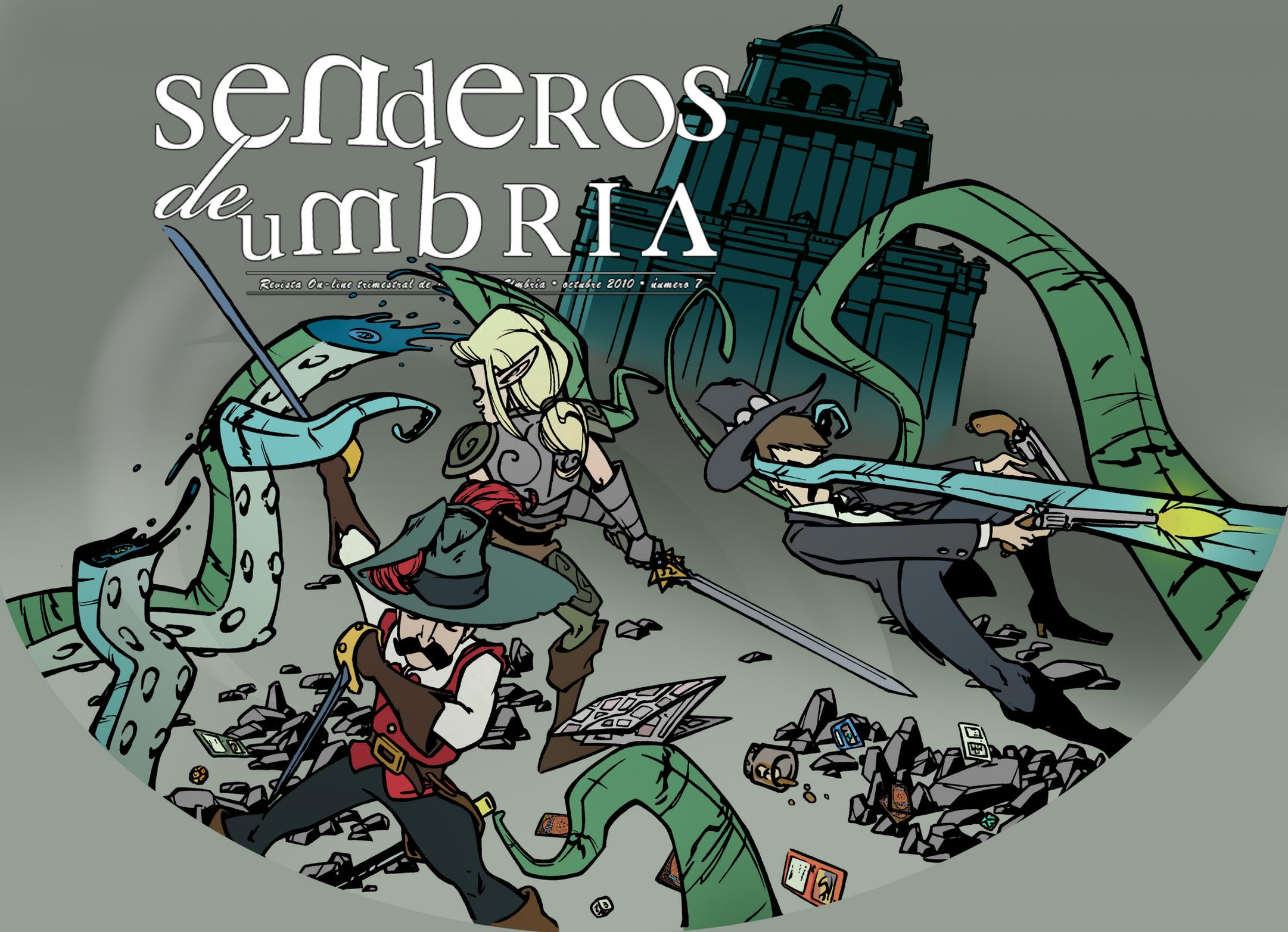


senderos de umbria

Revista On-line trimestral de Umbria • octubre 2010 • número 7



senderos de umbria

¿Dispuestos a pasarlo bien?

Nos habéis echado de menos? Nosotros a vosotros, si.

Ya estamos de vuelta y en las próximas páginas pensamos hacer todo lo posible para que paséis un buen rato, podréis conocer algo más acerca del señor oscuro, en la entrevista que Ninde le ha hecho, disfrutar de los buenos relatos que Walhalla nos ha traído en su sección de literatura, reír un rato con nuestra sección de humor y mucho, mucho más.

Barlow

PD : Espero que lo paséis tan bien leyéndola como nosotros haciéndola



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



Índice

Senderos de Umbría número 7

Juegos de mesa

Asalto al banco de Inglaterra
Carcassone posadas y catedrales
Bang

Literatura

MÓDULOS

Módulo para el juego de rol Scion
En Flandes se pone el sol

CUENTOS

Interferencias
Las malaventuras del señor Mawadi

Tira cómica

Artículos

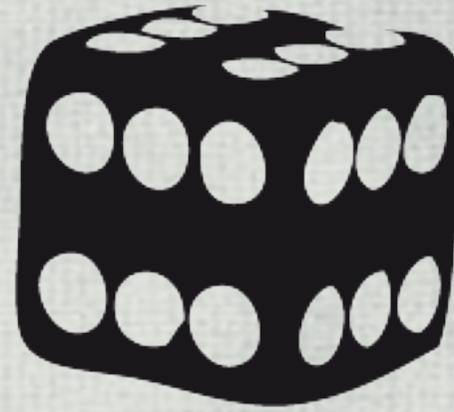
Artículo de Black Sirius
KDD Nacional 2010

Entrevistas

Entrevista a Rais

Créditos

Juegos de mesa





Asalto

al banco de Inglaterra

El Juego

Asalto al Banco de Inglaterra es un juego sencillo de mesa que seguro que os deparará mucha diversión. Eso sí, es de duración media-alta, unos 90 minutos, y pueden jugar desde 2 a 6 jugadores.

El juego consiste en ir robando el mayor número de bolsas de dinero de los principales bancos de Inglaterra y esconderlas en una guarida secreta, mientras escapas de la policía, consigues las herramientas necesarias para poder atracar otros bancos y vigilas a los demás ladrones, pues pueden robarte lo que acabas de robar.

Los componentes del juego son de la calidad a la que nos tenía acostumbrados NAC, y consisten en: un mazo de cartas de Scotland Yard, para el jugador que hace de policía; un mazo de cartas de Oportunidad para los jugadores que hacen de ladrones; 1 mazo de cartas que representan los objetos; 2 dados de 6 caras; fichas de distintos colores, (las negras, reservadas al jugador que hace de policía); y fichas más pequeñas de color blanco, que hacen las veces de las bolsas de dinero de los bancos.

Las cartas, tanto las de Oportunidad como las de Scotland Yard, suponen una ventaja considerable para el jugador que las juega. Dentro del mazo de Oportunidad se pueden encontrar cartas para escapar de una redada, para huir hacia una zona segura, volver al refugio predeterminado, saltarse algunos sistemas de seguridad de los bancos, encontrar túneles para robar el Banco de Inglaterra, etc. Las cartas de Scotland Yard, por otro lado, sirven para hacer redadas, poder atrapar a ladrones que se encuentren a pocas casillas de tu policía, encerrar a los ladrones que hayan saltado algún sistema de seguridad de un banco, etc. Todas estas cartas se roban siempre que un jugador saque un 7 o un 11 en los dos dados.

Jugando

Dependiendo de los jugadores que haya sobre la mesa y que estén dispuestos a jugar, se reparten los roles. Uno de los jugadores tiene que ser el policía, y los demás jugarán como ladrones. Una vez decidido esto, los ladrones se reparten las guaridas secretas, eligiendo una cada jugador como base de operaciones. Allí es donde comenzarán la partida, pero posteriormente podrán mudarse a otra guarida que les venga mejor, o incluso entrar en una guarida de otro ladrón donde no tenga ninguna ficha y poder robar lo que allí tiene guardado.

El sistema de juego es realmente fácil. Cada jugador, en su turno tirará dos dados de seis caras y ese será el movimiento que tiene para mover la ficha que quiera y que sea de su propiedad. El tablero de juego viene dividido en cuadritos por lo que cada punto de movimiento es un cuadrito que avanza.

En el tablero se puede apreciar distintos edificios designados como tiendas, y cada uno de ellos aporta al ladrón que entre dentro de él una carta para saltarse una de las cuatro medidas de seguridad de las que dispone un banco, como puede ser un soplete, un plano, un reloj antirrobo o dinamita.

Una vez que el ladrón dispone de suficientes cartas como para poder saltarse las medidas de seguridad antes mencionadas, podrá entonces entrar en un banco a robarlo. Dentro del banco se puede apreciar, en ciertos cuadritos de movimiento, un dibujo de un sistema de seguridad. El ladrón, al pasar sobre ese cuadrito, deberá soltar la carta correspondiente al dibujo, pudiendo de esa forma pasar sin levantar sospechas de la policía. Si por algún casual no tiene la carta necesaria y hace saltar la alarma, los policías podrán entrar sin miramientos dentro del banco para poder atraparlo, cosa realmente fácil, ya que no está permitido pasar a través de otras fichas y los bancos suelen tener sólo una vía de entrada y salida, por lo que los ladrones no suelen tener escapatoria si el policía llega a tiempo al banco.

Si el ladrón, en cambio, va soltando todas las cartas necesarias, podrá robar el banco y el policía no podrá entrar en él para atraparlo, aunque sí podrá esperar en la puerta a que salga para pillarlo con las manos en la masa. Pero claro... como hay tantos ladrones y tantos bancos... difícilmente un policía podrá controlar todos los bancos del juego, teniendo que dejar algunos sin vigilancia, hecho que podrán aprovechar los jugadores que controlan los ladrones para entrar y robarlo.

Cada vez que el policía atrape a un ladrón lo encerrará en las celdas de comisaría, y si éste tenía en sus manos algún botín, es devuelto al banco del que se robó. Ese ladrón quedará inutilizado hasta que el jugador que lo controle suelte una carta de Oportunidad específica para poder salir de las celdas.

La partida la gana el jugador que haya robado más botines de los bancos. El policía en vez de contar los botines, ya que él no roba, contará los ladrones atrapados en las celdas de comisaría.

Opinión

Pues eso es todo. Es un juego sencillo y divertido, aunque tiene ciertos defectos, como la duración o el que muchas veces, cuando quedan pocos ladrones en juego y el policía juega bien, la partida se suele quedar parada, ya que los ladrones pueden quedarse dentro de un banco e ir tirando el dado y moviéndose dentro y el policía esperar fuera, sin que la partida avance, ya que ni el ladrón querrá salir ni el policía querrá abandonar esa posición tan ventajosa para poder atraparlo.

Pero eso no es nada que no se pueda arreglar con un par de reglas caseras que arreglen el desastre. Por lo que puedo aventurar a decir, el juego no es gran cosa, no dispone de grandes estrategias ni hay que quebrarse mucho la cabeza, por lo que es rápido y ameno, aunque la partida pueda durar mucho. No importa la cantidad de jugadores que jueguen, no se hace pesado y largo.

Conclusión

Un juego divertido, difícil de encontrar y que permite, con un poco de imaginación y buen hacer, modificarlo para generar partidas épicas con reglas caseras. Puede valer tanto para jugones como para jugadores novatos.

P.D.: Esta entrada me gustaría dedicársela a mi hermana, que es la primera persona friki que conocí en mi vida y la que me influyó a ser lo que hoy soy: un friki. De ella eran los primeros juegos de mesa que jugué, como éste que comento en esta entrada, el Monopoly, el Escrúpulos y tantos otros que se han perdido en el espacio y el tiempo...

Afar





CARCASSONNE:

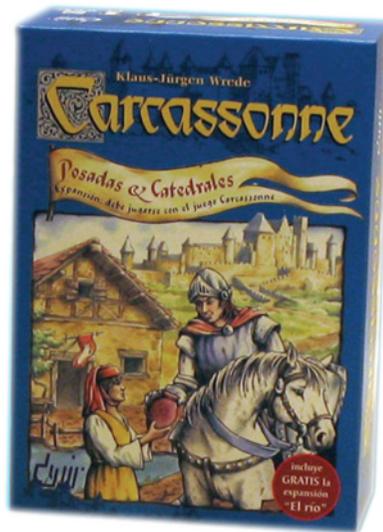
Posadas y Catedrales



La primera expansión para "Carcassonne" permite ampliar el juego a seis jugadores e introduce 2 catedrales y 8 posadas. Esta edición incluye además la expansión "El Río" de regalo, con 12 piezas nuevas.

Objetivo del juego

Esta primera ampliación para el juego Carcassonne está basado en las posadas y catedrales que abundan por la zona donde se inspira, además, creo que mejora en proporciones incalculables el juego básico, lo hace más entretenido, pone a prueba nuevamente a los jugadores con nuevos objetivos para conseguir puntos de victoria al final de la partida. Increíble el ambiente que consigue la ampliación, con un toma y daca entre los jugadores por las catedrales y los caminos que poseen posadas, haciendo la guerra entre ellos aún más encarnizada.



Contenido

Aparte de losetas normales y corrientes que amplían las existentes en el juego básico, trae dos nuevos tipos de losetas o objetivos a conseguir, como son las posadas y las catedrales, como el nombre de la ampliación indica. ¿Qué hacen o qué beneficios tienen sobre el juego? Pues a eso vamos, a explicarlas.

Las posadas las puedes encontrar en los caminos, y al igual que las catedrales, son un arma de doble filo, pues si con-

sigues cerrar un camino que contenga al menos una posada, duplicará los puntos que otorga tal camino, pero si no lo consigues cerrar, ese camino no te dará ningún punto.

Las catedrales son parte de los castillos, su loseta no contiene pared por lo que está totalmente abierta y se puede añadir a un castillo por cualquiera de sus lados. Como ya he explicado antes, hay que conseguir cerrar el castillo para obtener los puntos que otorga la catedral, pero al estar abierta por todos sus lados, es una tarea realmente ardua y difícil.

También vienen peponitos para meter a dos jugadores más, que aunque vienen bien, la verdad es que pocas veces se usan, al menos yo, que no suelo jugar con más de cuatro jugadores en mesa.

Resumen

Pues lo dicho, una de las ampliaciones indispensables para el juego, un camino a seguir para conseguir las siguientes. Una vez que lo pruebes, el juego básico se te quedará pequeño. Personalmente, esta ampliación junto con la de Comerciantes y Constructores, son totalmente necesarias para el juego.

Y por si se te quedan dudas si pillarlo o no, sólo decirte que en la caja viene de regalo la ampliación Río, doce losetas de un río que cruza la zona de Carcassonne antes de comenzar y que da otro giro al juego.

En fin, que es muy recomendable.

Afar



BANG!

EL JUEGO DEL SALVAJE OESTE!

WANTED



\$ 10,000



EMILIANO SCIARRA

edge



BANG!

Autor: Emiliano Sciarra

Editorial: Edge Entertainment

Dificultad: Baja

Nº Jugadores: 4 a 7 (mientras más mejor)

Tiempo: 30 minutos

PVP: 19'95 euros

Idioma: Español

Dependencia del idioma: Nula. Sólo instrucciones.

Contenido: 110 cartas y un libro de reglas.

Las cartas (al menos en la edición que tengo yo que es la que retrato aquí) son de buena calidad, algo finas, pero con unas fundas va la cosa que arde. Yo tengo la 3ª Edición. Según parece en la 4ª Edición se lo han currado más y ya traen tableros para los jugadores, pero que a mí particularmente no me llaman la atención, es más... los veo totalmente innecesarios.

Uno de los fallos que yo le veo al juego, aunque quizás no sea un fallo, es que a mí me gusta más tener constancia de la vida de cada uno mediante contadores y no con una carta bocabajo, no sé, me parece mucho más juego si usamos contadores, que tanto no cuesta hacerlos, aunque claro, por el precio que tiene el juego, más no se le puede pedir. Pero bueno, hay que conformarse con llevar el control de la vida mediante una carta dada la vuelta, donde se pueden ver dibujadas las balas que hacen de vidas del jugador.

Bien, pues antes de comenzar, veamos cómo se presenta el juego:

“Los Forajidos cazan al Sheriff. El Sheriff caza a los Forajidos. El Renegado hace planes en secreto, listo a apuntarse a uno u otro bando.

Las balas vuelan. ¿Quién entre los pistoleros es fiel, preparado para sacrificarse por el Sheriff? ¿Y quien un Forajido sin piedad deseoso de matarlo?

Si quieres descubrirlo, basta que con que robes (cartas).”

Pues ya es hora de entrar al trapo, como se suele decir, pues bien, Bang! Es un juego de cartas que intenta simular las películas del Spaguetti-western, típicas de hace unas décadas y que se rodaban (aparte de en otros lares) principalmente en Almería. Cada jugador tomará al inicio de la partida un rol particular entre los existentes, que son: El Sheriff, los Ayudantes del Sheriff, los Forajidos y el Renegado. Como bien dice la descripción del juego, las balas vuelan durante la partida entre unos y otros. Pero vayamos al principio.

Reparto de Roles

El juego comienza de manera rápida y sencilla, dentro de las instrucciones podréis ver la cantidad de cartas de cada rol que se van a repartir, dependiendo del número de jugadores que haya en mesa, así siempre se pretende que la cosa esté equilibrada. Tras repartir los roles, se reparten los personajes de los jugadores, al azar de entre todos los que traen. El juego trae muchos personajes por lo que la variedad la vais a tener asegurada, ayudando a alargar la vida del juego.

Cada personaje tiene unos puntos de vida diferentes y una habilidad que no comparte con ninguno, por lo que cada partida, dependiendo de quien tengas tú como personaje y quién tengan los que se encuentren al lado tuyo, se tornará más gris o más negra.

Los puntos de vida indican a parte de las bang! Que puedes recibir antes de besar el suelo, el número de cartas que puedes llegar a tener en la mano al terminar tu turno. Esto hace que los jugadores que tengan menos vida y que vayan poco a poco muriendo sean cada vez más débiles. ¿Injusto? Si, pero realista. ¿Como se gana la partida? Es realmente fácil, y aquí es donde entran los roles que no he explicado todavía. Cada rol tiene una forma distinta de ganar, algunos incluso tienen que colaborar entre ellos, paso a explicarlos.

SHERIFF: Gana la partida si sobrevive y mata a todos los forajidos.

AYUDANTES DEL SHERIFF: Ganan la partida si el Sheriff gana, aunque ellos hayan muerto.

FORAJIDOS: Ganan la partida si matan al Sheriff, aunque alguno de ellos haya muerto.

RENEGADO: Gana la partida si consigue al final de ésta un duelo a solas contra el Sheriff, quedándose solos en la mesa y matándolo.

