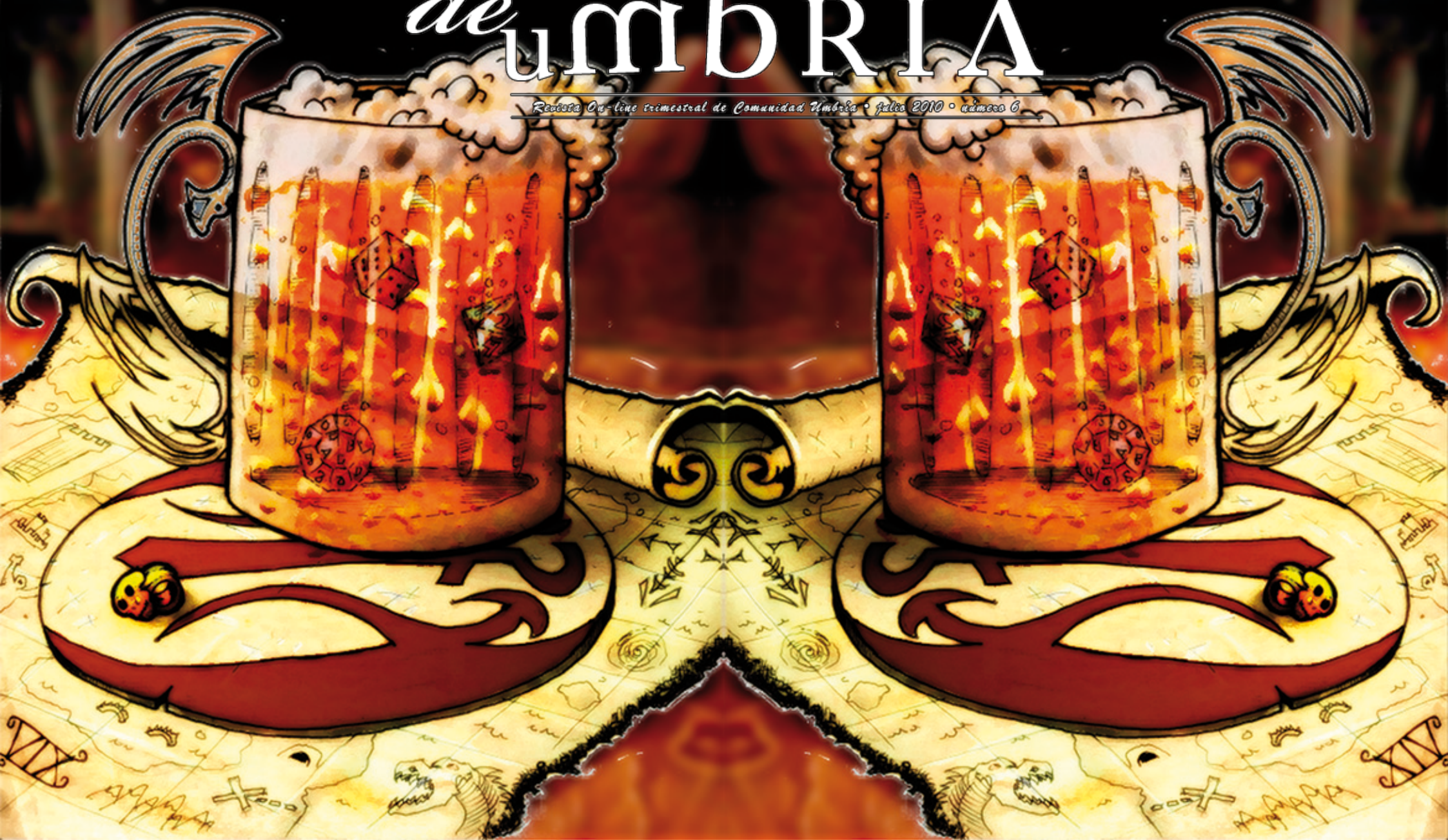


# senderos de umbria

Revista On-line trimestral de Comunidad Umbria • Julio 2010 • número 6





# senderos de umbria



## EDITORIAL

Hola.

*En este número vais a comprobar que hemos hecho un esfuerzo para mejorar el formato, para hacerlo más fácil de leer y, adaptarlo a las pantallas de vuestros ordenadores, así mismo hemos puesto videos y, hemos dado una vuelta de tuerca más al diseño de la misma . Estamos ante una revista ya de formato profesional.*

*No voy a alargarme más, solo decir en nombre del equipo, que disfrutéis de la revista y, buen verano para todos.*

Barlow.



*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

1. Crítica de juego:  
Rifts RPG
2. Tira cómica
3. Cine:  
James Cameron  
Crítica de cine: Avatar
4. Literatura  
Cuento de Dresden  
Cuento de Dante Caballero Gris  
Crítica literaria: Shadowrun Companion
5. Entrevistas  
Jorgen  
Zervio
6. Juegos de mesa  
Introducción a los juegos de mesa  
Carcassone  
Caylus  
Noticias
7. Listado del equipo de Senderos de Umbría



# Rifts **RPG**

## **Black Sirius**

*Rifts (en español, una traducción posible es: Grietas) es un juego de Rol creado por Kevin Siembieda allá por la década de los noventa y es publicado en Estados Unidos por la editorial Palladium Books desde esa época. El juego está ambientado en un futuro post-apocalíptico, con muchos elementos de Cyberpunk, Sci-Fi, Fantasía, Horror, Cowboys, Mitología y muchos otros géneros. Según la Wikipedia, se han vendido más de 250.000 copias del juego y se han creado unos 60 módulos o expansiones sobre ese mundo.*

La historia es muy sencilla, en el año 2098, se produjo una guerra nuclear de niveles apocalípticos. La utilización de armas nucleares devastadoras hizo que la Tierra cambiara de forma permanente. La muerte de millones de personas en esa guerra, muchas de ellas con poderes psíquicos (en el juego hablan de ellos como PEE) hizo que todo este poder pasara a la Tierra. Ésta comenzó a cambiar, produciendo desastres nucleares por la gran liberación de energía psiónica y fue entonces cuando las Grietas se abrieron y aparecieron en la tierra.



Las Grietas o Rifts, son corrientes de energía mística que recorren toda la esfera terrestre, de un lado a otro, con nodos en los lugares donde se cruzan, lugares muy poderosos para los que utilizan la magia.

Entre los cambios más importantes que se produjeron en la Tierra, además de las Ley Lines por todo el globo (las cuáles, además de ser fuentes de poder mágico, eran una puerta a otras dimensiones) está el resurgimiento de la Atlántida en el Triangulo de las Bermudas, otro de los lugares mágicos del planeta.

Tras la guerra, se formaron varios grupos de poder en toda la Tierra. El más importante, sería La Coalición, cuyo líder, el Emperador Prosek y su hijo, establecieron rápidamente las directrices del nuevo movimiento. La primera y la más importante: todos los D-Bees deben ser eliminados (cualquier parecido con frases como “La supremacía blanca” o similares es pura coincidencia).

