

senderos *de* UMBRIA



nº4

Editorial

senderos de umbría

Revista On-line trimestral de
Comunidad Umbría
Número 4 — Noviembre 2009

Encargado

barlow_mr

Coordinadores

Meine Kleine, barlow_mr

Correctora

Sirène

Maquetador

Sharak

Ilustraciones

Indiana Goblin y La Nueva Web
Prometida dibujado por **Vixvaporus**
Fotomontaje de la misma: **barlow_mr**

la imagen de los zombies
dibujado por **Vixvaporus**
Entintado de la misma : **Calaboso**

Hola!!!

Aqui estamos otra vez.

Os puedo asegurar que este número ha sido un parto difícil. Hemos tenido más problemas de los que os podéis imaginar, pero aún así aquí estamos, cumpliendo una promesa con la que nos comprometimos desde el N° 0, una promesa que pensamos seguir cumpliendo .

Espero que lo disfrutéis

Un saludo

barlow_mr

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.

Sumario

SECCIÓN OFICIAL.....	3
ARTICULOS	4
<i>Manual Básico de Primeros Auxilios Roleros.....</i>	<i>4</i>
<i>Material para ambientar: Ciencia Ficción.....</i>	<i>8</i>
<i>Algunos consejos.....</i>	<i>15</i>
<i>Pathfinder Role Playing Game.....</i>	<i>16</i>
ENTREVISTAS	18
<i>Entrevista a: Komandante Krull.....</i>	<i>18</i>
<i>Entrevista a: ROY_MILLENIUM.....</i>	<i>19</i>
CARNETS UMBRIANOS.....	23
<i>Conozcamos a los carnets: Vitriol.....</i>	<i>23</i>
LITERATURA.....	26
<i>La muerte.....</i>	<i>26</i>
MÓDULOS.....	28
<i>Infierno en el pacífico.....</i>	<i>28</i>
HUMOR.....	35
<i>El Enlace.....</i>	<i>35</i>
<i>La Ruleta Rusa.....</i>	<i>36</i>
<i>Goblin's tales.....</i>	<i>37</i>
CRITICAS.....	41
<i>Paul Newman.....</i>	<i>41</i>
EXPEDIENTES UMBRIANOS.....	42
<i>La casa de la colina.....</i>	<i>42</i>

Sección Oficial

barlow_mr

Senderos de Umbría crea una nueva cuenta de enlace con los usuarios. El usuario **Senderos Umbría**, será el lugar donde todos los lectores del e-zine umbriano podrán enviar sus propuestas, quejas, ideas, notas y lo que queráis, para que la redacción de la revista pueda tener constancia de lo que opináis. Así como poder publicar artículos externos a la redacción y/o noticias de relevancia.

Además mantendremos el correo electrónico de senderosdeumbría@comunidadumbría.com para los que les guste mas el correo electrónico. Aunque creemos que el mas extendido uso de MP en la intranet umbriana, hará que este último sea el mas usado.

Artículos

MANUAL BÁSICO DE PRIMEROS AUXILIOS ROLEROS

(Black Sirius)

Incluye una tabla de pifias y heridas aleatorias.

¿A quién no le ha pasado alguna vez sufrir una herida o una incapacitación en un jugador rol? ¿Quién no se ha roto la cabeza para saber qué es lo que se podía ser con cierta herida o fractura? Pues, este pequeño manual es una pequeña guía para que jugadores y directores de juego sepan cómo llevar de una manera sencilla el tema de las heridas y sus complicaciones en las partidas de rol.

Voy a pasar por alto el tema de las excoriaciones y raspones típicos en una partida. No se suele ver en una partida de rol a

un guerrero tumbado en el suelo con las manos en las rodillas gritando los cuatro vientos que le duele un pequeño raspón que se ha hecho en la caída. Los raspones y excoriaciones son las típicas heridas que se hacen los niños en sus rodillas cuando se caen del columpio, así que Sr. Guerrero póngase una tirita en la rodilla y siga golpeando que ese dragón está a punto de lanzar su arma de aliento.



El fumar es perjudicial para la salud del aventurero

Bien, pasemos a los casos interesantes:

FRACTURAS

Una fractura se produce cuando uno de los huesos del cuerpo humano se parte en una o más partes. Hay diferentes tipos de fracturas, pero las dos diferencias más importantes son fracturas abiertas y fractura cerradas. La fractura cerrada es cuando huesos rompe pero la piel que lo recubre que intacta, en cambio, en fracturas abiertas el hueso rompe la piel y se puede ver a simple vista.

Vamos ahora centrarnos en las fracturas y su localización:

Extremidades:

Las fracturas en las extremidades son fáciles de detectar, primero por el ruido que hace



Saltar de un segundo piso, no tiene precio

el hueso al romperse y segundo, por la deformidad de la parte afectada. Una fractura en la extremidad impide por completo el movimiento de la misma, sin embargo, el 90% de las veces no son mortales. La forma más sencilla de solucionar este problema es realizar una tracción del miembro afectado y después inmovilizarlo de alguna manera. La manera más utilizada es colocar dos tablas rígidas ambos lados del miembro afectado y atarla fuertemente unas con otras para evitar tal miembro se mueva. Esto, está claro que no quita el dolor, pero por lo menos la persona entablillada puede seguir moviéndose a un ritmo menor de movimiento.



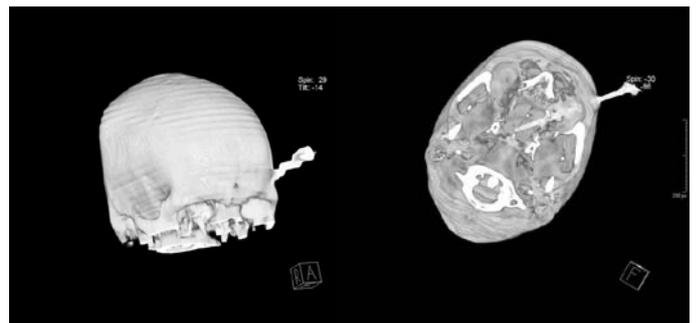
La peor fractura para una furcia en D&D

Tórax:

Las fracturas en el tórax, normalmente son fracturas costales. La mayoría de las veces, estas facturas sólo producen dolor, pero si la fractura son muy complicadas pueden perforar un pulmón y producir una asfixia a la persona afectada. Si la persona comienza a ponerse azul un claro signo que uno de los pulmones está afectado. Con la fracturas normales el dolor remite con una simple venda bien ajustada, en cambio en las más complicadas, es necesario hacer un agujero en la parte superior del tórax para que el aire acumulado escape por él y así el pulmón colapsado pueda expandirse y el individuo puede respirar con menor dificultad.

Cráneo:

Las fracturas craneales son también bastante complicadas. Las hay simples que solamente producen un fuerte dolor de cabeza, y están las más complicadas las cuáles producen hematomas



Nunca pares un puñal con el ojo..... El que avisa no es traidor.

HEMORRAGIAS

Una hemorragia es una pérdida incontrolada de sangre desde alguna arteria o vena en algún sector del cuerpo. Las hemorragias pueden ser externas, es decir las que se pueden ver a simple vista, e internas, las que se producen en el interior del cuerpo y siendo éstas las más peligrosas. Una hemorragia se produce por la rotura total o parcial de un vaso sanguíneo y normalmente, éste, si la rotura es pequeña, suele cerrarse sólo y así evitar el desangramiento. Sin embargo, cuando la herida se produce sobre una arteria importante, la hemorragia es tan severa que es imposible para el cuerpo controlarla, aún cuando se produzca la vasoconstricción de los capilares para evitar que salga tanta sangre por ellas.



Ponerse chulo en una taberna hace que te metan vasos en sitios raros

Una hemorragia externa, puede ser controlada simplemente ejerciendo presión sobre la parte afectada con un paño o cualquier otra cosa absorbente. Si la hemorragia proviene de una arteria principal de las extremidades, también es efectivo realizar un torniquete como último recurso, teniendo en cuenta que al soltarlo si se lo hace de repente, la sangre llenará el miembro afectado, produciendo mucho dolor y hasta algún desmayo.

Cuando las hemorragias se producen en el interior del cuerpo, son mucho más complicadas de controlar si no es con cirugía. Si se descubre una hemorragia interna, lo primero que hay que hacer es mantener irrigado el cerebro de la persona afectada levantando sus piernas para que la sangre vaya donde realmente se lo necesita.

Las extremidades superiores tienen una arteria principal que es la que mayor probabilidad tiene de romperse. La arteria radial pasa por delante del codo y sigue hasta la muñeca, donde normalmente nos tomamos el pulso. Una fractura de codo o de antebrazo puede desgarrar la arteria y producir una hemorragia.

En las extremidades inferiores, la arteria femoral pasa justo en el surco inguinal, recorriendo el muslo en su cara interior, para dirigirse después por detrás de la rodilla y allí al tobillo.

La manera más sencilla de descubrir que una de estas arterias está rota es mirando los dedos del afectado para ver si sus uñas se ponen azules.



Necesitas una pelvis nueva, pirata

En el cuello y cabeza, podemos encontrar en la parte lateral del cuello, justo debajo de las orejas

la yugular externa y un poco más hacia dentro, la carótida. Estos vasos son los principales del cerebro y una herida en uno de ellos significa una dolorosa muerte por desangramiento si no se hace nada por evitarlo.

Por otra parte, las hemorragias internas son normalmente las que se producen en la aorta, que recorre toda la columna vertebral por delante. Esta arteria puede ser víctima de ataques punzantes o contundentes y al sangrar, si no es controlada, la víctima muere en apenas unos minutos.

CONTUSIONES

Las contusiones son golpes de moderada intensidad sufridos en alguna parte del cuerpo. Son los famosos moratones que dependiendo de la localización del golpe puede producir efectos extraños en el cuerpo.

Una fuerte contusión en el codo, o en la parte externa del muslo o en la rodilla, produce una reacción nerviosa que impide mover con normalidad el miembro afectado, así como un dolor y una sensación de "electricidad" por toda la extremidad.



Sesos y sangre. Un buen almuerzo

Cuando la contusión se produce en el torso o en el abdomen, puede originar desde una simple fractura o una hemorragia interna. Se conocen casos de golpes sobre el esternón que producen una parada cardíaca severa.



No sólo hay una sola cabeza que se llene con sangre y se hinche

Las contusiones en el cuello y cabeza de una intensidad normal, producen dolor de cabeza, chichones, mareos, lagrimeo y visión borrosa, y cuando estas superan el umbral de intensidad normal, fracturas y hemorragias.

Y para terminar este artículo, unas tablas caseras de pifias para que el máster se divierta tirando dados y riéndose de las cosas que pueden pasarles a sus jugadores. Las tablas están basadas en dados de diez caras, pero queda en el máster modificar la tirada con bonos o malos en función de lo terrible que sea la pifia.

Una pifia de tres unos no contará igual que una de uno sólo. Pero como siempre, eso queda a discreción del narrador o narradora. (El cuál seguro que hará lo mejor para tu personaje.)

Artículos

Tirada de Pifia	
Dado	Efecto
1 - 4	Contusión
5 - 7	Fractura
8 - 10	Hemorragia

Contusiones	
Dado	Efecto
1	Golpe tonto en una de las extremidades. Un moratón y un poco de dolor, pero nada que no se pueda curar con un "sana, sana, colita de rana".
2 - 3	Golpe en alguna articulación del cuerpo. (Codo, rodilla, cadera.) La movilidad se ve reducida por la parálisis momentánea del miembro afectado.
4 - 5	Golpe fuerte en una de las extremidades. La movilidad está seriamente afectada. El personaje tardará un par de turnos en recuperarse y el dolor es intenso. El sitio afectado se hincha y se pone morado.
6	Contusión abdominal. El afectado queda doblado en forma de uve mientras se coge el estómago por el dolor. Le cuesta respirar y tiene arcadas. Normalmente se vomita todo lo que se ha comido.
7	Contusión torácica. El afectado se queda sin aire por momentos, le duele el costado. Le resulta muy difícil respirar y levantar el brazo del lado afectado.
8	Contusión craneal. El afectado pierde el conocimiento y es probable que cuando se despierte haya sufrido algún tipo de problema de memoria, mareos y pérdida del equilibrio.
9	Contusión Muy Grave. Tirar en fracturas.
10	Contusión Muy Grave. Tirar en Hemorragias.

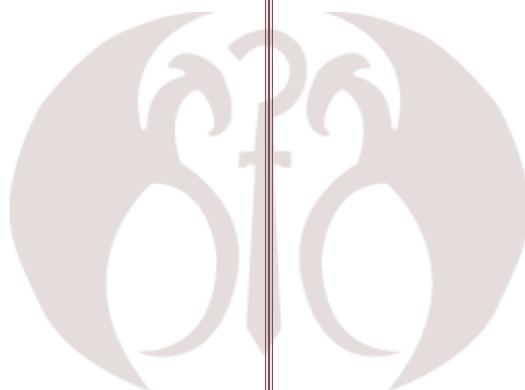
Fracturas	
Dado	Efecto
1	Fractura simple de dedo. Te quedará un poco torcido, pero con una tablilla quedas como nuevo. Eso sí, se notará cuando señales con ese dedo que te lo has roto y te dolerá al hurgarte en la nariz.
2	Fractura simple de muñeca o de alguna otra articulación del miembro superior. Si es en la muñeca, no puedes mover la mano sin dolor. En el codo, ni la mano ni el antebrazo. En cambio si es en el hombro, el brazo queda inmovilizado.

Fracturas	
Dado	Efecto
3	Fractura simple en miembro inferior. Lo mismo que con el miembro superior. Una fractura de cadera además, impide caminar hagas lo que hagas. No vale inmovilización ni leches. Reemplazos de cadera por una de titanio, preguntar por el autor del artículo.
4 - 5	Fractura costal normal. El afectado no puede mover el lado fracturado y le duele mucho al respirar. Puede seguir haciendo su vida normal, pero si realiza un esfuerzo o se golpea esa parte, las costillas pueden perforar visceras y complicarle la vida al pobre.
6	Fracturas costales complicadas. Fractura de una o más costillas las cuales se introdujeron dentro del tórax perforando un pulmón. Dificultad para respirar
7 - 8	Fractura de algún cuerpo vertebral. Inmovilización completa del cuerpo. Pérdida de la capacidad de andar. Si la fractura es muy grave, el afectado no podrá moverse hasta que no sea operado. Probabilidad de quedar en una silla de ruedas: 25%.
9	Fractura Craneal no complicada. Pérdida de conocimiento, pérdida de algún sentido. Mareos, náuseas, zumbido en los oídos, pocas ganas de comer y mucho menos de moverte de donde estás. Atención médica inmediata o muerte en 24/48 hs. (+/- 12 horas)
10	Fractura Craneal complicadísima. Hemorragias internas, pérdida del conocimiento, sangre por la nariz, por la boca y Líquido cefaloraquídeo por los oídos. Atención médica inmediata o muerte segura. Fractura de cuello: Paciente cuadripléjico o muerto por asfixia al no poder respirar.

Hemorragias	
Dado	Efecto
1	Hemorragia controlable en algún miembro. Se puede controlar mediante la simple
2	presión con un trapo, a ser posible, limpio.
3	Hemorragia importante en un miembro. Se necesita compresión y además, un torniquete.
4	Hemorragia severa en miembro superior. Arteria seccionada. Se necesita cirugía
5	menor o simplemente, alguien que quiera rebuscar en el agujero la arteria y taponarla de alguna manera. Se pueden utilizar tijeras o un nudo con un simple cordón es posible. Muy doloroso sin anestesia.
6	Hemorragia severa en miembro inferior. El afectado no puede moverse. Igual que para la anterior hemorragia, sólo que además, si el corte es en la ingle, puede verse afectada la "virilidad" del paciente.

Articulos

Hemorragias	
Dado	Efecto
7	Hemorragía Interna Toraxica. Al afectado le cuesta respirar, sus labios y sus uñas azules, tos con sangre. Cirugía de emergencia en el tórax o muerte
8	por sangrado a las 48hs.
9	Hemorragía abdominal interna importante. El afectado tiene un dolor importante de tripa. Está hinchado, con la barriga dura, le duele al apretar. Orina con sangre, dolor al moverse. O se le abre la tripa con un cuchillo y se controla la hemorragia o despediros del afectado en 24 horas.
10	Hemorragía craneal. Muerte en menos de 12 horas sin cirugía.



MATERIAL PARA AMBIENTAR: CIENCIA FICCIÓN

(Lagikhsere)

Éste es el segundo artículo de una serie dedicada a ofrecer os unas cuantas reseñas para ambientar partidas. En el anterior número de la revista escribí sobre el Terror, ahora le toca el turno a la Ciencia Ficción.

Me gusta pensar que más que un género hablamos de un escenario donde podemos meter muchos guiños: acción, terror, aventuras, etc.; pero de por sí se puede, simplemente, rolear en éste extenso mundillo.

Alguien comentó en el Foro de Umbría, en un hilo para hablar sobre la anterior revista, que hubiera estado bien tratar algo más la lista de reseñas. Francamente, estoy de acuerdo, pero siendo realista (y con el enfoque de éste artículo) no me es posible. A medida que iba recopilando por Internet me quedaba más claro que era imposible extenderse demasiado, porque hay tanta información que se podría dedicar una revista entera. Como no es el caso me limito a, por decirlo de alguna forma, que os “pique el gusanillo” por el vasto mundo que es la Ciencia Ficción.