Ahora paso a explicar la gracia del juego, y es que los roles se reparten en secreto, por lo que nadie sabe quién es quién a excepción del Sheriff, que tiene que levantar su carta de Sheriff, los demás roles quedan ocultos y no se levantan durante toda la partida. Ahí es donde entran las paranoias de los jugadores, que ven enemigos donde hay aliados, y se puede dar la coincidencia de que dos Renegados se maten a tiros, o lo que es peor y más común, que el Sheriff acabe matando a su Ayudante. Sencillamente genial.

Turnos de la partida

Una vez todos tengan sus roles repartidos y su personaje delante suya junto con otra carta indicando las vidas que tiene, podemos comenzar con el turno del primer jugador.

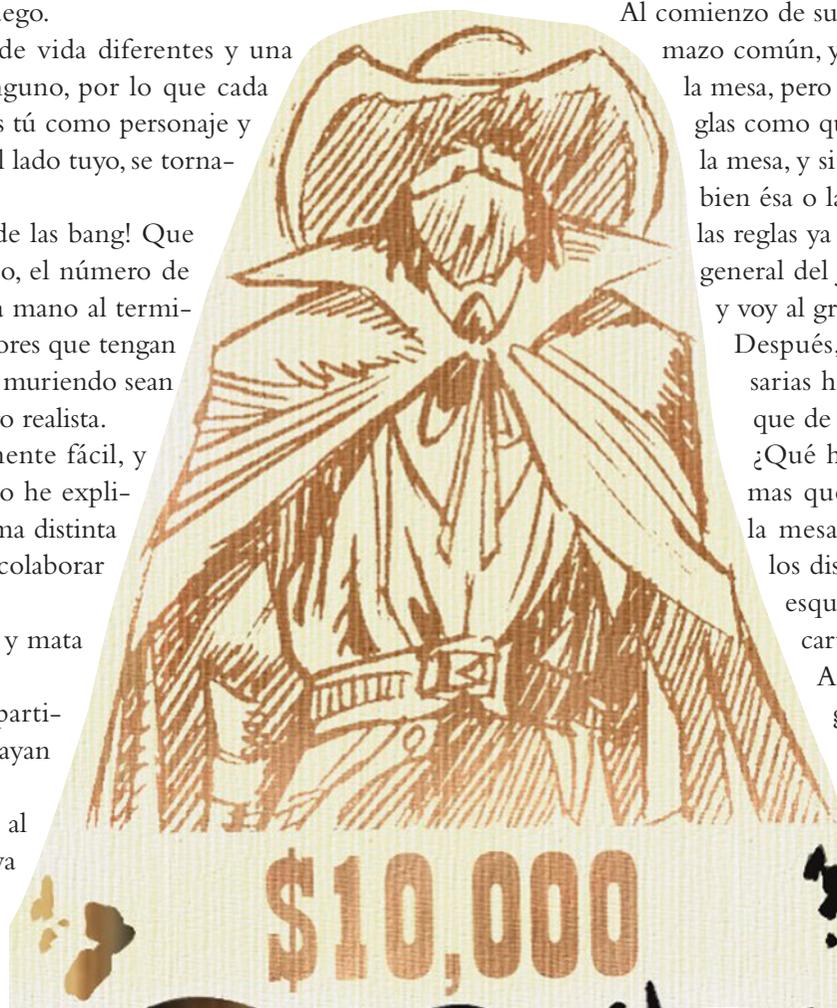
Los turnos de juego son sencillos y rápidos, como todo en este juego.

Al comienzo de su turno, el jugador en cuestión roba del mazo común, y juega tantas cartas como quiera sobre la mesa, pero sólo un bang! Por turno. Hay otras reglas como que no se pueden tener dos armas sobre la mesa, y si se baja una nueva, hay que descartar o bien ésa o la antigua. Pero no voy a explicar todas las reglas ya que lo que pretendo es dar un vistazo general del juego, así que paso de complicaciones y voy al grano.

Después, se descarta de todas las cartas necesarias hasta tener la misma cantidad de cartas que de vida. Fácil, ¿verdad?

¿Qué hacen las cartas? Pues hay de todo, armas que alejan o acercan a los jugadores de la mesa, disparos, barriles que te cubren de los disparos, cerveza que te recupera la vida, esquivas, diligencias que te permite robar cartas, etc.

Antes de terminar, hay una cosa del juego que aún no he explicado y que he dejado al final, ya que la considero de lo más novedoso y bueno del juego, y es las distancias entre los jugadores. Cada jugador sólo puede disparar a los jugadores que tenga a su lado, o sea, a su izquierda y a



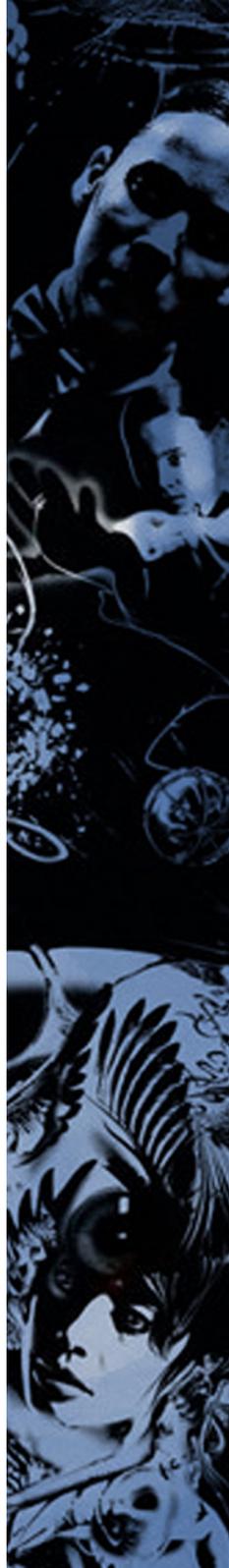
su derecha. Ahí es donde entran en juego las armas y caballos, que como he indicado antes, alejan a los enemigos o los acerca, según lo que le interese a uno, para sí poder disparar a otros jugadores situados más lejos. Resumiendo, que es un juego rápido y muy divertido, que se explica en dos minutos y que recoge con gran acierto el ambiente de las películas del Oeste antiguas. Pueden jugar tanto jugones como no jugones, y engancha al más pintado. Eso sí, tiene un pero muy grande y que hace que en mi grupo de mesa salga poco a la palestra. Y es que cuando te matan, te retiras de la partida y tienes que esperar a que terminen todos para comenzar de nuevo. El tiempo de espera puede ser de varios minutos, un par de ellos o así, a media hora o más. Por lo que a veces puede resultar un poco coñazo esperar.

Afar





literatura



Módulo para el juego de rol Scion

Primer canto

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

La primavera en Ydragg no parece llegar nunca y, lo que es peor, habéis descubierto que no estáis solos en el territorio.

Todo empezó por casualidad (como casi siempre, la verdad), cuando una docena de mineros vanir desaparecieron sin más en el interior de la aparentemente inagotable mina de uru. En principio se achacó a derrumbes, caídas en los filones vacíos, o directamente a alguno de los depredadores naturales.

Luego esa docena de bajas relativamente poco importantes dentro de Ydragg se convirtieron en una veintena, cuando se encontraron los ocho cadáveres de otro grupo de exploración, colgados como reses en una de las galerías más olvidadas de las minas.

Esta vez no quedo la cosa en nada, ya que uno de los muertos era el nieto menor de Edna, la portadora de las runas. La pobre anciana encajó bastante mal la noticia, sumiéndose en una depresión que esta provocando peores consecuencias que la mera tristeza de uno de los habitantes más queridos de Ydragg: la magia de las runas se está debilitando, lo cual trae el frío, el hambre y, con ello, la muerte lenta de la ciudad.

Su aprendiz, Frigud, hace lo que puede pero ni de lejos está preparada para asumir una carga así.

A llegar tales noticias a Asgard, a alguno de los genios militares del Alto padre se le ocurrió que era la ocasión perfecta para ver hasta qué punto eran buenos los nuevos hijos de Asgard; para comprobar si las nuevas generaciones, 900 años después del Ragnarok, están listas para combatir.

SITUACIÓN

La aldea de Ydragg esta ubicada en la frontera más occidental de Asgard. Gracias a la riqueza que extrae de su mina de uru, la ciudad sobrevive y prospera a pesar de los ocasionales contratiempos que ocurren entre clanes, y de los animales salvajes de la zona.

Una muralla de piedra protegida por runas mantiene el pueblo a salvo y protegido de las inclemencias del tiempo; 500 personas se acomodan en el interior, trabajando en las minas.

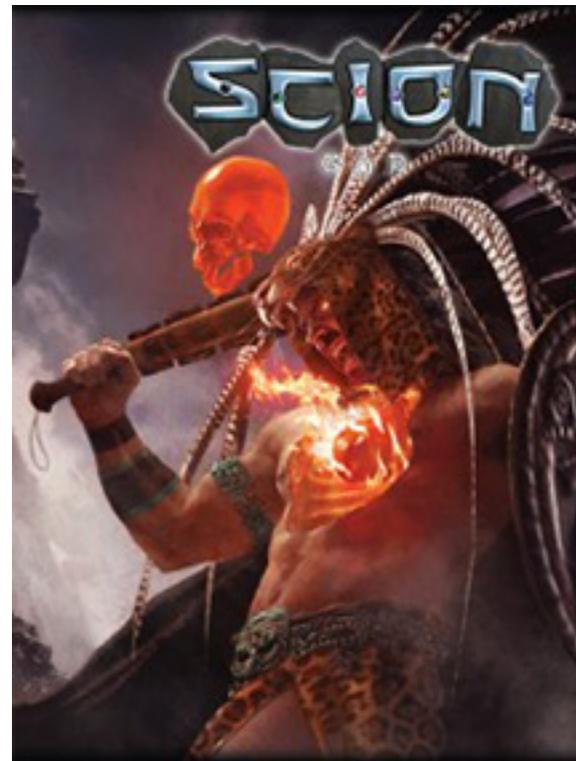
HECHOS

Un progenie de Surtur (gigante de fuego) llamado Odangor, y una docena de sus hermanos menores han descubierto un rico filón de un uru especial, extrayéndolo a espaldas de los vanir. La primera docena de bajas fueron debidas a ellos, pero en la galería abandonada se coló un ursus (oso blindado gigante), que devoró a los otros ocho por meterse en su guarida. En la guarida hay una cría de ursus recién nacida a la que hay que alimentar (¿qué será de ella?).

RESOLUCIÓN

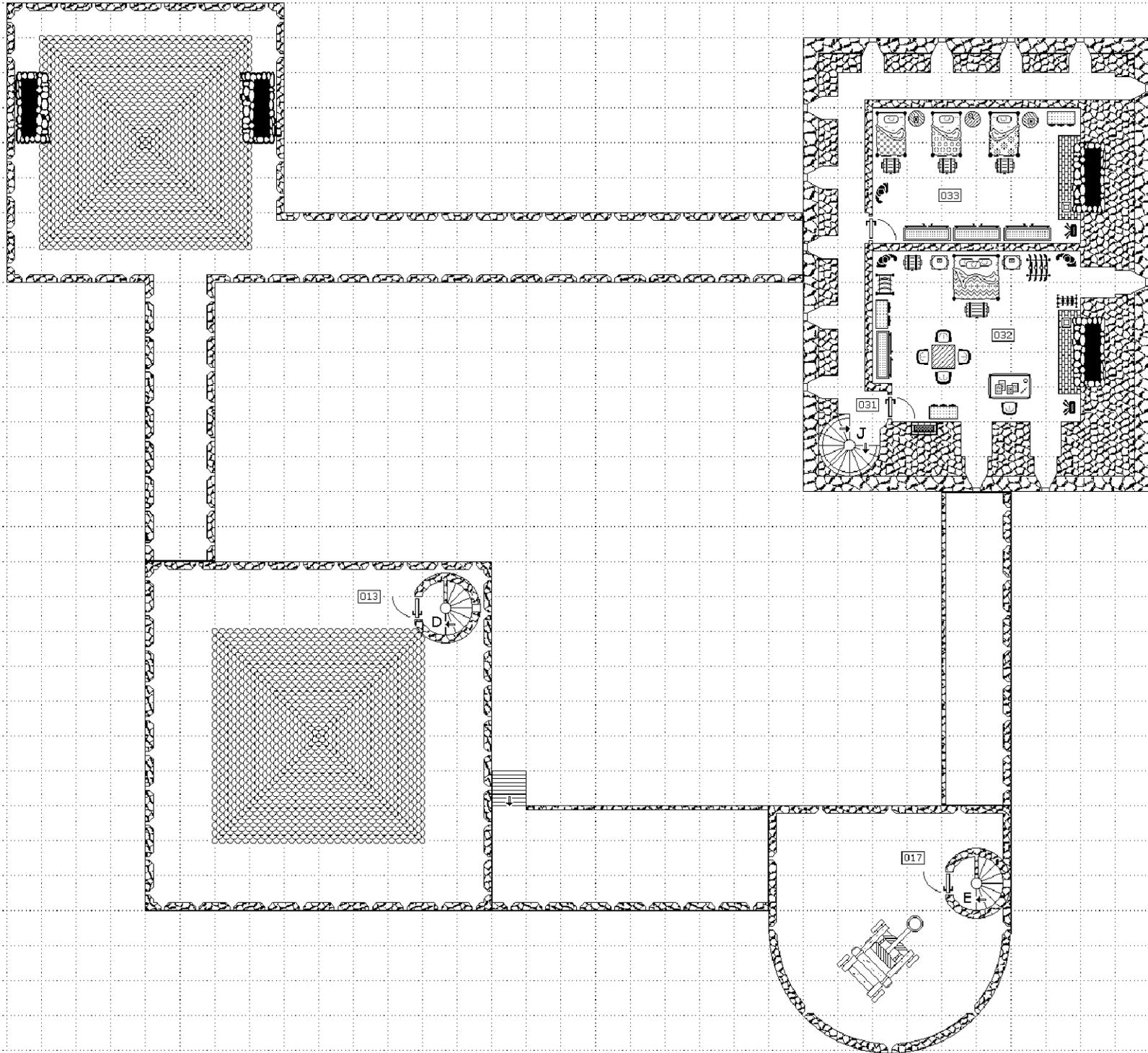
Al derrotar a los surtur y matar al ursus, la ciudad volverá a la normalidad, y la victoria llegara a oídos de quien los envió, haciendo que viajen hasta la costa de Fafnir para hacer de guardaespaldas de un importante diplomático svart.

A ver si no solo saben usar las espadas...



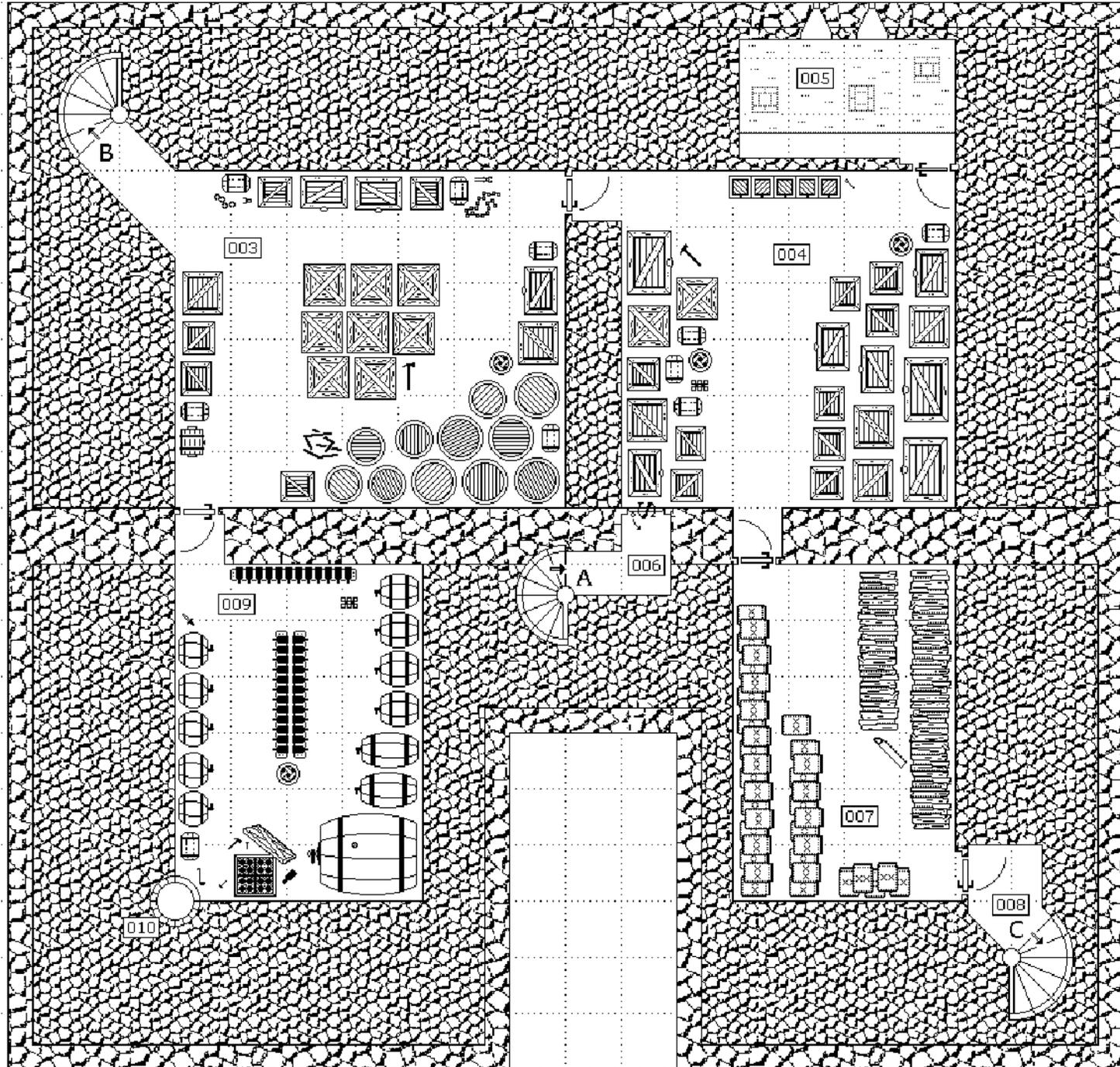
Castle 005 Ground Level Four

0 5' Note: Only the southwest, southeast and northeast towers are located on this level.
5021.005g4 The curtain wall top and northwest tower roof are shown for reference correlation.



Clausurada por derrumbe

0 5'
5021.004g1



SCION

H E R O



Segundo canto

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

Los ecos de vuestra victoria en Ydragg resuenan por los salones de Asgard: no sucede todos los días que unos jóvenes aesir venzan a la progenie de Surtur. Por ello, y viendo vuestra capacidad combativa, el Alto padre en persona os pide que hagáis de representantes de Asgard ante el svart Dirgos.