Por un lado tenemos a La Coalición, humanos con tecnología para destruir lo que sea y por supuesto, la única facción que aún posee armas nucleares (¿Irónico, no?). Por otro lado, están todos los demás. Magos, Wolfen, Juicers, Caballeros, Robots, Cybors, Psiónicos, Alienígenas, Elfos, Enanos, Vampiros, etc. Todos esos deben ser destruidos.



En pocas palabras, Rifts es un juego que engloba muchos juegos en uno, con la posibilidad de jugar con cualquier tipo de personaje, bueno, malo, neutral, loco, de todo tipo. No hay límite para la creación de personajes, ni para la creación de mundos. Rifts tiene suplementos para parar un tren, hablando de cada parte de la tierra por separado y en cada parte, claro, encontraremos nuevos enemigos, nuevas clases de personaje, y muchas, pero que muchas novedades.

Ahora, hablemos un poco de la Creación del Personaje y de su sistema.

La Creación del Personaje no es muy sencilla, hay muchos pasos que seguir y sobre todo, muchas tablas que mirar para completar la creación de un personaje nivel 1. Primero, se lanzan dados de seis caras dependiendo la raza del personaje, esos números nos darán las estadísticas de los mismos. Muy parecido a D&D en este paso.

Después, dependiendo de la clase de personaje que hayamos elegido, tenemos que elegir las habilidades que todas son porcentuales y aumentan por nivel dependiendo de que habilidad sea. Además de las habilidades principales, podemos elegir las secundarias, todas esas a elección del jugador.

Entonces en resumen, para utilizar las habilidades, dado de cien, para los ataques, dados de veinte caras.



Una cosa creativa que tiene este juego es la diferenciación del daño. Tenemos dos tipos de daño, SDC y MDC. El daño SDC es el que hace cualquier tipo de arma no tecnológica, como pistolas arcaicas o espadas o mazas.

Por otra parte, el daño MDC es el daño que producen las armas tecnológicas o alienígenas. Todas las cosas en este mundo tienen una resistencia, por ejemplo, una mesa normal tiene daño SDC, pero un tanque o una armadura Cyborg, tiene daño MDC. Para la conversión, 1 MDC equivale a 100 SCD, así de simple, así de complicado.

Hablar de las clases de personaje en un solo artículo de pocas páginas es algo imposible. Por lo que voy a enumerar algunas de las clases que aparecen en el libro básico y una leve explicación de cada una, de las más curiosas y más utilizadas.

#### FULL CONVERSION 'BORG.

Los Full Conversion 'Borg son eso mismo, un pedazo enorme de robot con cerebro humano. Pensad en Robocop, son algo así. Cargados de armas hasta en los ojos, armaduras que son casi impenetrables y además, la posi-



bilidad de luchar cuerpo a cuerpo, conducir maquinarias, utilizar armas extremadamente pesadas y que hacen tanto daño como cientos de granadas de plasma.

## JUICER.

Los Juicer son... hum... como decirlo... los guerreros yonquis del juego. ¿Por qué? Veamos, para convertirse en Juicer el personaje debe pasar por una simple cirugía, en la cual, se le coloca el “Cinturón Juicer” sobre su cintura y de él salen tubitos que se insertan en sus arterias, venas, y cerebro. ¿Para qué? Pues muy simple. Dentro de ese “cinturón” hay cócteles de drogas que hacen que el personaje se mueva más rápido, salte más alto, levante mucho más peso, y cosas por el estilo. Estos personajes tienen una esperanza de vida de unos cuatro años, antes de que las drogas lo consuman y mueran irremediablemente.

## PILOTO DE POWER ARMOR.

En este apartado, debo aclarar que un piloto de Armadura de Poder se puede dividir en muchos más apartados, ya que no existe un solo tipo de armadura, sino un centenar de ellas. Es más, en cada parte de la Tierra, cada facción tiene sus propias armaduras. Entre las más conocidas podemos nombrar a las SAMAS, que son unas armaduras voladoras que pertenecen a La Coalición, las Armaduras Glitter Boy, las cuales parecen ser armaduras

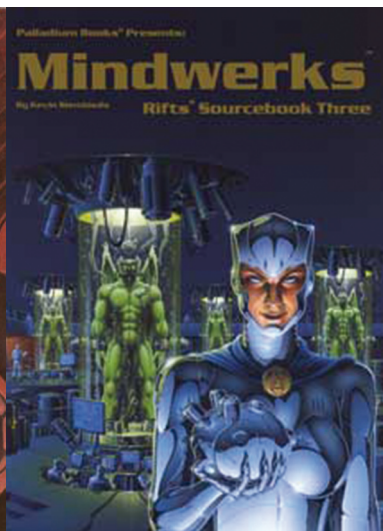
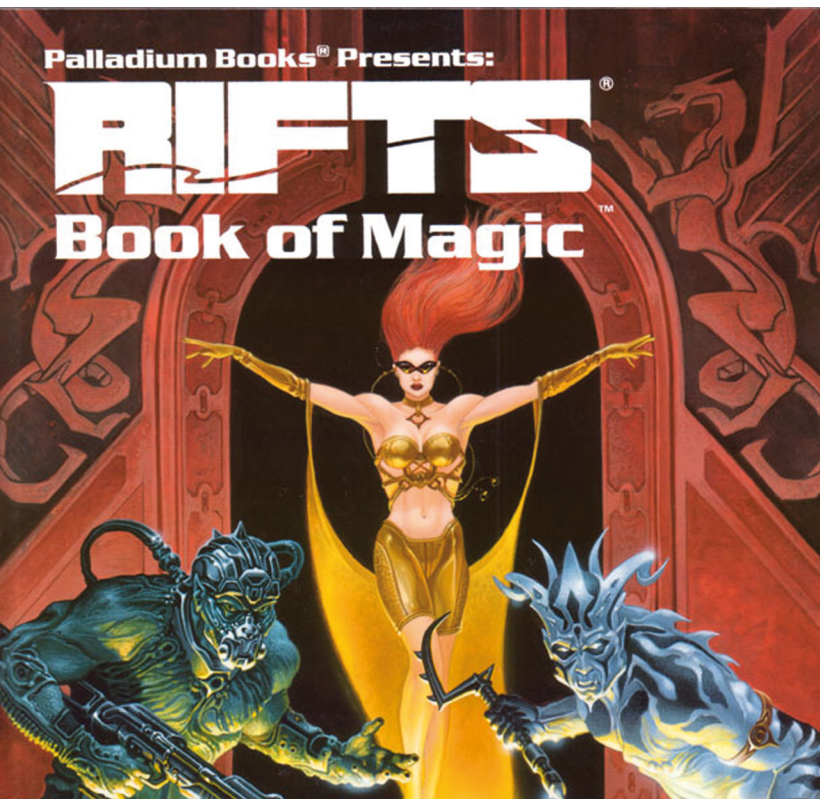
de caballero, pasadas de padres a hijos. Esta armadura posee una de las armas más poderosas del juego, la Sonic Boom. Un solo disparo de dicha arma puede eliminar a más de un enemigo, por no decir decenas de ellos.