¿Qué consideramos género de Ciencia Ficción?

“La ciencia ficción es un género de narraciones imaginarias que no pueden darse en el mundo que conocemos, debido a una transformación del escenario narrativo, basado en una alteración de coordenadas científicas, espaciales, temporales, sociales o descriptivas, pero de tal modo que lo relatado es aceptable como especulación racional.”

Eduardo Gallego y Guillem Sánchez, del artículo ¿Qué es la ciencia-ficción?

Dicen que no es tan fácil definir la Ciencia Ficción, aunque seguro que lo primero que nos viene a la cabeza tiene que ver con avances científicos y tecnológicos, incluso hasta viajes espaciales y un sistema social distinto al actual. Sin embargo, sin tratar demasiado la ciencia, tenemos grandísimas obras como “Un mundo feliz” o “1984”, donde el gran interés es la sociedad que se ha distorsionado gracias a la ciencia y tecnología.

¿Cómo diferenciamos la Fantasía de la Ciencia Ficción?

Para empezar todo aquello que no sea biografías, ensayos, historia, etc. se considera Fantasía. Es tan sencillo como el hecho de que el autor plasme en papel su imaginación. Parece complicado, pero se puede facilitar las cosas.

Como una sencilla base, y para no extendernos, la Ciencia Ficción (Ci-Fi) manifiesta tres cosas: cambio de la realidad, especulación y credibilidad desde una lógica científica.

No hablamos de certeza, sólo de pretender ser creíbles a la hora de alterar la realidad. Entonces... ¿es creíble, por ejemplo, via-

jar a través de “agujeros de gusano”? Hoy en día no, eso sería incierto, pero hay muchas teorías que brindan al escritor la oportunidad de especular sobre ello científicamente hablando, y así resultar creíble.

Ojo, hay novelas que sin utilizar especulaciones científicas, en mayor o menor medida, son consideradas Ci-Fi porque alteran nuestra realidad.

Por otro lado, si hablamos de una obra de Fantasía con magia, por ejemplo, nos empujaría a creer que existe sin más. No tenemos la oportunidad de leer teorías especulativas o hechos que aún siendo inimaginables hoy resultan creíbles. Eso es Fantasía.

Pero hay que tener cuidado, no siempre es fácil catalogar un libro como género Ci-Fi. Tendencias actuales mezclan el género de Fantasía y Ciencia Ficción, así como libros que en apariencia son fantásticos tienen toques Ci-Fi.

Temas recurrentes

Son bastantes los utilizados para dar forma al género, y ahora no es raro verlos mezclados. Os dejo los puntos de partida más usados dentro de la Ciencia Ficción:

- Avances o descubrimientos científicos y técnicos: inteligencias artificiales, robots, biotecnología, etc.
- Extraterrestres: ya sea desde la mera idea de su existencia hasta el contacto con la humanidad.
- Futuros: aquí pueden ser apocalípticos, distópicos o mera especulación a partir del curso actual.
- Mundos paralelos: desde el punto científico, aunque pueden haber excepciones.
- Viajes espaciales y la conquista del Universo
- Viajes en el tiempo
- Impacto del desarrollo científico sobre el ser humano y la sociedad.

Hard y Soft, subgéneros básicos de la Ciencia Ficción

Para ser más precisos, el género de Ci-Fi está dividido en varios subgéneros. A título personal, y suele ser lo que define a un autor, tenemos dos subgéneros bastante importantes: el “Hard Ci-Fi” y “Soft Ci-Fi”

Hard: la gran precisión en las descripciones de los avances científicos y tecnológicos fundamentan éste básico subgénero. El autor intenta ser coherente en sus especulaciones, y básicamente tiene como punto de partida las leyes-teorías actuales (generalmente). Así se intentaría dar cierta credibilidad a la novela, aunque eso no quita que se varíe las teorías sacándose un as de la manga (pero siempre desde un punto de vista “coherente”)

Convenientemente, dentro del Hard, se integran otros subgéneros como el Space Ópera, con sus inteligencias artificiales y tecnología avanzada; pero también se ha integrado aspectos como la ingeniería genética.

Soft: la importancia de la psicología, sociología, filosofía y política son fundamentales. El autor toma las referencias científicas-tecnológicas sólo como transfondo, centrándose en la sociedad y el impacto que el desarrollo hace en ella. No siempre la ciencia es fundamental, pero suele ser el pistoletazo de salida para describir una sociedad completamente diferente a la nuestra.

Por éstos motivos los personajes del estilo Soft tienen mayor transfondo, zambulléndonos en el interior del individuo y/o sociedad. Sin embargo, también hay obras donde las dosis de aventuras restan ese marcado carácter filosófico al resultado final.

Demás subgéneros de la CF

Una vez que se determina si la ciencia y tecnología es vital, o no, se podría profundizar en los demás subgéneros. Os dejo unos cuantos de ellos, al menos los más básicos:

Cyberpunk: aquí nos encontramos con una sociedad futura no demasiado lejana, inmersa en un desarrollo científico a niveles tan específicos como implantes corporales. También la informática es importante, llegando a desembocar en redes virtuales casi reales. Pero donde realmente se diferencia el subgénero es en los individuos marginados dentro de una sociedad gobernada por megacorporaciones, que han llevado a los poderosos a una idílica utopía mientras que el resto sobrevive en la distopía. "Neuromante", de William Gibson, es un clásico ejemplo del estilo Cyberpunk.

Space ópera: si hablamos de viajes espaciales repletos de aventuras y personajes arquetipos hablamos de Space Ópera. Es uno de los géneros más recurrentes, con temas como la saga "Dune", "La guerra de las galaxias" o "Cowboy Bebop"

Space western: es casi lo mismo que el Space Ópera, excepto por un escenario con marcado acento del Western americano. Puede sonar raro, pero como referencia tenemos a la desgraciadamente cancelada serie "Firefly".

Steampunk: es sin duda el subgénero más peculiar, pues aún introduciendo adelantos tecnológicos (principalmente) mantiene un ambiente de la época victoriana, muy barroco donde destacan máquinas a vapor y la presencia de autómatas. Videojuegos como "Bioshock", animes como "El castillo ambulante", películas como "La ciudad de los niños perdidos" o el juego de rol "El castillo de Falkenstein" son claros ejemplos de éste subgénero, donde la fantasía es un elemento importante.

Utopías: la misma palabra nos lo dice, así que el resultado no es más que un mundo ideal donde la humanidad ha mejorado como un ente social perfecto (apoyado con la ciencia, por ejemplo)

Distopía: éste tipo de obras son más interesante, puesto que por lo general un puñado de hombres aviesos han moldeado una sociedad que atenaza al individuo gracias a la ciencia. Obras como las mencionadas "Un mundo feliz" o "1984" son el ejem-

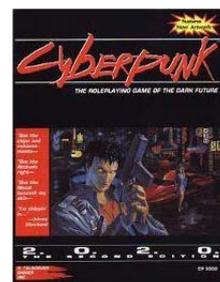
plo perfecto de distopía. Aunque también hay otro tipo de obras que intentan reflexionar sobre la sociedad actual llevándolo al terreno de la CF a través de un mundo imaginario o una época futura distinta.

Ucronía: se desarrolla desde un punto real de nuestra historia donde algo cambió, ficticiamente, dejando que la imaginación fluya en un futuro totalmente distinto del que vivimos. La premisa de éste subgénero es la de imaginarse un hecho tan sencillo como en el libro "Un hombre en el castillo", donde los alemanos ganan la Segunda Guerra Mundial.

Si estáis interesados os dejo unos artículos que explican detalladamente, y con ejemplo de libros, los distintos subgéneros. Hay tres partes: "La mano izquierda de la Ciencia Ficción", en www.cyberdark.net

¿Qué juegos de rol son los idóneos?

Cyberpunk 2020: aunque se basa en el año 2020 la línea temporal ha sido alterada gracias a ficticios descubrimientos, que han dotado a la humanidad de ciber-tecnologías y nanotecnologías avanzadas. Desgraciadamente nos muestra un aspecto decadente de la sociedad "gobernada" por todopoderosas megacorporaciones. El juego tiene una clara influencia de William Gibson y autores similares.



Castillo de Falkenstein: lo primordial de éste juego es la narración e interpretación, dejando que llevemos a un personaje en la una época victoriana alternativa entremezclando máquinas de vapor con magia y seres fantásticos. Las reglas son muy sencillas ya que las tiradas son secundarias, e inusuales porque son a través de combinaciones de la baraja francesa. En definitiva, un juego para disfrutar.

Fading Suns: una civilización extraterrestre creó unos "portales de saltos" que permiten la existencia de los Mundos Conocidos. La civilización futura se levanta, con un toque medieval, sobre una desaparecida república galáctica más sofisticada que la actual. El sistema de Casas Familiares nos recuerda a la saga "Dune" e "Hyperion".

GURPS – Time Travel: es un sistema de juego genérico válido para cualquier ambientación. Dispone de muchos suplementos que amplían las reglas, sugieren ambientaciones, representan momentos históricos o plantean nuevas aventuras.

Heavy Gears: el ambiente nos recuerda a los animes de género "mecha", como sería "Mazinger Z" o "Evangelion". Es decir, humanos pilotando inmensos vehículos humanoides. Destaca su marcado estilo Hard CF, en un entorno bélico entre distintas Naciones Estados del planeta Terranova.

Héroes INC. – DC Héroes: no hay mucho que decir aquí, excepto que muchos de los héroes/antihéroes utilizan la alta tecnología. "Ironman" es un ejemplo.

Mutant Chronicles: de ambientación futurista post-apocalíptica cohesionada la fantasía con un retroceso de la alta tecnología. Los mundos habitados son gobernados por cinco megacorporaciones, las cuales buscan el mayor beneficio al igual que ofrecen lo necesario a los que se amparan bajo su dominio. Sin embargo, como en muchos otros juegos, tenemos la posibilidad de ir por libre, aunque es arriesgada.

Paranoia: juego humorístico donde los haya ambientado en un futuro distópico (ya sabemos de qué va eso). Libros como "1984" y "Un mundo Feliz" serían una buena base, aunque modificándolo a un juego alocado y divertido. Por cierto, aquí el Máster siempre tiene la razón, modificando las reglas si le apetece para lograr que la traición entre los jugadores sea de lo más común.

Rolemaster – Space Master: es un complemento ambientado en un mundo de ciencia ficción. Aquí es común que la ciencia y la magia se mezclen sin problemas. Existe un suplemento llamado Time Riders pensado para Campañas de viajes en el tiempo.

Shadowrun: la fantasía y el cyberpunk van unidos de la mano en un mundo que, gobernado por corporaciones, ha tenido que lidiar con la llegada de la magia. A su vez, algunos animales y hombres se han transformado para formar parte de las nuevas razas. El híbrido entre el D&D y el Cyberpunk 2020 (aproximadamente).

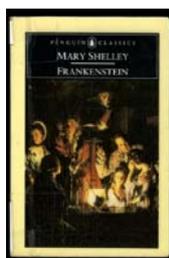
Star Wars: no hay mucho que decir del mundo creado por G. Lucas, y aquí tenemos el claro ejemplo de lo que es un juego de Space Ópera.

Warhammer 40000: se sacará varios juegos como Herejía Oscura (los jugadores serán parte de un séquito de la Inquisición), Rogue Trader para jugar "Comerciantes libres" y Xenos Haunters.

Nota: hay algunas contradicciones en varias webs con los juegos para W40K.

LIBROS

Sin duda es el pilar fundamental de la Ciencia Ficción, y la lista es inmensa. ¿Cuáles son los mejores títulos Ci-Fi? Esa es una gran pregunta, ya que si bien tenemos a consagrados escritores también hay muy buenos libros de autores menos conocidos. Sin duda dejaré atrás títulos interesantes, pero éste artículo es sólo una base.

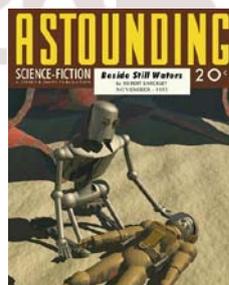


Sin duda es el pilar fundamental de la Ciencia Ficción, y la lista es inmensa. ¿Cuáles son los mejores títulos Ci-Fi? Esa es una gran pregunta, ya que si bien tenemos a consagrados escritores también hay muy buenos libros de autores menos conocidos. Sin

duda dejaré atrás títulos interesantes, pero éste artículo es sólo una base.

Es interesante saber que la Ciencia Ficción estuvo mucho tiempo relegada a lectura de segunda, pero gracias a unos cuantos autores comenzó a deshacerse de ese inmerecido apartado. Anteriormente las novelas estaban divididas en géneros bastante marcados, como podía ser los bélicos, cómicos o de terror. Ahora, sin embargo, dentro de la Ciencia Ficción tenemos la oportunidad de leer una extensa mezcla de géneros.

Hay que decir que al principio las dos vertientes principales de éste género, Hard y Soft, estaban condicionadas a dos lugares del planeta: Estados Unidos y Europa. La primera vino a partir de la Segunda Guerra Mundial, y en especial durante el desarrollo tecnológico armamentístico, por lo que el interés de la sociedad estadounidense hacia la misteriosa y poderosa ciencia cautivó su interés. La segunda, Europa, tenía un claro enfoque Soft para especular sobre los cambios en la sociedad, haciendo sus obras más filosóficas. Actualmente esa tendencia se ha disipado.



Otro dato interesante sobre los orígenes de las obras de Ciencia Ficción son las revistas, como la Amazing Stories o Astounding Science Fiction (hoy la Analog Science Fiction and Fact). Muchos de los autores consagrados del género, por ejemplo Isaac Asimov, tuvieron que publicar su trabajo como historias o novelas cortas en revistas. En términos generales la calidad de los relatos no era mucha, pero a medida que el lector se volvió más exigente todo cambió, hasta el hecho de que un buen escritor pudiese sacar su propia novela al aumentar el interés del público.

Como curiosidad, los dos concursos más importantes sobre Ci-Fi son los premios Hugo y Nébula.

A continuación os dejo algo más de cincuenta títulos representativos. Algunos son fáciles de catalogar dentro de los subgéneros, otros son un poco híbridos. Por esa razón están ordenados por el apellido del autor. Una sugerencia por si pensáis leer alguno: ojead primero la temática por si os interesa, que los libros son como los colores...

- 1984, de George Orwell
- Guía del autoestopista galáctico (saga), de Douglas Adams
- Mundos en el abismo, de Juan Miguel Aguilera y Javier Redal
- La nave de un millón de años, de Poul Anderson
- La patrulla del tiempo, de Poul Anderson
- Tau cero, de Poul Anderson
- El fin de la eternidad, de Isaac Asimov
- Fundación (saga), de Isaac Asimov
- Yo, robot, de Isaac Asimov
- Las estrellas, mi destino, de Alfred Bester
- Cronopaisaje, de Gregory Benford

Artículos

- Crónicas Marcianas, de Ray Bradbury
- Fahrenheit 451, de de Ray Bradbury
- Frankenstein, de M. Shelley La naranja mecánica, de Anthony Burgess
- Ender (saga), de Orson Scott Card
- 2.001: Una Odisea en el espacio, de Arthur C. Clarke
- Cita con Rama, de Arthur C. Clarke
- El fin de la infancia, de Arthur C. Clarke
- Misión de gravedad, de Hal Clement
- Tiempo muerto, de José Antonio Cotrina
- La amenaza de Andrómeda, de Michael Crichton
- Parque Jurásico, de Michael Crichton
- El hombre en el castillo, de Philip K. Dick
- Minority report, de Philip K. Dick
- ¿Sueñan los androides con ovejas eléctricas?, de Philip K. Dick
- Babel 17, de Samuel R. Delany
- Cuando falla la gravedad, de George Alec Effinger
- Materia celeste, de Richard Garfinkle
- Neuromante, de William Gibson
- Johny Mnemonic (antología), de William Gibson
- Quemando Cromo (antología), de William Gibson
- Brazil, de Terry Gilliam
- Forastero en tierra extraña, de Robert A. Heinlein
- Tropas del Espacio, de Robert A. Heinlein
- Dune (saga), de Frank Herbert
- Un mundo feliz, de Aldous Huxley
- Flores para Algernon, de Daniel Keyes
- Los desposeídos, de Ursula K. LeGuin
- La mano izquierda de la oscuridad, de Ursula K. LeGuin
- Diarios de las estrellas, de Stanislaw Lem
- Solaris, de Stanislaw Lem
- Nunca digas buenas noches a un extraño, Rafael Martín Trechera
- Soy leyenda, de Richard Matheson
- Sin noticias de Gurb, de Eduardo Mendoza
- Estado crepuscular, de Javier Negrete
- Mundo anillo (saga), de Larry Niven
- La fuga de Nolan, de W. Nolan y G. Johnson
- El mundo invertido, de Christopher Priest
- Las astronaves de madera, de Bob Shaw
- Frankenstein, de Mary Shelley
- El libro de los cráneos, de Robert Silverberg
- Hyperion (saga), de Dan Simmons
- Hacedor de estrellas, de Olaf Stapledon
- Islas en la red, de Bruce Sterling
- Los lenguajes de Pao, de Jack Vance
- Tierra moribunda (saga), de Jack Vance
- De la Tierra a la Luna, de Jules Verne
- Veinte mil leguas de viaje submarino, de Jules Verne
- La guerra de los mundos, de de H. G. Wells
- La máquina del tiempo, de H. G. Wells
- Los humanoides, de Jack Williamson
- El día de los trífidos, de John Wyndham
- Tú, el inmortal, de Roger Zelazny
- Una curiosidad: ¿cuál es la primera obra de Ciencia Ficción? "Frankenstein", de M. Shelley (1818)

CÓMICS Y MANGA

La Ciencia Ficción siguió el curso natural, después de los libros, hacia los cómics. En las décadas de los 70' y 80', en Estados Unidos, se popularizaron con historias sobre los viajes espaciales y la investigación sobre la radiactividad (aunque ya se había tocado el tema anteriormente) Hay muchos cómics de esa época, bastante añejos, pero muchos se han recuperado gracias a "Clásicos de la ciencia-ficción de EC". Por otro lado, en Japón, nace lo que conocemos como Manga. Múltiples historias son creadas, comenzando con el mítico "Astro Boy".