La comitiva svart llegará a las costas de Asgard en pocos días, apenas los justos para que lleguéis hasta allí, donde os esperará uno de los capitanes de barco mas famosos de Asgard: Guild Frostone, el heroico capitán que mato a una bestia demasiado parecida a Jormungand para sentirse cómodo. Él será el capitán del barco que os llevará junto al barco del svart, donde se celebrará la reunión diplomática, en territorio aparentemente neutral.

SITUACIÓN

Puerto Garras es un lugar de frenética actividad mercantil marítima. Los estibadores (todos vanir) son hoscos y malhumorados, a tono con el frío y duro clima marítimo de la zona. Guild es un canoso lobo de mar tuerto, cubierto con pieles de foca, que siempre empuña un tridente al que llama Lokos (nadie se atreve a preguntarle por qué).

Cuando reciba a los PJ zarpará a toda prisa. No soporta a los que no son marinos, y detesta profundamente a los svart (a ellos debe la pérdida de su ojo).

El barco de Guild es un drakkar recio y sólido, que aloja a 70 marineros vanir más que capaces de combatir contra lo que sea que les eche el mar; la travesía con ellos es tan divertida como un dolor de muelas.

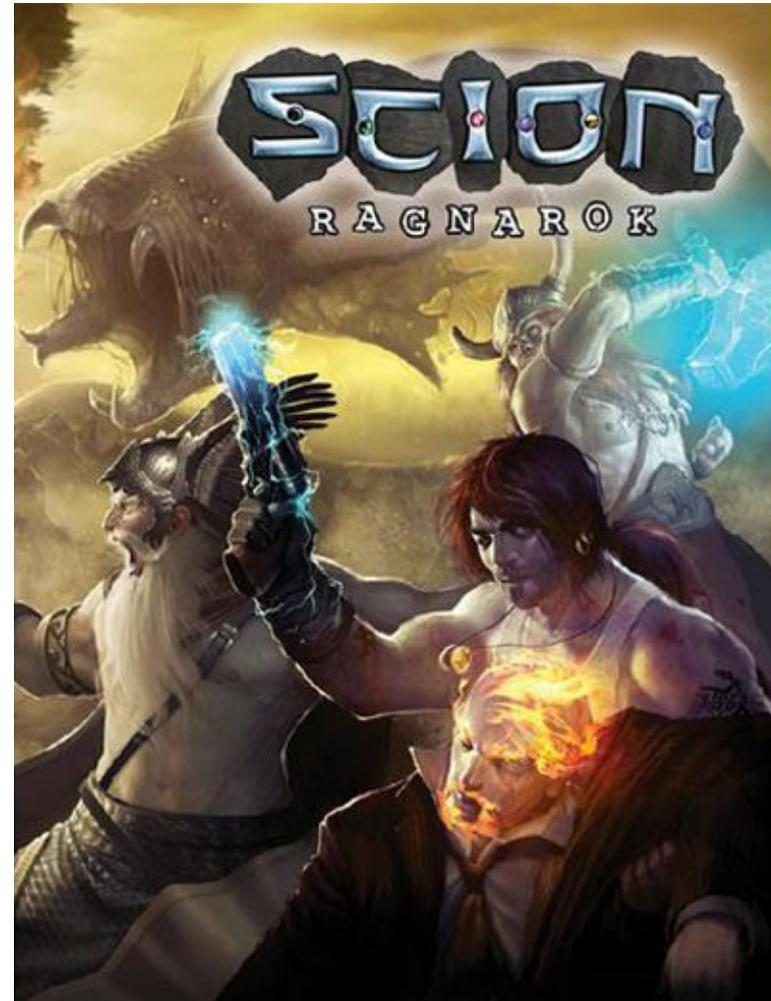
El barco svart es, por el contrario, un prodigio de estética pero un horror náutico. Son como castillos flotantes que dan para costear y poco más, en alta mar se iría a pique en menos que se tarda en decirlo, pero ahí se mantiene el cabrón...

HECHOS

La reunión con Dirgos será educada y se lograrán acuerdos con relativa facilidad, pero sin embargo y durante el banquete posterior, un guardia (Dirgos camuflado) aparecerá con la noticia de que hay un muerto y les echará la culpa a los aesir.

Guild echara mano del tridente a la mínima. Si no se resuelve rápido el conflicto, estallara una trifulca (escabechina por ambos bandos) mientras Dirgos se esconde y espera para largarse.

Todo depende de que los PJ sean capaces de revelar la farsa encontrando al verdadero Dirgos, y consigan que revele su engaño durante una lucha, o conseguir que confiese ante testigos, para que así el incidente no pase a mayores.



RESOLUCIÓN

Malditos héroes que pueden con todo: primero logran el acuerdo, y luego desenmascaran a Dirgos delante de todos, quedando éste en evidencia. *Claro está que eso les ha hecho ganarse la enemistad de un poderoso svart... pero la vida es así de divertida, ¿no?*

Tercer canto

INFORMACIÓN PARA LOS JUGADORES

La fama y la gloria tienen su recompensa... y su precio.

Lo hacéis demasiado bien como para pasar desapercibidos, de modo que en su infinita sabiduría, el Alto padre Vidar ha decidido otorgaros privilegios y responsabilidades especiales.

Sinceramente no tenéis ni idea de que va la cosa, pero por lo que entrevistéis de la reunión con líderes militares y políticos, el Alto padre necesita una fuerte mano izquierda para todas esas ocasiones en las que el poder no lo es todo.

Por ello, aunque realmente os queda mucho para consideraros aesir de pleno derecho, residís en la esplendorosa metrópolis de Nueva Asgard, directamente tallada de Yggdrasil, el nuevo árbol-mundo que nutre a toda la población.

La vida lujosa del palacio merece la pena: sirvientes, codearse con los grandes señores, acceso a poderes que solo eran una leyenda...

Pero claro, eso incluye aceptar ser las manos del Alto padre lejos del hogar.

Y por ello fuisteis llamados una fría noche del interminable invierno que azota el mundo desde el Ragnarok, a la pequeña habitación donde uno de los skald del Alto padre, de nombre Ulfengar, esperaba con cara de muy malas noticias...



SITUACIÓN Y HECHOS

Una población en la costa, la pequeña aldea de Lágrima de Sif (población 50 personas, todas ellas pescadores), ha sido completamente destruida de la noche a la mañana. Normalmente se le echaría la culpa a los svart, pero en la aldea no había ni una prueba que respaldase esa teoría. Al contrario que con otros ataques semejantes, aquí la carnicería fue completa y absoluta, no hubo cuartel ni piedad: pasaron a cuchillo a todos los varones, viejos, niños y adultos y, dado que no hay cuerpos de mujeres, es de suponer que fueran esclavistas.

De hecho fueron los soldados del Imperio Tauro (una quincena de ellos junto a un chamán en una galera) quienes arrasaron a sangre y fuego la aldea, llevándose a las mujeres.

En alta mar fueron asaltados por la descendiente de Jormungand: Sarmungand, una serpiente marina de grandes poderes, que dejó a los supervivientes a la deriva. Uno de sus tabúes personales es que no se alimenta de aesir, con la -vana- esperanza de que así estos no la consideren un riesgo y la ataquen. Luego, el bajel a la deriva fue encontrado por piratas ymir de los arrecifes.

Cuando los PJ viajen, lucharán contra Sarmungand que les contará todo; después encontrarán gracias a la serpiente (valioso contacto si saben tratarla) los arrecifes donde fondea una docena de barcos ymir (drakkar).

Deberán infiltrarse y rescatar a las mujeres antes del día siguiente, porque si no los ymir pondrán rumbo al reino de los svart para venderlas como esclavas.

RESOLUCIÓN

Sarmungand (siempre con su supervivencia en primera línea) verá su idea reforzada ayudando a los aesir (sólo a los PJ que la traten bien), siempre que anden por el mar.

El Imperio Tauro verá su ataque frustrado, y en la próxima ocasión atacará con mas fuerzas, mientras que en las profundidades del arrecife un gigante del hielo cautivo ve la ocasión perfecta para llenar el vacío de poder dejado por los piratas...



REGLAS:

Movimiento

Carrera:

Destreza + 6 metros por asalto

Salto:

(Fuerza + Atletismo) metros vertical; x 2 horizontal

Cansancio:

(Resistencia + Aguante) / 2 horas. Cada hora forzada -1 dado a todo (si esto iguala la primera cifra, queda inconsciente al menos 1 hora)

INICIATIVA

1D10+ (Astucia + Consciencia)

Ejemplo:

1D10 + (Astucia 3 + Consciencia 2) = 1D10+5

COMBATE

Combate cuerpo a cuerpo (c/c):

Destreza + armas c/c enfrentadas.

Ejemplo:

Destreza 3 + c/c 3, contra Destreza 4 c/c 2; 6dados contra 6 dados; el que mas éxitos saque, pega.

COMBATE A DISTANCIA:

Destreza + armas a distancia contra una Dif basada en la distancia.

10 metros 6

20 metros 7

30 metros 8 etc Max 10 o alcance del arma

Apuntar Da 1 dado mas por cada asalto que se pase apuntando (máx. Destreza)

DAÑO (VALE PARA COMBATE C/C Y A DISTANCIA):

Fuerza + daño del arma + Fuerza épica + diferencia de éxitos del vencedor

Absorción marcada en sus casillas.

Dureza si el objeto/ser la tiene

Ejemplo:

Fuerza 5 + 6 L espada + Fuerza épica 1 + 1 éxito de diferencia = 13L

Dureza 5 (no armadura el objeto si la dureza es mayor o igual al daño crudo, el ataque no hará daño)

Absorción L = 6

Tiran 7 dados de daños a Dif 6

ESQUIVAR:

Destreza + Esquivar contra Destreza + armas c/c o a distancia

Ejemplo:

Destreza 3 + Esquivar 3 contra Destreza 4 + c/c 2 = 6 dados contra 6 dados

Hay que Superar los exitos del atacante para esquivar.

Para más información sobre Scion: [Página web oficial de Scion](#)



Razas y lugares

NOMBRE: DIROS VANGRO

Rango: general de la brigada dragón

Raza: svart

Edad: 500 años

Svart típico en su madurez; en este caso algo menos fornido de lo que suelen ser; su piel es tan morena como blanca su melena, esa es la tónica en casi todos. No obstante, como casi todos desarrollan capacidades mágicas menores a lo largo de sus milenarias vidas, las variaciones de apariencia apoyadas por la magia están la orden del día.

De carácter altivo e intransigente, solo aquellos que se embarcan en lo que llaman el Ebuzan (“el viaje del guerrero”, en su idioma) muestran rasgos de carácter completamente distintos a los propios de su raza o país.

País propio: Svartheim

Población: se suponen 20 millones de svart puros, el número de esclavos varía casi a diario.

NOMBRE. SKANG EUTIR

Rango: sin rango, bersérker ymir

Raza. ymir salvaje

Edad: 15 años

Los ymir son un pueblo dividido y, desde el Ragnarok, aún más que antes; la raza entera se dispersó por el nuevo Midgard, buscando un lugar al que pertenecer.

Los ymir salvajes como los representados por Skang han aceptado la herencia violenta del titán gigante del hielo que los creó, acomodándose en las zonas más frías y agrestes de los continentes, en comunas salvajes basadas en rituales totémicos y bárbaros de adoración a su señor muerto.

Los ymir cercanos a Nueva Asgard, por otro lado, son completamente diferentes, incluso físicamente, ya que no solo son de pobladas barbas, sino más bajos y anchos que sus parientes salvajes, además de mucho más inteligentes, destacando en la creación de armas rúnicas.

País propio: Ymirheim

Población: (desconocida), en Nueva Asgard residen cerca de un millón de ymir, pero nunca hablan de sus hogares en el exterior.



NOMBRE: EDNA RUGRUNT

Cargo: portadora de las runas de Ydragg.

Raza: vanir

Edad: 89 años

La mujer vanir más anciana en kilómetros a la redonda de la pequeña comunidad de Ydragg, la más reciente población aesir, en los límites de Ydraggsil.

Como la mayoría de los vanir, a los 40 años estaría muerta, si no fuera por sus artes rúnicas. Sin embargo, esta resistente vanir ha criado demasiados hijos como para rendirse ahora.

País propio: Asgard

STION

NOMBRE: PRENA THORSON

Cargo: valkiria novicia

Raza: aesir

Edad: 250 años

Mujer aesir, ejemplo claro de la sangre del dios caído Thor corriendo por sus venas. Como casi todos los aesir supervivientes del Ragnarok, Prena es físicamente perfecta, y fue admitida en las valkirias, la guardia de élite de Vidar, el nuevo Padre de todos, señor de Nueva Asgard, no sólo por su destreza con la espada, sino por los innatos poderes que la sangre de Thor le brindaba.

País propio: Asgard

Población común: 50 millones de vanir por todo el continente, y aproximadamente 10 millones de aesir, de lo cuales solo uno de cada cien mil demuestra tener sangre de los dioses caídos.

LUGAR. LIMITES DE YGGDRASIL

Fecha: 900 años después del Ragnarok

Estación del año: invierno

Población mas cercana.

Ydrag (aesir/vanir 500 hab.)

Skuld (ymir 150 hab., más diversos gólem)

Augar (svart 20 hab., más esclavos)

Vista del panorama desde la entrada de la población fortificada de Ydrag; en el interior el clima es mas suave gracias a al poder de las runas de la anciana Edna.

500 asgardianos, la mayoría vanir, con una docena aproximada de jóvenes aesir, que todavía no han cumplido su primer siglo.

El pueblo se divide en unas quince familias que se disputan entre si los derechos de explotación de las minas de uru, verdadera fuente de riqueza de la aldea.

Sin embargo no son los únicos que tratan de aprovechar el rico filón, sino que otras razas, han iniciado también un acercamiento desde otros puntos para hacerse con el uru, aunque de momento ninguna ha tenido éxito.

NOMBRE: SURTUR

Rango: señor de Surturheim

Raza: titán del fuego

Edad: milenios

El hombre del saco de Nueva Midgard, aunque su leyenda inspira terror absoluto, todos los seres de Midgard le han de estar agradecidos por el calor que genera desde su nuevo hogar como sol del planeta.

El demonio del fuego no ha olvidado su derrota a manos del aesir desconocido durante el Ragnarok, sino que sencillamente ha pospuesto la condena del Universo hasta un momento mas propicio.

Mundo propio: El sol (Surturheim)

Población: Desconocida

NOMBRE: AKRATA

Rango: soldado raso

Raza: progenie de Surtur

Edad: 400 años

Ejemplo de la progenie de Surtur con esclavas aesir; de la camada habitual en cada parto, que se cobra la vida de la madre, nacen media docena de estos seres, de los cuales solo dos como mucho alcanzan el tamaño de un gigante.

Forman el grueso de la población de Surturheim, porque se pueden reproducir entre sí; sin embargo en estos embarazos, aquellos que salen gigantes son un caso de uno entre un millón....

Su cuerpo esta siempre caliente, y su pelo normalmente son llamas encendidas que no se apagan nunca salvo con su muerte.

País propio: Surturheim

Población: alrededor de los 400.000 gigantes, progenie normal, cerca de treinta millones.

NOMBRE: MORK

Raza: fenrir

Los descendientes del Fenrir original, muerto a manos de Tyr durante el Ragnarok, estos lobos gigantescos de escaso valor intelectual cazan de manera obsesiva a los aesir, se dice que la sangre de estos les hace crecer en fuerza e inteligencia; llegando quizás alguno de ellos a igualar el poder su bestial padre.

Sin país, viven en la Naturaleza

Población: se desconoce el numero de criás de fenrir y si estas son capaces de reproducirse entre sí.

NOMBRE: DESCONOCIDO

Rango: piedralari

Raza: jotun salvaje

Edad: desconocida

El primo tonto de la raza de los jotun, los gigantes que lucharon contra los dioses durante el Raganrok.

Al igual que los ymir, su raza se ha visto alterada de formas imposibles por el paso del tiempo. Cada una de las ramas de los jotun ha ido adquiriendo consistencia propia, y hoy en día es prácticamente imposible censar todas las clases de jotun que existen.

País propio: Jotunheim

Población: en Jotunheim, hay cerca de quince millones de jotun puros. No obstante, los numeros de sus incontables derivaciones tras el Ragnarok son algo incontable.

NOMBRE: TOR MAGNOS

Rango: explorador del Imperio Tauro

Raza: minotauro

Edad: 75 años

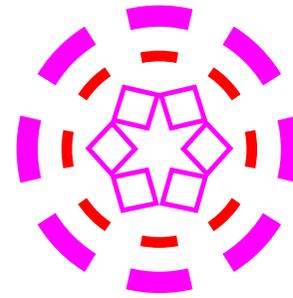
El gran misterio de Midgard, ¿quiénes componen el imperio Tauro?, ¿de dónde proceden? ¿Es que acaso Nueva Midgard existía antes del Ragnarok?

En cualquier caso, los minotauros son orgullosos, poderosos e irascibles. Su personalidad es disciplinada hasta limites insospechados, pero no soportan ninguna clase de injuria personal, respondiendo automáticamente con las armas a cualquier provocación.

En una ocasión, a uno se le escapó (borracho) que ojalá estuvieran los chamanes allí, pero jamás se ha visto a un minotauro que no fuera otra cosa que guerrero.

País propio: Imperio Tauro (situación desconocida)

Población: desconocida



En Flandes se pone el sol

Aventura para el juego de rol El Capitán Alatríste

Zjordi

Esta aventura está pensada para de 4 a 5 PJs, y tiene como característica destacada el transcurrir íntegramente en las Provincias Rebeldes de Flandes, por lo que mucho conviene a los jugadores que aquéllos sean soldados o cualesquiera otras ocupaciones que encajen con los designios del Ejército. No hay sitio aquí para jaques o bravoneles, a menos que hayan ido para allá a redimir sus culpas, que el servicio de Su Majestad obra como bálsamo en las vidas de sus súbditos, y no digamos en sus antecedentes penales.

Se dice en los mentideros...

Que en este año de nuestro Señor de 1632, los Tercios de Flandes se batan con coraje, pero que faltos a menudo de comida y munición, no son todo lo eficaces que deberían, siendo la moral especialmente baja en algunos tercios de infantería italiana.

Que los rebeldes holandeses andan embravecidos por una serie de recientes victorias en el campo de batalla, y que un ejército al mando del hermanastro del difunto Mauricio de Nassau, el no menos hereje Federico Enrique de Orange-Nassau, marcha sobre la plaza fuerte de Matrique.

Que la gobernadora general de los Países Bajos y condesa de Borgoña, la española Isabel Clara Eugenia (tía de Felipe IV) es una gobernanta capaz y valerosa, tanto como su difunto esposo, el archiduque Alberto de Habsburgo.