Para finalizar, aquí os dejo algunos de los libros que han salido para este juego, todos en inglés, ya que hasta el día de hoy, nadie los ha traducido:

- |   |  |
|---|--|
| <i>Rifts</i>  | <i>Rifts - World Book 1: Vampire Kingdoms</i>              |
| <i>Rifts, Ultimate Edition</i>  | <i>Rifts - World Book 2: Atlantis</i>                      |
| <i>Rifts - Adventure Book</i>   | <i>Rifts - World Book 3: England</i>                       |
| <i>Rifts - Adventure Sourcebook - Chi-Town Burbs, Forbidden Knowledge</i> | <i>Rifts - World Book 4: Africa</i>                        |
| <i>Rifts - Aftermath, 109 PA</i>  | <i>Rifts - World Book 5: Triax and the NGR</i>             |
| <i>Rifts - Book of Magic</i>  | <i>Rifts - World Book 6: South America, Vol 1</i>          |
| <i>Rifts - Coalition Wars, Vol 1: Sedition</i>                            | <i>Rifts - World Book 7: Underseas</i>                     |
| <i>Rifts - Coalition Wars, Vol 2: Coalition Overkill</i>                  | <i>Rifts - World Book 8: Japan</i>                         |
| <i>Rifts - Coalition Wars, Vol 3: Sorcerer's Revenge</i>                  | <i>Rifts - World Book 9: South America, Vol 2</i>          |
| <i>Rifts - Coalition Wars, Vol 4: Cyber Knights</i>                       | <i>Rifts - World Book 10: Juicer Uprising</i>              |
| <i>Rifts - Coalition Wars, Vol 5: Shadows of Evil</i>                     | <i>Rifts - World Book 11: Coalition War Campaign</i>       |
| <i>Rifts - Coalition Wars, Vol 6: Final Siege</i>                         | <i>Rifts - World Book 12: Psyscape</i>                     |
| <i>Rifts - Conversion Book 1: Rifts Conversion Book</i>                   | <i>Rifts - World Book 13: Lone Star</i>                    |
| <i>Rifts - Conversion Book 2: Pantheons of the Megaverse</i>              | <i>Rifts - World Book 14: New West</i>                     |
| <i>Rifts - Conversion Book 3: Dark Conversions</i>                        | <i>Rifts - World Book 15: Spirit West</i>                  |
| <i>Rifts - Dimension Book 2: Phase World</i>                              | <i>Rifts - World Book 16: Federation of Magic</i>          |
| <i>Rifts - Dimension Book 3: Phase World Sourcebook</i>                   | <i>Rifts - World Book 17: Warlords of Russia</i>           |
| <i>Rifts - Dimension Book 4: Anvil Galaxy</i>                             | <i>Rifts - World Book 18: Mystic Russia</i>                |
| <i>Rifts - Dimension Book 5: Three Galaxies</i>                           | <i>Rifts - World Book 19: Australia</i>                    |
| <i>Rifts - GameMaster Guide</i>   | <i>Rifts - World Book 20: Canada</i>                       |
| <i>Rifts - GameMaster Reference Screen</i>                                | <i>Rifts - World Book 21: Splynn Dimensional Market</i>    |
| <i>Rifts - ManHunter</i>  | <i>Rifts - World Book 22: Free Quebec</i>                  |
| <i>Rifts - Mercenaries</i>  | <i>Rifts - World Book 23: Xiticix Invasion</i>             |
| <i>Rifts - Index &amp; Adventures, Vol 1</i>                              | <i>Rifts - World Book 24: China, Yama Kings</i>            |
| <i>Rifts - Index &amp; Adventures, Vol 2</i>                              | <i>Rifts - World Book 27: Adventures in Dinosaur Swamp</i> |
| <i>Rifts - Sourcebook 1: Rifts Sourcebook</i>                             | <i>Rifts - World Book 28: Arzno, Vampire Incursion</i>     |
| <i>Rifts - Sourcebook 2: Mechanooids</i>                                  | <i>Rifts - World Book 29: Madhaven</i>                     |
| <i>Rifts - Sourcebook 3: Mindwerks</i>                                    | <i>Rifts - World Book 30: D-Bees of North America</i>      |
| <i>Rifts - Sourcebook 4: Coalition Navy</i>                               |  |
| <i>Rifts - Sourcebook 5: Bionics</i>                                      |  |



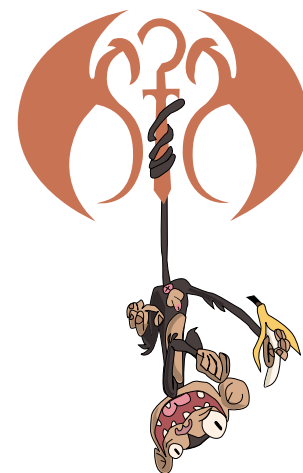
Y a día de hoy, aún se siguen sacando complementos para este juego, así como una revista llamada *Rifters* en la cual los autores sacan aventuras jugables, personajes para utilizar en las campañas y un montón de cosas para que el juego siga mejorando día a día.