Sin duda me dejó muchos cómics-mangas-tebeos en el tintero, dejando sólo unas cuantas reseñas:

- Akira
- Aldebarán
- Aliens
- Alita/Gunm
- Applesed
- Aquablue
- Astroboy
- Batman
- Beatifica blues
- Black magic
- Blame!
- La casta de los Metabarones
- Cero absoluto
- Chances
- Clásicos de la ciencia-ficción de EC
- La cosa del pantano
- Crónicas de la Era Galáctica
- Los cuatro fantásticos
- La danza del tiempo
- Dominion
- Dr. Slump
- El eternauta
- Flash Gordon
- Gantz
- Ghost in the shell
- Hans
- Harlock
- Heat Guy J
- Héroe del espacio
- Historias de Cyann
- Hombre
- Incal (saga)
- Los invisibles
- Ironman
- Lobo
- The long tomorrow
- Nausicaä
- Nikopol (trilogía)

- Orion
- Planeta extra
- Pluto
- Polstar
- El prisionero de las estrellas
- Ronin
- Saber marinete
- Slum Nation
- Spiderman
- Spriggan
- Tank girl
- Los tecnopadres
- Terminal city
- Thorgal
- Transmetropolitan
- Uchu no Stellvia
- El último recreo
- V de Vendetta
- Venus Wars
- Viajero
- Warhammer 40K
- Watchmen

- Cuando el destino nos alcance
- Cube
- Curso 1999
- Dark City
- Deep impact
- Desafío total
- Depredador
- Días extraños
- District 9
- Donnie Darko
- El dormilón
- Dune
- Encuentros en la tercera fase
- Enemigo mío
- Están vivos
- E.T.: el extraterrestre
- Existenz
- El experimento Filadelfia
- Fahrenheit 451
- El final de la cuenta atrás
- Flash Gordon
- Fortaleza infernal
- Frankenstein
- Gattaca
- La guerra de las galaxias (saga)
- La guerra de los mundos (dos versiones)
- Hidden
- Hijos de los hombres
- El hombre invisible
- El hombre sin sombra
- Horizonte Final
- La humanidad en peligro
- El increíble hombre menguante
- Independence day
- Inteligencia artificial
- Invasores de Marte
- La invasión de los ladrones de cuerpos (versiones)
- Johny Mnemonic
- Juegos de guerra
- Mad Max (saga)
- Matrix (saga)
- Max Headroom
- Men in Black
- Metrópolis
- Minority Report
- La máquina del tiempo (dos versiones)
- Mars attacks!
- La mosca (dos versiones)
- La naranja mecánica
- Nirvana
- Olvídate de mí
- The Omega man
- Parque Jurásico
- Pitch black
- Planeta Prohibido
- El planeta de los simios
- Primer

PELÍCULAS, SERIES Y ANIMACIÓN

Películas



La categoría de Serie B persiguió a éste género hasta que S. Kubrick se hiciera cargo de llevar a la pantalla el libro de Arthur C. Clarke, 2001: odisea en el espacio. Afortunadamente, y gracias a los avances científicos reales, han aumentado las películas relacionadas con la CF, así como el interés del público. No obstante, también hay grandes fracasos así como penosas adaptaciones de libros.

Aquí tenéis una interesante lista, pero recordad que para gustos...:

- 12 monos
- 1984
- 1997: rescate en Nueva York
- 2001: odisea en el espacio
- Abyss
- Acción mutante
- Alien (saga)
- Almas de metal
- La amenaza de Andrómeda
- Asesinos cibernéticos
- Atmósfera cero
- Avalon
- Battle royal
- Blade Runner
- Brazil
- La ciudad de los niños perdidos
- El cortador de césped

Artículos

- El quinto elemento
- Regreso al futuro (saga)
- Robocop (saga)
- Serenity
- El show de Truman
- Sky Captain y el mundo del mañana
- Solaris (dos versiones)
- Soldado universal
- Soy leyenda
- Stalker
- Stargate: puerta a las estrellas
- Star Trek (saga)
- Terminator (saga)
- Tron
- Ultimátum a la tierra (dos versiones)
- Viaje a la luna
- Virus
- Waterworld
- Yo, robot

Series



La televisión fue la principal precursora de llevar a la pantalla los relatos de CF. Obviamente, como el coste de un programa era mayor la calidad de los relatos disminuía. Actualmente muchas series poseen un buen presupuesto. Aquí os dejo una mezcla de pasado y presente:

- Alien Nation
- A través del tiempo
- Babilon 5
- Battlestar Galactica
- Dark Angel
- Desafío total 2070
- La dimensión desconocida o En los límites de la realidad (cap. autoconclusivos)
- Doctor Who
- Dollhouse
- Dune
- El enano rojo
- Eureka
- Expediente X
- Farscape
- Firefly
- Flash Forward
- Fringe
- Guardianes del espacio
- Héroes
- El hombre de seis millones de dólares
- Kyle XY
- Más allá del límite (cap. autoconclusivos)
- Perdidos (Lost)
- Perdidos en el espacio
- SeaQuest

- Stargate
- Star Trek
- Terminator: the Sarah Connor chronicles
- Torchwood
- V
- Los vengadores

Animación

Sin duda hay que reconocer que la industria japonesa, con sus conocidos mangas y animes, son los mayores precursores de historias Ci-Fi para la animación. Hay mucho más que la lista que os dejo, y veréis que varios van sobre "mechas", pero es lo que hay:



- Aeon Flux
- Akira
- Alita/Gunm
- Animatrix
- Appleseed
- Armitage III
- Astro boy
- Blue Submarine n°6
- Bubblegum Crisis
- El castillo ambulante
- Cowboy Bebop
- Crucero espacial Yamato
- Cybaster
- Cyber city Oedo 808
- Dead space: perdición
- Dominion Tank Police
- Dr. Slump
- Ergo Proxy
- Evangelion
- Fantastic children
- Final Fantasy: la fuerza interior
- Final Fantasy VII: Advent Children
- Futurama
- Gankutsuou
- Gantz
- Geneshaft
- Ghost in the shell
- El gigante de hierro
- La guerra de los clones
- Gundam wing
- Harlock
- Heat Guy J
- Heavy metal
- Heroic Age
- Jin Roh
- Jyu Oh Sei
- Last exile
- Lain
- Noein
- Macross

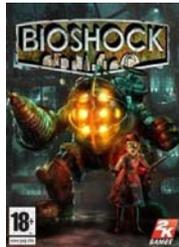
Artículos

- Mazinger Z
- Memories
- Metropolis
- Noein
- Outlaw star
- Pale Cocoon
- Patlabor
- Planetes
- Robot Carnival
- Robotech
- Royal space force
- Saber marinete
- Samurai 7
- Sherlock Holmes
- Spriggan
- Steamboy
- Titán A.E.
- Transformers
- Trigun
- Uchu no Stellvia
- Vexille
- Venus Wars
- Los viajes fantásticos de Julio Verne
- Viento de amnesia
- Voces de una estrella
- Wall-e
- Wonderfull Days

VIDEOJUEGOS

Desgraciadamente hace mucho que no me engancha a un juego, así que ando bastante desfasada, así que he buscado unos pocos y aquí tenéis:

- Alien vs Predator
- Ascendancy
- Beneath a steel sky
- Bioshok
- Command & Conquer
- Damnation
- Dead space
- Deus Ex
- Doom
- Eve
- Fallout
- Final Fantasy
- Half life
- Halo
- Hard to be a God
- Homeworld
- I have no mouth and I must
- Lost Planet: extreme condition
- Mass Effect
- Metroid



- Mr. Robot
- Portal
- Prey
- Prominence
- Quake
- Saber marinette
- Star Trek
- Star Wars
- Star Wars: X-wing
- Syndicate
- Unreal
- Warhammer 40.000: Dawn of War
- Warzone 2100
- X-Com
- Xenosga

MÚSICA

Aquí no voy a complicarme, por la sencilla razón de que se pueden sacar las BSO de:

- Películas: Blade runner, Matrix, Días extraños,
- Animes: Cowboy Bebop, Ergo Proxy, Ghost in the Shell
- Videojuegos



Además de ello, dependiendo de la situación, valdría punk, metal, thrash, aggrotech, industrial, etc.; y hasta jazz en un ambiente relajado. Unos cuantos grupos podrían ser:

- Billy Idol
- Checmical Brothers
- Front 242
- KMFDM
- Massive Attack
- NIN
- Prodigy
- Vangelis

Pues aquí termina mi pequeño aporte a la revista ;)

ALGUNOS CONSEJOS

(*mancuspia*)

Estos son 10 consejillos que, durante el tiempecillo que he estado en los foros he ido depurando y que, al menos a mí, me ayudan a vivir en esta selva sin tener, como diría Genarín, que sacar la esmitandgüeson ;)

He pensado que si la llamaba etiqueta foral igual atraía a los navarros. Pero luego me ha parecido algo excesivo...

1. Usa tu sentido común. Todos tenemos ciertas nociones en la cabeza que nos permiten saber cuándo algo ofenderá a alguien o cuando esa contestación que tenemos en la punta de la lengua liará más las cosas en lugar de calmarlas.

2. No sobredimensiones las cosas. Si ha habido un malentendido o la conversación se ha caldeado lo peor que puedes hacer es escribir doce posts enormes analizando los insultos (y respondiendo a ellos), o abrir un hilo en el foro exclusivamente para hablar de ese asunto. Si crees que ha habido algo sancionable en el post de otro usuario: a) trátalo por mp o b) sube una incidencia.

3. Sé amable. Ya sé que parece una tontería político-correcta, pero yo creo que simplemente es educación. La idea de que cuanto más borde seas más inteligente parecerás porque los genios son bordes (como House) es bastante limitadita. Eres inteligente si tratas a la gente bien, como merecen ser tratados.

4. Sé empático. Ponte en el lugar del otro. Aquí hay gente muy distinta, de sitios muy diferentes. Lo que para ti puede ser una expresión normal o de cachondeo, otro puede no entenderla muy bien o sentarle mal. En lugar de intentar que el otro vea tu punto de vista, ¿por qué no tratas tú de ver el suyo?

5. Usa el foro a tu favor. En una discusión de bar, cuando quieres darte cuenta ya has llamado al otro hijoputa y es tarde. Se ha liado. En un foro hay elementos mágicos. El primero: tienes todo el tiempo del mundo para escribir, así que relee bien antes de mandar el mensaje. El segundo: ¡el mensaje se puede editar! El tercero: ¡el mensaje se puede borrar! Plasti-decor.

6. No te dejes ofender con facilidad. Seamos sinceros. Hacemos tonterías. Y más en un foro, que nos da cierto grado de anonimato. Siempre habrá un momento en el que leas las tonterías de otro y quieras lincharle por ello, pero ir por los foros tomándoselo todo a pecho o como una afrenta personal no parece el modo más adecuado de rebajar la tensión.

7. Respeta las opiniones ajenas. Si alguien opina que la esclavitud es un interesante negocio o que Stalin era un filántropo haremos un flaco favor a nuestra causa intentando ridiculizarle y/o insultarle. Que alguien exprese opiniones que nos parezcan absurdas y/o injustificables no nos da patente de corso para alzarnos en rebelión. Al revés, nunca está más justificado el debate cabal que en esas situaciones.

8. Sé pertinente. Estos foros son un gran lugar donde postear chorradas (como ésta) y divertirse. Pero hay que saber buscar el lugar adecuado para ello. Contestar sarcásticamente a un post que no está escrito para ser contestado sarcásticamente sólo puede, me temo, liar más las cosas.

9. Conócete a ti mismo. Si crees que te lo están poniendo a huevo, que esa falta de ortografía es gigantesca, que no puedes aguantar más sin escribir algo hiriente, desconecta :) Juega un rato a la consola, echa unas canastas, bebe zumo.

10. Adáptate. Así, en plan darwinista, ;) Si estás escribiendo en un hilo lleno de tiburones ortográficos, cuida tu ortografía. Si alguien abre un hilo sobre lo bonita que es su tierra no entres para decir que es una mierda. A menos que conozcas a los que lo han abierto y quieras chincarles "de coña". Pero eso también es "adaptación", amigos.

Estos diez mandamientos se resumen en dos. Adivina cuáles ;)

PATHFINDER ROLE PLAYING GAME

(Zenram)

Lo primero que se hace evidente en este grueso tomo es que Paizo decidió unir el Manual del Jugador y la Guía del Director de Juego en un solo libro. Habrá a quien le agrade y a quien no, pero lo cierto es que la distribución de la información está muy cuidada de modo que es muy fácil encontrar cada dato sin buscar demasiado. La página de contenido es sumamente amigable y fácil de usar, además de que el manual contiene un excelente y extenso índice. Todo este grueso manual es sumamente visual, las ilustraciones están presentadas a color y las que se encuentran entre capítulos son particularmente muy buenas.

EN GENERAL

Pathfinder® se juega y se siente como 3.5 pero por suerte Pathfinder® da un aire renovador a 3.5 llevando mecánicas conocidas a nuevos horizontes e introduciendo una nueva filosofía. Ahora las progresiones al ataque base están sujetas al dado de golpe de cada clase (excepto por el bárbaro), y el dado de golpe menor es el d6, por lo que el bardo y el pícaro han incrementado su dado de golpe a d8, lo que en el caso del pícaro favorece a aquellos que quieren aprovechar mejor su ataque furtivo.

Apenas luego de las primeras páginas se hace evidente que la filosofía de este sistema gira en torno a desaparecer las penalizaciones y aumentar los bonos, claro, ahora mismo todos los Directores de Juego deben estar pensando que se han quitado demasiados candados que servían para nivelar el juego, sin embargo el sistema es extremadamente equilibrado, solo que en lugar de bajar a todos al nivel de las clases u opciones más débiles se optó por subir estas al nivel de poder de las más fuertes, dando incluso un pequeño impulso a clases que ya eran poderosas.

Paizo es conocido y reconocido por su excelente servicio y por escuchar a sus clientes y esta no es la excepción, ya que otro de los grandes aciertos de esta compañía es el incluir en su página web el "Pathfinder Reference Document" (PFRD), la cual es una versión wiki del manual y contiene TODA la información referente a reglas contenida en este, sí, incluso las tablas de avance de nivel.

LAS RAZAS

Es en este rubro donde comienza a hacerse evidente el enfoque de este sistema, ya que uno de los cambios más notables de Pathfinder® a las razas base es que todas ellas han recibido un bono neto de +2 a sus características, a diferencia de 3.5 en las que estos bonos tendrían a 0, ahora por ejemplo los humanos y sus variedades de semi-humanos reciben un incremento de +2 en una habilidad de su elección. Todas las razas pueden elegir su clase predilecta a nivel 1 y cada que suben un nivel en esa clase ganan un punto de habilidad o un punto de golpe extra a su elección, pero además han desaparecido todas las penalizaciones para los personajes multiclase, por lo que se pueden elegir tantas clases como se quiera.

LAS CLASES BASE

Paizo realmente se esforzó por hacer cambios importantes a las clases base de 3.5 añadiendo a ellas toda una serie de habilidades interesantes que aumentan su potencial de supervivencia. Está claro que el rediseño de estas clases tuvo dos objetivos centrales, aumentar el poder de las clases base, sobre todo aquellas que eran claramente inferiores a sus pares como "el guerrero", y añadir opciones que permitiesen diferenciar entre distintos personajes de la misma clase. En Pathfinder® es más difícil encontrar dos magos idénticos o cuya "optimización" haga que se tenga que seguir una selección de habilidades específica para tener un PJ óptimo. La forma en que el sistema recompensa a aquellos que se mantienen con una sola clase y avanzan en ella durante los veinte niveles de juego resulta también muy atractiva, tu personaje no solo recibe un punto de golpe o habilidad extra solamente por subir nivel en su clase favorita, sino que aquellos que avanzan los veinte niveles en ella obtienen grandes recompensas. Por ejemplo los druidas pueden transformarse en su forma salvaje a voluntad sin tener que preocuparse por un límite en el número de veces que lo quieran hacer, los monjes tienen RD 10/Caótico, los bárbaros obtienen un impresionante bono de +8 a su fuerza y constitución mientras están en furia, los bardos son capaces de "matar de alegría o tristeza" con una de sus actuaciones, etc. En definitiva las clases fueron modificadas de forma importante de modo que los jugadores puedan regresar a sus orígenes. Recomendando especialmente echar un vistazo al paladín, ¡vaya que si es una de las clases mejoradas!

