nuestro propio interior y la auténtica realidad.

- *Zombie - AFMBE*: el título (no comprimido) lo dice todo... la cosa no va de zombies, el tema es sobrevivir a ellos. Esto quiere decir que la tasa de mortalidad es alta, y las partidas orientadas a ser cortas. Como todo puede ser cambiado la solución está en manos del DJ, porque rolear cómo uno se busca la vida puede ser tan o más interesante que correr por un pasillo perseguido por una horda de zombies. Destacar el suplemento: *Dungeons&Zombies*.

- *Unknow Armies (UA)*: nos veremos sumergidos en un submundo ocultista donde la línea entre el bien y el mal es bastante borrosa, y las distintas facciones sacrificarán los medios para conseguir sus fines. El protagonista del juego es la propia trama de cada personaje, y en muchos casos se comienza como un simple concededor de ese submundo. Se puede adaptar a una atmósfera siniestra o de más trepidante acción. Muy versátil y gran juego.

- *Ragnarok*: éste juego de Ludotecnia contiene unas reglas muy sencillas que dan al juego una rapidez interesante. El terror se basa en los míticos seres de ultratumba, pero si éste juego no es tan popular como el de Cachulu o Kult se debe a que no resulta muy innovador. De todas formas, si lo tuyo son los monstruos de toda la vida tienes aquí un buen juego.

- *In nomine satanis - Magna veritas*: Dios y el Diablo prosiguen su incansable lucha en la Tierra, donde ángeles y demonios ocupan cuerpos de mortales para conseguir erradicarse el uno al otro. Lo curioso del juego es que está creado para jugador con dos grupos, donde unos llevan a los demonios y el otro a los ángeles. Es la eterna batalla del bien y el mal por antonomasia, donde la creación de personajes es... extraña. Aún recuerdo, hace eones, que mi Pj podía usar a la OTAN en su beneficio, sin comentarios... Un par de cosas: su sistema de juego es malo, la presentación del libro es caótico y su sistema de tiradas no convence. Puede resultar muy interesante (entre otras cosas porque los ángeles pueden ser tan cabrones como los demonios) pero requiere esfuerzo dirigirlo.

- *Mundo de Tinieblas*: la eterna lucha entre seres de leyenda, y

muy comercializada. Personalmente me parece una forma curre de sacar dinero al personal, ya que hay demasiados suplementos y cuando vieron peligrar a "la gallina de los huevos de oro" ¿qué hacen? Reinventan lo que ya estaba aderezado con Alianzas ¡Genial! Pero bueno, vamos al tema... En el Mundo de Tinieblas tenemos "Vampiros: la Mascarada", "Hombre lobo: el Apocalipsis", "Mago: la Ascensión", "Cazador: la Venganza" y unos cuantos más (así como lo posterior a la "Hora del Juicio") Lo interesante de éstos juegos es que tienes donde elegir, y si quieres ser un Vampiro tienes Clanes para dar y regalar. Creo que lo más interesante es comenzar en los submundos desde el principio, descubriendo los pros y los contras de tu nueva condición.

No pongo más porque lo importante aquí es mostrar materiales que den ideas. Podéis ampliar mirando por Internet o preguntando en la web (que seguro os echan un cable).

¿Qué materiales podemos usar?

Muchos, ya que ideas surgen en todas partes, incluso observando un lienzo. La inspiración viene hasta con la almohada, aunque pondré unos ejemplos por sección, que serán:

- *Libros*: hay a montones, pero hablaré de los considerados clásicos y alguna que otra curiosidad.

- *Comics*: dentro de éste arte el género de terror es menor, pero hay buenas piezas. Es posible que algunos títulos de los que hablaré sean difíciles de conseguir porque son algo añejos.

- *Películas*: lo mismo que los libros, muchos. Incluso en las películas de serie Z uno puede pillar alguna idea de lo más interesante. De todas formas me centraré en clásicos y algunas más actuales.

- *Videojuegos*: este apartado estaría de lujo para Genarín, pero haré lo que pueda...