# TIRA CÓMICA



UN NUEVO UMBRIANO  
LLEGA A LA PAGINA



PRONTO DESCUBRE LAS  
MIL Y UNA PARTIDAS QUE ALLI HAY

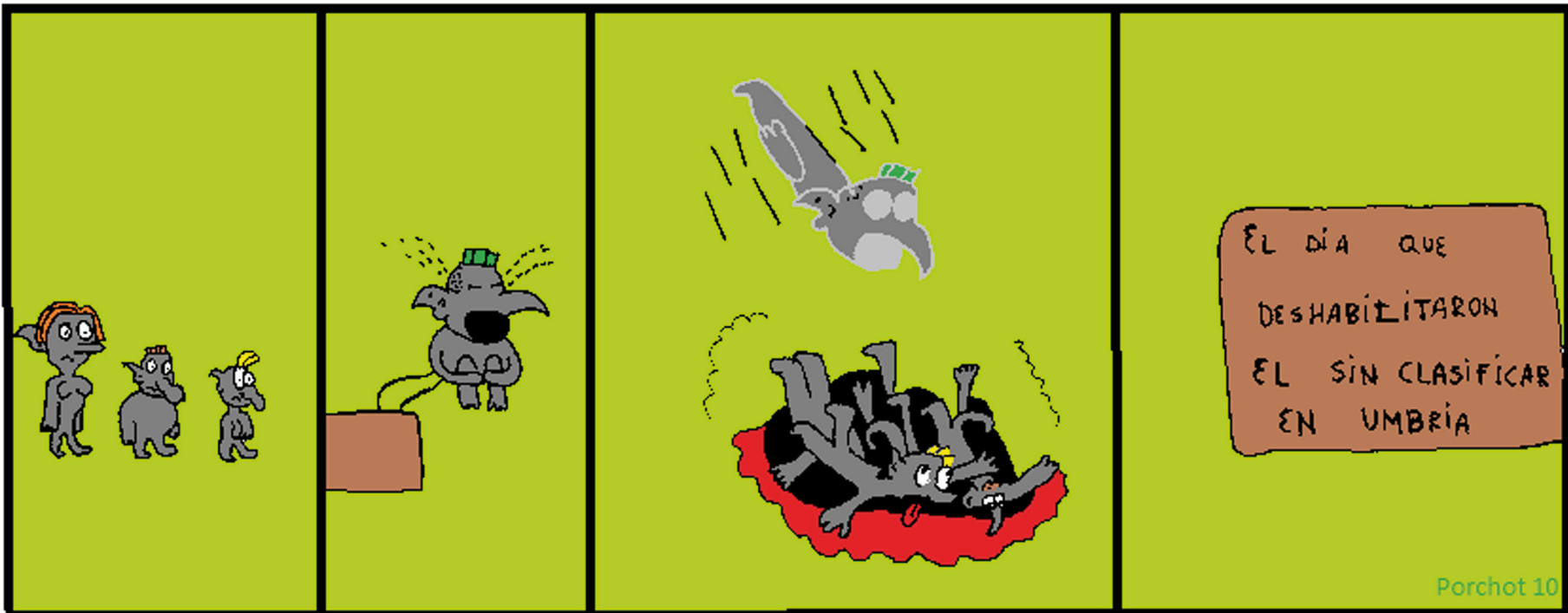


PASARON LOS DIAS...





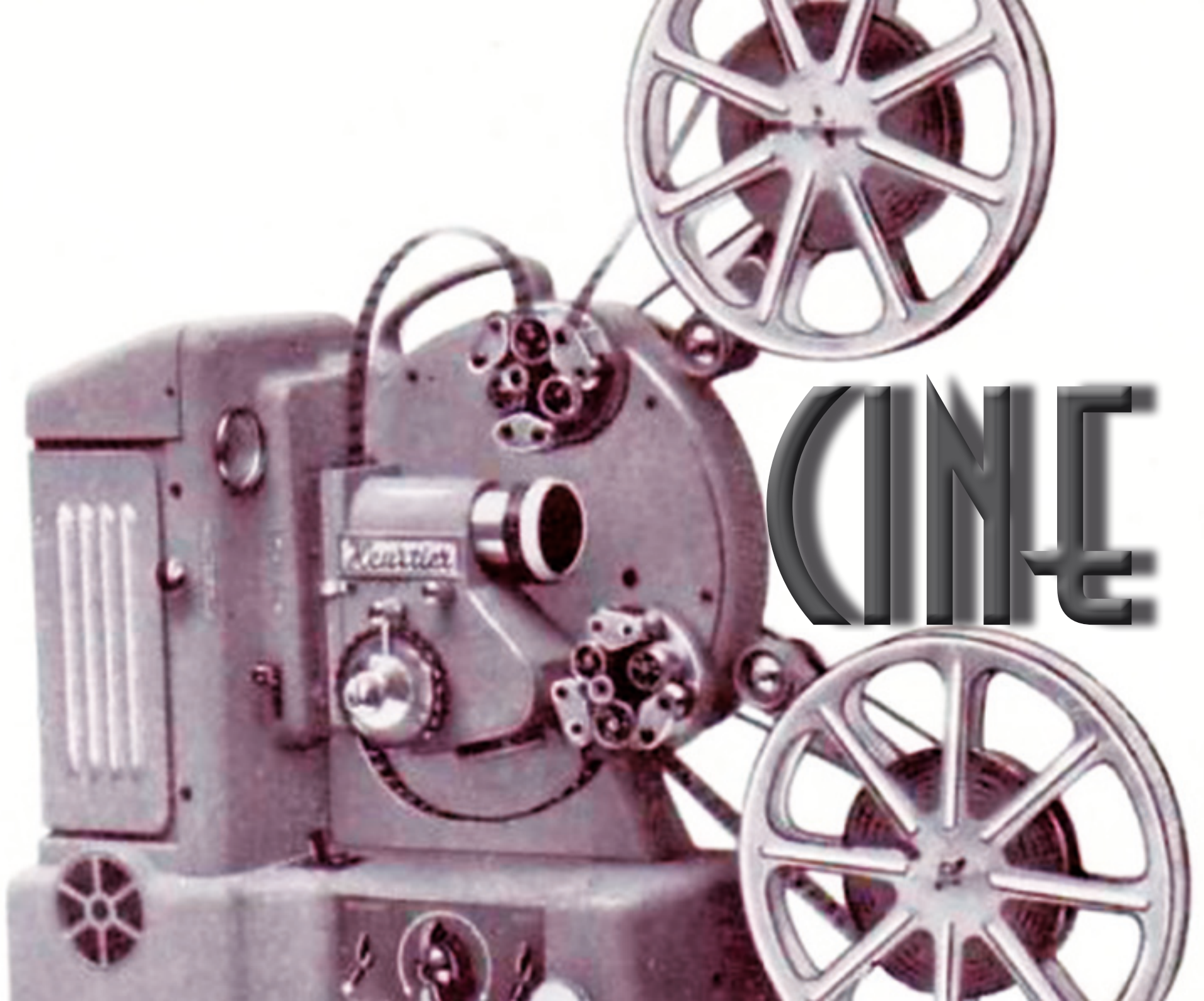
Porchot



Benavente







CINE



# James Cameron

Gran\_Joe

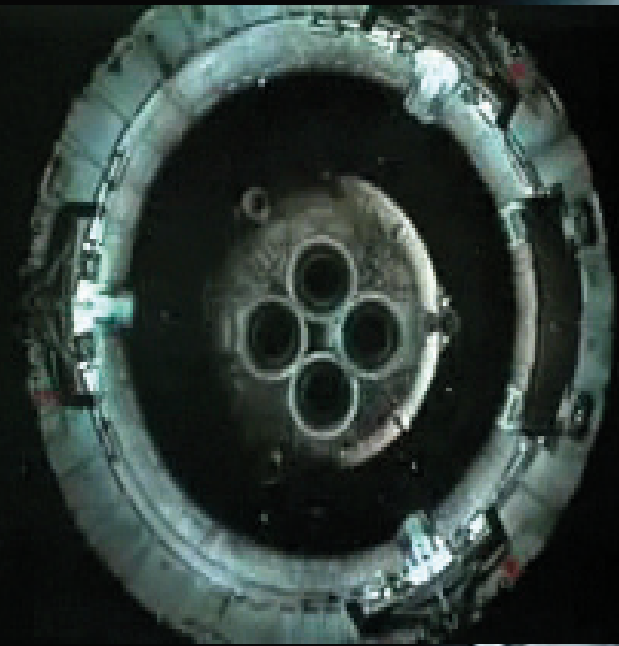
*Las luces del camión iluminaban la carretera. El conductor freno y quitó las llaves para ir hacia su casa en donde le esperaba Sharon Williams, la mujer con la que se había casado. Su esposa era una camarera local y él sentía que llevaba una vida anodina. Había empezado física, pero no llegó a terminar. Había pasado por varios empleos, todos ellos conduciendo maquinaria. Unas veces maquinista, había conducido un autobús escolar y finalmente camiones. Pero era feliz. Tenía un hobby; por las noches se encerraba y pintaba. Le encantaba el arte, pero no era un triunfador, ni tenía pensado serlo.*