Pathfinder® deja de lado algunas clases de prestigio que se consideraban clases de prestigio base en 3.5 y no son pocas; el Guardia Negro, el Defensor Enano, el Archimago, Hierofante, Caminante del Horizonte, Mago Rojo y Thaumaturgo. Si bien seguramente Paizo tuvo sus razones para hacerlo, estas clases se seguirán extrañando.

LA MAGIA Y LOS LANZADORES DE CONJUROS

Los conjuros se mantienen básicamente sin cambios excepto por algunas notables excepciones como polimorfarse que se ha dividido en múltiples conjuros. En realidad los cambios más grandes se hicieron a los dominios de los clérigos.

En 3.5 era muy común que a niveles bajos la acción terminase demasiado pronto para ciertos personajes debido a su escasez de recursos, sin embargo Pathfinder® a resuelto este problema al incrementar el número de usos y utilidad de ciertas habilidades. Los lanzadores de conjuros arcanos ahora reciben una habilidad reusable a nivel 1 que les permite tener un ataque o un bono a sus conjuros, si bien estas habilidades no son a voluntad, en su mayoría se pueden usar más de tres veces por día y tienen un efecto útil o hacen un daño razonable para personajes de niveles bajos. Estas nuevas habilidades hacen una gran diferencia en el porcentaje de supervivencia de personajes de nivel 1, además de que les permiten enfrentarse a enemigos más numerosos o difíciles.

Por parte de los lanzadores de conjuros divinos, los druidas no obtienen mas conjuros por día de los que ya tenían en 3.5, pero pueden ser de gran ayuda en el combate por medio de sus compañeros animales. Los clérigos dan un paso mas para convertirse en los grandes sanadores del juego incluso desde nivel 1 gracias a su nueva habilidad de Canalizar Energía. Esta habilidad crea una ola de energía positiva o negativa que se extiende 30' desde el clérigo en todas las direcciones. Los clérigos buenos pueden curar o dañar a los no muertos en 1d6 puntos de golpe por cada dos niveles de clérigo que posea lo que resulta de gran ayuda para el clérigo, quien tenia que gastar la mayoría de sus conjuros en curar a sus compañeros.

LAS HABILIDADES Y DOTES

Pathfinder® ha combinado varias habilidades poco usadas o demasiado especificas de modo que ya no hay que tirar 3 diferentes habilidades solo para lograr un objetivo. También se han eliminado todas las penalizaciones a las habilidades transclases por lo que ya no hay que pagar el doble por una habilidad que no esta en la lista de habilidades de tu clase, por el contrario si la habilidad esta en la lista de habilidades de tu clase o clase de prestigio recibes un bono de +3 a esa habilidad. Por si esto fuera poco todas las habilidades de tus clases o clases de prestigio se agregan a tu lista permanentemente sin importar en que clase subas de nivel. Ahora el máximo numero de rangos en una habilidad esta determinado por tu nivel de clase o tu numero de dados de golpe, por lo que es mas fácil enfocarte en las habilidades importantes para tu clase.

Por su parte la mayoría de dotes de 3.5 se mantienen iguales o con cambios menores. Pathfinder® añade varias dotes muy interesantes, entre las cuales destacan las que trabajan en conjunto con las nuevas habilidades de cada clase.

EL COMBATE

El diseño de los encuentros ha sido simplificado y Pathfinder® nos ofrece ahora un "presupuesto" de puntos de experiencia el cual podemos usar para construir nuestros encuentros. Por ejemplo, si tu grupo esta formado por personajes de nivel 3 y les quieres presentar un encuentro desafiante, necesitas entonces un encuentro con un nivel de desafío de 4, luego entonces tienes un "presupuesto" de 1200 puntos de experiencia. Al buscar en tu

manual de monstruos favorito notas que necesitas tres criaturas de 400 puntos de experiencia o dos de 600 o bien una de 800 y dos de 200 o cualquier otra combinación posible.

El cambio mas importante se da en acciones que eran difíciles de resolver en 3.5, Pathfinder® logra simplificar acciones como; desarmar, derribar, embestir, realizar una presa, etc., por medio de su integración en un solo sistema de maniobras.

PATHFINDER® Y OTROS PRODUCTOS 3.5

Uno de los puntos fuertes del sistema es que desde un principio se manejo su compatibilidad con 3.5, dado que ya existe una amplia librería de productos compatibles. Ahora bien, la realidad es que las clases base en Pathfinder® son algo mas poderosas que sus similares de 3.5, por lo menos en los primeros niveles yo aumentaría un nivel a la dificultad normal. Como ya se menciono algunas habilidades se han combinado por lo que lo mejor es colocar nuevamente tus rangos desde cero si quieres convertir algún viejo personaje de 3.5, algo parecido sucede con las maniobras de combate. En mi opinión, aun cuando Paizo asegura que la compatibilidad de Pathfinder® con otros productos 3.5 es casi absoluta, la verdad es que desde nivel 1 se nota que los personajes generados con estas reglas son bastante mas poderosos que los generados con las reglas de 3.5, y para nivel 20 la diferencia es simplemente enorme.

PARA CERRAR

Después de haber jugado algunas sesiones con el nuevo sistema creo que puedo decir sin temor a equivocarme que poco podría pedirle a Paizo para estar mas contento con esta edición. Las reglas fluyen perfectamente y sobre todo no interrumpen el juego, por lo que una vez que haz establecido el ritmo es rara la ocasión en que necesitaras consultar el manual. Gracias a los dioses los combates son rápidos y sencillos, Pathfinder® ha hecho mas fácil que nunca el mantener la acción fluyendo sin interrupciones.

Con todo, una de las cosas que se hubiera agradecido, sobre todo por aquellos que llevamos ya algún tiempo con 3.5, es el haber marcado los cambios que se hicieron a las reglas ya es muy fácil el estar leyendo una sección y saltarse un cambio importante simplemente por que el resto de la sección es idéntico a su símil de 3.5.

Entrevistas

Meine Kleine

ENTREVISTA A: KOMANDANTEKRULL

Senderos de Umbria: Hola Krull, gracias por concedernos estos minutos tan necesarios para ti, antes de tu medicación.

¿Cómo entraste en Comunidad Umbría?

KomandanteKrull: Me acerqué por detrás y le di la copa en la mano, luego le dije al oído que si estaba bien y me dijo que sí, en eso me acerqué otro poco mientras seguía al teléfono, luego nuestras pelvis se juntaron y empezó a hacer movimientos circulares y discretos con sus glúteos, se reía y me empezó a frotar con fuerza, luego caminó un poco hacia delante y se apoyó en la ventana, quedando un poco agachada, y mostrándome su trasero, me acerqué y me empecé a sobar en él con mucha fuerza y ella seguía hablando y moviendo sus nalgas en círculos, continué hacia ella, y me estaba desesperando, la cogí de la cintura con mis brazos y ella se reía como burlándose de mí, se reía y ello me excitaba más, entonces se agachó un poco más y yo casi la monto, y me le subí encima como si fuera un caballo, ella hizo un poco de esfuerzo para acomodarse y recargarse en el marco de la ventana, yo seguía ahí montado en ella, y entonces...

Si, más o menos fue entonces. El cómo me lo salto.

SdU: ¿Cuál es el juego al que más juegas en la web?

KK: El corre-que-te-pillo con los administradores. Es como echar una partida a La Llamada de Cthulhu en vivo. Maravilloso, se lo recomiendo a todo el mundo.

SdU: Eres consciente de que tus continuas bromas a veces cansan a la gente. Sin embargo te haces querer. ¿Cómo sabes hasta que punto puedes llegar y puedes caer tan bien a la gente? ¿Hay algún secreto?

KK: No se si existe ese punto, yo sigo urgando en los orificios del prójimo a ver si lo encuentro, pero no acabo de dar con él.

SdU: Siendo santanderino, ¿qué cosas de tu provincia nos puedes contar en relación al rol? Clubes, quedadas, partidas de rol en vivo. ¿Eres miembro de algún club de rol?

KK: Sí, hay un Club de Rol Secreto que se reúne los jueves a las 4 de la madrugada en las alcantarillas que están justo debajo de la Casa Cuartel de la Guardia Civil de Santander. Estais todos invitados.

SdU: Desde que entraste cual es la mejor mejora en la web

que hayas notado? Algún cambio significativo.

KK: El marco ese color cartón que le pusieron a todas las ventanitas. No se quien tuvo la idea, pero ese hombre es un genio ¿Se le ocurrió tras caerse en el baño y golpearse la cabeza contra el retrete? Nunca lo sabremos.

SdU: En la Kdd de Cuenca uno de los camareros llevaba un cartel como KK. Eres consciente de que mucha gente quiere conocerte. ¿Cuándo podremos disfrutar de KK en una Kdd?

KK: ¿KK en una quedada?

¿Para qué queréis disfrutar de KK en una quedada?

Luego diréis que el transgresor soy yo, pero a mi no se me ocurriría fomentar la coprofilia en una revista para todas las edades.

SdU: ¿Cómo te sentiste cuando se hicieron las chapas de "Yo también odio a Komandante Krull? Podríamos decir que eres una especie de "mascota de la web" por la forma en que te tratan los usuarios. ¿Te molesta esta situación?

KK: En el momento preciso en que eso ocurrió acababa de comerme medio kilo de mermelada de ciruela, por lo que me sentí lleno y completamente satisfecho. Realmente en ese momento no me sentí molesto, las molestias derivadas de comerse medio kilo de mermelada de ciruelas suelen llegar al día siguiente.

SdU: A mi personalmente me contaste el porqué de tu nick un día en el Chat. ¿Quieres compartirlo con el resto de umbrianos?

KK: Vale, yo me quedo con el Komandante y los demás podeis quedaros con el Krull.

SdU: ¿Cuál fue tu peor momento en la web? ¿Y el mejor?

KK: El mejor momento fue cuando me llegó esta absurda encuesta, que ha demostrado cuan vacío de ingenio están los redactores de la revista en la que tanto yo como otros muchos umbrianos habíamos depositado nuestras esperanzas.

El peor fue cuando descubrí que el mejor era ese.

SdU: ¿Quieres decir algo a los umbrianos que consideres importante?

KK: Si, deberíais lavaros los dientes al menos 3 veces al día.

8 de cada 10 dentistas recomiendan lavarse los dientes al menos

3 veces al día. Los otros dos no habían comprendido la pregunta.

SdU: ¿Tienes algún proyecto umbriano en mente, para hacer en breve, alguna partida o similar?

KK: Qué pregunta más absurda, me haré yo una mucho mejor: "Dime Krull ¿Estarías en un club que no te aceptara?"

No.

SdU: Nada más y muchas gracias.

ENTREVISTA A: ROY_MILLENIUM

Senderos de Umbria: Nuestra pregunta estándar. ¿Cómo entraste en (CU) Comunidad Umbría?

ROY_MILLENIUM: En septiembre del año 2006, un amigo español con el cuál jugaba al NWN (Never Winternights) en un servidor de rol, me contó de la página.

Me entusiasmó la idea, e inmediatamente me anoté en la misma, y aunque mi amigo duró sólo una semana y se fue de la comunidad. Afortunadamente yo no seguí sus pasos, y acá me tienen.

SdU: ¿Qué es lo que más te sorprendió de la comunidad?

RM: No creí que existiese un lugar en el cuál se pudiera jugar rol de mesa de forma virtual.

De hecho soñaba con algo así, pero no lo creía posible.

En CU puedes crear la partida que imagines y plasmarla haciéndola realidad.

Eso y la buena disposición de gente a la cuál en condiciones normales, jamás hubiera conocido.

SdU: Hace unos dos años nos sorprendiste con la primera partida masiva de CU, El naufragio del Neptuno, partida privada y con un montón de jugadores con más de un pj cada uno. ¿Cómo conseguiste no volverte loco, con la cantidad de escenas, pjs y pnjs?

RM: ¿Quién dice que no me volví loco? Jeje!

Para que te des una idea, te doy algunas estadísticas.

El día 29 de marzo de 2007, El Neptuno tuvo en un sólo día 834 posts!

Ese mismo mes tuvo 9800 post!

Estos datos son de cuando había un contador de posts por partidas en la portada de la página, no sé si se acuerdan de eso.

El día 27 de agosto de 2008 Chemo dijo:

"El mayor problema que tienes tú es precisamente el tamaño de tu partida. Tiene la friolera de 39.116 mensajes".

Y esto fue hace un año!

Ahora les voy a contar como nació "El Neptuno" y por qué.

Cuando entré en CU quería jugar, pero resulta que nadie me aceptaba en sus partidas porque era nuevo.

Así que un día me anoté en 30 partidas como jugador (no lo hagan ustedes jeje) la mayoría me rechazó, otras me aceptaron, pero ninguna duro más de una semana o mes, ya que los jugadores y/o directores abandonaban sin más...

Pero pude jugar un poco de todas formas. Mi intención era aprender a dirigir para hacer una mega partida. Pero confieso que me daba miedo ya que nunca había dirigido en CU, y en mesa solo dirigí 2 veces.

Pensé y sentí que hacía falta una partida para novatos, que aceptara a todo el mundo que quisiera jugar. Y así lo hice.

El primer escollo que me encontré fue que el sistema de Umbría permitía en aquellos tiempos un máximo de 50 pjs por escena.

Pero yo quería meter 250 pjs, llevados por unos 80 jugadores. Dándoles más de un pj a cada jugador, ya que la partida preveía que los pjs morirían rápidamente.

En enero del año 2007, creé la partida llamada "EL NEPTUNO", me pasé un mes o más reclutando gente y cuando fui a hacer la partida me encontré que no podía. Los primeros 50 pjs adjudicados podían jugar pero los demás no.

Tras hacer muchas pruebas descubrí que el asunto estaba en la limitación antes descrita. Así que se me ocurrió una gran idea "burlar el sistema".

El 10 de febrero del 2007, creé una nueva partida llamada "Catástrofe en el océano: EL NEPTUNO".

En la cual volví a inscribir a los jugadores que les adjudicaba un pj "principal" del 1 al 50, y luego los pjs extra que quisieran del 51 al 250.

De esta forma en las escenas solo tenía que marcar el pj principal y luego el jugador podía postear con cualquiera de sus pjs.

Algunos jugadores tenían 8 o 10 pjs!, aunque la media normal era 3 o 4 pjs por jugador.

Hasta acá todo fantástico, pero luego me encontré con otra limitación.

Entrevistas

Este sistema que yo mismo había creado para poder hacer algo imposible para Umbría en aquel año, me quedó chico cuando superé la cantidad de 50 jugadores en la partida.

¿Que hice entonces? El pj numero 50 lo nombré "- NO TOCAR, EDITAR, NI POSTEAR CON ESTE PJ" y le asigné ese pj como "principal" a todos los nuevos jugadores de la partida después del jugador número 49. Y luego les adjudicaba del 51 al 250 los pjs que quisieran.

Fue así que pude meter unas 40 personas más a la partida, superando ampliamente el límite de 50 jugadores por partida, y logrando meter unos 90 al mismo tiempo.

Pero como aceptaba a cualquiera en la partida, la gente iba a y venia... perdí la cuenta de cuantos jugadores abandonaron la partida y/o Umbría, pero hasta el día 20 de abril de 2007 (apenas había empezado la partida) ya había abandonado 54 jugadores. Los cuáles sustituía rápidamente jeje.

Muchos de ellos apenas posteaban una vez o incluso no terminaban la ficha de su pj.

En total, calculo que por la partida pasaron en estos casi 3 años de juego, unas 300 personas, y un máximo de 90 jugadores en simultáneo en su mejor época.

Por otro lado el haberle dado oportunidad de jugar a novatos, hizo que muchos buenos jugadores de hoy se foguearan en mi barco como primer partida, la cuál los marcó y alentó a seguir en Umbría.

El cambio constante de gente me volvía loco, Así que me veía obligado a hacer propagandas constantes en los foros reclutando a todo nuevo jugador que aparecía. O incluso convencer a aquellos veteranos que se resistían, pero que la final caían en las redes de mi barco.

Fue así, que nuevas y originales formas de propaganda inundaban CU, como aquel botón que invitaba a tocarlo para unirte a la partida, o las "Guerras de posters de películas impulsados por McAxel, Rais y Meine Kleine, los cuáles sustituían las caras de los actores por nuestros avatares. Aún se pueden ver en la galería PAINT CLUB de CU.

¡En aquella época El Neptuno aparecía en el 90% de aquellos afiches, y eso reclutaba gente para el barco a montones!

La partida siguió creciendo y también la cantidad de escenas, y fue ahí donde encontramos un nuevo límite, el cuál esta vez, yo mismo no podía resolver sin ayuda. Así que Chemo me echó una mano y aumentó el límite de escenas, que si mal no recuerdo en aquel momento era de 255. Cifra que alcancé rápidamente el 20 de abril de 2007.