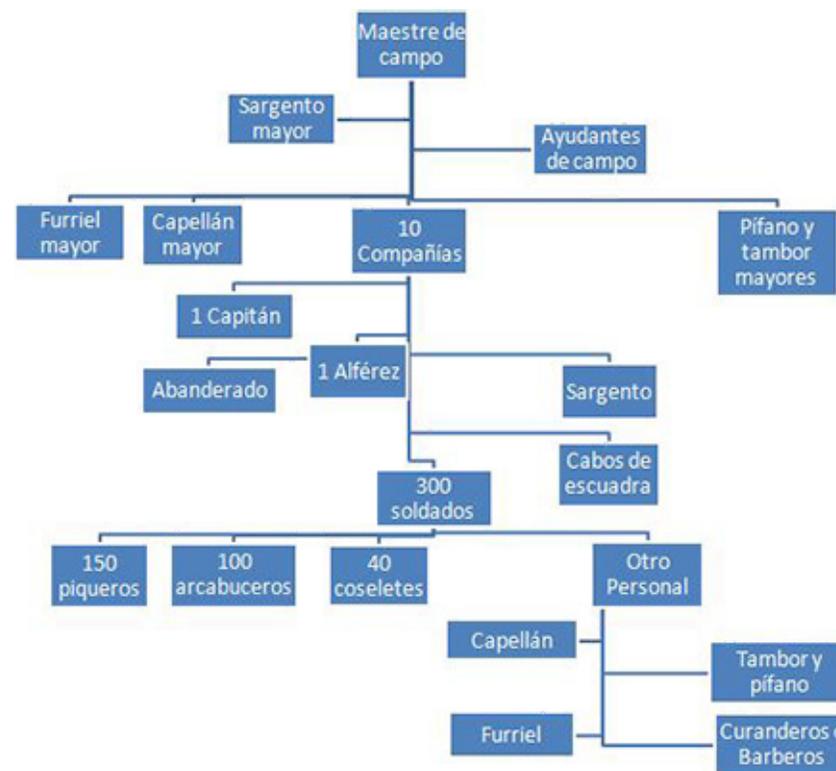
INTRODUCCIÓN PARA EL NARRADOR

Efectivamente, en 1632 la guerra pintaba mal para los colores españoles. Tras un avance irresistible a lo largo del Mosa, Federico Enrique de Nassau-Orange (el mismo que, recordemos, en 1625 tuvo que rendir la plaza de Breda a nuestro victorioso general Ambrosio de Spinola), se presentó ante la plaza fuerte de Matrique (Maastricht en su bárbara jerga autóctona) el 10 de junio con aviesas intenciones, después de rendir Venlo y Roermond, con 17.000 de a pie y 4.000 de a caballo, incluyendo tropas veteranas francesas e inglesas, expertas en asedios. En respuesta, la gobernadora general de los Países Bajos, Isabel Clara Eugenia, llamó de vuelta al ejército del Palatinado, al mando de Gonzalo Fernández de Córdoba (el otro Gran capitán), quien arribó a la zona el 2 de julio al mando de 18.000 de a pie y 6.000 de a caballo, siendo reforzado a principios de agosto por el conde de Pappenheim, que aportó otros 12.000 infantes y 4.000 jinetes. Sin embargo, la pericia en el asedio de los herejes (y la escasa pericia de la fuerza de socorro en levantar el mismo) llevaron a que la plaza cayera finalmente el 23 de agosto, tras que una mina volara el día 21 una parte sustancial de la muralla.

En este escenario bélico transcurre nuestra aventura, en la que el grupo de personajes al servicio de Su Majestad, tendrá que llevar a cabo lo que en términos militares se denomina “una misión suicida de importancia marginal”: destruir un emplazamiento artillero que domina una zona vital del campo de batalla. En el transcurso de la misma, e independientemente de su resultado, los PJs darán con la más negra de las traiciones: un alto oficial de los Tercios ha revelado al enemigo un punto débil de las murallas, hecho que éste piensa aprovechar oportunamente. Sin oportunidad de neutralizar al traidor, los PJs deberán volver a las líneas propias para dar aviso, pero no podrán hacerlo antes de la caída de la plaza. Sólo queda ajustar cuentas con el traidor, lo cual tampoco resultará tarea fácil, al tratarse de un noble.

CREACIÓN DE PERSONAJES

El Narrador debería asegurarse de informar correctamente a los jugadores de que esta aventura es estrictamente militar, y por ende sus personajes deberán ajustarse a las restricciones que ello impone. Es decir: nada de tapadas o de covachuelistas, que en ningún caso serían escogidos para la misión, sino recios soldados del Rey, capaces de lidiar con los herejes a pie o a caballo, de día o de noche. Se aconseja vivamente dar puntos



de creación para personajes por encima de la media (por ejemplo, dar 8 puntos a repartir entre características, un máximo de 12 habilidades, etc.; reglas Pág. 104), a fin de ayudar a su supervivencia durante la partida.

LA MISIÓN

I: Don Rodrigo López de Quiroga tiene un mal día

El maestro de campo del Tercio de Saboya estaba aquél día de un humor de perros. Era 19 de agosto, para variar hacía calor en Flandes (áteme Vuesa Merced esa mosca por el rabo, con el frío que había hecho ese invierno), y su Tercio, reforzado por los sicilianos del Tercio del duque de Marsi, ocupaba el flanco izquierdo de la fuerza de socorro al mando de don Gonzalo Fernández de Córdoba, que desde hacía más de un mes intentaba en vano levantar el asedio de Maastricht. Un primer ataque simultáneo por los dos flancos había sido repelido por los herejes, con abundantes bajas, sobre todo en las filas de los de Pappenheim (se hablaba de 1.500, entre muertos y heridos), y los españoles del Saboya habían tenido que hacer maravillas para evitar que todo el puñetero flanco se viniera abajo, sobre todo por el escaso ardor guerrero de los sicilianos de Marsi, que parecían estar allí de vacaciones. Fallido el asalto, don Gonzalo (¡qué diferente al auténtico Gran capitán!) había decidido rendir a los holandeses por hambre, sin que de momento éstos se hubieran dignado darse por aludidos.

Por la mañana había habido una conferencia de altos mandos, de la que don Rodrigo volvió echando pestes. Tras refrescarse un poco, dijo a su ordenanza: a ver, Alonso, convócame a la plana mayor, que para variar nos ha tocado bailar con la más fea.

Media hora más tarde, estaban todos en la tienda de mando, examinando mapas y preparando tácticas. Al cabo de un rato, don Rodrigo concluyó, señalando un pequeño desfiladero: caballeros, si avanzamos por ahí, salimos detrás de su flanco derecho, y cuando quieran reforzarlo ya estaremos cargando contra sus fortificaciones desde atrás. Si mueven ficha hacia nosotros, el resto de nuestra fuerza principal los arrolla, y si no, nos abrimos paso hasta la ciudad y levantamos el asedio.

¡Voto a tal que tenéis razón!, afirmó enfáticamente el sargento mayor Gómez-Acebo, pero ya sabéis que en lo alto de esa loma está esa maldita batería holandesa que lleva días machacándonos. Si nos metemos en el desfiladero con esos cañones aún activos, nos trinchan.

Es verdad, acotó Griñán, uno de los ayudantes de campo. Habría que apostarse a la entrada del desfiladero, dar un golpe de mano que silencie los cañones, y avanzar a toda leche hacia el otro lado. Yo pondría en cabeza a la 4ª compañía, que son los más rápidos. Ahora, todo depende de

quién ejecute el golpe de mano; seguro que los holandeses tienen allí una guarnición importante para defender las piezas. Si fuera yo, dejaría por lo menos una treintena de hombres entre coseletes y arcabuceros; no tiene sentido poner piqueros para eso.

Ya, replicó Gómez-Acebo, pero tampoco vamos a mandar una compañía completa allí arriba, les verían llegar de una hora lejos. Esta es tarea para 4 ó 5 hombres, de noche, silenciar a los guardias, poner granadas en la boca de los cañones y en el parque de pólvora, y salir corriendo. La cuestión es: ¿A quién le alegramos el día con esta misión?

En eso que el pelota de Menéndez, el capitán barrichel (el equivalente de la época a nuestra Policía Militar), se aclaró la garganta y osó hablar: bueno, quizá sí que tengamos a los hombres adecuados.

Las miradas de todos los oficiales convergieron en el capitán barrichel, que se puso un poco colorado.

Ya sabéis, señor, aquel grupito que tengo entre rejas; los que montaron el pollo con los sicilianos.

Las sonrisas de oreja a oreja que afloraron al rostro de los presentes no deparaban nada bueno para los implicados.



II. SALIR DE LA SARTÉN...

Nuestros PJs empiezan la partida entre rejas. Concretamente encerrados en un viejo establo, y con grilletes. ¿La causa? Una pelea de borrachos contra un grupito de soldados sicilianos del tercio de Marsi que acabó como el rosario de la aurora, con dos de los sicilianos más muertos que vivos. Juran los españoles que los otros fueron los primeros en sacar la blanca, pero dada la cantidad de alcohol que habían trasegado unos y otros, es difícil de determinar. El propio don Carlo Colonna, duque de

Marsi, y maestre de campo de los sicilianos, había estado en el campamento español, acompañado del capitán de la compañía siciliana a la que pertenecían los damnificados, para exigir la entrega y ejecución de los responsables, con mucho porca miseria y mucho cazzo della Madonna, pero don Rodrigo le había puesto los puntos sobre las íes y le había dejado muy clarito que en un tercio español, la ropa sucia se lava en casa, y si había que colgarlos, los colgaría él personalmente, pero eso de entregar soldados españoles a la justicia italiana, que se lo fuera quitando de la cabeza. En realidad, querría haberle dicho va fan culo, pero don Rodrigo era un caballero y esas palabrotas nunca las soltaba... en público. Así que ese fatídico 19 de agosto, se presentan el capitán barrichel y el propio maestre de campo en el establo-prisión para hacerles a nuestros PJs una proposición difícil de rechazar: si se presentan “voluntarios” para el golpe de mano, pelillos a la mar y se les reintegra al tercio con la hoja de servicio limpia. Si no... bueno, el metro de cáñamo va barato este verano. Como quiera que en ese caso no habría aventura, supondremos que los PJs aceptan. Se les provee de armas, munición y lo que buena-mente puedan necesitar (notablemente granadas para hacer estallar los

cañones), dentro de las posibilidades de un tercio español de la época, y se les lleva a caballo hasta las cercanías del objetivo, cortesía del Tercio, indicándoseles que habrán de volver a las líneas propias por sus propios medios, es decir, a pinrel.

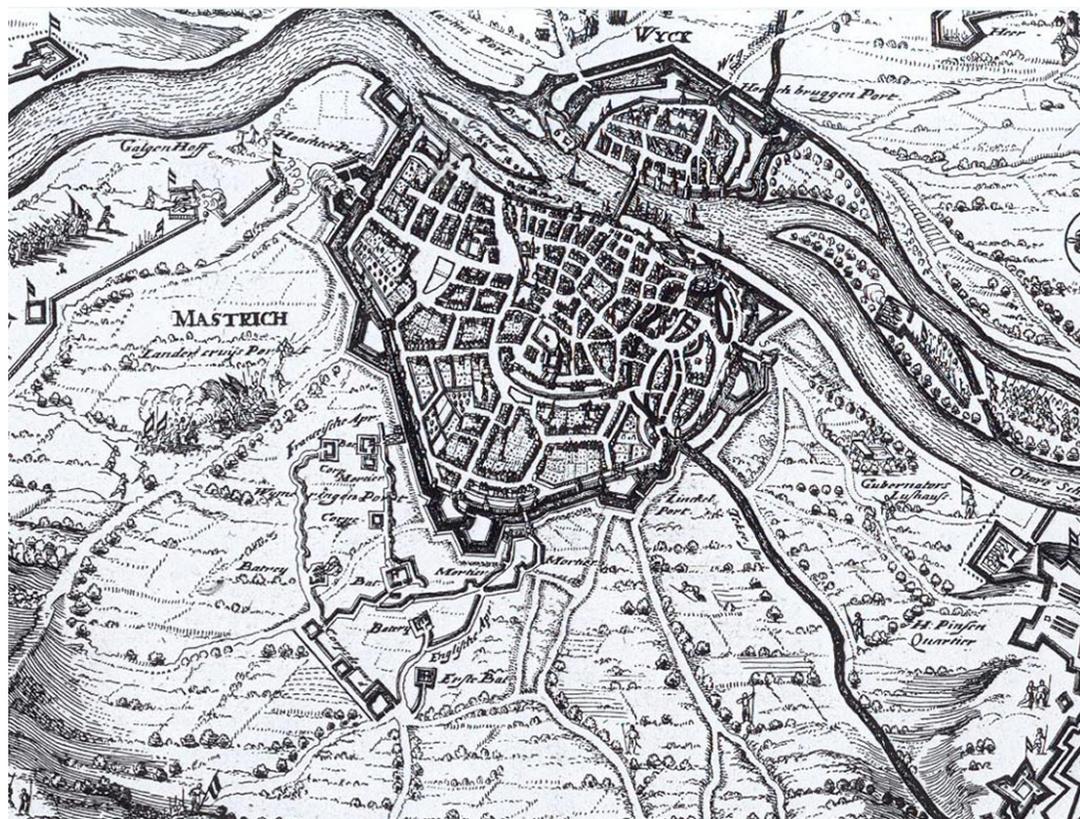
ESCENA I: LOS CAÑONES

No se provee de mapa de la zona, dejando al cuidado del Narrador si traza uno o no. Una vez llegados a la base de la loma, la situación táctica es la siguiente: los cuatro cañones que forman la batería están en lo alto, dispuestos en los cuatro puntos cardinales, y provistos de unas ingeniosas cureñas que permiten apuntarlos rápidamente en cualquier dirección. Así, su largo alcance les permite tanto bombardear la plaza de Matrique como castigar a la fuerza de socorro que intenta levantar el asedio. Sería un juego de niños para esa batería pulverizar al Saboya si intentara atravesar el desfiladero con estos cañones operativos.

Como quiera que lo alto de la loma tiene espacio para los cañones y poco más, las tiendas de los artilleros y de la escolta están en la base de la misma, atravesadas en el caminillo que lleva hasta lo alto. Por lo

que podéis ver, abajo hay cuatro centinelas, y arriba otros dos. El resto de los holandeses, una treintena, que protegen su pequeño campamento con unos cuantos troncos de árboles cortados (en jerga militar, un “abatis”), se relajan jugando a las cartas o simplemente holgazaneando, mientras se felicitan por no estar pegando tiros ante Matrique.

La loma es fácilmente accesible por el camino, pero ello supone neutralizar a los cuatro centinelas del campamento. Otra posibilidad es trepar por cualquiera de las otras tres laderas, con lo que sólo habría que enfrentarse a los dos centinelas de arriba. Hará falta, eso sí, un poco de esfuerzo, y no iría mal una cuerda.



30 soldados y artilleros holandeses

Destreza 12

Espíritu 11

Fortaleza 11

Ingenio 11

Reflejos 11

Brío 11

Armas: espada corta 13/9 (+2)

Armadura: colete (2)

Una vez silenciados los centinelas, hay que poner granadas en la boca de cada cañón, y no estaría de más poner las que resten en los pañoles de pólvora que hay esparcidos por el emplazamiento, para asegurarse de que la explosión tenga fundamento.

Si tienen éxito, los PJs deberán abandonar el lugar de los hechos por la vía rápida, puesto que las mechas de las granadas les dan pocos minutos para poner tierra de por medio antes de que la noche flamenca se tiña con los colores de la pólvora en llamas, señal que espera el resto del Tercio para atravesar el desfiladero y atacar las líneas de asedio holandesas por el flanco. Caso de que no se consiga eliminar a los centinelas sigilosamente, estos dan la alarma, a la que acuden en dos asaltos el resto de centinelas vivos, y a partir del tercero, el resto de la escolta, en grupos de cinco, hasta que todos hayan acudido. Esta situación es la menos deseable para los PJs, puesto que ni van equipados ni son suficientes para enfrentarse a una treintena de soldados holandeses, por lo que les conviene salir huyendo tan rápido como puedan si les descubren antes de llevar a cabo la misión. En ese caso, los holandeses no les perseguirán, puesto que sus órdenes principales son defender los cañones.



Si no consiguen destruir los cañones, el Saboya no conseguirá atravesar el desfiladero, sufriendo graves pérdidas en el intento. No otorgues PX a los jugadores en este caso. Si lo consiguen, el Saboya atacará con vigor el flanco holandés al día siguiente; no llegará a tiempo de levantar el asedio, por lo que se verá después, pero la acción de los PJs habrá servido para su propósito, por lo que deberán recibir PX, independientemente del resultado de la batalla.

2. LA TRAICIÓN

De una u otra manera, los PJs salen por patas del emplazamiento de la artillería, y deben buscar refugio en los bosques, para después volver a sus líneas. La alarma ha saltado en las líneas holandesas, y escuadras de caballería recorren los campos en busca de los incursos españoles.

Tras alejarse un par de kilómetros, los personajes encuentran un bosquecillo, con una cueva que, convenientemente explorada y declarada libre de animales, puede servirles de cobijo por unas horas hasta que se enfríen las cosas. Recordemos que es la noche del 19 de agosto; tras unas horas de descanso, las patrullas dejan de menudear, y se puede salir de nuevo al exterior.

El grupito se pone en marcha de nuevo hacia las líneas españolas, evitando ir campo a través, y utilizando toda la cobertura disponible, que por suerte en este terreno no es poca. Esa zona es tierra de nadie entre la que (teóricamente) controlan los sicilianos de Marsi, y las líneas holandesas, por lo que tampoco conviene mucho que se les vea, no fueran a ser reconocidos. Sin embargo, tras subir por una ladera boscosa para orientarse, ven abajo un cruce de caminos en el que se divisa actividad.

Una actividad un tanto rara: se ve una tienda, como las de mando, con los colores de los sicilianos, y una pequeña escolta de herrueros. Más lejos, a unos centenares de metros, un cuadro de piqueros completo, con todo y sus mangas de arcabuceros, está plantado como si esperara una carga. Los colores son los del duque de Marsi, y el banderín de la compañía (¡manda huevos!) lo tenéis más que visto: es la de Lucca della Chiaie, los mismos fulanos con los que intercambiasteis mojas no ha mucho.

En eso que por la carretera viene una columna con los colores de las Provincias Rebeldes. ¡Se prepara una buena! Curiosamente, los sicilianos no parecen en exceso preocupados, y los rebeldes se detienen a una distancia respetable, izando bandera de tregua. Reconocida la tregua por los sicilianos, se adelanta un oficial holandés, con una pequeña escolta de dragones, y accede sin problemas a las cercanías de la tienda de mando. Mientras, la columna holandesa forma en cuadro, como los otros.

Ningún aventurero digno de ese nombre dejaría pasar la oportunidad de fisgonear lo que se está cocinando, por lo que supondremos que los nuestros se acercan al cruce lo suficiente como para oír lo que se dice. Dado que ni el holandés habla italiano, ni el italiano, holandés, la conversación tiene lugar en un titubeante español, que los personajes consiguen entender sin excesivas dificultades. En resumen: el italiano le está vendiendo al holandés un plano de las murallas de Matrique, en el que hay señalado un punto débil donde una mina haría el máximo efecto. ¡Traición!