*Entonces ocurrió.*

*Era el año 1977 y el camionero que se llamaba James Cameron compró una entrada de cine para ir a ver una película que por lo visto estaba siendo un bombazo: Star Wars. En la primera escena una gran nave cubrió la pantalla y unos rayos pasaron por la pantalla. El sonido revolucionario del THX terminaban de cubrir la escena que cambió la vida de Cameron.*

THX DIGITALLY  
MASTERED

STAR  
WARS  
TRILOGY



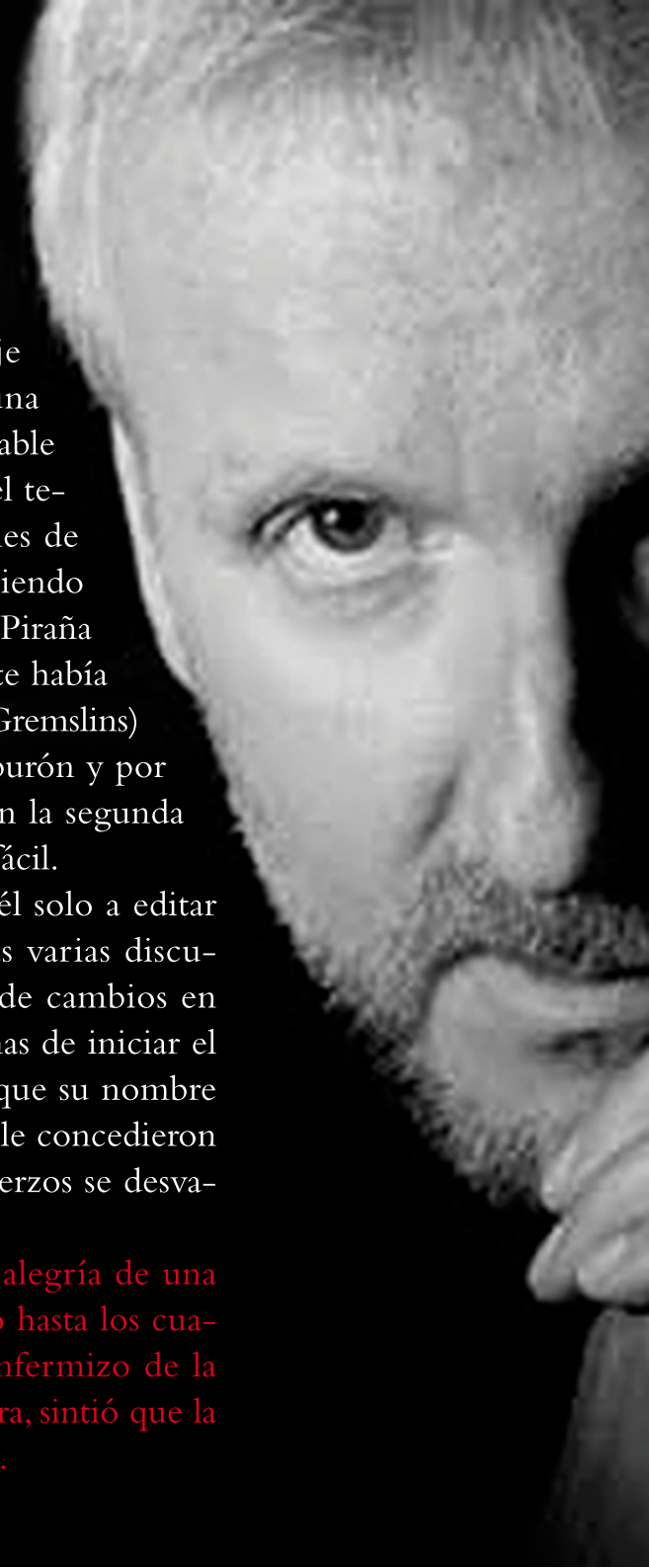
A partir de entonces se encerraría en el garaje de su casa destrozando cámaras fotográficas para averiguar su funcionamiento. Dejó su trabajo, se convirtió en algo obsesivo, quería saber cómo existían esas naves que unos años antes había visto en 2001. La diferencia es que las de Star Wars se movían muy rápido y todo parecía tan real.

Su mujer pidió el divorcio. Su marido había dejado de fumar hierba los fines de semana y se había vuelto totalmente loco. Ese sería el principio de su larga trayectoria de matrimonios y divorcios. Él explica que su desastrosa vida amorosa se debe a que siempre busca a mujeres más fuertes que él y finalmente ellas se cansan. Su salto al cine se produjo en los efectos especiales. Tras desembarcar en el sueño americano (James Cameron es considerado en EEUU como una de esas personas que alcanzan el mítico sueño americano de que el que busca la fortuna la consigue por sus propios medios) fue contratado por Roger Corman para realizar los efectos especiales de los siete magníficos del espacio. Una de esas películas de serie B que convirtieron a Corman en un productor de éxito. Roger Corman es el productor famoso por conseguir rodar películas en una o dos semanas y nunca jamás en toda su larguísima carrera como productor y director de cine, perdió dinero en ninguna de sus "obras".

El antes camionero sorprendió al productor por un efecto que consiguió en la película en la que un brazo era devorado por gusanos. El rodaje consistía en una