Hoy por hoy tengo en la partida (la cuál aun sigue en juego) 360 escenas.

Otro escollo menor fue el reglamento, el cuál inventé desde 0, pura y exclusivamente para El Neptuno. Y que obviamente tuve que reformar muchas veces al surgir situaciones que no estaban previstas.

Como aquella vez que descubrimos que un bolsazo arrojado por una dama hacia la cabeza de un terrorista, hacía más daño que el disparo de un arma de fuego... jejeje!

Por último decir que esta partida en su mayor auge me consumía muchísimo tiempo al día, porque además de leer todas las escenas, también interpretaba una buena cantidad de pnjs, los cuales tenían personalidad propia.

Hoy por hoy ya casi no quedan pjs/pnjs vivos, y tristemente llegara a su fin en breve.

Hoy por hoy no tengo la cuenta pero tengo estos datos:

1 de agosto de 2008 (hace un año)

hasta el momento murieron 171 pjs/pnjs

hasta el momento quedan 38 pjs vivos con dueño activo

hasta el momento quedan 7 pjs vivos sin dueño o inactivo (osea son pnjs)

hasta el momento quedan 15 pnjs vivos

total de pjs/pnjs vivos/muertos:

$171+38+7+15=231$

en juego hay pjs/pnjs:

$38+7+15=60$!!

De todos esos pjs muertos ni la cuarta parte esta subido al cementerio de Umbría, y obviamente los que no subí, es porque no se lo merecen.

Pero creo que ahí gané otro record no?

Y quién dice que próximamente bata otro record al ser la partida más larga de CU.

Ahh me olvidaba! "Catástrofe en el océano: El Neptuno" la creé a partir de la mítica película de "La aventura del Poseidón" la cuál me gustaba ver de chico una y otra vez.

SdU: Eres nuestro primer entrevistado no español, por eso quería preguntarte ¿cómo se siente CU desde el oeste del Atlántico? ¿Cómo véis a los umbrianos españoles?

RM: Bueno yo me siento parte de CU, y la verdad es que no siento que este lejos.

En cuanto a cómo me siento con los españoles de Umbría, la verdad es que no hago distinción. Quizás sea porque en el año 1998 (más o menos) jugaba al mus por internet con unos españoles, con los cuáles nos hicimos amigos. Luego jugué muchos

Entrevistas

años al NWN con españoles. Y la verdad es que me siento muy cómodo con ustedes, y no hago ni veo diferencia alguna.

SdU: En las partidas, en especial en las masivas, hay gente de todas las partes del mundo hispanoparlante. ¿Te ha supuesto en algún momento un problema la diferencia de vocabulario castellano? ¿Alguna anécdota?

RM: Como dije antes, estoy bastante acostumbrado a palabras y jergas españolas. En cuanto a otros regionalismos de Latinoamérica también.

Tuve la suerte y/o desgracia de tener una novia peruana, una venezolana y ahora una colombiana, y me gusta aprender sus palabras y formas de hablar.

Enseguida adopto sus palabras y las hago propias, lo cual hace que en mi vida cotidiana a veces me miren raro por algunas palabras que uso.

Así que es un placer tener jugadores de todas partes en El Neptuno, o compartir otra partida como jugador.

Anécdotas con problemas de palabras no recuerdo... aunque si tengo alguna vaga idea de que algo así sucedió alguna vez.

SdU: ¿En qué partida, dirigida por tí o por otro director es en la que más te has divertido en la web?

RM: ¿Divertido? Bueno me vienen a la mente 3 partidas

Primero la partida llamada "de fierro (la posta)" dirigida por el desaparecido Malguzt.

En aquella partida me tocaba encarnar a un gaucho llamado "Zoilo Hernández" pero le decían "Chafalote" lo cual en lunfardo (jerga) argentina significa "busca pleitos".

El pj era muy peleador, pero con grandes dotes para interpretar payadas.

Las payadas son cantos en verso con una métrica preestablecida.

Estos versos son interpretados por dos payadores, los cuales en duelo lírico se responden de la forma más ingeniosa posible, rimando con el último verso de su adversario.

Lo bueno de esta interpretación, era que podía usar palabras del lunfardo para darle vida a Chafalote.

Bién, mi pj duró poco porque me pegaron un tiro, pero los pocos días que duró fue excelente para mí.

Esto lo jugué antes de crear El Neptuno.

Les recomiendo que se pasen por la escena "payando a lo lindo" de dicha partida. Es muy corta y no tiene desperdicio.

Luego la partida de la 1º Umbrionada, dirigida por Meine Kleine.

Una idea muy original la cual me tuvo corriendo de un lado a otro de mi ciudad sacando toda foto que estuviera a mi alcance.

Y por ultimo "B, la reBolucion", partida de fanhunter por chat dirigida por Chemo, en la cual interpretaba a un lagarto disidente llamado "Lagarto Juancho".

SdU: Supongo que sabes que eres un afortunado por vivir en Bariloche, una zona natural preciosa. ¿Cuál es la oferta rolera en la ciudad o la zona? Clubes de rol, jtt's, rol en vivo, jugar en mesa, etc.

RM: La verdad es que hoy en día creo que no hay nada de nada...

Por el año 2005 un amigo mío tenía una "comiquería" en la cual se venden comics, dados, reglamentos, miniaturas, cartas, etc., etc. Pero el mercado de mi ciudad era tan chico que tuvo que cerrarla endeudado.

Como en el año 2000 recuerdo que hubo un encuentro de rol, en el cual recuerdo que jugué una partida de D&D y otra de Blood Bowl.

Y eso fue todo...

La verdad es que mucha gente no sabe lo que es el rol de mesa por esta zona.

Si les decís "rol" enseguida te hablan del Diablo II, o juegos de computadora de ese estilo...

SdU: ¿Cuáles son tus planes a corto plazo en la web?

RM: Primero, que nada terminar con El Neptuno, el cual ya casi se hunde... jeje.

Luego retomar la partida "Paraiso: un mundo soñado" la cual pause por falta de tiempo.

Y por último crear una nueva partida que se llamara "Mini NEPTUNO", la cual será una partida corta para unos 7 u 8 jugadores máximo. Con un reglamento ultra sencillo.

La partida tratará de un pequeño barco, (no como EL NEPTUNO que era un crucero) el cual tendrá 8 o 9 tripulantes/pasajeros, y uno de ellos será un saboteador.

El resto es disfrutar del roleo, y tratar de sobrevivir en el barquito.

Así que interesados, contactar con migo para reservarles una plaza en el Mini NEPTUNO.

SdU: Conoces la polémica que crearon en el pasado las partidas masivas que saturaban el servidor y que hoy se controla su número para evitar colapsar el mismo. ¿Cuál

Entrevistas

crees que sería la solución para poder jugarlas sin que haya esos problemas?

RM: Díficil pregunta sin duda.

Lo único que se me ocurre así en frío es dividir la mega partida en pequeñas partidas relacionadas entre sí.

Ejemplo: yo tengo una escena por cada área del barco, y también a medida que va pasando el tiempo.

Digamos que tienes un crucero de 8 pisos de altura. Podrías hacer 8 partidas cada una con cada piso del barco.

Algunos jugadores quizás nunca cambien de piso. Y si lo hacen ya saben en qué partida deberán seguir posteando.

Así tendríamos menos posts por partida.

Eso sí, para lograr esto, deberían haber herramientas que faciliten la migración de escenas, fichas, pjs y pnjs de una partida a otra con solo un par de clics.

Es sólo una idea que se me acaba de ocurrir en este instante. Posiblemente no sea ni buena ni viable.

SdU: Ahora que sabes que todos los umbrianos te leen, sin tener que recurrir al spam. ¿Qué les dirías?

RM: Bueno les diría que sean responsables al momento de encarnar un pj, y que no lo abandonen, porque al hacerlo abandonan a los jugadores y director que juegan en la partida. Y aunque no los veas, son personas igual que vos.

Que piensen dos veces antes de dirigir una partida, porque luego hay que terminarla.

Y por último que se contacten conmigo para reservar una plaza

en mi futura partida "Mini Neptuno".

Habrán sólo 7 u 8 plazas disponibles! ¿Acaso te vas a perder esta oportunidad? (jaja no pude evitarlo)

SdU: ¿Cuál es para tí el mejor director de CU? ¿Y el mejor jugador?

RM: El director que me dejó con la boca abierta con su partida de Cthulhu titulada "El asesino de Thomas Fell" fue Dragalin.

La verdad es que no tengo palabras para describir lo buen director que me pareció.

Simplemente les aconsejo que jueguen con él.

Mejor jugador, no puedo decir solo uno... en el Neptuno tengo y tuve muchísimos excelentes jugadores, y sería peor nombrar a uno solo que no nombrar a ninguno.

Pero voy a nombrar a algunos de los más destacados, de los cuáles algunos ya no están en Umbría, y muchos de ellos tuvieron su primera partida en mi barquito:

- Boudicca
- Caballino
- Raitlin
- neojava
- liamzito
- helguera
- Liukalex
- Chodaboy
- Arisha

Seguramente me estaré olvidando de varios, y les pido mil disculpas.

SdU: Nada más Roy. Muchas gracias por tu tiempo.

Carnets Umbrianos

Ninde

CONOZCAMOS A LOS CARNETS: VITRIOL

Todos sabéis que aquí en la web el nº 1 es Chemo pero,

¿Quién es el nº 2?

Senderos de Umbria: Hola Vitriol! Antes de nada agradecerte que hayas tenido la amabilidad de Sacar tiempo para hacer esta pequeña entrevista para nuestra revista "Senderos de Umbria".

Empecemos, ¿Quién es Vitriol y de dónde viene tu nick?

Vitriol: Pues mira, iesa pregunta me la sé! Vitriol es un un chico de 31 años, natural de Las Palmas de Gran Canaria, que en muchos sentidos se niega a crecer. Una de mis más profundas aficiones es la música, y Vitriol es un acrónimo latino que forma parte del título de un álbum de una banda de Death Metal llamada Absu. El disco en cuestión se titula Barathrum: V.I.T.R.I.O.L. (Visita Interiora Terrae Rectificando Invenies Occultul Lapidem). Sencillamente me gustó y hace muchos años que lo uso en distintos foros.



SdU: ¿Desde cuando juegas a rol? ¿Cómo es tu provincia en relación al rol?



V: Empecé a jugar al rol como muchos en la adolescencia. Tendría 15 o 16 años cuando lo descubrí. Tenía un grupo muy estable de amigos con los que descubrí muchas cosas, la verdad. Durante esa época descubrí igualmente la fantasía medieval, el terror y las películas de serie B (o Z incluso). Aquellos años marcaron mi personalidad. Mi actividad rolera descendió muchísimo al entrar en la Universidad y no volví a retomarla hasta años después, de manos de otro rolero miembro de la web cuyo nick es Lurith.



La verdad es que no sé exactamente cómo es la provincia de Las Palmas respecto al rol. Hay alguna tienda que se dedica a organizar alguna partida que otra y demás, sobre todo en table-ros. Pero desconozco bastante las actividades de este tipo que se hacen por aquí. Tampoco tendría demasiado tiempo para disfrutarlas.

SdU: ¿Y cómo llegaste a formar parte de Comunidad Umbria?

V: Fue gracias a Lurith. El problema del rol en mesa es que necesitas mucho tiempo. Y de eso a mi, como a casi todos, nos falta. Así que dar continuidad a las partidas en mesa era algo complicado. Un día Lurith, internauta empedernido, me habló de la web. Era la solución perfecta. Y desde entonces toda mi actividad rolera se centra en Comunidad Umbria. La web me ha permitido jugar al rol a diario. ¡Un lujo!

SdU: ¿Para ti cuáles son las principales diferencias de la forma de jugar al rol en mesa o por web?

V: Hay muchísimas diferencias. Pero algo que me gusta muchísimo del RPW es el hecho de la comunicación privada y discreta con los jugadores. Juegos como Paranoia y otros muchos, se hacen deliciosos! Las sorpresas en el juego son mayúsculas y los jugadores tienen mucha más libertad, al no verse condicionados por las miradas agresivas de los colegas cuando están presentes físicamente. El RPW permite a los directores pensarse las acciones, y redirigir el hilo de las partidas en base a lo que los PJ's hacen. Eso "en mesa" solo está al alcance de los DJ's más experimentados. En ese sentido el RPW es genial. Lo malo, lo lento que a veces se pueden hacer algunas partidas y la falta de seriedad que a veces hay entre los jugadores y directores. Aunque afortunadamente mi experiencia en Umbria, en ese sentido, ha sido perfecta.

SdU: ¿Qué fue lo que hizo que te sacaras el carnet y además el número 2?

V: Pues la verdad es que fue impulsivo. Me saqué el carnet por tenerlo y echar una mano a la web. La verdad es que no me apetecía nada que por algo tan simple como la falta de pasta, la web y el esfuerzo de aquellos que la hacen posible se fuera al traste. No sé, no me lo pensé. Lo de ser el número 2 fue pura y absoluta casualidad. Y nos reímos mucho aquel día en el que Chemo abrió el hilo a ver quiénes pedían el carnet. Dio la casualidad de que estábamos a la vez on line. Vi el hilo y sencillamente dije: - ¡Yo quiero uno! Hasta ese momento no se había hablado de números ni nada, hasta que alguien (el hilo aquel día crecía por minutos) le preguntó a Chemo cómo iba a ser el tema de los números. Para mi sorpresa Chemo dijo que era por orden de

petición, y que yo había sido el primero. Pero repito, por pura casualidad. Hubo mucha risa aquel día. Me consta que el número 2 es deseado. ¡Recibí incluso sobornos por mensaje para ceder “amablemente” mi número! Jejejeje, es broma! Pero creo que hay lista de reserva para ese número 2 si un día no renuevo el carné. A todos ellos sólo puedo decirlos: - ¡NI EN SUEÑOS! - Jejejeje. Todas estas anécdotas solo contribuyen a dar fe del buen rollo que hay siempre en la Comunidad.

SdU: ¿En Umbría has dirigido y estás dirigiendo partidas de Haunted House, Zombie, Cyberpunk... ¿Son éstas tus temáticas preferidas a la hora de dirigir?

V: Pues bueno, la verdad es que me gusta de todo un poco. Pero es cierto que el terror me gusta, la acción y la ciencia ficción me gustan y amo a los zombies! He dirigido esos juegos porque no he tenido tiempo de dirigir más. Me encantaría dirigir Paranoia, Cthulhu, y otros. De algunos tengo manual y de otros no... Todo es cuestión de tiempo.

SdU: Como jugador, ¿cuáles son tus temáticas preferidas a las que has jugado más?

V: Pues vienen siendo las mismas. Cyberpunk es tal vez mi juego preferido. Para jugar y dirigir. Pero el juego al que más he jugado (y que no he dirigido nunca) es D&D. A Vampiros La Mascarada jugué mucho en su día. Por supuesto me encanta jugar a Zombies!



Fuente: The Gamers, Wikimedia Commons

SdU: ¿En Umbría vemos como a veces los jugadores y los directores coinciden a lo largo de diversas partidas, éste ha sido tu caso también. ¿Qué opinas de ello?

V: Pues sí. He tenido muchísima suerte respecto a eso. La verdad es que puede parecer un poco, ¿cómo llamarlo? ¿Exclusivo? Pero lo confieso, hay jugadores por los que siento una total admiración y debilidad, y con los que repetiría una y otra vez. Siempre me gusta meter a jugadores nuevos (1 al menos) en cada partida, pero me gusta que el grueso de jugadores sea el mismo, porque me garantiza de antemano la diversión. El problema es que las nuevas incorporaciones se van sumando al grueso, como es tu caso Ninde.¹ ¡No pienses que te librarás de mí! Actualmente hay 5 o 6 jugadores con los que llevo jugando casi desde que entré en la Comunidad: Lurith y Warlock han triplicado conmigo! Pespunt, Sutagar, Gran_Joe, Belderion y Nimrod han repetido. Y otros sólo han estado en una partida, pero en cuanto ven alguna partida mía abierta me piden unirse. Y me cuesta decir que no, la

verdad. De hecho, la siguiente partida se gesta en el “Off Topic” de la que está en juego en ese momento. En ello estamos ahora que la partida de Haunted House que dirijo se acerca a su final. ¿A qué jugamos ahora chicos?

SdU: Tus jugadores te definen como “Serio, dedicado, activo, muy detallista en la ambientación y descripciones logrando un gran realismo, con libertad total a los jugadores y gran capacidad de improvisación respecto a sus interpretaciones y sus consecuencias” ¿Éstas de acuerdo con ellos? ¿Qué buscas a la hora de dirigir?

V: ¡Qué amables que son! Saben que están a punto de palmar y me “doran la píldora”. Jejejeje, si es que son muy entrañables... Pero sí. Está mal que lo diga pero intento ser todo eso que han dicho y además por ese orden. Pocas veces influyo de manera directa en el transcurrir del juego. E intento adaptarme a lo que deciden hacer, que casi siempre se sale de mis planes. Si un jugador decide abandonar el escenario y al grupo e irse corriendo ¿qué puedo hacer? ¡Pues dejar que corra! Sinceramente confieso que improviso bastante. De hecho, aún no se cómo terminar la partida que tengo en marcha. Ya veremos... Lo que sí es verdad es que intento no defraudarles. Invierten mucho tiempo en elaborados mensajes, y lo mínimo es corresponderles con diversión y coherencia. Espero poder estar a la altura siempre!