Seguro que a más de un jugador se le pasará por la cabeza intervenir de inmediato, cargándose al traidor y a todos los que le rodean. El Narrador haría bien en disuadirle: no tan solo están las escoltas de ambos oficiales, sino el resto de las tropas, que harían poco menos que menudillo de

los aventureros más osados (pero si se empeñan, es su funeral). Aquí le dejamos al Narrador las estadísticas, por si los jugadores quieren dar un órdago.

300 soldados sicilianos

Destreza 13

Espíritu 12

Fortaleza 10

Ingenio 9

Reflejos 11

Bríos 12

Armas: ropera 12/8 (+2)

Armadura: sombrero (1) y colete (2)

300 soldados holandeses

Destreza 12

Espíritu 11

Fortaleza 11

Ingenio 11

Reflejos 11

Bríos 11

Armas: espada corta 13/9 (+2)

Armadura: colete (2)

Visto lo visto, se impone volver rápidamente a las líneas propias y prevenir de la traición. Salir de la zona sin ser vistos debería ser relativamente fácil, retrocediendo hasta la ladera boscosa inicial y esperando a que termine la reunión y se vaya todo el mundo. Después, un poco de orientación permitirá deducir dónde está el Saboya y ponerse en marcha hacia allí. Si el Narrador considera que las cosas están siendo demasiado fáciles, puede introducir un encuentro casual con una patrulla holandesa, justo antes de cruzar las líneas.

6 coseletes holandeses

Destreza: 12

Espíritu: 11

Fortaleza: 12

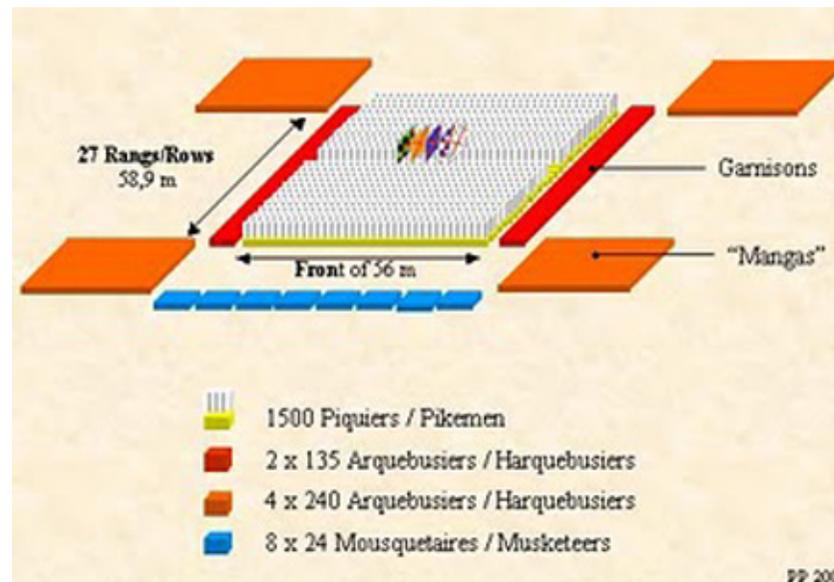
Ingenio: 11

Reflejos: 11

Bríos: 12

Armas: ropera 14/10 (+3), daga de guardamano 12/8 (+0)

Armadura: coselete (3)



3. EL AJUSTE DE CUENTAS

Llegados nuestros amigos a las líneas propias, son felicitados o no en función del resultado de su misión de sabotaje, pero es de esperar que soliciten entrevista con el señor maestre de campo para darle a la sin hueso, y explicarle por menudo la traición del siciliano. Don Rodrigo palidece ante tamaña doblez y les hace prestar juramento de que nada dirán del asunto a menos que él se lo ordene en persona. Añade que se les restablece al servicio, sin mención alguna en su hoja de servicio a la pelea de borrachos.

Cuando salen, no pueden dejar de ver que don Rodrigo garrapatea algo furiosamente en un pergamino y llama al enlace, que sale a uña de caballo en dirección al campamento de don Gonzalo Fernández de Córdoba. Pero al día siguiente se confirman los peores presagios: no se ha podido avisar a tiempo a los sitiados, los holandeses hacen detonar una mina bajo las murallas de Matrique, y dos días después la plaza se rinde, sin que la fuerza de socorro haya podido hacer nada por impedirlo.

Las fuerzas españolas se retiran en dirección a Bruselas, donde el Tercio de Saboya queda acantonado en un pueblecito insulso de las afueras llamado Waterloo, un lugar tan insignificante, que probablemente jamás llegará a ser recordado en los libros de historia.

Al cabo de unos días, los PJs reciben una orden inesperada. Se han de acicalar al máximo y presentarse para servicio de guardia en Bruselas, en el palacio del Coudenberg (también conocido como el palacio de los duques de Brabante), situado en la colina del mismo nombre. En pleno

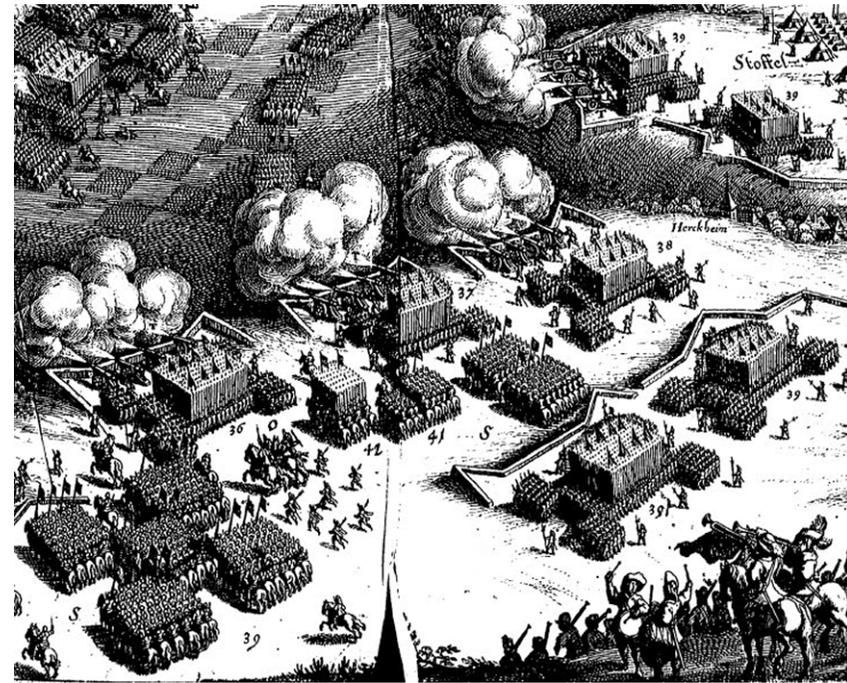
centro de la capital, el palacio es la residencia de la gobernadora general, la infanta española Isabel Clara Eugenia, hija de Felipe II y tía del rey Felipe IV), viuda del archiduque Alberto de Habsburgo. El barrichel de su compañía les inspecciona y reinspecciona detenidamente, para que vayan correctamente uniformados, y con las armas en perfecto estado de revista. Se les proporcionan un santo y seña, y órdenes por escrito, para que lleguen sin problemas.

Una vez llegados a palacio, se les lleva a una sala, y se les ordena esperar. Al cabo de un rato, llega una gran dama, escoltada por dos imponentes guardias de cuchilla (archeros de Borgoña), con sobrevestas que indican que pertenecen a la Casa Real. No hace falta preguntar quién es la dama: es clavada a su padre, el rey Felipe II, y tiene un notable aire de familia con Su Majestad Felipe IV. Se cuenta que en cierta ocasión se dirigió a una unidad de infantería española que se había amotinado por falta de salario, convenciéndoles de que por su honor debían luchar, y luego se dirimiría el asunto de la paga.

Ordena a la escolta que se retire a un rincón de la sala y se dirige a los personajes. “Descanso”, ordena doña Isabel, momento en el cual los PJs se dan cuenta de que se habían puesto firmes de forma espontánea.

“Me place conocer a Vuesas Mercedes”, dice ante la incredulidad de los personajes. “Hay cierto... negocio, en que por ventura Vuesas Mercedes se vieron mezcladas, que importa sobremanera al gobierno de los Países Bajos, que como sabéis, aquí represento yo en nombre de mi regio sobrino, el rey de España.”

“No hace falta abundar en detalles sobre lo que visteis el otro día, ni sobre las nefastas consecuencias de tal acción. Sin embargo, asuntos de Estado hacen difícil hacer justicia en la forma



habitual. La persona implicada goza de... excelentes contactos, y sería políticamente incorrecto cortarle la cabeza en la plaza pública, que es lo que me muero de ganas de hacer. Se lo podría encargar a mi gente (dice señalando a los archeros), pero son demasiado conspicuos. Sin embargo, Vuesas Mercedes ya han tenido un roce anterior con los de Marsi, y ellos no salieron muy contentos de la jugada. No sería de extrañar que buscaran compensación, y salieran trasquilados.

“Vamos a lo práctico: no os puedo asignar como misión eliminar a Lucca della Chiaie, aunque es un traidor y un bellaco, y merece mil veces la muerte. Pero Nos, en representación de Su Majestad el Rey de España, otorgaremos el perdón completo a quienes quiten de en medio a ese perro rabioso, y cuanto antes mejor. Se dice que suele frecuentar cierta taberna de Bruselas conocido como A l’image Nostre Dame, en el impasse des Cadeaux, con tan solo un par de escoltas, y que esta tarde a las 6 es posible que esté allí. Señores soldados: que Dios os guíe. Ab alio expectes alteri quod feceris (Espera de otro lo que a otro hayas hecho),” acaba, reflexiva.”

La reunión acaba aquí, y la infanta abandona la sala acompañada de su escolta.

No debería de ser difícil que los PJs adoptaran esta misión como propia, habida cuenta de lo pasado en el asedio de Maastricht, y que tienen cuentas pendientes con los sicilianos. Bajo ningún concepto la infanta se rebajaría a ofrecer dinero, equipo u otros elementos de intercambio.



El mero hecho de haberse presentado en persona ante los personajes debería ser recompensa suficiente y, ciertamente, para un español y un soldado, rehusar la misión se hace bastante cuesta arriba.

Suponiendo de nuevo que los jugadores estén por la labor, encontrar la taberna no requiere sino preguntar al primer soldado con el que se crucen (es bastante popular). Una vez allí, el Narrador hará bien en preguntar a los jugadores cómo quieren organizar el “sarao”, probablemente voseando a los sicilianos y recordándoles lo que se llegaron a reír dando de mojadas a los torpes de sus compañeros. Una vez calentado el ambiente, será el momento de salir a la calle a ventilar los aceros, siendo curioso que la Ronda, que suele andar muy presta por aquella zona, esa noche brilla por su ausencia.

2 guardaespaldas sicilianos

Destreza 12

Espíritu 12

Fortaleza 11

Ingenio 10

Reflejos 12

Bríos 12

Armas: ropera 12/8 (+1), cuchilla de matarife 11 (+0)

Armadura: sombrero (1) y colete (2)

Lucca della Chiaie (traidor)

Destreza 13

Espíritu 11

Fortaleza 11

Ingenio 12

Reflejos 12

Bríos 11

Armas: ropera 15/10 (+3), daga de guardamano 14/10 (+1)

Armadura: camisa acolchada (1), sombrero (1), botas (1) y guantes (1)

Maniobras de esgrima: Aumentar número de paradas (nivel 2), Cuchillada, Doble ataque, Entrada, Entrenamiento de mano torpe (nivel 2),

Esgrima con espada y daga (nivel 3), Parada instintiva, Respuesta.

CONCLUSIÓN

Si los PJs consiguen despachar a della Chiaie, ganarán 3 PX, y 1 PX adicional si también eliminan a sus dos esbirros. El éxito en la misión de eliminar los cañones debería reportar 1 PX más.

El Narrador es libre de otorgar 1 ó 2 PX extra por buena interpretación o buenas ideas.



Una vez acabado el negocio, los personajes vuelven al Saboya para descubrir que han sido enviados de vuelta a España, oficialmente para ayudar en el reclutamiento de nuevas tropas, lo que además les permitirá mantenerse lejos de los sicilianos de Marsi que, casualmente, son enviados de vuelta a Italia, tras su escaso desempeño en Flandes. Nadie menciona de nuevo el lance con los sicilianos, y la visita al palacio Coudenberg, simplemente nunca ha existido.



Interferencias.

AUTOR: LOBOSOL

Miró por la ventana, desde que era pequeño no recordaba haber visto una niebla tan espesa, desde el primer piso apenas se distinguían las siluetas de las personas que pasaban por la acera. Ya estaba oscureciendo e iba a empezar su programa favorito; se acercó a la nevera y cogió otra cerveza, con esa ya iban tres, encendió el televisor, se acomodó en el sillón y empezaron a circular las imágenes.

En la pantalla apareció una joven señorita anunciando no-sé-qué-producto. La joven vestía una blusa blanca y una corta minifalda negra enseñando sus largas piernas con el bronceado justo; hablaba con su vecina sobre cierto detergente que le había dado mejores resultados que otro; García abrió la cerveza y echó un trago, la imagen de la pantalla cambió y comenzó la presentación del programa:

-El mejor programa visto de este a oeste, de norte a sur, y en su casa, presentado por... - en ese instante se fue la imagen en el televisor y apareció la típica "nieve" del canal mal sintonizado.

-Mierda. ¿Y ahora qué pasa? -Dijo García.

Esperó unos instantes, y como vio que la imagen no volvía, se levantó y cambió de canal, pero obtuvo el mismo resultado. Cambió un par de veces más y nada, así que volvió a dejar el primer canal con la esperanza de que volviera la imagen, se sentó y sorbió otro trago de cerveza. De pronto la imagen pareció volver, pero de nuevo desapareció.

García se preguntó para sus adentros si le pasaría algo a la antena; la semana pasada vio a unos chiquillos en la terraza del edificio tirando piedras a la calle. Nunca se sabe que puede andar haciendo esa gentuza, así que se levantó, dejó la cerveza sobre la mesita y fue en busca de la linterna que no utilizaba desde que iba a pescar por las noches. La encontró enseguida encima del armario, la cogió y salió por la puerta escaleras arriba dejando la puerta abierta; de todos modos no iba a tardar mucho en volver.

Salió a la terraza, el aire frío y húmedo le envolvió, estaba todo muy oscuro, encendió la linterna y avanzó hacia la antena de su casa; tenía que enfocar la linterna a pocos metros por delante de sus pies, ya que la niebla le impedía ver poco más allá. De pronto le pareció oír una risita maliciosa, tal vez de un niño, se detuvo, pero no oyó nada ¿Habría sido su imaginación? Siguió andando y le pareció oír de nuevo el mismo sonido, pero esta vez más fuerte.

-¡Malditos niños! -Masculló.

Dirigió la linterna a su alrededor pero no consiguió apreciar nada, de nuevo volvió a oír lo mismo, pero esta vez dedujo que el sonido venía de arriba. ¿De arriba? Apuntó con la linterna hacia allí y vio algo colgando de su antena; al principio le pareció que era un niño, pero en seguida comprobó que se parecía más a un enano. Llevaba un extraño suéter de rayas rojas a modo de pijama, un pendiente en una oreja, una barba rubia y en vez de mano derecha un garfio similar al de los piratas, salvo que este no estaba tan curvado y acababa en una afilada punta metálica.

Se quedó un momento sin poder reaccionar, la figura se balanceaba de delante hacia atrás y de repente se tiró sobre él, trató de esquivarlo, pero llegó demasiado tarde, ese ser se le cogió al cuello y la linterna cayó al suelo, con lo que perdió toda la visibilidad. Inmediatamente sintió un agudo dolor en la cara, le había hecho un corte y empezaba a sangrar; se quitó al enano de encima de un fuerte tirón y se llevó la mano a la cara. Rápidamente buscó a tientas la linterna que se había apagado al caer, la encendió y dirigió el foco de luz hacia donde había arrojado a su atacante, pero allí no había nada. De pronto oyó la risita a su derecha, entre los depósitos de agua, iluminó hacia allí y se fue acercando cautelosamente, vio una sombra que se escondió rápidamente detrás de uno de esos depósitos. García dio media vuelta para sorprenderlo, pero allí ya no había nada ¿Habría desaparecido? De inmediato oyó un ruido encima del depósito, se apartó con rapidez pero el ser saltó y se cogió a su brazo dándole un mordisco en la mano; la linterna cayó de nuevo, pero esta vez entre los depósitos, apagándose con el golpe.

Otra vez intentó liberarse pero le mordió con más intensidad. Soltó un grito de dolor, sacudió fuertemente el brazo contra el depósito para golpearlo contra él, pero el enano se soltó antes y lo único que consiguió es que le doliera más el brazo al golpearse el mismo contra el depósito. Se apartó de nuevo y se escuchó otra risita.



Dio media vuelta y avanzó hacia la puerta de la terraza, pero le pareció oír unos pasitos de daban la vuelta para salirle al encuentro. Entonces García se dirigió rápidamente de nuevo a los depósitos y metió la mano entre los huecos buscando la linterna a tientas; pero tocó algo blando que se le escurrió, asustado sacó de nuevo la mano y gritó: “¡Lárgate de aquí!” Escuchó algo que se movía hacia uno de las esquinas de los depósitos. Ahora siguió tanteando con el pie hasta que dio con algo duro, dirigió la mano hacia allí y con un rápido movimiento cogió la linterna y la encendió, de inmediato miró hacia la esquina y vio a un gato de piel oscura que lo observaba con sus ojos brillantes.

—¡Conque eras tú, pequeño bribón! —Exclamó acercándose despacio al gato. Se agachó, lo acarició suavemente cuando de pronto el gato se erizó; instintivamente apartó la mano de él. Notó que algo se montaba sobre su espalda, se cogía a su cuello y le clavaba algo en la espalda que le produjo mucho dolor; levantándose intentó darle golpes con la linterna, pero sin mucho éxito, sintió otro agudo dolor, esta vez en el hombro, notó cómo la sangre corría por la espalda y se echó de espaldas contra el depósito más cercano para aplastarlo. En principio lo consiguió pero aquel ser le clavó de nuevo el garfio en el hombro; esta vez la herida se produjo muy cerca de su cuello. García se apartó del depósito para arremeter de igual modo, esta vez sonó un “crack” a sus espaldas, pero siguió repitiendo la operación una y otra vez hasta que el enano dejó de hacer fuerza y cayó pesadamente al suelo. Lo enfocó con la linterna y vio que un hilo de sangre le salía de la boca, avanzó dolorido hacia el gato, lo cogió en brazos y se dispuso a salir.