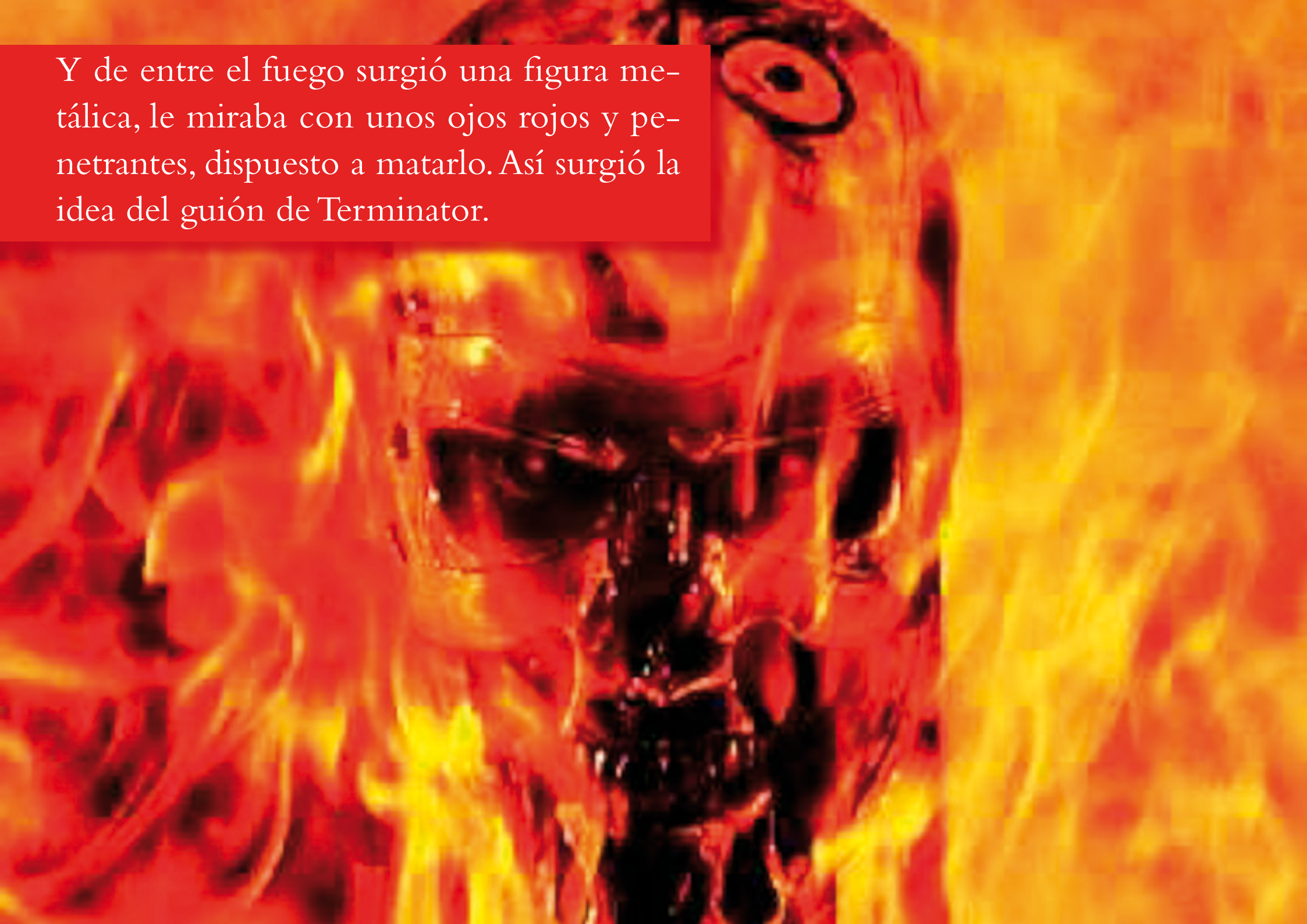
toma de un brazo falso cubierto de gusanos y para que pareciera que éstos devoraban el miembro, Cameron electrificó el brazo haciendo que los gusanos bailaran. Tras un cortometraje (producido en parte con dinero de una asociación de dentistas) y ser el responsable de diseño de escenarios en la galaxia del terror y el encargado de efectos especiales de 1997 ... escape de New York, terminó siendo contratado como director de cine para Piraña 2: los vampiros del mar. La primera parte había sido rodada por Joe Dante (director de Gremlins) en un lamentable intento de copiar Tiburón y por supuesto había sido un taquillazo y con la segunda parte los productores esperaban dinero fácil. Se dice que James Cameron aprendió él solo a editar mientras rodaba ésta película, pero tras varias discusiones con los productores e intentos de cambios en el guión, fue despedido a las tres semanas de iniciar el rodaje. James Cameron trató de evitar que su nombre saliera en los títulos de crédito, pero no le concedieron eso. Cameron sentía que todos sus esfuerzos se desvanecían rápidamente.

**Junto con el despido James se llevó la alegría de una enfermedad tropical y la fiebre le subió hasta los cuarenta grados. Y entre el sentimiento enfermizo de la desgracia profesional y la alta temperatura, sintió que la habitación del hotel ardía a su alrededor.**





Y de entre el fuego surgió una figura metálica, le miraba con unos ojos rojos y penetrantes, dispuesto a matarlo. Así surgió la idea del guión de Terminator.



Realizó un par de trabajos en el cine (en 1982 androide en la labor de diseñador y en el mismo año trabajó como actor en la película freedom). En esos años conoció a la que sería su segunda mujer (de la que acabaría divorciado); me gustaría decir en éste punto para el paciente lector de éste artículo que está deseando saber cuántas veces se ha casado James Cameron, que lo diré en algún momento, pero para eso tendrá que seguir leyendo. Ésta segunda mujer era Gale Ann Hard y fue la principal responsable de que Terminator viera la luz.

**Terminator se trataba de una película sin pretensiones. Era una película de verano, para rellenar salas.** Resultó sorprendente incluso para los propios productores que tuviera el éxito que tuvo. Pero James Cameron dijo que en el momento de rodarla había pensado en Terminator como una película para ver más de una vez y por eso introdujo chistes que tenían más gracia en el segundo visionado, como el famoso “volveré”. Una anécdota curiosa sobre el poco dinero que tenían para hacer la película fue la escena en la que el terminator se acerca a un coche, rompe la luna y roba el coche. La anécdota está en que el coche era de alguien real y Arnold realmente rompió el cristal del coche con su puño, sangró y robó el coche mientras James Cameron lo rodaba con una camarita.

La fama de James Cameron subió como la espuma y se le empezó a considerar como alguien que podía contar historias. Y ahí empezó su larga trayectoria como creador de segundas partes (que había empezado malogrando con piraña 2). El primer encargo fue Rambo 2; se encargó del guión y transformó un drama de un soldado que trataba

de criticar el sistema social estadounidense (como era la primera parte) en el tipo de película que todos conocemos.

La siguiente segunda parte fue Aliens, el regreso, en la que consiguió romper con la tónica de segundas partes nunca fueron buenas que tan sólo habían logrado contradecir hasta el momento la secuela de el padrino y la musa de James Cameron: Star Wars.

El trabajo en aliens como director y guionista terminó de asentar a James Cameron en la industria del cine. A partir de ese momento los productores empezarían a confiar a ciegas en su trabajo, pondrían el maletín lleno de dinero sobre la mesa y se marcharían esperando a que el director lo rentabilizara.