SdU: ¿Y como jugador, qué te esperas de una partida?

V: Pues sobre todo seriedad y constancia. No me gustan los giros inesperados y la precipitación. Me gusta que el PJ “ande” con la partida, y no que se teletransporte de un sitio a otro como por arte de magia. No sé si me explico. Una partida de RPW dura mucho tiempo, y cuando la planteas se debe pensar a largo plazo. Si no, no sale bien.

SdU: Aparte de las partidas, ya sea por foro o por chat, en Comunidad Umbría hay galerías de imágenes, foros de diversa índole, críticas literarias, de cine, talleres, jornadas virtuales, etc. Se podría decir que Comunidad Umbría es más que una web. ¿Participas en ellos? ¿Los lees?

V: ¡Sí claro! ¡Anda que no me divierto! Hay auténticas eminencias: Krull, Mancuspia y otros muchos. Los foros de índole política no me gustan tanto. De religión y política es mejor no hablar. Cada uno con sus convicciones y creencias. Pero sí sigo el foro general y leo mucho las críticas de cine, cómics, literarias y demás. De hecho, lo que diga Gran_Joe respecto a una película hace a veces que vaya o no a verla. Y no es broma! Cada vez que me leo un libro o veo una película, subo el comentario o abro el tema si aún no ha sido abierto. El chat es cierto que no lo he usado nunca.

SdU: ¿Cuál ha sido el mejor y el peor momento que has pasado en Umbría?

V: Momentos buenos han habido muchos. Dentro de las partidas cientos. ¡Risas y emociones, mill! Los “Off Topics” de las partidas

Carnets Umbrianos

son oro y nos reímos mucho. Somos una especie de pandilla virtual muy especial. En la web en general, recordaré siempre la alegría que experimentamos todos cuando respondimos al llamamiento de Chemo con el tema de los carnés y arrimamos el hombro cuando más falta hacía. Aquellos días Chemo estaba exultante, y la web rebosaba felicidad.

Momentos malos han habido pocos, la verdad. El primer cambio de servidor que viví en la Comunidad, fue malo. Había mucha incertidumbre. Y luego cuando el incidente aquel en que se vino todo abajo y todos temimos por la pérdida de las partidas, mensajes y demás! ¿Cómo se llamó a aquello? Se propusieron incluso camisetas conmemorativas. "Yo sobreviví a..." (no me acuerdo!!!) Aquel día experimenté el pánico. ¡Pero sobrevivimos!



SdU: Siendo umbriano desde 2007, ¿cómo ves Umbría ahora respecto a cuando entraste?

V: Pues eso es lo mejor: igual! El mismo buen rollo, la misma dinámica. Y si ha cambiado algo es a mejor. Más iniciativas (la

Revista Senderos, sin ir más lejos), más gente en el Consejo dirigiendo todo, más implicación de muchos, más velocidad en la web... Pero a grandes rasgos todo sigue igual, y eso es lo mejor.

SdU: ¿Cómo describirías Umbría a alguien que no la conozca?

V: Es difícil... Creo que Umbría debes vivirla. No sé. Son ya algunos años y te implicas sin querer. Esos desconocidos de repente forman parte de tu vida, los nombras y los recuerdas... Eso sí, lo que si le diría a esa persona es que, si quiere disfrutar de Umbría, debe disfrutar del rol por encima de todo.

SdU: Y para terminar, ¿Podrías dirigir unas palabras a los umbrianos?

¡Pues sí! Darle las gracias a todos aquellos que forman parte activa de la web, porque cada uno individualmente contribuye de manera única a conformar el todo. Y el "todo" que es Umbría ahora, me gusta y me divierte. Así que gracias. Y en especial a ti, Ninde, por haberte acordado de este mortal! Postea, postea!!!

Un abrazo a todos.

SdU: Muchísimas gracias por tu colaboración, Vitriol. Nos leemos!

Nota: Ninde es jugadora en una partida de Vitriol: "Libranos del mal", de HH.

Literatura

LA MUERTE

(Miaw)

CAPITULO 0

No siempre se tiene lo que se desea, de hecho, no se tiene nunca en su totalidad. Estar allí era de todo menos divertido. Pero yo había deseado que no sucediera, y sucedió. Era todo tan... ¿cómo decirlo? ... ¿Superficial? Entró, hizo ruido, y se fue. Y ahora todo había cambiado. Sí, cambiar, esta es la palabra. Quizás... ¿era éste su destino? ¿Existe el destino? Porque si existiera el destino, todo recobraría sentido: todo está escrito, no se puede elegir nada; lo sucedido es porque está escrito así, no se puede cambiar. Otra vez esta palabra: cambiar. Es bonita esta palabra... expresa muchísimas cosas, suena potente, "él ha cambiado", ¿para bien o para mal? ¿Se puede cambiar para ir a mal? ¿Los cambios no son siempre buenos? Entonces, si se puede cambiar, será porque en el destino está escrito que debes cambiar. Curioso. Yo no creo en el "destino", de hecho, no creo en nada que pueda estar por encima de mí, porque por encima de mí, estoy yo. Yo elijo, y yo cambio. Cambiar es fácil, constantemente la sociedad sufre cambios, las ciudades también, las épocas... todo. Incluso una verdad absoluta puede ser cambiada si sale a la luz una verdad más absoluta que la primera verdad absoluta, haciendo, entonces, que deje de ser una verdad absoluta. Curioso. Muy curioso. Aunque era un poco peligroso... ¡peligroso! Otra palabra que me gustaba, además de "cambiar". "Esto es peligroso", solo hace falta que te digan esta frase para que un montón de preguntas recurran a tu mente "¿Por qué?", "¿Y qué pasará si lo hago?", "¿Y si no lo hago?", es divertido ver cómo reaccionaría X persona a esta frase, y cómo reaccionaría Y. De eso se trata, de reacciones. Quizás una lo haría, quizás otra no... quién sabe. Los humanos somos todos distintos, congeniamos con unos y otros, conocemos a gente diferente y algunos nos caen mal, otros bien y los convertimos en amigos. La amistad. Curioso fenómeno. Más curioso era que estuviera allí, en aquella situación, por aquello que se llamaba "amistad". ¿Pero qué más daba? La amistad dejaba de tener sentido cuándo uno de los dos dejaba de sentirlo. Cómo el amor, "En el amor todo ha terminado cuando uno de los amantes piensa que sería posible una ruptura", ¿de quién era? De un escritor francés, seguro. Solo ellos escribían estas... ¿chorradas? En fin... la cuestión es que ahora estaba allí, y esto sí que importaba. O no. Supongo que a alguien que no me conociera, no, que no le importaría, sería un poquito raro que alguien que no sabe ni que existo se preocupara por mí. Porque existo, esto es una de aquellas verdades absolutas. Pero quizás sería el momento idóneo para observar la situación. Ya había pensado demasiado, y esto no es propio de mí.

El viento rozaba mi cara, y mi pelo se movía a su son, al igual que la bata blanca que llevaba. Una de estas batas horribles de hospital. Porque estaba a un hospital, de hecho, estaba en la azotea de un hospital... fuera de los límites de las rejas. Sí. Lo que parece es lo que es, no estaba intentando rescatar ningún pobre gatito, ni mucho menos. Iba a tirarme, y lo tenía decidido. Aun así, mis padres, Charles y Miranda, el doctor Olive y las enfermeras Casandra y Joseline, no estaban tan seguros. Creo que incluso, tenían la estúpida esperanza de que no lo hiciera.

– Cariño, no te muevas... todo se arreglará. No fue por tu culpa esta era Miranda Hanks, mi madre. Una joven mujer de 38 años recién cumplidos, alta y con el pelo largo, de ojos verdes.

La culpabilidad. Los médicos estaban convencidos que lo único que a mí me pasaba es que me sentía culpable. ¿Pero culpable de qué? No, yo sabía que no era culpa mía, pero eso no significaba que no tuviera parte de la responsabilidad y que yo quisiera pagar por ello. Por otro lado, decía que todo se arreglaría... ¿y si yo no quería arreglarlo?

– Vamos, sal de allí. Ven con nosotros– y mi padre, Charles Hanks. Rubio de ojos azules, más alto que mi madre.

Ir con ellos... no. No me llamaba ir con ellos.

– Nosotros te ayudaremos, Kath...– y este el Dr. Olive. Era un buen hombre, se había preocupado por mí mientras yo estaba ingresada allí aunque yo no quisiera la ayuda de nadie... es lo que pasa cuándo te ingresan en un hospital mental en contra de tu voluntad.

Me giré, el pelo se me puso delante de la cara por culpa del viento... pero dejándome ir de la baranda con una mano, me lo aparté. No volví a poner la mano allí. Mi madre lloraba, intentaba acercarse cautelosamente; mi padre estaba más cerca, un poco más adelante que el doctor... quizás quisiera cogerme para cuando saltara. El doctor lo tenía casi tocándome, y detrás de todo, las enfermeras... sufriendo. Esbocé una siniestra sonrisa, mirando al doctor.

– Yo no quiero su ayuda- se lo había repetido, una, dos, cincuenta y cien veces: "Yo no quiero su ayuda". Pero eran perseverantes, pesados, cansinos... y así habíamos llegado.

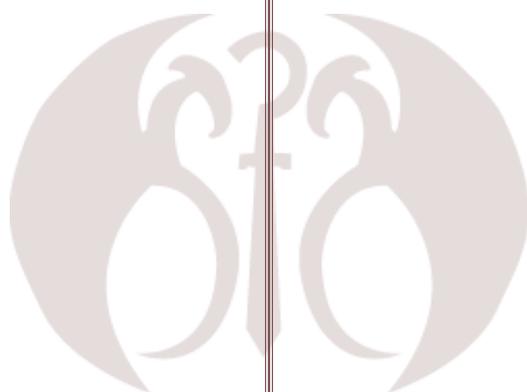
Volví a mirar enfrente, por primera vez en tres meses me sentía libre. Me alegraba que la última sensación que tuviera de aquel mundo fuera la de libertad. Era lo bueno del suicidio, que solo tú podías elegir cómo sentirte antes de hacerlo, aunque estaba claro que tampoco me lo había planteado nunca. ¿O quizás no estaba tan claro?

— Papá. Mamá. Voy a hacerlo. Pero quiero que sepáis que no ha sido por vuestra culpa. Vosotros me habéis educado lo mejor que habéis podido... y lo habéis hecho muy bien— miré a mi madre, que lloraba a moco tendido mientras me escuchaba, mi padre se había quedado quieto, casi atónito— Debo daros las gracias por todo, porque mi vida termina aquí. Yo he decidido que mi vida termine aquí. Adiós.

Solté la mano que me sujetaba a la baranda. No conseguí escuchar lo que me decían mis padres antes de que el viento pitara

en mis oídos. Tampoco es que lo intentara... lo que quisieran decirme ya era banal para mí. La sensación de libertad... de que podía volar, que formaba parte del cielo... duró más poco que lo que deseaba, y es que raramente se cumplían tus deseos con su totalidad.

El golpe fue fuerte. O esto supongo. Porque no sentí nada, no tuve tiempo ni de sentir el golpe inicial. Al fin y al cabo, once pisos, eran once pisos. Aunque me esperaba un poco más de dramatismo... más dolor. Qué decepción.



Módulos

Calaboso y zjordi

INFIERNO EN EL PACIFICO

Zombie, All Flesh Must be Eaten

(Blagdaros)

ANTECEDENTES

Segunda Guerra Mundial. Año 1942. Las hostilidades entre la flota americana y la flota japonesa pasan por uno de sus momentos decisivos cuando la flota americana consigue al fin frenar por primera vez en la guerra el avance de la flota nipona en una batalla que fue recordada por la historia como la Batalla del Mar del Coral. El 5 de mayo comienzan las hostilidades. Luego de 4 días de batalla, la flota americana se convierte en la vencedora, truncando los planes de la flota japonesa de bloquear la comunicación entre el bando aliado y las colonias de Oceanía.

Pero una victoria no quiere decir que no hubiese que lamentar pérdidas. Varios barcos de la flota americana se fueron a pique y otros sufrieron graves daños.

Uno de los barcos que resultaron dañados, el Destructor DD Perkins, se retiraba luego de sufrir graves daños en la maquinaria que lo dejó inservible para la batalla. Intentaba una retirada hacia Port Moresby, pero su precario estado lo hicieron blanco fácil para los submarinos japoneses que acudían para lanzar un ataque por la retaguardia sobre la flota americana. La tripulación no tuvo más remedio que abandonar el barco. Estamos a 6 de mayo de 1942.

Tras dos días de vagar por el pacífico en un bote salvavidas, varios de sus tripulantes llegan a una pequeña isla. Las medidas de longitud y latitud no permiten identificarla en ningún mapa; a pesar de que su tamaño, unos 200 kilómetros cuadrados, no es tan pequeña como para que pudiera pasar desapercibida. La imagen de aquel paraíso tropical se les antoja como un soplo de esperanza.

Dos días en medio del océano, sin agua ni comida, ni ningún cobijo para resguardarse del acuciante sol del pacífico, habían hecho mella en el grupo, dejándolos exhaustos.

A su llegada a la isla por la vertiente norte, consiguen desembarcar en una pequeña cala situada entre acantilados. Desde allí pueden acceder fácilmente al interior de la selva.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

La partida comienza aquí, con la llegada de los soldados a la isla. Exhaustos, en un lugar desconocido para ellos, han de arreglárselas para sobrevivir; primero a su propia situación y luego a la amenaza de los zombies que merodean por la isla.

El desarrollo de la partida, lo podríamos estructurar en tres partes:

1º- Llegada de los personajes a la isla. Extenuados, caen rendidos en la arena. A medida de que van recuperando fuerzas, tendrán que adaptarse al entorno. Nos podemos centrar en ello, sin meter nada sobrenatural de momento. El director de juego puede incluso ponerle las cosas fáciles a los jugadores para que vean que las cosas les van bien y se confíen.

2º- Cubiertas las necesidades básicas de los jugadores, lo lógico es que piensen en escapar de la isla o en explorarla. En este momento es cuando deberían comenzar a ver indicios de lo que sucede. Puede ser un cuerpo descuartizado a mordiscos o al que le falta un trozo de cara y de pronto, sin previo aviso, sufren en primer ataque zombie.

3º- En esta parte de la partida, los jugadores no deberían tener descanso. Constantemente deberían sentir la amenaza de la horda de zombies que habitan la isla mientras intentan buscar un medio de escapar. Para ello no es necesario abusar del combate,



Módulos

lo cual podría llegar a hacerse tedioso, pero el director de juego debería arreglárselas para que los jugadores se sientan constantemente amenazados. Ruidos en la selva que adviertan del paso de patrullas de zombies o el hallazgo de cadáveres en estado de avanzada descomposición o incluso reducidos a simples esqueletos con ropas antiguas o armaduras, podrían ayudar.

En este módulo no damos una descripción detallada de la isla porque consideramos que no es necesaria. Únicamente detallamos los escenarios vitales para la trama; es decir, el pueblo indígena, la montaña con la base y el embarcadero, dejando libertad al director de juego para que desarrolle el resto.

BUSCANDO VÍVERES

La isla es una típica isla tropical, rica en todo tipo de frutas: mangos, papayas, cocos y otras plantas comestibles. En sus costas abundan el pescado y los moluscos, por lo que los personajes no tendrán demasiado problema para encontrar sustento. Adentrándose en la selva se perciben ruidos de diversas aves tropicales; keas, loros, papagayos e incluso pingüinos frecuentan la isla. De vez en cuando se observan rastros de animales que rehuyen el contacto humano. Sin mucha dificultad se puede encontrar un riachuelo que fluye desde las montañas y que da agua que, una vez hervida, es apta para el consumo. Si se toma a pelo, hay riesgo de contraer tifus. Si lo desea, el director de juego puede pedir una tirada de constitución con dificultad 12. En caso de fallar, el personaje contraerá la enfermedad, lo que supondrá un -2 a todas las tiradas físicas.

EL PASO DEL TIEMPO

Los jugadores podrán percibir que a medida que pasa el tiempo comienzan a empeorar de salud. Lo que en principio parece una enfermedad tropical se empieza a convertir en algo más siniestro. La temperatura del cuerpo baja, se producen escalofríos, pérdida de facultades físicas...

Este efecto se debe a una maldición que pesa sobre la isla o más bien, sobre cualquier extranjero que se adentra a ella. Una maldición que fue lanzada por los espíritus para proteger a los aborígenes de la isla, en respuesta a sus plegarias.