Ya casi en la puerta el gato se erizó de nuevo. Asustado, volvió la linterna hacia donde había quedado el cuerpo del enano, pero seguía allí. Comenzó a susurrar al gato: “Tranquilo, no pasa n...” Giró la vista hacia el gato a tiempo de ver como sus afiladas uñas se lanzaban directas a su cuello, trató de gritar, pero de su garganta sólo salió un extraño gorgoteo.

A la mañana siguiente una vecina se extrañó al ver la puerta de su vecino abierta; llamó, al no obtener ninguna respuesta entró. Allí no había nadie, la televisión encendida emitía el programa de las mañanas y una cerveza abierta reposaba en la mesita. Tras registrar todo un poco se le ocurrió subir a la terraza por si el hombre había decidido subir. En el suelo vio una solitaria linterna, cuando se agachó a cogerla, un gato salió de entre los depósitos y se enroscó entre sus piernas. En ese momento le pareció oír una risita.

Las malaventuras del señor Wabady.

AUTOR: DALAVOR

Acto primero: Conversación.

- Ya están ahí, puedo escucharlos. Estúpidos pueblerinos que creen estar haciendo el bien en nombre de su Dios y no son capaces de discernir la oscuridad de la luz aunque su vida dependa de ello. Es curioso el devenir de los acontecimientos, y cómo todo desemboca a este triste final, ¿no cree? Por más que reflexiono sobre ello no puedo concebir el sentido de esta situación. Todo empezó esta mañana. Llovía con fuerza y yo estaba encerrado en mi estudio, como todas las mañanas, sumido en investigaciones para mi nuevo libro. Ya sabe que escribir requiere mucho trabajo y...

- Céntrese en los hechos, señor Wabady.

- Sí, disculpe. Mi esposa salió al mercado, así que me encontraba solo, pues mis dos hijos estaban en el colegio. Robert y Susan, son grandes estudiantes, sabe...

- Señor...

- Sí, sí. Los hechos. Debieron de pasar un par de horas antes de que escuchara los ruidos en el piso de abajo. Corrí por las escaleras y vi a Sarah yaciendo en el suelo, con una gran abertura en el abdomen y parte de sus entrañas asomando al exterior, como una caja abierta.

- No parece muy afectado por esa visión, señor Wabady.

- Lo cierto es que no. Nunca me dejo llevar por mis emociones, y si pudiera tener alguna debilidad con mis hijos, jamás la tendría con mi difunta esposa, pues hace ya años que no sentimos nada el uno por el otro.

- ¿Se da cuenta de que eso que dice puede ser tomado en cuenta para acusarle del asesinato?

- ¿Acaso no lo han hecho ya?

- Efectivamente, pero es que no me dice nada que haga pensar que no es usted el autor de esta atrocidad.

- Ha de saber que aunque no tenga vínculo afectivo alguno con Sarah Harris, jamás en mi sano juicio se me ocurriría matarla, y mucho menos de un modo tan poco sutil. Mi suegro es una persona influyente en este pueblo, y no sólo estaría cavando mi propia tumba, sino que sería un estúpido al dejar de percibir los regalos mensuales por parte del señor Harris que son los que financian mis investigaciones.

- Bien, volvamos entonces a las investigaciones. ¿De qué trata exactamente su nuevo libro?

- Es un estudio demográfico sobre las diferentes razas de Nueva Inglaterra. Ya se lo dije antes.

- Sí, pero eso sólo fue el inicio ¿no?

- Pues... sí. Mis investigaciones me llevaron a descubrir ciertos reductos donde habitaban personas de razas poco habituales. Yo, que soy un experto en la materia, no pude sino sorprenderme de las características de los habitantes de Innsmouth, por poner un ejemplo. Aún no sé si es una raza no vista antes en Nueva Inglaterra, o una degeneración por reproducción endógena o... ¿quién sabe?

- Parece que le intriga tal misterio. Es por eso por lo que empezó a indagar en libros prohibidos, ¿no es cierto?

- Yo no le he hablado de ningún libro prohibido.

- Ya. Y dígame, señor Wabady, ¿es posible que el leer esos libros ocultos le haya hecho perder la razón y ello le llevara a matar a su mujer?

- Ya le he dicho que no maté a Sarah.

- Pero es consciente de que su vecina le sorprendió por la ventana. Vio como usted se levantaba con las manos ensangrentadas y el cuerpo de Sarah en el suelo sangrando, y usted la vio a ella correr en busca de ayuda.

- Sí, pero yo sólo intentaba reanimarla.

- Entiendo. Entonces podría decirme, señor Wabady, ¿cómo es posible que en este momento haya medio pueblo aporreando su puerta con ánimos de hacer un linchamiento y usted se encuentre intentando volver a introducir el intestino de su esposa en el agujero que “alguien” ha hecho, mientras habla conmigo? ¿No será que en sus investigaciones ha perdido la razón y caído en un estado sicótico, llevándole a matar a Sarah y mutilarla horriblemente para luego mantener una cuerda charla conmigo en busca de la tranquilidad para afrontar los hechos?

- ¿Usted cree que puede haber sucedido eso?

- Creo que deberíamos preguntárnoslo más tarde. Ahora pensemos en cómo salir vivos de aquí.



Tira cómica



ESPECIAL MODULOS

UNA FRÍA Y ANODINA NOCHE CUALQUIERA...



EL MASTER COMIENZA A HOJEAR MANUALES...

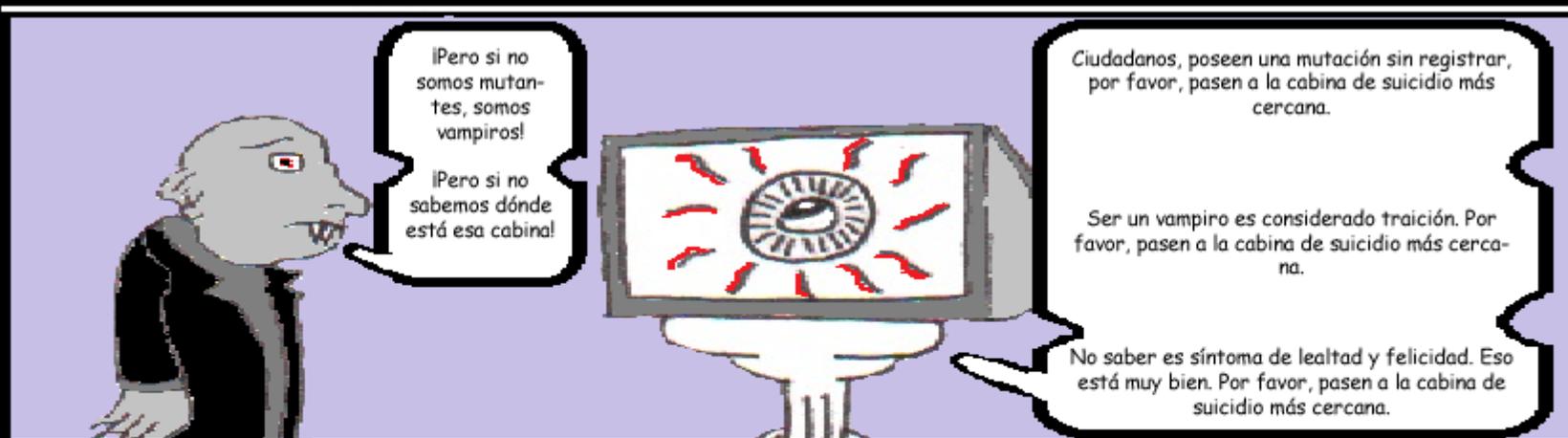


Problemas D&D y Paranoia.



Problemas ahora Fanhunter con Star Wars D6





VALE AHORA OTRA VEZ D&D CON CTHULHU



Veamos...
con ese resultado puedes ir
al baño con acierto, pero por desgracia,
pifias en limpiarte, por lo que en lugar de
papel, usarás la escobilla, pero como has
sacado un crítico, por otro lado...
Creo que empiezo a recordar
por qué dejamos de jugar a esto...



¡Ya está, mezclémoslo todo!



Mierda, si esto ya
existe... Es como
las partidas de
DELI del Gato.



Será
mejor que
lo
dejemos...

¿Echamos
un mus?

Humor

Morapio

CONFESIONES

Presentado por Carlos Carnicero...



-Buenas noches, damas y caballeros. Hoy tenemos con nosotros a alguien que quiere confesar un crimen atroz, un crimen que a su vez valdrá para resolver las dudas sobre un determinado asunto que puedan tener algunos de nuestros lectores... Dígame, señorita... ¿Cuál ha sido el crimen que ha cometido? ¿Por qué motivo se encuentra hoy aquí?

-Buenas noches, Carlos; buenas noches, lectores... Tengo que confesar algo que me carcome por dentro, algo que se está convirtiendo en un sinvivir... Lo confieso. La asesiné.

-Y dígame... ¿Por qué la asesino? ¿Qué motivos le llevaron a hacerlo?

- Todo fue por pura envidia. Todo el mundo la esperaba a ella, en lugar de estar contentos conmigo. Aunque, en mi defensa, diré que sólo prometía cosas, un montón de cosas fantásticas, pero seguramente luego no cumpliría ninguna... Lo único que ofrecía era una cara más bonita, y poco más...

- ¿Y que clase de cosas prometía? ¿Tan graves eran como para provocar esa envidia tan grande?

- Sí, así era. Prometía que sería como yo, sólo que solucionaría todos mis fallos y defectos... ¡Yo tengo sentimientos, ¿sabe?! ¡No se puede sustituir todo así como así sólo porque se tienen algunos fallos! ¿En qué clase de sociedad vivimos?

- Por favor, tranquilícese... Dígame, ¿qué clase fallos son esos? ¿no son cosas subsanables?

- Claro que son cosas subsanables, y mis encargados podrían poner fin a esos fallos sin mucho esfuerzo... ¡Pero preferían dejarlo todo para ella! ¡No había derecho!... La única solución posible que había era acabar con ella y no dejar rastro...

-Perdone, pero... ¿Encargados? ¿Qué clase de encargados?

-Los que me mantienen, por supuesto. Los que hacen que todo en mí funcione bien, sin ningún tipo de fallo ni nada por el estilo... Aunque realmente, lo que es mantener, me mantienen poco...

-No entiendo... ¿Qué clase de persona es usted, que tiene gente que la mantiene y que hace que no falle?

-Ninguna. Yo no soy una persona.

-Eh... ¿Entonces es un animal?

-No, tampoco.

-¿Entonces qué se supone que es?

-Una página web, por supuesto.

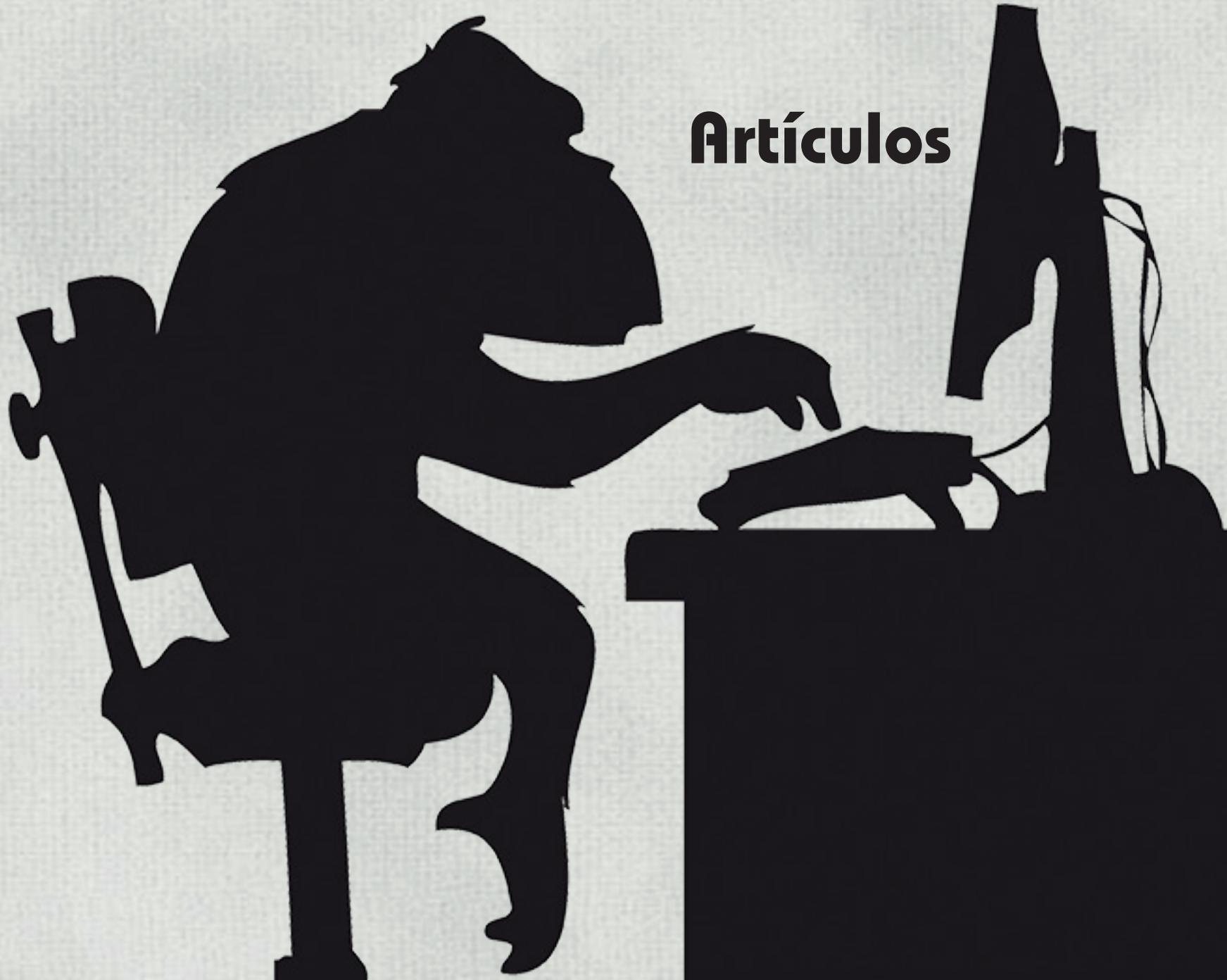
-Eh... ¿Y cómo puede una página web matar a alguien?

-No, tampoco he matado a alguien. He matado a otra página web, por supuesto.

-Uhm... Esto está siendo muy raro, así que lo dejaremos aquí... ¿Quiere añadir algo más?

-No, aparte de que yo maté a la NUEVA WEB... ¡Y lo volvería a hacer si tuviese oportunidad!

Artículos



Artículo

Walhalla

Estoy en verano y es momento de vacaciones, de relajarse y de no romperse demasiado la mollera.

Con ese espíritu empiezo a teclear un tema sencillo pero básico en el mundo del rol: las ambientaciones.

Los veteranos ya lo sabréis y posiblemente me podríais dar lecciones sobre el tema, pero los menos veteranos y los recién llegados a eso que llaman el rol, quizá vayan algo más perdidos.

Como cualquier historia, los juegos de rol se pueden clasificar por su espacio/tiempo (del pasado, del presente, o del futuro) o por su estilo.

No intentaré hacer una lista completa, sino de los que creo que son los estilos más habituales (y algunos de los más raros).

FANTASÍA

“Lo que mejor define un universo de fantasía no es la presencia de elfos o la magia, sino la absoluta escolarización de todas las clases sociales.”

La fantasía es, posiblemente, la más usada de las ambientaciones y su principal característica es la presencia de lo sobrenatural, hasta el punto de que a nadie le sorprende la magia o la presencia de seres míticos o mágicos.

Enmarcadas normalmente en una época pasada, una visión romántica de la Edad Media europea, los personajes son los héroes de un reino plagado de caballeros buenos y caballeros malos que luchan constantemente entre sí, unos para defender el reino de los otros, que quieren conquistarlo/ destruirlo/devastarlo.

El punto fuerte de esta ambientación es la épica. La épica lo impregna todo. Uno hace las cosas para conseguir fama y fortuna, pero lo hace épicamente. No salva una mujer secuestrada, se salva a La Princesa que Traerá La Paz entre Los Dos Reinos después de una larga y cruenta guerra. Se salvan imperios y se lucha contra seres malvados.

Uno de sus puntos flacos es que carece de lógica. El realismo es inexistente. Los personajes solo se relacionan con personajes de estratos sociales iguales o superiores y hasta el más pobre de los mendigos tiene una educación exquisita y acceso a un objeto mágico, los guerreros pueden hacer piruetas con la armadura puesta y pasan cosas que desafían la razón, la coherencia y las leyes físicas, y nadie se sorprende. Incluso existe el bikini de cota de mallas, que protege igual que una armadura pero es más sexy...

Dentro de esta generalización, podemos encontrar diferentes variantes, que normalmente difieren en la cantidad de magia presente en el mundo o por su mezcla con otros géneros.

Posiblemente, D&D (en cualquiera de sus ediciones) sea el juego de fantasía más conocido del mundo. Es fantasía pura y dura. Un cuento de hadas algo más violento que una película de Disney. Los personajes son (futuros) héroes y a lo largo de sus vidas salvarán princesas y reinos enteros, lucharán contra magos malignos y cazarán dragones más malos aún. Los dioses les bendecirán y llevarán cantidades ingentes de artefactos mágicos que les ayudarán en sus múltiples empresas.

En el otro extremo, posiblemente encontraríamos a Stormbringer o Elric!, de la llamada fantasía oscura. En estos dos juegos sobre el mundo que creó Michael Moorcock, la magia está presente, pero normalmente es temida, así que no es muy habitual encontrarla, excepto por aquellos que buscan problemas, digo aventuras. Normalmente, los personajes deberán luchar por sus vidas para seguir siendo peones de los dioses, que luchan entre ellos para ganar el control absoluto sobre el mundo. Otro ejemplo de fantasía oscura podríamos encontrarlo en Conan, dónde la magia es más bien temida, se ve poco y casi siempre es maligna.

Y por en medio podemos encontrarnos con Warhammer un mundo muy parecido al renacimiento europeo que está cambiando de mítico a tecnológico pero con la amenaza constante de los poderes del caos.

En el apartado de géneros cruzados, tenemos el terror fantástico de Ravenloft, que mezcla los monstruos míticos de las historias de terror con la fantasía en uno de los mundos de D&D, o Shadowrun, una mezcla algo extraña de fantasía y cyberpunk. Romanticismo épico-medievaloide y ultra-modernidad en un solo pack. Enanos, dragones y magos entre corporaciones, armas de fuego y redes matrix...