- *Bandas sonoras*: son un recurso muy usado para ponerlas de fondo, como sería la de "Drácula de Bram Stoker" con unas cuantas velas sobre la mesa ;)

Nota: muchos de los ejemplos que daré están en inglés.

LIBROS



Éste subgénero de la novela está orientado a proporcionar al lector miedo, pero también se incluye el suspense y drama; inducen emociones intensas que mantienen al lector expectante hasta el final.

Al principio las obras de terror se basaron en temas sobrenaturales ("monstruos" como Drácula, Frankenstein o Jeckyll y Hyde; o seres tan anónimos como zombies, momias...), pero también trataban temas paranormales que intentaban visualizar el "más allá". Con el tiempo se mezclaron el género de fantasía y ciencia ficción con el de terror; pero no sólo de monstruos mitológicos vive el terror...autores como Edgar Allan Poe escribieron cuentos de terror psicológicos como el conocidísimo "El Gato Negro".

En los últimos tiempos apareció el género de terror gótico, donde se explota la lucha entre el Bien y el Mal (donde se incluyen villanos por lo general sobrenaturales) en un estilo melodramático y decadente que habla sobre la muerte y las tinieblas. Además, es importante crear una ambientación basada en la estética, tanto arquitectónica como el ambiente de luces y sombras. Por el contrario, obras más actuales explotan temas como mutaciones genéticas o infecciones víricas, mucho "más probables" que el mitológico Hombre Lobo.

Los tiempos cambian, por lo que los miedos se adaptan...

Es complicado recopilar una lista de obras, más que nada porque el llamado género de terror tiene varias vertientes y muchas, muchas obras. Me limito a dejar unos cuantos escritos de distintos estilos y cronología, donde unos son clásicos y otros entretenidos:

Monstruos de leyenda y seres del más allá:

- "Drácula" de Bram Stoker
- "Frankenstein" de Mary Shelly
- "El exorcista" de W.P. Blatty
- "El extraño caso del Dr. Jeckyll y Mr. Hyde" de R.L. Stevenson
- Las obras de H.P. Lovecraft que dieron lugar a los "Mitos de Cthulhu"
- "El corazón condenado" de Clive Barrer

Góticos:

- "El retrato de Dorian Gray" de Oscar Wilde
- "Carmilla" de J.S. Le Fanu
- "Entrevista con el Vampiro" de Anne Rice
- Las obras de E.A. Poe

La psique:

- "El gato negro" de E.A. Poe
- "El resplandor" de Stephen King
- "Psicosis" de R. Bloch
- "Otra vuelta de tuerca" de H. James
- "Misery" de Stephen King

Ciencia ficción y plagas:

- "Carrie" de Stephen King
- "La guerra de los mundos" de H.G. Wells

Criticas

- "La plaga" de J. Carlson
- "Cell" de S. King
- "Soy leyenda" de R. Matheson
- "Apocalipsis Zombie" de M. Loureiro (Made in Spain)
- "Guerra Mundial Z" de M. Brooks (pronto será llevada al cine)
- "Nocturna" de Guillermo del Toro y Check Hogan

COMICS

Los cómics de terror han evolucionado a lo largo de los años influenciados por libros o películas, por lo que es normal que se basen en seres sobrenaturales y lugares sombríos, con dibujos bien definidos donde la sombra dentro de la luz cobra



un tétrico interés (hay que aclarar que ciertos dibujantes tienen un estilo peculiar) Anteriormente el hecho de tener una extensión menor hizo que fuera menos productivo crear este tipo de obras, pero con el tiempo ha surgido un subgénero muy interesante.

El CCA (Comics Code Authority) fue brutal con este género a partir de su creación en 1954. El problema era que la mayoría de las editoriales eran miembros de la CCAA y, entre otras perlas, el código prohibía palabras como: terror, horror o crimen; así como vedar la aparición de vampiros, zombies y hombres lobo. Casi nada... De ahí que el género que comenzara antes de 1950 decayese rápidamente después de las "absurdas" normas de la CCA.