Los efectos de esta extraña enfermedad serían los siguientes:

- DÍA 1: No pasa nada
- DÍA 2: Entumecimiento, -1 a las tiradas físicas. Baja la temperatura corporal 1 grado.
- DÍA 3: Baja la temperatura corporal en 2 grados. -2 a las tiradas físicas
- DÍA 4: Baja la temperatura corporal en 5 grados. -3 a las tiradas físicas. Embotamiento, -1 a las tiradas mentales.
- DÍA 5: Baja la temperatura corporal en 6 grados. Tiradas de resistencia para evitar shock hipodérmico. -4 a las tiradas físicas y -2 a las tiradas mentales.
- DÍA 6: Tirada de resistencia par evitar shock hipotérmico a -1. (y a partir de aquí -1 por cada día que pase)

Nota: los negativos no son acumulativos.

Una tirada de medicina, dará lugar a resultados confusos. La forma de actuar de esta enfermedad, sus síntomas y su evolución, son diferentes a la de cualquier enfermedad que pudiéramos encontrar en un vademécum de medicina. Ningún medicamento ni tratamiento parece funcionar con ella.

ABORÍGENES

Hacia el Este de la isla hay una aldea de aborígenes. Se trata de un grupo de unas 100 personas de tez morena, pelo negro y baja estatura que viven en chozas construidas con ramas y hojas de palma. No hablan inglés y rehuyen el contacto con los forasteros. Su organización es patriarcal y creen en los espíritus, a quienes veneran con gran fervor. Poseen trabajados rituales en los que emplean pintura que fabrican mezclando arcilla con sangre de animales, piedras o tintes de plantas. Son recolectores y hábiles pescadores y dominan la alfarería y la talla de madera y piedra, materiales que utilizan para fabricar utensilios diversos, como cañas de pescar, lanzas. También son capaces de fabricar rudimentarios tejidos a partir de fibras de palmera. Son pacíficos y en caso de verse amenazados, no ofrecerán resistencia. Todo lo más, echarán manos de los amuletos que llevan colgados al cuello mientras gritan "ilm' sajha!" ("Protégenos") en un idioma extraño que los personajes no acertarán a conocer.

Y es que la extraña maldición que afecta a la isla, se debe a un antiguo ritual que proviene de principios del siglo XVI, cuando conquistadores españoles llegaron a la isla. A la llegada de los conquistadores, se produjeron enfrentamientos entre estos y los aborígenes, con dramáticos resultados para estos. Resignados, tuvieron que rendirse y permitir el asentamiento de los invasores, mientras preparaban su siniestra venganza.

El por aquel entonces shaman de la tribu; Uhuru utilizó sus artes para encomendarse a los espíritus y consagró el suelo de la isla. Los espíritus defenderían la isla de los intrusos pero a cambio, cualquier alma que no estuviese bajo su protección, les pertenecería. Como parte del pacto, los espíritus permitieron a los indígenas la creación de amuletos para proteger a los suyos de esta maldición.

Es esta maldición el origen de la horda de zombies que pululan por la isla. (ver más abajo).

Los amuletos, imbuidos de gran poder espiritual, se consagran por medio de varios rituales, y son únicos y personales para cada indígena, que los lleva consigo como una de sus pertenencias más preciadas. Tienen un doble cometido; vincularlos a la tierra y protegerlos de los zombies. El vínculo con la tierra, les permite vivir en comunión con ella, por lo que la tierra les es favorable. Nunca es difícil para un indígena encontrar caza, ni pesca ya que sienten cuando las presas están cerca. Además, el vínculo aumenta su longevidad y los hace más resistentes a enfermedades. Es también gracias a ese vínculo, que la propia tierra "enferma" a los intrusos y los acaba convirtiendo en zombies.

Módulos

Estos amuletos no podrán servir de nada a los jugadores a no ser que un aborigen acepte darles uno de forma voluntaria. De lo contrario, la fuerza espiritual que los imbuye, se disipará.

La maldición dejará de afectar a aquellos que abandonen la isla. En el caso de los vivos, la recuperación será gradual y en sentido inverso a como evolucionó.

En el caso de un zombie, simplemente, la fuerza espiritual que los animaba, se disipará convirtiéndolo de nuevo en un simple cadáver.

En la tribu hay dos chamanes. Uno viejo, Ubaro y uno más joven, que es su aprendiz. Shaka, el mayor, estará dispuesto a comunicarse con los jugadores en caso de que las cosas se pongan feas. No podrá comunicarse con palabras, solo con gestos. Tan sólo les indicarán que deben irse o morirán y que no obtendrán ayuda de su pueblo. En caso de que sean atacados o interrogados por los jugadores, actuarán con tranquilidad, como si no temiesen nada, a la espera de que los zombies los salven de los invasores. En caso de que uno de ellos sea torturado, colaborará con lo que se les pida, salvo que se les pida que dañen a uno de sus congéneres.



En la base pueden encontrar un puesto de radio a través del cual quizá puedan pedir socorro, pero alcanzarlo será duro dada la multitud de zombies que pululan por la zona. Si lo consiguen, podrán con gran esfuerzo, contactar con la flota aliada. Pero esta tardará en llegar en torno a tres días a partir del aviso.

El embarcadero se encuentra a unos cinco kilómetros de la base, en una zona fácilmente distinguible desde allí. Una pista, antaño transitada por jeeps y camiones, comunica ambas localizaciones.

Por supuesto, las dos vías de escape más factibles serían el hidroavión o la lancha cañonera que se encuentran en el embarcadero, pero a medida que las encuentren, serán percibidos por los zombies, que no dudarán en atacar. Su ataque se realizará de forma completamente desorganizada, sin obedecer a ningún criterio ni orden lógico. Su ansia por dar muerte a los intrusos responde tan solo a un instinto básico de odio y aversión contra ellos alentado por los espíritus defensores de la isla.

Además, podrán encontrar un camión y dos jeeps que se usaban para comunicar la base con el embarcadero. Todos ellos funcionan correctamente.

El EMBARCADERO

Está compuesto por un gran pantalán de 40 metros de largo y tiene calado suficiente como para que pueda atracar una fragata o un destructor.

EL EMBARCADERO

En este momento, tan solo lo ocupan dos cañoneras y un hidroavión. Las cañoneras están listas para ser usadas. El hidroavión es capaz de despegar, pero tiene el depósito casi vacío y con él sería imposible llegar a ninguna parte.

Junto al pantalán existen dos grandes naves utilizadas para guardar material diverso y un enorme depósito de combustible. En una de ellas podrán encontrar dos jeeps más y dos camiones, plenamente operativos.

El depósito de combustible está lleno y con él, podrían llenar el depósito del hidroavión.

La ESCAPADA

Una vez salgan al mar, podrán sentirse libres. Su salud comienza a mejorar a medida que van perdiendo la isla de su vista. Según se alejen verán como a la orilla comienzan a llegar más y más zombies que no se atreven a entrar en el agua.

ZOMBIES DE INFIERNO EN EL PACIFICO

Los zombies de Infierno en el Pacífico, han sido creados por las fuerzas espirituales que defienden. Los espíritus se alimentan primeramente de la energía vital de los intrusos y luego, hasta que esta se extingue por completo. Además, pueden poseer cadáveres, ya sea de aquellos que han sido drenados o de otras personas. Sin embargo, su capacidad para manejarlos es limitada.

LA BASE

En lo alto de la montaña central de la isla, se encuentra una base japonesa. Su ubicación en la zona más alta de la isla, responde a la necesidad de los japoneses, de encontrar un lugar óptimo para establecer una estación de radio. Desde allí, podían comunicarse por radio a grandes distancias. Además, proporcionaba un lugar idóneo desde el cual observar los alrededores.

Todos los soldados japoneses que la ocuparon se han convertido en zombies luego de morir por efecto de la extraña enfermedad tropical provocada por la maldición que protege a los indígenas y según la cual "aquellos que mancillen esta tierra morirán y la defenderán más allá de la muerte".

La base fue ocupada durante unos 60 japoneses en su momento de mayor apogeo, justo antes de que la maldición acabase con ellos. Ahora todos ellos se encuentran convertidos en zombies, desperdigados por toda la isla. Su presencia es mayor sobre todo en la zona del embarcadero y de la base, donde en todo momento habrá entre 10 y 20 zombies, como si de alguna forma, los zombies tuvieran un especial apego a esas zonas. Quizá, una de las pocas reminiscencias que quedan de lo que fueron en vida.

Módulos

Los zombies creados de esta forma pueden realizar tareas sencillas, correr y gritar, pero no pueden manipular objetos complicados y desde luego, no pueden empuñar un arma. Sus gritos son agudos y fuertes, resultando sobrecogedores para una persona normal (chequeo de miedo con -1) y les sirven para alertar a sus congéneres de la presencia de intrusos.

- FUERZA: 2
- DESTREZA: 3
- PERCEPCIÓN: 1
- CONSTITUCIÓN: 2
- INTELIGENCIA: -2
- VOLUNTAD 2
- PUNTOS DE MUERTE: 15
- VELOCIDAD 6
- RESERVA DE ESENCIA 7

Ataque: Como un humano. No pueden usar armas.

Punto débil: Cerebro.

Movimiento: Como los vivos.

Fuerza: La de un muerto cualquiera.

Sentidos: Como los muertos.

Sustento: No necesitan comer.

Inteligencia: Tonto de remate; trabajo en equipo.

Propagación del amor: no.

Estas son las estadísticas de un zombie corriente. Sin embargo, no hay que olvidar que están controlados por fuerzas espirituales. Entidades que podrían estar dotadas de un mayor o menor poder. A decisión del Zombie Master, pueden incluirse zombies más fuertes o incluso, con alguna capacidad especial. Dejo esto a su libre elección.

SUGERENCIAS PARA EL DIRECTOR DE JUEGO

Esta es una partida en la que deben combinarse de forma adecuada el terror psicológico con escenas de acción. El director no debería limitarse a sacar hordas de zombies para convertir la partida en un tiradados. Es importante que intente transmitir la sensación de aislamiento y que utilice todos los recursos que la isla pone a su disposición para que los personajes sientan la sensación de angustia a la que se deben sentir sometidos sus personajes.

Cuando llegue el momento, ya habrá tiempo para la acción. Las escenas de la toma del embarcadero o de la base, de producirse, deberían llevarse de una forma dinámica, sin pararse excesivamente en cuestiones de reglas. La idea es que los jugadores se sientan superiores en cuanto a sus capacidades, pero que la

inferioridad numérica les resulte abrumadora.

Cade Foster

Tipo de personaje: Comandante de marina

ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA:3	PUNTOS DE VIDA: 38
DESTREZA: 2	PUNTOS DE RESISTENCIA 38
CONSTITUCIÓN: 4	VELOCIDAD: 18
INTELIGENCIA: 3	RESERVA DE ESENCIA: 20
PERCEPCIÓN: 4	
VOLUNTAD: 4	

VENTAJAS

COBARDE 3
 CONOCIMIENTO DE LA SITUACIÓN 2
 CARISMA 4
 CONTACTOS (EJÉRCITO) 3

HABILIDADES

ARMAS DE FUEGO (PISTOLA).....	3
BUROCRACIA.....	3
ELECTRÓNICA	1
INFORMÁTICA	2
ELOCUENCIA.....	4
IDIOMA (ALEMÁN)	3
NADAR	2
PELEAR.....	2
PILOTAR (BARCO)	3
VIGILANCIA	2
VIGILANCIA ELECTRÓNICA	2
INTERROGATORIO	3
ENSEÑAR.....	2

HISTORIAL

Eso de que el capitán es el único en abandonar el barco no es para ti. De hecho, eres comandante, así que...y bueno, si has llegado hasta aquí no ha sido por hacerte el héroe. Has sabido trepar en el escalafón militar sin correr demasiados riesgos. Has lamido algunos culos, has hecho algunos favores y el nombre de tu familia ha hecho lo demás.

Cuando fuiste destinado al frente, pensaste que serías destinado a un barco de segunda línea; algún barco de suministros o algo así. Sin embargo, se te entregó el mando de una fragata de guerra y muy a tu pesar tuviste que entrar en combate. La cosa no fue tan mal; al menos, no para ti. Tu barco sufrió daños que lo dejaron no apto para el combate. Tus órdenes, retirarte a puerto amigo para ser reparado. Estupendo.

Sin embargo de vuelta fuisteis atacados por un submarino japonés. Presa fácil, tu fragata no pudo hacer otra cosa que irse a

Módulos

pique. Te apresuraste a coger sitio en un bote con otros cuatro miembros de la tripulación.

Luego de dos días vagando por el mar, llegasteis a una isla, casi deshidratados y con un hambre de leones. Una isla paradisíaca, de esas que salen en las postales de Hawai.

EQUIPO

- Pistola
- Kit de primeros auxilios
- Brújula
- Cuchillo

William Crowden

Tipo de personaje: Ingeniero militar

ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA: 3
 DESTREZA: 4
 CONSTITUCIÓN: 3
 INTELIGENCIA: 4
 PERCEPCIÓN: 3
 VOLUNTAD: 3

PUNTOS DE VIDA: 34
 PUNTOS DE RESISTENCIA: 32
 VELOCIDAD: 21
 RESERVA DE ESENCIA: 20

VENTAJAS

MEMORIA FOTOGRÁFICA 2
 NERVIOS DE ACERO 3

HABILIDADES

BUROCRACIA..... 1
 INGENIERÍA 4
 ELECTRÓNICA 4
 VIGILANCIA ELECTRÓNICA 2
 CONDUCIR (COCHE) 2
 DOCUMENTACIÓN/INVESTIGACIÓN 3
 ARMA CORTA 2
 DEMOLICIÓN 2
 INFORMÁTICA 3
 MECÁNICA 3
 NADAR 3
 OBSERVACIÓN 4
 PELEAR..... 2
 VIGILANCIA 3

HISTORIAL

Estabas a punto de graduarte como ingeniero cuando estalló la guerra, a penas unos meses. En seguida te reclutaron. Tras un breve entrenamiento, ya eras un cadete. Tu primer destino, una fragata de guerra. No estaría mal, si no fuera porque según llegaste, os mandaron derechitos al frente. Vaya,...pues sí que es suerte la tuya.

Participasteis en la batalla del coral. Dicen que esa batalla decidirá la guerra, aunque no tuviste tiempo de enterarte muy bien como fue. La fragata resultó con daños graves y se os ordenó replegaros hasta la base amiga más cercana para reparaciones, pero de camino fuisteis abatidos por un submarino japonés. De milagro alcanzaste a subirte a un bote salvavidas con otros cuatro soldados entre los cuales estaba el comandante.

Pasasteis dos días vagando por el mar hasta que la corriente os llevó hasta una isla paradisíaca, de esas que salen en las revistas; con cocos y palmeras. Acabáis de llegar.

Jack Stockton

Tipo de personaje: Marine estadounidense herido

ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA: 4
 DESTREZA: 4
 CONSTITUCIÓN: 4
 INTELIGENCIA: 2
 PERCEPCIÓN: 2
 VOLUNTAD: 4

PUNTOS DE VIDA: 42
 PUNTOS DE RESISTENCIA: 41
 VELOCIDAD: 24
 RESERVA DE ESENCIA: 20

VENTAJAS

DISCAPACIDAD (COJO) 2
 CONOCIMIENTO DE LA SITUACIÓN 2
 FANFARRÓN 2
 IMPRUDENTE 2
 NERVIOS DE ACERO 3
 PROBLEMAS EMOCIONALES 1

HABILIDADES

ARMAS CORTAS3
 FUSIL4
 ACROBACIAS 1
 ARTES MARCIALES (TÉCNICAS DE COMANDOS)2
 CONDUCIR (COCHE)3
 DEMOLICIÓN3
 ESQUIVAR2
 PELEAR.....3
 OBSERVACIÓN2
 VIGILANCIA2
 SEGUIR RASTROS2
 SIGILO3
 SUPERVIVENCIA2
 TREPAR.....2

HISTORIAL

Tienes la especial capacidad para estar siempre donde no debes estar. Cuando esa bala perdida pasó volando, como no, tu estabas en su camino. Caíste herido. La herida era fea, pero no lo suficiente. Fuiste licenciado con honores y la guerra se acabó

Módulos

para ti. Al menos, eso pensaste. Habías tenido suerte.

Se te trasladó a una fragata de guerra que volvía a puerto para ser reparada. Desde allí, deberías subirte a algún carguero de suministros que te llevase a casa, pero no fue así.

De camino a puerto, fuisteis interceptados por un submarino japonés que consiguió hundir con facilidad vuestro barco indefenso ante sus ataques. Por suerte, conseguiste subirte en un bote con otros cuatro marineros.

Luego de dos días de vagar por le océano, cuando ya no contabais con obtener ayuda, divisasteis una isla paradisíaca, con cocos y palmeras, como esas de las postales. Otro golpe de suerte.