Claro que todo esto viene de una literatura, como la mayoría de cosas de este mundillo nuestro. Y para coger ideas y leer a los originales, yo recomendaría los cantares de gesta (Beowulf, el Cid, La canción de los Nibelungos, La canción de Roland o la saga de Chu Chulain) y los ciclos artúricos (Chrétien de Troyes, María de Francia y Thomas Malory) -aunque pueden ser algo duros de leer si no se está acostumbrado a la literatura medieval y clásicos más modernos como El Señor de los Anillos (J. R. R. Tolkien), las novelas y cómics de Conan (Robert E. Howard) o los libros de Elric (Michael Moorcock). Evidentemente, también están las novelas publicadas a partir de los juegos (D&D y Warhammer tienen muchas) y una parodia de todo esto que a mí me gusta mucho que son los libros de Terry Pratchett.

EDAD MEDIA MÍTICA

“En la Edad Media Mítica, los curas curan y las pelirrojas van a la hoguera.”

La ambientación de la Edad Media Mítica se caracteriza por dos puntos muy marcados y casi contrarios.

Por un lado está el realismo. Se juega en una Edad Media europea donde sólo existen los humanos, los pobres son vasallos y no se atreven a mirar a los ojos de sus señores, la iglesia es un poder junto a la nobleza y ninguno de los dos tiene necesidad de ser bondadoso con sus siervos. Las mujeres son seres de segunda y portadoras del Pecado Original y nadie, absolutamente nadie, duda de la existencia de Dios o del Diablo.

Por otro lado, la magia existe. Las brujas condenadas a la hoguera son más que simples herbolarias, si los curas bendicen las cosechas, éstas crecerán sanas y no habrá sequías. Mientras, Dios y el Diablo usarán a los Hombres para seguir con su batalla eterna y los campesinos usarán técnicas paganas (bajo el riesgo de ser condenados a la hoguera por herejía) para defenderse de los elfos, hadas y duendes, que no siempre son amistosos.

Los mejores juegos con esta ambientación son Aquelarre y Ars Magica. En el primero, puedes ser desde un campesino siervo hasta el hijo de un rey y siempre se debe andar con cuidado, ya que los Poderes Superiores no son cosa de risa y mirar mal a alguien de casta superior puede llevar a la muerte. Normalmente uno se enfrentará a las arduas tareas cotidianas de su rango mientras lucha contra demonólogos, sectarios o fanáticos religiosos. Ars Magica es el juego de magos por excelencia. Puedes llevar a un mago o a un compañero aliado y deberás tratar más o menos con los mismos problemas que en Aquelarre (fanáticos seguidores de Dios o el Diablo, hadas molestas, brujos que quieren más poder, mercaderes abusones) pero con el poder de un mago, lo que da cierta ventaja, pero de la que no debes abusar o acabarás en la hoguera con la bruja local.

En medio de la fantasía más pura y la edad mítica está Pendragón, un juego donde eres un Caballero de la Mesa Redonda, vasallo del Rey Arturo y haces cosas propias de Caballeros de Brillante Armadura: seguir el código de los caballeros, salvar doncellas en apuros o reinos, encontrar el Grial...

Mago: La Cruzada o Vampiro: Edad Oscura son otros ejemplos de esta ambientación. Juegos donde la magia está muy presente, pero las normas sociales realistas también.

Los libros de cuentos y leyendas medievales (los ciclos artúricos, por ejemplo) dan una idea bastante buena de los misterios medievales, con magia incluida. Por otro lado, las novelas más o menos históricas (El

nombre de la rosa -de Umberto Eco-, Los pilares de la tierra -de Ken Follet-, por ejemplo) os darán una buena idea de cómo las gastaban por esas épocas.

STEAMPUNK

“Magia, máquinas de vapor y letras cursivas, muchas letras cursivas...”

El género steampunk nace de la fusión del posibilismo de Julio Verne (y otros autores románticos científicos) y las viejas tradiciones.

En la llamada Época del Vapor, cuando las máquinas empezaron a dominar el mundo que conocemos, las posibles aplicaciones de los motores de vapor se contaban a cientos y realmente se creía que la ciencia no tenía límite alguno. En esta ambientación, las máquinas (de vapor, cuerda u otros engranajes) pueden hacer lo mismo que muchos de los aparatos eléctricos o electrónicos que tenemos ahora. Eso sí, con proporciones gigantescas.

Más allá del grado de magia que puedan tener, las aventuras normales implican Honor y Pasiones. Los malos no se contentan con destruir un país, lo quieren someter y para ello inventarán las máquinas más aberrantes y destructoras con las que chantajearán y extorsionarán a las buenas personas de un mundo algo parecido al s. XIX europeo, mientras el personaje deberá encontrar la guarida del malo y capturarlo tras un duelo.

Sus puntos fuertes son el honor, el romanticismo y la retrotecnología. Las historias consisten para inventores locos que quieren hacer chantaje a países enteros, temas de honor, duelos a espada (en unas escaleras), y muchas cartas de amor u odio con letras en cursiva y mayúsculas en exceso.

Su punto flaco más importante es la escasez de sistemas que recojan esta ambientación y la estricta moral de la época victoriana. En esta ambientación, uno debe hacer lo correcto, porque es la única forma de hacer las cosas.

Como ya he dicho, hay pocos juegos con esta ambientación. Castillo de Falkenstein, totalmente descatalogado en castellano, es el único que conozco que sea purista con la ambientación (s. XIX, época victoriana). Deadlands también recoge mucho del espíritu steampunk, aunque sitúa su terreno en el Extraño Oeste. Reinos de Hierro (de D&D) recoge muchos aspectos del steampunk (las máquinas y la tecnología mezclada con magia), pero se adentra mucho más en la fantasía de D&D.

Para referencias podéis buscar los libros de Julio Verne (De la Tierra a la Luna, La Vuelta al Mundo en 80 Días, por ejemplo) o R. L. Stevenson (El extraño caso del Dr. Jekyll y Mr. Hyde) o H. G. Wells (La Máquina del Tiempo), La Liga de los Hombres Extraordinarios (el cómic, no la pelí-

cula), o la serie de televisión (no la película) de The Wild Wild West. En realidad, casi toda la novelesca del s XIX puede seros de mucha utilidad (Sherlock Holmes incluido).

CYBERPUNK

“Night city era como un experimento de darwinismo social diseñado por un investigador aburrido que no soltaba el botón avance rápido.”

Cyberpunk es un futuro cercano donde impera la violencia y la corrupción humana. Las grandes empresas del s. XX se han hecho auténticas dueñas del mundo formando conglomerados industriales que sólo piensan en cómo vender su producto y en impedir que la competencia lo haga con el suyo, contratando a mercenarios (los jugadores) para hacer sus trabajos sucios, a los que muchas veces no tienen intención de pagar. Los pobres que no pueden pagarse las operaciones para mejorarse o mueren o son expulsados de la sociedad, formando bandas de nómadas que viven en las carreteras.

La tecnología ha llegado hasta el punto de fusionar las máquinas con los seres humanos, dejando las prótesis ortopédicas que conocemos como las patas de palo o los gafios a nuestros ojos, y al punto en que para conectarse a internet, los humanos se enchufan directamente al ordenador.

Es un juego ideal para jugar a misiones de infiltración (Misión Imposible), escupir cantidades ingentes de munición (Rambo, Commando, Depredador), robar secretos para vendérselos al mejor postor (Jonhny Mnemonic), viajar entre ciudades (Mad Max) o simplemente para que el master te venda a los malos (Sospechosos Habituales).

Su principal punto flaco es que no puedes encariñarte con ningún pj, pues la tasa de mortalidad es extremadamente alta. Otro punto flaco es que hasta que no te has hecho varios personajes, puedes tener auténticos problemas para saber qué implantes y equipo puedes poner a tus pj, pues las listas son más bien largas.

Sólo conozco dos juegos de este estilo: Cyberpunk 2020 y Shadowrun. De Cyberpunk 2020 han sacado su 3ª edición hace relativamente poco y es la versión seria (y dura) de esta ambientación. Aunque cuando presentan los arquetipos intentan darle un toque de lucha épica a los jugadores, la realidad es que es un juego sucio y brutal (y muy bueno). Shadowrun, por otra parte, incluye la aparición de la magia, lo que le da un toque menos serio (aunque puede ser igual de letal) pero añade un poco más de épica romántica. En cualquier caso, GURPS sacó ambientaciones para los dos juegos en su sistema y seguro que FUDGE también.

Aparte de las películas que ya he citado, también os recomiendo ver Akira y Ghost in the Shell (cómic, película y serie), Matrix (con la primera basta), Días Extraños y Blade Runner. De lectura os recomiendo casi todo lo de W. Gibson (sobretudo Neuromante), una parte importante de la bibliografía de Philip K. Dick (evidentemente ¿Sueñan los Androides con Ovejas Eléctricas?, pero hay más) y B. Sterling (The Difference Engine).

TERROR

“El horror, el horror, el horror...”

Los juegos de terror/horror tienen una particularidad: no importa el espacio tiempo en el que juegues, ni los recursos que puedas tener. Su finalidad es “pasarlo mal”, sufrir escenas de locura y aprender a correr (mucho).

Ya sea para enfrentarse a seres monstruosos y misterios imposibles (terror), como a la propia locura (horror), los jugadores nunca tienen los recursos suficientes para enfrentarse al problema. Nunca saben qué está pasando hasta el final, cuando normalmente es demasiado tarde para salvar los muebles. Son ambientaciones de investigación e interacción social donde solucionar los problemas a tortas normalmente no lleva a nada bueno.

Su punto más fuerte es la emoción. Se trata precisamente de generar esa tensión ante enigmas irresolubles o monstruos que superan la comprensión humana. Su punto más flaco es que cuando ya se ha jugado lo suficiente, simular que uno no sabe cuando está delante de cierto monstruo y sus debilidades es harto complicado, juntamente con alta mortalidad de los personajes (y los que no mueren acaban en un manicomio).

Juegos como Kult, Ragnarok y el mítico Cthulhu (en las versiones de La llamada y El rastro) son los mejores ejemplos de estos juegos, aunque la particularidad de esta ambientación es que se puede jugar con cualquier otra excepto, quizás, la fantasía (la única ambientación donde los personajes no saben lo que es el miedo si el guión o la ficha del monstruo no lo requiere).

La principal literatura para esta ambientación creo que se encuentra en H. P. Lovecraft (de quien también se pueden sacar buenas ideas sin necesidad de sacar bichos) y está disponible en varios formatos (el mejor las novelas, aunque también hay películas y juegos de ordenador). Stephen King dicen que también es bueno y está en varios formatos (novelas y películas) aunque a mí no me acaba de gustar. Películas hay muchas, aunque personalmente me inclino por las más antiguas (años 70-80) como Alien, la Profecía, la primera de Freddy o la Matanza de Texas en lugar

de por películas más nuevas como las asiáticas, sus copias americanas o cosas como Jeepers Creepers (que me recordó más a un remake de las Historias de la Cripta que a una película de miedo).

Y eso es todo.

He intentado ser breve y generalista, así que seguro que me dejo referencias y hay ambientaciones que no he tocado, pero es verano y no quería calentarme/calentáros demasiado la cabeza, que con el calor que hace ya es suficiente...



Kedada Nacional 2010

Empuries, L'Escala. Girona.

Black_Sirius

Como todos los años, y este año no podía ser distinto, se ha celebrado la IV KDD Nacional de la Comunidad Umbría. Este año, gracias a un arduo proceso de selección, la elección ha recaído en Empuries, un pueblo costero de la provincia de Girona, a pocos kilómetros de la frontera francesa.

Ampurias en Español, es la primera ciudad griega y romana situada al noreste de la península ibérica, fundada en el 575 por colonos y convertida rápidamente en un enclave comercial del Mediterráneo.

La llegada al Albergue del pueblo, se hizo de forma escalonada. Muchos llegaron el jueves, otros, el viernes y algún que otro rezagado hizo su aparición el sábado, por no hablar de los que vivían cerca y se dieron una vuelta por el lugar para conocer a los umbrianos con que tantas veces han compartido partidas o sesiones de chat y que no se conocían en persona.

En el caso de este humilde periodista que escribe este artículo, la KDD propiamente dicha comenzó el viernes por la tarde, con la llegada al albergue.

El albergue era un edificio de un par de plantas que nos ofrecía muchas cosas interesantes, la primera, la de tener los desayunos, comidas y cenas en el comedor del albergue, todas incluidas en el precio del mismo y donde los umbrianos nos juntábamos antes y después para llenar nuestros cansados cuerpos con comida. Otro punto importante eran las habitaciones, las cuales estaban en perfectas condiciones, y con seis camas para poder dormir a pata suelta.

Pero todos sabemos que un umbriano de Pro, no sólo vive de comer y dormir, sino que una parte importante de su vida se la pasa, como no, jugando partidas!

Como en todas las KDD's Nacionales, esta no ha sido una excepción. Las partidas se formaban de a pares. Los que no tenían partida previa organizada desde la web, siempre conseguían un máster abnegado que les dirigía. Algo preparado, algo improvisado o lo que sea. Y si no había ganas de jugar con hojas de personajes y dados, pues no había ningún problema: los juegos de cartas estaban a la orden del día.

El Bang! Un juego de pistoleros del salvaje oeste estuvo sobre las mesas durante horas y horas, por no hablar del Saboteur, un juego en el cual llevas un enano o gnomo tunelador y tu misión es conseguir la pepita de oro. Claro que también están los gnomos malos, que hacen lo imposible para que no logres llegar hasta el final.

Y así se pasaron los días, entre partidas, juegos de cartas, juegos de mesa, comidas y demás.

Y vosotros diréis, ¿eso ha sido todo?

¡De ninguna manera! La duda ofende.

Las excursiones también han sido parte activa de la KDD.

El albergue, organizaba dos excursiones durante el fin de semana. La primera, a unas bonitas ruinas romanas a pocos kilómetros del albergue. La caminata había sido larga, según me han comentado, ya que no tuve la oportunidad de ir. Aunque claro, los umbrianos masculinos regresaron con otro punto de vista: ¡las guías!

La segunda excursión se realizó en barco. ¿Cómo? Sí, como escucháis, en barco. La segunda excursión consistía en un viajecillo en barco a las Islas Medes. En barcos que tenían una parte sumergida con ventanas, en dónde se podía apreciar la rica fauna marina de las Islas Medes.

Y si las excursiones han sido un momento de culturización, el Rol en Vivo lo ha sido de esparcimiento y diversión a raudales.

En este momento, debo hacer un punto y aparte, y contaros una bonita historia.

Desde el principio, la Junta que Organiza Cosas había propuesto un rol en vivo de temática Pirata, más precisamente, ambientado en la serie de juegos de Lucas Art, Monkey Island.

El lugar para celebrar tan magno evento iba a ser una de las hermosas playas de Ampurias, con sus aguas heladas y cristalinas. [La historia cuenta que un umbriano asturiano, se levantó a las siete de la mañana para darse un chapuzón en esas aguas, pero mis fuentes no lo han podido confirmar.]

Hasta aquí, todo correcto, sin embargo, el problema era que había que pedir permiso para poder realizar la representación en las playas, y aquí comienza la aventura. Un rol en vivo protagonizado por tres personas, Mancuspia, Jorgen (el hombre que se había bañado en el mar helado) y un servidor.

Como primera medida, nos dirigimos al Ayuntamiento, en donde una señorita muy aseñorada nos explicó que la autorización la tenía que dar la Policía o los Mossos, y nos envió, muy amablemente, a charlar con el Sargento Ramón.

El trío, se dirigió hasta el cuartel de la policía, en dónde preguntamos por el Sargento Ramón y aquí comenzaron los problemas. Primero, el Sargento Ramón no era Sargento, sino que era el Jefe de Policía de allí. [Metida de pata de las gordas por que la señorita policía de la recepción ya nos miró con cara mala.] Segundo, bueno, el hombre no se encontraba allí.

Entonces que, ya que estábamos allí, nos quedamos a esperarlo. Nos habían dicho que venía pronto.

En una media hora, el hombre al cual teníamos que ver apareció y nos hizo pasar.

Majo el hombre. Nos abrió las puertas a su despacho, su lugarteniente nos trajo sillas, y comenzamos a explicarle lo que queríamos hacer. Al principio su cara era digna de una foto, incredulidad mezclada con “¿de dónde han salido estos?”, pero poco a poco, su semblante se fue ablandando y comenzó a sonreír.

Mientras tanto, su lugarteniente apuntaba cosas en una libreta y asentía con la cabeza.

Entonces llegó el primer diálogo gracioso.

“SARGENTO” RAMÓN: SÍ, BIEN. PODÉIS HACERLO EN LAS PLAYAS SIN PROBLEMAS. ¿PERO NO FUMÁIS, NO?

UMBRIANO J: ¿TABACO? BUENO, ALGUNOS DE NOSO...

“SARGENTO” RAMÓN: - (INTERRUMPIENDO) - TABACO NO, MARÍA. PORROS. ¿FUMÁIS PORROS?

Nuestra reacción enseguida fue levantar las manos moviéndolas de un lado al otro, negar con la cabeza al mismo tiempo que decíamos al unísono: “No, no, no, no”.

Entonces se incorporó. Se acercó a nosotros (su lugarteniente siempre detrás) y nos señaló en el mapa las mejores playas para hacerlo el Rol en vivo, que os veo venir). Nos dijo que no había problemas y que estaba prohibido hacer fuego. Pero nosotros estábamos contentos porque teníamos el permiso...

Segundo diálogo “gracioso”.

“SARGENTO” RAMON: Bien. Entonces no hay problema. Pero una cosa, esto no es nada oficial, ¿vale? Quiero decir, yo sé lo que vais a hacer, vosotros también, pero no tenéis permiso. Así que ahora dadnos los móviles, así si me llaman los agentes reportando algo en las playas les explico lo que pasa. ¿Vale?

Y sí. ¿Qué le vas a decir a un policía?

Así que nos fuimos de allí con el “permiso” del “Sargento” Ramón, no sin antes dejar apuntados el nombre (el real) y el teléfono (también real) de mis dos compañeros en la policía de Ampurias.

¡Pero al final celebramos el vivo!

Eso sí, en el parking iluminado del Lidl, a pocas calles del albergue.



La ambientación pirateril nos dejó a muchos con la boca abierta cuando empezaron a salir umbrianos disfrazados de piratas. Además, las risas que nos echamos con las caracterizaciones de los personajes han sido impresionantes. Mucho me lamenté después, no haber tenido una cámara de video para haber filmado las conversaciones entre el Topo Gigio y los piratas, las barrabasadas de un pirata borracho, o como una pirata come-hombres intentaba liarse con todo lo que tenía patas y rabo (me refiero a los hombres no a un perro, pero como era esa chica, nunca se sabe).

Y por si eso fuera poco, en el medio del Rol en Vivo apareció una búsqueda del tesoro, ya que los personajes además de intentar conseguir sus objetivos personales, tenían la posibilidad de ganar un tesoro descubriendo las pistas que se iban dando para llegar a una conclusión lógica.

Chico, Capataz, Norte y Mochila sólo señalaban a una persona, la persona que tenía la última pista... y esa persona era el mismísimo Unai.