Cabe mencionar revistas especializadas donde se encontraban diversas historias cortas de distintos subgéneros del terror, como Creepy, Eerie (Rufus) o Dossier Negro. Fueron muchas las revistas especializadas en la época, y hoy en día no son difíciles de conseguir (no tanto en su formato original). Actualmente, el género de terror dentro del mundillo de los cómics obtiene un buen resultado gracias a la flexibilidad de creación e historias bien elaboradas e interesantes.

Pasemos a una humilde lista de títulos:

Historias varias:

- "Historias de la Cripta", "La bóveda de los horrores" y "La guardia del miedo" (bastante añejas)
- "El libro de las casas encantadas" y "El libro de las brujas"

Una de Zombies:

- "Los muertos vivientes" (muy recomendada)
- "Nights of the Living Dead."
- "Escape of the living Dead" y "Plague of the living Dead"...

Los inmortales vampiros:

- "La tumba de Drácula"
- "Vampire Tales"
- "La sonrisa del vampiro" de S. Maruo
- "Damn Nation" que será llevada al cine, al igual que lo fue "30 días de oscuridad"

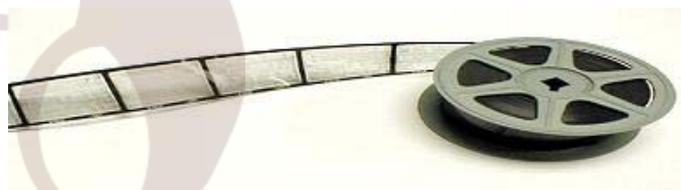
Otras criaturas de terror:

- "La cosa del Pantano" de Alan Moore
- "From Hell" de Alan Moore
- "Hellboy" de Mike Mignola (con tintes lovecraftianos)

La psicología del terror:

- "Monster" de Naoki Urasawa
- "Dragon Head" de M. Mochizuki
- "H.P. Lovecraft: Visiones" de H. Rodríguez
- "Uzumaki" de J. Ito
- "La casa de muñecas" de Neil Gaiman

PELÍCULAS, SERIES Y ANIMES



El Séptimo arte está repleto de ideas, incluso en las películas más ignominiosas. Ahí os dejo unos cuantos ejemplos de Películas, Series y Animes.

- Películas: aquí hay de todo... muy buenas, buenas, regulares, malas e infumables; pero cualquier escena puede ser de lo más interesante y adaptable para una partida. Eso sí, por el bien de vuestros jugadores: no os paséis, pensad en vuestra integridad física jejeje... Las películas se pueden subdividir en varios géneros, como son el suspense; terror a secas; terror psicológico; gore... Todo dependerá de lo que queráis montar, así que os dejo unas pocas reseñas ampliables ojeando la red. No quiero demasiado.

Los clásicos nunca mueren:

- "El exorcista"
- "Alien el 8º pasajero"
- "Drácula de B. Stoker"
- "Frankenstein"
- "La profecía"
- "La invasión de los ultracuerpos"
- La saga "Posesión Infernal"
- "La noche de los muertos vivientes"
- "Carrie"
- "Tiburón"... sí, ¿qué pasa? jejeje

Suspense y Psico:

Criticas

- Alfred Hitchcock es el maestro del suspense
- "El diablo sobre ruedas"
- "El resplandor"
- "La semilla del diablo"
- "Misery"
- "La bruja de Blair"
- "Cube I"
- "Los otros"
- "El sexto sentido"
- "Los sin nombre"
- "¿Quién puede matar a un niño?"
- "La niebla"
- "Fallen"

Monstruos y seres del más allá, por favor:

- "La cosa" de J. Carpenter
- "La mosca"
- "La noche de los muertos vivientes"
- "El amanecer de los muertos"
- "28 días después" y "28 semanas después"
- A quién le sirva... la saga "Resident Evil"
- "Soy leyenda"
- "Rec" (y preparando la 2)
- "Hombre lobo" por Benicio del Toro en breve
- "Hellraiser"
- "Polstergate"
- "The Ring"
- "The Eye"
- "Ginger Snaps"
- "Even Horizont"
- Para los que juegan al Cthulu... "Dagon, la secta del mar" jejejee...