Así fue como Cameron pudo rodar una película de ciencia ficción dura como es Abyss. El cine de ciencia ficción nunca ha sido rentable para la industria, por cada éxito:







(Star wars, 2001 una Odisea Espacial, distrito 9), se pueden hablar de decenas de fracasos. Sin embargo Cameron consiguió arrasar con ésta película y además inició su andadura como innovador en el campo de los efectos especiales, gracias al tentáculo de agua que sale en la película. Primera vez en la industria del cine en la que se usaban gráficos generados por ordenador para simular líquidos. Como anécdota, hay que contar que Cameron es un tanto obsesivo con respecto a que los actores vivan inmersos en la situación en la que están sus personajes (con avatar se fueron a China y a Hawai a rodar en selvas y grandes lagos). Como la película transcurría bajo el océano y para que la luz fuera la adecuada, el escenario fue construido en el interior de la chimenea de un reactor nuclear en desuso y luego fue rellenado de agua; los actores tenían que pasar por la descompresión para llegar hasta el escenario y en las entrevistas que les hicieron, muchos de ellos hablaron sobre el pánico y la claustrofobia que llegaron a sentir.

Aquí voy a decir un dato curioso sobre la capacidad para crear seres que tiene Cameron. En esos años se rodaba una película llamada depredador. Stan Winston era el diseñador de efectos especiales y amigo de James Cameron por haber trabajado con él en varios películas como terminator y le comentó que necesitaba ayuda para diseñar al monstruo. James Cameron le hizo un dibujo rápido de cómo podía ser y ése sería el predator final que todos conocemos hoy en día. Tras rodar abyss escribiría el guión de una película que llamaría le llaman Bodhi que rodaría su tercera esposa Kathryn Bigelow (a la que también la escribiría el guión y haría la labor de productor de días extraños, otra gran película de ciencia ficción), aunque pocos años después se sumaría a la lista de ex de James Cameron. Éste año ambos compiten por el óscar a mejor director.

Y de nuevo surgió del fuego. Porque la productora que pagó por terminator se quedó con los derechos de la película y amenazó a Cameron que iba a rodar una segunda parte con o sin él. James Cameron no quería rodar una segunda parte porque estaba harto de rodar segundas partes, pero tampoco quería que convirtieran a su creación más esencial en basura. Así que se encerró junto con el escritor William Wisher Jr. para tratar de crear un guión que no estropeará la primera parte. La productora confiaba en el buen hacer de James Cameron y convirtió a terminator II en la película más cara de la historia (que luego pasaría a ser titanic y ahora es avatar). El único momento en que James Cameron trató de ahorrar algo de dinero fue en la escena en la que

terminator T1000 adopta la forma del guardia de seguridad del centro psiquiátrico entrado en carnes y lo mata; no se trata de un efecto especial, sino de dos hermanos gemelos y una prótesis baratilla. La película fue un taquillazo, pero debido a los retrasos que tuvo el estreno, el dinero llegó tarde para la productora que no pudo pagar las deudas adquiridas por la película a tiempo y entró en bancarrota. Desde entonces los derechos de la película de terminator han ido pasando de unas manos a otras y la última productora que ha hecho una película con la franquicia (terminator salvation) también ha entrado en bancarrota.

Pero el dinero llegó igualmente y James Cameron se convirtió en uno de los hombres más ricos del planeta, por lo que pudo empezar a producirse sus propias películas (la siguiente sería mentiras arriesgadas) y crear su productora de efectos especiales: Digital Domain (<http://www.d2.com>), que durante años sería la segunda empresa de efectos especiales más importante de la Tierra, por detrás únicamente de Industrial Light and Magic (de George Lucas, creador de Star Wars). El trabajo en el campo de los efectos de su empresa fue arrollador con mentiras arriesgadas y hace poco ganaron el óscar con uno de los efectos más aplaudidos en la industria con el curioso caso de Benjamin Button, a pesar de ser una película que no sobrevivirá al paso del tiempo.

Disney le pediría que rodara un cortometraje para su parque de atracciones y realizó terminator 2: 3-d. En donde se ve el interior de una fábrica de terminators y sería el primer paso de James Cameron en el cine en 3d.

La siguiente película sería Titanic. Considero estúpido tratar de contar algo que no sepa nadie ya sobre ésta película. Alabada y vilipendiada a partes iguales, aún en si misma todos los tipos de historias que existen: drama, acción, amor, humor, aventura, etc. Lo que hizo

que se transformara en la película más taquillera de la historia. Como anécdota se puede decir que entre los extras de la película se encontraba un español que había participado en la tercera parte de Indiana Jones y dice que Titanic fue la película en la que más miedo pasó de toda su carrera. James Cameron llevó a los extras a una sala en donde había una maqueta del barco y les dijo: “tenéis que hacer esto”. Puso unas canicas en la punta del barco y volcó la maqueta hasta ponerla vertical con respecto al suelo. Las canicas cayeron golpeándose contra todo y los extras tragaron saliva.

Tras el éxito James Cameron se dio cuenta de que podía tomarse la vida con mucha calma y hasta doce años después no volvió a estrenar en cines otra película. Sería Avatar cuya principal función era ser una atracción visual y mostrar el potencial del 3d como forma de contar historias con un lenguaje diferente al usado habitualmente en el cine convencional. De nuevo las críticas le llovieron a Cameron y de nuevo la película se ha convertido en un éxito de taquilla.

En éstos momentos ha iniciado la producción de su próxima película: Battle Angel, basado en el manga homónimo y conocido en España como Alita, ángel de combate. Una historia de ciencia ficción (uno de los temas que James Cameron domina) y ultraviolenta, que conjuga la historia de pinocho (una muñeca creado por un “Gepeto” extraño) con la clásica violencia japonesa del manga de acción para chicos. Probablemente se estrenará en tres dimensiones, probablemente sea criticada por muchos y probablemente será otro taquillazo antológico.

El tiempo dirá.





Spoiler TV

JAMES CAMERON DANDO INSTRUCCIONES EN EL SET DE AVATAR

No creo que exista nadie que no haya escuchado hablar sobre esta película o que a pesar de no pisar un cine, no haya visto ninguna de sus imágenes, ya que si algo tiene que ser elogiado es la enorme campaña publicitaria que ha tenido la última película de James Cameron. Incluso en series de televisión como “ Bones “ podemos ver un capítulo en el que están haciendo cola para poner ir a verla el día de su estreno y si tenemos en cuenta que es una de esas series que siguen muchísimas personas...

El caso es que la polémica sobre esta película saltó cuando se vieron sus primeras imágenes, ya que las similitudes entre ésta y otra de animación titulada “ Delgo “, que fue un auténtico batacazo de taquilla ya que perdió muchos millones de dólares, eran más que evidentes. De todas formas, el proyecto de Cameron , siguió hacia delante acallando las críticas y aunque no se sepa exactamente la solución, supongo que no hay ninguna queja que el dinero no pueda hacer desaparecer.

Con toda la curiosidad del mundo ( como buena rolera ) tras ir al cine a ver la película busqué la de animación que supuestamente no tenía nada que ver con Avatar, y a pesar de no haberla terminado de ver, puedo decir que hay planos que son exactamente iguales y eso sin fijarse demasiado..