Michael Winslow

Tipo de personaje: Periodista militar

ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA: 3	PUNTOS DE VIDA: 30
DESTREZA: 3	PUNTOS DE RESISTENCIA: 32
CONSTITUCIÓN: 2	VELOCIDAD: 15
INTELIGENCIA: 4	RESERVA DE ESENCIA: 20
PERCEPCIÓN: 4	
VOLUNTAD: 4	

VENTAJAS

CONTACTOS (PERIODÍSTICOS) 2
 ATRACTIVO 2
 CARISMA 2
 MEMORIA FOTOGRÁFICA 2
 PROBLEMAS EMOCIONALES (COMPLEJO DE INFERIORIDAD) 2

HABILIDADES

ACTUAR.....	2
ARMAS DE FUEGO (RIFLE)	2
ARMAS DE FUEGO (PISTOLA).....	2
BUROCRACIA.....	2
CIENCIAS (ECONÓMICAS).....	4
DOCUMENTACIÓN.....	2
ELOCUENCIA.....	2
DERECHO	1
INFORMÁTICA	1
PELEA.....	2

HISTORIAL

Trabajabas en un periódico económico para un periódico de segunda cuando estalló la guerra. Fuiste reclutado. La verdad es que no te disgustaba del todo la idea, especialmente cuando conseguiste un puesto de periodista militar, algo mucho más apasionante que los desvaríos de la bolsa.

Te sentiste un tanto asustado cuando te enviaron al frente, pero al fin y al cabo, ¿qué mejor para un periodista militar que estar en el ojo del huracán?. Tienes un reportaje fantástico que narra la participación de una fragata militar (en la que ibas) en la llamada ya Guerra del Coral. Sin embargo, tu historia acaba pronto. Tu fragata fue inutilizada para el combate durante la refriega y recibió órdenes de volver a puerto para ser reparada.

Sin embargo durante vuestro viaje de vuelta, fuisteis interceptados por un submarino japonés que destruyó vuestro barco. Por suerte conseguiste llegar hasta un bote con otros cuatro soldados. Llevas tu relato a salvo, metido en un cilindro metálico hermético.

Luego de dos días de vagar por el mar, llegasteis a una isla paradisíaca. Con sus palmeras y sus cocos, como esas postales de Hawái.

Arthur Benson

Tipo de personaje: Artillero naval

ATRIBUTOS PRIMARIOS

FUERZA: 3	PUNTOS DE VIDA: 30
DESTREZA: 4	PUNTOS DE RESISTENCIA: 32
CONSTITUCIÓN: 3	VELOCIDAD: 15
INTELIGENCIA: 3	RESERVA DE ESENCIA: 20
PERCEPCIÓN: 4	
VOLUNTAD: 4	

VENTAJAS

CONOCIMIENTO DE LA SITUACIÓN 2
 CRUEL 2
 REACCIÓN RÁPIDA 2
 SENTIDOS AUMENTADOS (VISTA) 2

HABILIDADES

INGENIERÍA	2
ARMAS DE FUEGO (ARTILLERÍA).....	4
ARMAS DE FUEGO (PISTOLA).....	2
MECÁNICA	2
PRIMEROS AUXILIOS.....	2
OBSERVACIÓN	4
NADAR	2
MEDICINA.....	1
PELEAR.....	1
VIGILANCIA	2

HISTORIAL

La guerra te pilló estudiando medicina en la universidad. En realidad siempre quisiste hacer carrera militar, pero era poco para tu padre. Cuando estalló la guerra viste la oportunidad. En tiempo de guerra nadie te reprocharía cumplir con tu deber de

Módulos

ciudadano alistándote en la marina. Tu vista, que desde siempre fue excelente, te hizo un excelente candidato para artillero naval. Enseguida descubriste que te gustaba. Descargabas toda la rabia contenida a través de esos cañones y disfrutabas al máximo cuando derribabas un enemigo.

Recientemente, participaste en la Guerra del Coral a bordo de una fragata de guerra. Lamentablemente, la fragata fue dañada y se os ordenó la retirada para reparaciones en un puerto cercano antes de que pudieras demostrar todo de lo que eres capaz, pero por lo menos, tuviste la ocasión de hacer que algunos de esos japos pasaran a mejor vida.

Durante el viaje de vuelta, fuisteis interceptados por un submarino que mandó vuestra fragata a pique. Por suerte, conseguiste llegar hasta un bote junto con otros cuatro tripulantes.

Luego de vagar durante dos días por el mar, medio deshidratados y con un hambre atroz, llegasteis a una isla paradisíaca, llena de palmeras y cocos; como esas de las postales.



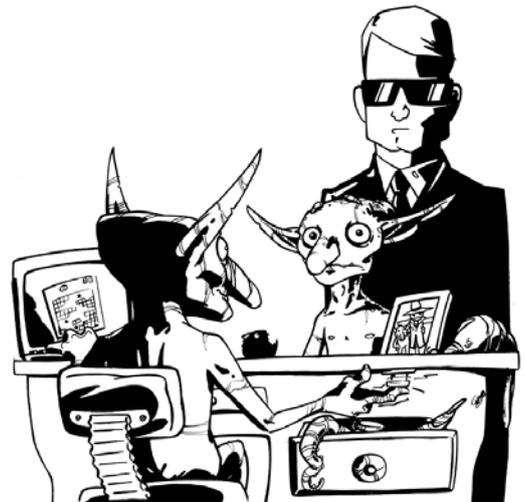
GOBLIN'S TALES

(Idea: Korsakoff; Dibujos: Korsakoff, Herrwinter)



Humor







Criticas

PAUL NEWMAN

(*Meine Kleine*)

Se ha cumplido un año de la muerte de Paul Newman, uno de los más grandes actores de la historia.

En Senderos de Umbría queremos hacer un pequeño repaso a la dilatada filmografía de este grandísimo actor de cine. Desde sus inicios y recordar grandes obras maestras en las que participó.

Si en algo fue destacado Newman era en su gran fuerza en pantalla, eclipsaba a cualquiera que estuviera en la pantalla junto a él. Su maestría en la actuación no tiene igual, por ello le rendimos sentida admiración.

Este hombre de ascendencia germano judía, se alistó en la marina, tras el servicio empezó a hacer actuaciones de teatro aficionado. Debido a su físico espectacular, pronto entró a hacer papeles más importantes. Hasta que dio el salto a la gran pantalla, con "El Cáliz de Plata", película de tan escasa calidad, que como anécdota Newman pidió disculpas cuando se emitió por TV.

Su gran éxito llegó en "Marcado por el Odio" donde Newman encarnaba al campeón de los pesos medios Rocky Graziano. La actuación de Newman fue apoteósica y le lanzó al estrellato de inmediato. Tras una película neocelandesa que pasó sin pena ni gloria por la cartelera dos clásicos del cine le encumbraron más aún: "El largo y cálido verano" y "La gata sobre el tejado de Zinc", ambas de gran éxito. Durante la primera mitad de los '60 filmó grandes películas como "Éxodo", "Dulce pájaro de juventud", "Samantha", "El premio", "Cortina rasgada", etc. Sin embargo no fueron sus mayores actuaciones. Si por algo se recuerda Newman es por una grandiosa película que ya le dejaría en el Olimpo de Hollywood; "La leyenda del indomable" en la que interpretaba a un irreductible preso sureño. Su actuación es mítica e imperdonable no haberla visionado.

Mientras Newman maduraba en la escena, su vida amorosa era tranquila y apacible, con un sólo divorcio de su primera mujer, a la que conoció en el teatro de aficionados. Al casarse con Joanne Woodward, no buscó más y vivió felizmente casado con ella. Con la que compartió varias películas. La primera en el "Largo y cálido verano" y le siguieron varias más.

En el '68 dirigió su primera película. "Raquel, Raquel" con escaso éxito, pero con grandes formas en la plasticidad de la trama. Otras le siguieron con relativa buena acogida, "Harry e hijo" y "La caja oscura" entre otras. No se prodigó mucho como director y acabó su carrera con apenas media docena de filmes dirigidos.

Al acabar la década de los '60 e inicios de los '70 Newman encontró a su gran alter ego en la pantalla. Robert Redford, con quien compartió pantalla en dos cintas de obligado visionado para cualquier cinéfilo que se precie de ello. "Dos hombres y un destino" y por supuesto, "El golpe". Los años setenta fueron pasando con una larga serie de películas de mejor o menor calidad, aunque casi todas de buena interpretación, incluso con cameos en películas absurdas y paródicas, como "La última locura" de Mel Brooks, "Buffalo Bill" de Robert Altman. O "El castaño" Roy Hill. Aún así lo compaginó con grandes actuaciones como "El coloso en llamas" una película con un elenco de actores que difícilmente se volvería a juntar, sin contar "El día más largo".

En los '80 la academia tuvo a bien premiar la dilatada obra de Newman con un oscar por "El color del dinero" lo que demuestra el vergonzoso rasero que seguían los amigos de Wildder. No es ni de lejos una de sus mejores cintas. En esos años hizo varias grandes películas, pero al llegar ya a su avanzada edad se prodigó menos en la pantalla. Aunque dando toques de grandeza en películas de muy buena calidad en las que actuaba con papeles secundarios.

Sus dos últimas películas son buena muestra de ello. "Mensaje en una botella" junto a Kevin Kostner y "Camino a la perdición" con Tom Hanks.

Echando la mirada atrás, uno se da cuenta de la grandeza de este sin igual actor norteamericano, que tanto nos ha hecho soñar en salas de cine o en nuestros sillones en casa.

Por todo ello. Gracias Paul, donde quiera que estés.

Expedientes Umbrianos

Julia

LA CASA DE LA COLINA

Harta, hastiada. Por la nota podemos saber que se sentía así. Nos cuenta una historia lo que aconteció hace mucho en su juventud, nos enseña una historia de lo que la ocurrió cuando era joven.

Tiene todos los ingredientes de una historia de terror, de un cuento para no dormir de los años treinta, algo que no es real. Investigamos todo lo relacionado con la historia y no hemos encontrado nada, ni siquiera esa propiedad ha sido tragada por la historia.

Una única foto y un mapa antiguo de carretera era lo único que nos ataba a las locuras de una anciana. Con menos hemos investigado nuestros casos, así que cogimos a nuestra cámara y salimos a buscar el lugar que estaba marcado. Ahora es un simple yermo, una pradera llena de hierba que crece más de medio metro, salvaje, asilvestrada. Solo unas vallas de piedra nos pueden decir que una vez allí hubo algo, una casa tal vez, la casa que buscamos.

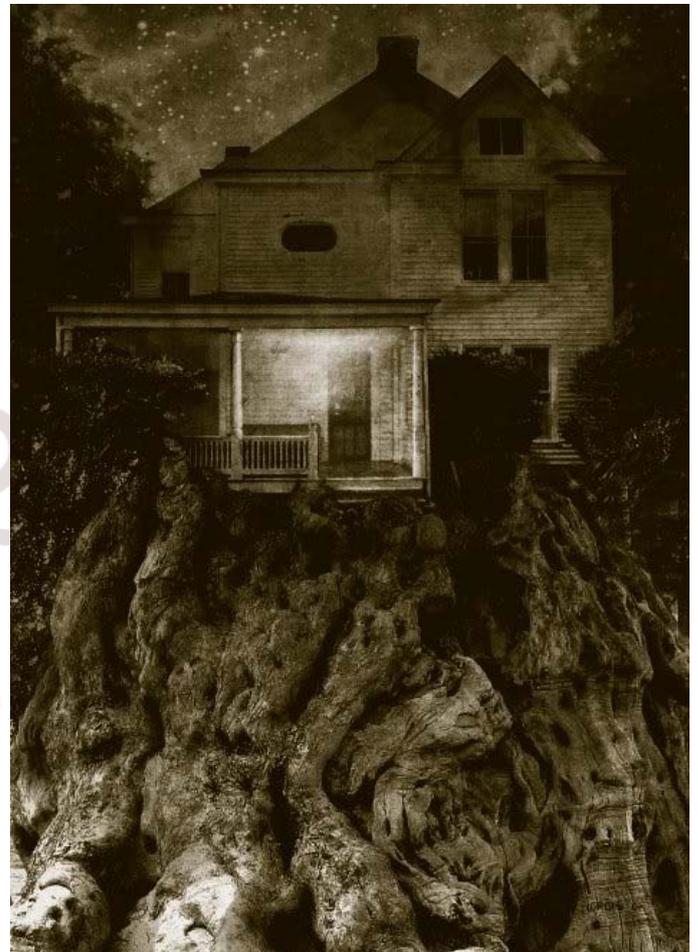
Conseguimos traspasarlas y caminar por la hierba con algo de cuidado hasta una parte más descubierta, allí estaban los cimientos de la antigua casa, una gran mansión por lo que parece, solo parte de la chimenea de madera ha conseguido sobrevivir al paso de los tiempos y a la desidia de los dueños del lugar.

Restos de un fuego, algo se quemó, llegó hasta dentro en la madera, es muy extraño, mas parece premeditado que otra cosa, pero las marcas del suelo son más raras de lo que parece. Arañazos, pequeños arañazos como de pies garrudos.

Unas escaleras desvencijadas, podridas que nos invitan a visitar el sótano, mucho me temo que estarán peor de lo que parece y que el techo haya cedido en algunas zonas como bien demuestra esta planta en su suelo. Si bajamos iremos con cuidado, muchos secretos se encuentran en esta casa, secretos guardados bajo mil llaves por lo que parece.

Inspeccionamos la zona más o menos mientras el día va cayendo poco a poco y tras un rato y haber encontrado alguna zona removida, un viejo cementerio y una especie de antigua excavación. Volvemos al pueblo cercano o más bien a lo que queda de él. Una gasolinera, un restaurante y un motel para poder descansar para el día siguiente. Todos son regentados por la misma familia, dicen que llevan desde que se fundó y se quedaran hasta que desaparezca.

Durante la cena preguntó por historias en la zona, parecen re-



traídos pero tras soltar algunos dólares y un par de botellas de licor, consiguió que el más mayor de los hombres comience una historia.

Parece ser que los antiguos dueños de la propiedad murieron hace mucho y que el último de sus descendientes desapareció en un hospital psiquiátrico.

Un grupo de personas que pasaron unos días allí y que después de eso se vendió por una miseria. Una historia de muertos, de antiguos asesinatos, una familia maldita, un destino tal vez escrito y desde luego eso es lo que nos gusta a todos en nuestro trabajo.

Esa noche rebusqué en Internet la historia de esa familia a ver que podía encontrar y si aún había algún descendiente indirecto o directo del fundador. Nadie, parece que si los hubiera borraron sus datos muy deprisa y rápidamente para que nadie los convirtiera en descendientes de un pirata, de un corsario, un saqueador, tal vez un asesino.

Expedientes Umbrianos

Investigamos posibles cambios de nombres, registros médicos, nacimientos y defunciones, la verdad es que todo solo nos dice que se ocultó demasiado bien. Pero siempre tiene que haber un resquicio, una foto de la casa es lo que nos pone sobre el buen camino.

Viejos registros bancarios, nos llevan hasta la más de las oscuras historias, asesinatos, suicidios, locos y una historia de un monstruo de madera

Un viejo capitán que con su fortuna volvió a tierra y se alejó de la costa todo lo que pudo con su familia, edificó esta casa cerca de un cementerio indio. Esto me recuerda a esa casa en la que desaparecieron esos niños, pero luego resultó que se habían ido de botellón sin contárselo a sus padres. No existen las maldiciones indias, solo son supercherías...

Vaya, parece que el ordenador esta hoy divertido, bueno como iba diciendo, construyó su casa en esa propiedad con maderas nobles traídas del viejo continente, de África y de quién sabe que otros sitios. Un lugar para hacer que crezca una familia, que forme parte de la ciudad en la que está, pero por lo que parece no fue así. Muchos de ellos murieron, una joven se ahorcó en la casa, otro muere de un disparo "fortuito" de una escopeta de caza.

Esclavos desaparecidos en plena guerra civil, una excavación de la universidad que niegan en todo momento, nadie hizo nada con su consentimiento. Seguimos investigando y tras búsquedas infructuosas acabamos descubriendo que tras un tiempo la casa fue abandonada, la muerte de la matrona de la familia fue el desencadenante.

Su nieto tras heredarla quiere venderla y recurre a las artes de un

detective venido a menos que acaba con uno de sus colaboradores en el hospital el mismo día de su llegada y con otro antes de marcharse.

Sus informes nos hablan de visiones en la casa, de una lámpara que cayó y casi mata a un compañero, un anciano anticuario. Esqueletos en el sótano, pero quién no tiene alguno en su propia casa, aunque sea uno falso, por lo que parece antiguos esclavos que murieron allí de una extraña manera, tal vez fiebre o tal vez falta de comida.

Una chimenea que es rota, un ser de madera que sale de ella, quemado mientras grita de dolor, mientras...

Casualidades extrañas, otro alistamiento similar ocurrido en otro lugar del mundo, hace poco, incluso hay una foto de ese ser, pero realmente es real o solo son los miedos de otras personas que se reflejan en nuestras retinas y nos hacen ver lo que queremos tras un día sin mucho descanso. Las cenizas nos lo demuestran, estuvo allí algo se quemó, pero no creo que sea ese ser de madera. Es como esos alistamientos de seres con apariencia de pez en las costas de Massachusetts, cerca del arrecife. Nadie vive en la ciudad, así que nadie puede dar crédito a esos avistamientos. Pero aun así, seguiremos investigando.

Todo comenzó con una nota que decía:

"Hoy es el último día de mi vida y hoy es el único día en que no diré una mentira. Antes de volar diré que he visto más allá de este mundo y que nos están vigilando. Ellos están cerca y ese ser, aquél cuya presa sentí en mi cuello. Aquel día fue sólo uno de los primeros, pronto habrá más, estoy segura y todos moriremos".