Gore: personalmente me gusta el cine de vísceras cuando es de coña, así que tenemos pelis al estilo...

- "Bad taste"
- "Braindead"
- ... pasando por...
- "La matanza de Texas"
- ... hasta una bastante perturbadora como la francesa
- "Mártires"

Series para no dormir: parece que no, pero hay unas cuantas cosas interesantes...

- "Historias de la Cripta" y "Misterio para tres" son bastante añejas, pero tienen ideas curiosas
- "Alfred Hitchcock presenta"
- "Expediente X" (antes de la ralladura con los ovnis)
- "Pesadillas de Freddy"
- "Sobrenatural"
- "Pesadillas de Stephen King"
- "Gritos en la noche"
- "Fear itself"
- "Dead set" (miniserie de zombies muy buena)...

Animes: en el mercado hay unos cuantos animes de terror, pero la lista no es demasiado larga. Lo que suele abundar es el recurso psicológico. Unos pocos son:

- "Monster"
- "Perfect Blue"
- "Boggie pop Phantom"
- "Higurashi no Naku Koro Ni"
- "Ayakashi - Japanese Classic Horror"
- "Paranoia Agent"

VIDEOJUEGOS

En el mundo de los videojuegos el género de terror es conocido como "Survival Horror", donde el principal objetivo es sobrevivir con medios reducidos. Suelen tener especial cuidado en la atmósfera de los escenarios y efectos de sonido, y en algunos títulos estarán muy presentes los puzzles.

Pequeña lista de títulos:

- Silent Hill
- Resident Evil
- Alone in the Dark
- Project Zero
- F.E.A.R.
- Eternal Darkness: Sanity's Requiem
- "Call of Cthulhu - Dark Corners of the Earth"

MÚSICA

Lo ideal sería buscar música instrumental para evitar tararear las canciones, pues la idea es crear una cortina de fondo para la partida. Aunque se puede recopilar una gran variedad de Grupos Musicales, Bandas Sonoras o Efectos de Sonido lo realmente importante es que sea adecuado al momento de juego.

Música clásica, de corte medieval y compositores modernos: aquí podemos rebuscar mucho, pero no es una regla de tres decir que los Cantos Gregorianos son adecuados en todos los casos, o descartar un Réquiem de Mozart para un final trágico. Como todo, depende del contexto dentro de la partida, pero os aseguro que buceado en éstos géneros se encuentra cosas muy adecuadas. Es más, echad un vistazo a...

- "Réquiem" de Georgy Ligeti... inquietante.

Grupos musicales: desde el típico grupo gótico hasta el Dark Folk menos conocido. La variedad es inmensa y aquí prefiero que sea Internet quien os ilustre. Eso sí, recordad elegir bien la canción para el momento adecuado.

Bandas sonoras: aquí es sencillo, pues en las películas de terror (sobretudo las buenas) se cuida el aspecto musical, así como en series. Tenemos las BSO de...

- "Drácula de B. Stoker"

Criticas

- "The Omen"
- Saga "Alien" (no todo)
- "El nombre de la Rosa"
- "Sleepy Hollow"
- "Twin Peaks"

Echad un vistazo a las BSO de las pelis de A. Hitchcok y un largo, largo etcétera.

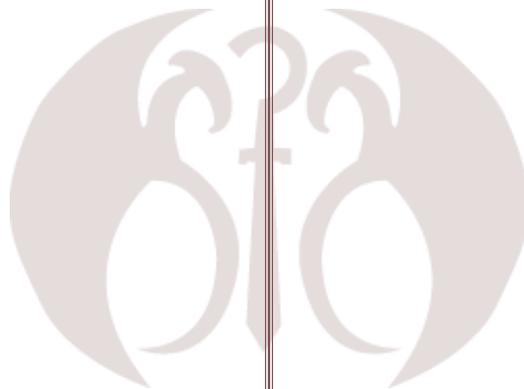
Varios:

- "Microcosmos" de Bruno Coulais (lo descubrí escribiendo el artículo. Mirad otros trabajos suyos)

- Efectos de sonido
- Recopilaciones de jugadores, como "Tierra de Nadie" para "La llamada de Cthulhu"
- Soundtrack de videojuegos como "Atmósfera" o "Call of Cthulhu - Dark Corners of the Herat"

Me hubiera gustado dar una lista más larga pero escuchar todas las reseñas que hay por Internet me lleva un tiempo del que no dispongo. De todas formas lo dicho, echad un ojo.