Al final, unos se llevaron el premio, otros consiguieron su objetivo, pero todos, másters incluidos, nos lo pasamos genial con las interpretaciones, los duelos, el intercambio de información y como no, el intercambio de doblones. [Doblones = Monedas de chocolate que estaban más que buenas.]

Y si todo esto os pareció mucho, la cosa no quedó allí. Quedaba una última sorpresa para todos los asistentes: ¡el sorteo!

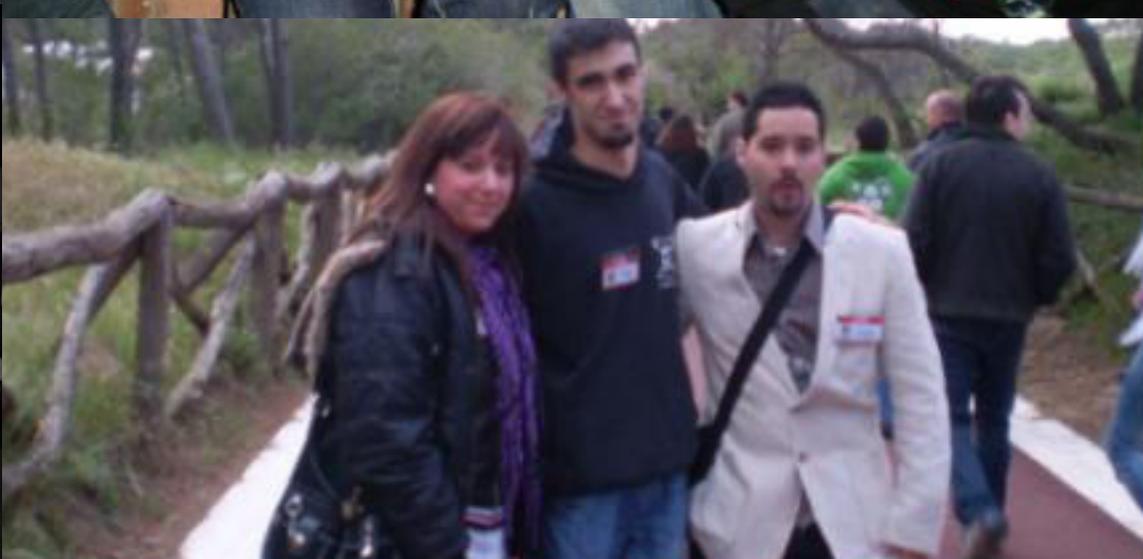
La web, Turismito y Calaboso [uno de los autores de Haunted House JDR] donaron un montón de premios: libros, balones, juegos y demás para sortear entre los presentes. El sorteo se hizo justo antes del Rol en Vivo, cuando estaban todos presentes y también ha sido una parte importante de la KDD. Tal vez porque es la primera vez que se realiza, o tal vez porque a todos nos gusta ganar cosas de gratis. Pero todo esto ya es pasado.

La J.O.K.U. [Junta Organizadora de Kedadas Umbrianas] ya está con las pilas puestas en la siguiente KDD. ¿A qué esperáis para presentar vuestra candidatura?

Todos esperamos que la siguiente Kedada, la del año 2011, sea estupenda. Tanto o más que las anteriores Kedadas.

Nos vemos en la siguiente KDD Nacional, umbrianos.







KDD Nacional 2010

Álbum fotográfico



Entrevistas



CONOZCAMOS A LOS CARNETS...

Continuamos la saga con...

¡Hola, Rais! Muchas gracias por prestarte a continuar la saga de “Conozcamos a los carnets”.

1.- Empecemos, ¿quién es Rais y de dónde viene tu nick?

Bueno, empecemos, mi nombre real es Rafa, aunque la mayoría ya lo saben. Nacido en Barcelona pero afincado en Castellón, la edad en un ser inmortal como yo no tiene relevancia. Licenciado en Enfermería, enfermero del S.A.M.U, retirado temporalmente del servicio por razones privadas de salud y actualmente trabajando en una tienda de ropa. Y felizmente casado, desde hace año y medio más o menos. Córvido, administrador de la web, por la gracia de Chemo, miembro de la Junta Organizadora de Kdd Nacionales, donde además desempeño el papel de Judío Oscuro o tesorero.

El nick de Rais muchos piensan que es un diminutivo de Raistlin, el mago de D&D, Crónicas de la Dragonlance, pero nada más alejado de la realidad...

El nombre viene de cuando era jovencito y jugábamos en mesa a Cthulhu y mi personaje era un mafioso, algo ido ya de la olla (es lo que ocurre cuando sobrevives a varias aventuras de Cthulhu), y en una partida nos adentramos en una secta, llena de monjes, y a mi pj sólo se le ocurrió, para salir de allí, empezar a liarse a tiros contra todo lo que llevara túnica. Ante tal masacre, a mi máster (un saludo, Puertas, si lees esto) sólo se le ocurrió gritar en alto: “¡Rafa,



Asesino Insaciable de Sectarios, para ya, que te cargas la partida!!” Y ése es el significado, simple y llano, de Rais. En realidad debería de ser así: R.A.I.S.

2.- ¿Desde cuándo juegas a rol? ¿Cómo es tu provincia en relación al rol?

Lo de jugar al rol, creo que desde que tenía 12-13 años, con mi primera cajita roja de Nestlé. ¡Ah no! que era de D&D (es que el rojo me confunde). En serio, creo que fue cuando llego a mis manos el primer manual en castellano de Cthulhu, de JOC, primera edición, la cual conservo, por supuesto, bajo llave y rodeada de alarmas.

Mi provincia, si es de nacimiento, es muy aficionada al rol. En Barcelona es fácil encontrar jugadores y muchas tiendas especializadas. Si hablamos de Castellón, ahí ya lo tenemos más difícil, apenas hay una o dos tiendas donde encontrar material, y lo poco que hay está más destinado a juegos de cartas, tipo Magic y cosas así, o a juegos de figuritas. Además, pocos roleros conozco. No hay mucho movimiento en ese sentido en Castellón; una lástima el no poder hacer partidas de mesa, pero es lo que hay de momento.

3.- ¿Y cómo llegaste a formar parte de Comunidad Umbría?

¡¡Jajajaja!! Buena pregunta. En mi búsqueda por saciar mis ansias de rol desde que vivo en Castellón participaba en rol por foro, esos lugares donde tomabas forma como un personaje y actuabas como tal, pero no me gustaba en demasía, y buscando, buscando, encontré una dirección, COMUNIDAD UMBRIA, y entré. Lo típico: me registré, inspeccioné un poco y el mismo día abrí mi primera partida: “GENOCIDIO: EL PRELUDIO” sin muchas esperanzas, la verdad, y cerré la

sesión. Al día siguiente me dije “vamos a ver esa página con más calma y trastaremos un poco más”, así como añadir cosas a la partida que había abierto. Mi sorpresa vino cuando me encontré 15 mensajes de personas que querían jugar la partida. Y de ahí hasta ahora, y lo que me queda, si no me largan antes.

4.- Para ti, ¿cuáles son las principales diferencias de la forma de jugar al rol en mesa o por web?

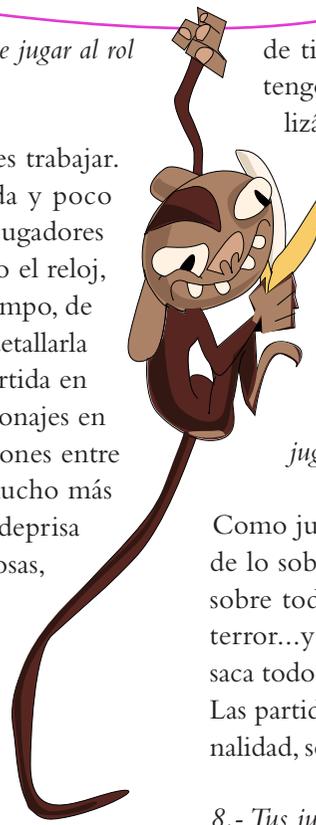
La diferencia más grande es el tiempo con el que puedes trabajar. En una partida en mesa describes de una manera rápida y poco detallista una acción, escena, estancia, etc... para que los jugadores entiendan dónde están, qué sucede, pero siempre mirando el reloj, para que la sesión dure lo previsto, ya sea por falta de tiempo, de lugar para jugar; mientras que el rol por web te permite detallarla mucho más, ser más explícito, incluir cosas que en una partida en mesa no te permitirías el lujo de decir. Asimismo los personajes en web se dotan de más personalidad ya que entablan relaciones entre ellos, cosa que en mesa nunca sucede, y eso enriquece mucho más la partida. No hay un tiempo de acabado, no hay que ir deprisa por que el bar o el local va a cerrar, y así muchas más cosas, que nos podríamos tirar todo un día para ello.

5.- ¿Qué fue lo que hizo que te sacaras el carnet?

El tener 20 € en ese momento. Jajajajaja. No, en serio, cuando salió el carnet era una de las maneras que había para ayudar al mantenimiento de la web y de paso a que siga abierta para jugar. Si comparo las horas que he pasado, paso y pasaré en esta página, ese dinero no es nada comparado con los momentos geniales vividos. Personalmente, prefiero donarlos y seguir aprovechándome de la web que gastármelos en otra cosa que luego tendré tirada por la casa. Además, tengo que dar ejemplo, soy un Córvido del Campo de Remolachas.

6.- En Umbría has dirigido partidas de Fanhunter, SuperHeroes Inc., la Llamada de Chuilhu, Mutands&Masterminds... ¿son éstas tus temáticas preferidas a la hora de dirigir?

He dirigido Fanhunter, aunque no es una de mis temáticas favoritas, al menos a la hora de dirigir. Me gusta más hacer sufrir, crear tensiones, por eso mi preferida es Cthulhu, y las de superhéroes. ya sea con el manual de Mutants o Superhéroes INC, creo que salen de la norma, son partidas con personajes que sudan la gota gorda, atormentados, perseguidos, no son las típicas de ir a salvar el mundo, más bien es el salvarse ellos. Las dos de "Genocidio" son de ese estilo, y la de Mutants, que la cerré por falta



de tiempo por mi parte era en un mundo apocalíptico. De hecho tengo pensada abrirla de nuevo, tomando la misma idea, pero actualizándola a los nuevos jugadores que entran en la web.

Y las de Cthulhu, me reitero, me encantan: esa ambientación, esos personajes que intentan hacer lo difícil, en vez de lo fácil, (salir por piernas), esos lugares exóticos donde los puedes llevar, esas locuras en las que entran. Sin contar que su sistema de juego es sencillísimo. Para mi gusto de lo mejor para disfrutar una tarde en mesa o una temporada en web.

7.- Como jugador, ¿cuáles son tus temáticas preferidas o las que has jugado más?

Como jugador, me gustan mucho las de Superhéroes, las de investigador de lo sobrenatural en Cthulhu, donde vas de listillo y luego te la dan, y sobre todo me gustan las psicológicas, esas partidas experimentales, de terror...y para desahogarme un rato, las mata-mata, donde el máster te saca todo bicho viviente y tú te los vas cargando. Estás sólo para un ratito. Las partidas donde puedo recrearme con mi pj, dándole su propia personalidad, son las que más me gustan.

8.- Tus jugadores/másters te definen como "con un nivel narrativo muy bueno, consiguiendo transmitir la sensación de tensión necesaria; por encima de la media y con grandes dotes para introducirte y engancharte a la historia; un maestro de lo perverso, lo malo-maloso y lo maligno; dominio soberbio de los PNJ, que ayudan en la trama y en muchos casos están tan bien llevados que parecen estar llevados por un jugador aparte; se mete en su personaje hasta las entrañas, genial.; se curra mucho a sus personajes, desde la historia hasta las motivaciones personales, haciéndolos interesantes y humanos." ¿Estás de acuerdo con ellos? ¿Qué buscas a la hora de dirigir?

Tengo que reconocer que algo perverso con mis jugadores sí que lo soy, me gusta hacerles sufrir, más psicológicamente que físicamente. Me gusta mucho ponerlos en situaciones límite, y cuando ya piensen "vale, ya está, se acabó", pillarlos de nuevo. No darles un respiro, para que usen la cabeza, que sus personajes, cada vez que vean una sombra, duden si es el ama de llaves o es otra cosa, y salir por piernas.

Yo tengo un dicho: si el que dirige, el máster, no se divierte, los jugadores nunca se divertirán. Es muy fácil coger un módulo y hacerlo tal cual ¿Pero qué ocurre cuando los jugadores deciden tomar otro camino...? Se fastidia el módulo, aunque improvises. Ya no será ese módulo. Yo he jugado con masters así, y la verdad, al final tenías que tomar ese camino, o

volvías a él. Resultado, me aburría. Yo cuando preparo una partida, puedo hacer un módulo, pero sólo cojo la idea principal, lo demás lo cambio, y voy actuando también según los jugadores, ya que ellos son los que van a escribir la historia, luego los manejo a mi antojo, improvisándoles situaciones, que les hagan estar en tensión y con ganas de ver si hay mas mensajes, para continuar. En pocas palabras, engancharlos, pero sin que sientan que su pj es ninguneado por el máster. Por ello, mis pnj, los que suelo usar, no son mera decoración, están ahí por algo, tienen que entender los jugadores que esos personajes están por alguna razón, que pueden tener información, que pueden ayudarles, engañarles, cualquier cosa. Cuando preparo una partida, lo primero, antes de nada, es trabajar en los PNJs, dotarles de una historia, unas motivaciones, personalidad propia, para cuando los use con los jugadores, estos apenas noten diferencias entre ellos.

Asimismo como jugador, me gusta trabajar la personalidad de mis personajes, que no sean siempre lo mismo, cada personaje ha de ser diferente del anterior, nada de hacer un copy y paste, cambiándole algo. No, a mi me gusta la diversidad, desde llevar una amazona, que nunca ha tenido contacto con un hombre, o un investigador privado, asmático, que apenas puede dar una carrera de 10 segundos, a un vagabundo atormentado por que nunca pudo declarar que era gay, a una bruja endominada, que encima era maestra de escuela. Como se puede comprobar, toda una diversidad de personajes que nada tienen que ver entre ellos. Y así con todos mis personajes. Los doto de historias y trasfondos que me permitan desarrollarlos en la partida, según tengo pensado, siguiendo la historia que van a jugar.

Resumiendo, divertirme yo y divertir al resto.

9.- No todo van a ser florecillas, ahora vamos a investigar tus neutrales y negativos... Mmm, parece que el hecho de hacer tantas cosas a la vez a veces pasa factura, ¿no?

Hay veces que sí, pero más que el hecho de hacer tantas cosas, es no haber calculado el tiempo del que podía disponer. Hay momentos en que puedes disponer de ese tiempo, y de repente, te encuentras con que apenas dispones de dos minutos un día para entrar.

Ahora he aprendido a administrar mejor mi tiempo, a calcular qué parte puedo dar a cada cosa de mi vida, y con ello mejorar en muchos aspectos roleros.

10.- ¿Y como jugador y director, qué esperas de una partida?

Como jugador, divertirme, que me enganche su trama, la manera de dirigir, la implicación tanto del máster como de los compañeros. Eso es lo básico.

Como director... pues más de lo mismo, hacer disfrutar a los jugadores de una buena sesión, partida, implicarlos en la misma y divertirme yo también.

11.- En Umbría eres uno de los más activos de la web, tanto jugando como mastereando partidas en las diversas KDD's y en el I Torneo RPW de Comunidad Umbría ¿Tienes tiempo?

Ahora sí, antes no. Como he dicho anteriormente, he aprendido a calcular el tiempo que dispongo y a distribuirlo con sensatez.

En el torneo, por ejemplo, no fui capaz de hacer mucho más, por falta de tiempo...bueno y de salud, por no administrar mi tiempo correctamente. Eran momentos difíciles y quise abarcar muchas cosas que ya no podía hacer. Me gustaría hacer mas partidas, tanto como director como jugador, pero ya sé mi dosificación, y prefiero dos muy buenas que 14 malas o regulares.

12.- ¿Cuál ha sido el mejor y el peor momento que has pasado en Umbría?

Mi mejor momento...han sido tantos que no sería justo no mencionarlos todos, pero creo, que uno de ellos fue cuando McPollo (McAxel), Kallos (Khalos) y el aquí presente, junto con ROY (hunde ya el Neptuno), abrimos el famoso y últimamente olvidado PAINTCLUB. Era divertidísimo nuestro manejo del PHOTOCHOP.

Otro buen momento fue cuando fui el primer Friki del mes con más de 1000 puntos...qué tiempos, ahora esa cifra es de risa. Entonces el rey de los post era Robaina, y Chemo hizo una comparación buenísima...“Robaina es el Schumacher de la web, pero cuidado que Rais es el Fernando Alonso y viene apretándole”...así fue, el mes siguiente o ese mismo mes, fui elegido Friki del mes.

Como mal momento, creo que el único es haber tenido que estar ausente durante mucho tiempo por razones de salud, primero familiares y luego propias. Fue duro, no poder decir nada a nadie, estar ausente sin explicación alguna, que muchos podrían tomar como un abandono y a la vez una falta de respeto hacia mis jugadores y directores, y dejar una

sensación de persona non grata. Pero ya he vuelto como Gandalf, en los albores de la tempestad, he vuelto para atormentaros y poder seguir dando la vara.

13.- Siendo umbriano desde 2006, ¿cómo ves Umbría ahora respecto a cuando entraste?

Uff, eso sí que ha cambiado... no tiene nada que ver, el cambio ha sido mayúsculo, no ya en el aspecto visual y de mejoras y actualizaciones, sino en el personal.

Los foros, por ejemplo, apenas se usaban, entrabas a decir hola y poco mas, o para anunciar una partida, ahora hay foros de discusión, unos sin interés, hay que decirlo y otros divertidísimos.

Ahora mismo es una web de lo más interesante en el mundo rolero, que cada vez toma más nombre y es más conocida, y seguirá creciendo más.

Hay muchas más partidas, más variedad, la gente se atreve con cualquier cosa, cualquier idea es válida para una partida. Hay una complicidad con la mayoría de usuarios, si no los ves en el chat, los ves por los foros...es increíble.

14.- ¿Cómo describirías Umbría a alguien que no la conozca?

Como una web de rol, pero donde además conocerás gente, ya sea de manera virtual o de forma real, con las kdd por comunidades o en la gran KDD Umbriana (este año en Empúries, Girona), que se organizan.

Un lugar donde pasarlo bien, haciendo y jugando a lo que más te gusta es facilísimo.

Donde no importa ser novato, tienes herramientas y gente que te ayudara a jugar, a disfrutar.

15.- Y para terminar, ¿podrías dirigir unas palabras a los umbrianos?

Sí, claro, cómo no...

SI HAS LEÍDO ESTA ENTREVISTA...TU ALMA ES MÍA, AHORA ERES PROPIEDAD DEL SEÑOR OSCURO DE UMBRÍA.

senderos de UMBRIA





senderos
de
umbria