Para finalizar decir que la mayoría de los datos están sacadas de Internet, y aunque he tardado lo mío en verificarlos siempre puede haber equivocaciones. ■



Expedientes Umbrianos

Julia

SUBASTA MORTAL

Lugar: Cuenca

Al entrar en la casa de subastas, solo podemos pensar al ver como ha quedado todo, que los invitados y demás asistentes a ella, no se esperaban encontrar con ese final. La hermosa invitación descansa en las chaquetas de algunos de los invitados, en la que el insigne anticuario Morillo les invita a gastar su dinero en las piezas que iba a subastar para reflotar su exánime economía.

Entre los pedazos desmembrados de sus compradores encontramos una prueba de color del insigne pintor Rembrandt, unos bocetos originales de Da Vinci, un jarrón de la dinastía Ming y dos estatuas a la par que grotesca también valiosas o al menos una de ellas ya que la otra en su superficie no había ninguna joya pero tuvo que haberlo.

Pero no nos centremos sólo en eso, centrémonos en que pudo hacer que estas personas se lanzaran a la búsqueda de conseguir algo de cultura. Mirando el libro de visitas de la sala, encontramos que hay varias de las fortunas del mundo que obviamente se acaban de traspasar a alguien tal vez más cualificado.

El millonario Anthony Stark, cuya fortuna ahora por orden expresa de su testamento pasara a ser administrada por su fiel secretaria que ha desaparecido tras saberse su muerte.

Arthur Walters último heredero de la fortuna Walters, fortuna que obviamente nadie sabe de dónde la sacaron, nos ocuparemos de ella en una futura entrega.

No olvidemos al heredero del imperio Microsoft, John Gates que iba acompañado de su secretaria y de un guardaespaldas. Recordemos que el señor Gates es conocido por sus fiestas hasta altas horas de la mañana o de días inconclusos y de haber pasado un tiempo en una clínica para reposar de su "vida".

También teníamos a un misterioso profesor de un museo el doctor Jones que por lo que parece estaba bastante interesado en un jarrón de la dinastía ming al que apareció abrazado.

La estrella del rock pasada ya de caducidad y con el buen rollo de siempre, recién salido de la clínica de desintoxicación.

Un hombre del que no se sabe nada y dos periodistas que debían dar la noticia con sus ayudantes de los que solo ha aparecido un cuerpo, ¿dónde está el otro? ¿Dónde está el ayudante del subastador?



Sólo cadáveres quedaron, desmembrados, con los cuerpos morridos, con sus cráneos atravesados por balas como en el caso del comisario de Policía. Incluso un gran charco de sangre bajo una silla, ¿dónde está su poseedor? No se puede ir tan lejos sin esa cantidad de sangre.

Testigos oculares dicen que vieron salir al ayudante, un joven de unos treinta años y sin pelo corriendo con un maletín por la calle mirando hacia atrás un par de veces tropezando con una anciana mientras se oían gritos de dolor dentro de la casa de subastas.

Un olor inquietante y además ponzoñoso, las historias que nos cuentan son extrañas, se dice que un olor así sólo es producido por una criatura de leyenda, que sólo se usa para asustar a los niños. Un vendaval que se mueve en las noches más oscuras donde ni la luz de la luna les ilumina, donde el mundo real y el de los espíritus se une y convergen en el mismo camino y nos damos la mano. Mano que posiblemente esa noche se dieron, un solo superviviente que no sabemos dónde está y que seguro no podremos encontrar nunca. Nunca se sabrá que ocurrió allí, nunca se sabrá la verdad o eso se cree, pero la verdad es que en ese lugar algo ocurrió y buenas gentes murieron... Seguiremos investigando. ■