Los efectos especiales de la película me han parecido muy elaborados y creo que cualquiera que la haya visto puede compartir este punto de vista. La naturaleza de “ Pandora “

( el planeta en el que habitaban los Na’vis ) tanto animales como plantas, no te dejaban para nada un mal sabor de boca y las escenas de acción, incluso te hacían sentir algo de vértigo. Por otro lado, el hecho de que estos extraterrestres tuvieran un aspecto tan humano ( quitando que eran azules y tenían cola ) me parece que simplemente fue hecho a posta para que directamente te cayeran bien en cuanto los vieras, ya que incluso siendo azules podían participar en cualquier concurso de la tierra de “ miss algo “ que seguro que lo ganaban.

Lo que ya no me llenó tanto fue el argumento. Esto ya, sé que es del todo subjetivo, que he llegado a conocer gente que me ha dicho que “ Druidas “ es una gran película, pero aquí va mi punto de vista: Había momentos de la película, en que si le cambiabas el paisaje era estar viendo “ Pocahontas “ pero con enormes “ pitufos “. Sí, bueno, en vez de andar entre la vegetación de una selva normal, andaban entre “ setas “ que brillaban en colores llamativos y flores que se abrían o cerraban al tocarlas, pero ¿ hay alguien que no recordara a la india y a John Smith al ver esta película? A esto, hay que sumarle que el final no podía haber sido más predecible, pero bueno, supongo que si a parte de los efectos especiales el argumento fuera increíble, estaríamos ante una nueva “ Blade Runner “ y Hollywood ha dejado de esmerarse tanto últimamente.





# AVATAR

TM & © 2009 FOX AND ITS RELATED ENTITIES. ALL RIGHTS RESERVED. PROPERTY OF FOX.

A parte de todo esto, ver la película también me hizo recordar un manual de esos de rol que tienes en las estanterías de tu cuarto, Planeta Azul y no porque los “ bichos “ fueran azules, sino por algunas similitudes en la historia que llamaron mi atención. La ambientación de este juego también trata sobre la colonización de otro planeta por parte de los humanos, sólo que éste se llama Poseidón . El caso, es que lo que la humanidad quiere de ese planeta, también es un mineral y que les da un poco igual los que ya habitaban el planeta. No

tengo muy claro todavía por qué recordé este juego al ver la película, pero había cosas que se me asemejaban tanto que cuando llegué a casa volví a abrir ese manual.

No creo que haga falta contar de qué va la película a estas alturas, ya que dudo que haya alguien que vaya a leer esto y no lo sepa ya. Aún así, a los que aún no la hayáis visto os animo a hacerlo, ya que aunque no vaya a pasar a “mis películas favoritas“ las imágenes no te dejan para nada indiferente, con paisajes que resultan totalmente idílicos.



AVATAR





iteratura



## Hospital

“¿Dónde coño está Jack? Joder, se fue hace ya 20 minutos... Bueno, por lo menos iba armado. Aunque después de lo que he visto, me parece que ese palo de madera no le va a servir de mucho. Argh, esto duele. Ese cabrón me dio un buen mordisco. ¡Qué asco! No me gusta nada el color que tiene... Esto es una mierda, una jodida mierda. ¿Qué le pasa a la gente? ¿Por qué se atacan entre ellos? Había tres niños atacando a una anciana, MORDIENDO a una anciana. Tiré hasta la primera papilla. El pobre Jack lo pasó peor. Uno de ellos se parecía mucho a Micky. Dios...”

“Estoy empezando a sudar, han debido subir la temperatura de las habitaciones o algo. Sé que en los hospitales siempre hace algo de calor, por los virus y eso, pero esto es demasiado. Voy a quitarme la camiseta. Uf, la herida está peor, creo que se me ha infectado. Joder, ¿me la tendrán que amputar? ¡No, mierda, no! ¡Joder, joder, joder! No puede ser, esto no puede ser. Venga Shaun, tranquilo, no eres médico, no tienes ni puta idea de si esto es gangrena o es una infección. Jack vendrá enseguida. Sólo iba a por vendas ¿no?”

-¡JAAAAAAAAAAAAAAAAACK!

“Bueno, no pasa nada. Vendrá. Tarde o temprano. Creo que debería hacerme un torniquete. A ver si me acuerdo. Hmpf... Bueno, algo es algo. Ahora sólo necesito algo para los oídos. Ese jodido sonido. Se te mete en el cerebro y te martillea desde dentro. Gritos de niños, de mujeres, gritos que sólo existen en lo más oscuro de tu mente. Vaya, me he vuelto poeta, je je je. Creo que estoy perdiendo la cabeza. Cómo la gente de abajo. Dentro de poco empezaré a morder a la gente, je je je. Bueno, esto parece que no sangra, el capullo de Jack ha hecho el viaje en balde. Por la ventana sigo viendo los cuerpos, la muchedumbre. Menos mal que los gritos están amortiguados. Necesito aire. Qué hago, ¿abro la ventana o no? Joder, me estoy asando. Bueno... sólo un poco...”

“¡Mierda! Qué escándalo... No, mejor la dejo cerrada. Agua, necesito agua. Ah... mejor. Jack ven ya, maldito cabrón. Las vendas estaban a la entrada de la planta. ¿Dónde coño ha ido? Creo que el calor me está afectando, estoy algo mareado. Me duele todo. Igual ese cabronazo me ha pegado la maldita Gripe A. Hice bien en reventarle la cabeza, Jack gritaba, pero me la sudaba. Ese hijo de puta me había mordido. Sin decir una palabra. Que se joda.”

“Se me cierran los ojos... Me cuesta mucho mantenerme despierto. La herida tiene peor pinta, ¿qué son esas venas negras? Un momento, oigo pasos.”

-Joder Jack, ya era hora tío. ¿Quién es ese? ¿Por qué cojones tienes un arma?

-Lo siento Shaun.

-Jack baja la puta pistola, estoy herido.

-Dispara.

literatura



-¿Quién coño eres tú?!

-Dispara.

-¡¡JACK!!

El disparo rompió el silencio del hospital.



Dasdren

*Autor*



## Capítulo 1 - Matar es solo un trabajo

*Ciudad cúpula 216*

*Sector 20*

*Almacén abandonado*

- De verdad que odio a estas cosas, apestan y dejan la ropa como un vertedero-.

Profanadora, un metro de acero negro en cuyo ancho filo, el hermoso dibujo de una verde planta de muérdago crecía relumbrando la noche con luz verdosa, nada en el mundo parecía ser capaz de soportar su filo.

Y eso incluía la carne del centenar de zombis a los que hacia pedazos, sin sudar si quiera su portador, cada tajo significaba que uno de los no-muertos caía hecho migas al suelo con toda la magia que le dio vida, dispersada por el poder contenido en la hoja.

-No sé de qué te quejas- su compañero, un gigante entre los hombres que empuñaba una lanza de bronce, la cuál brillaba con luz dorada, enviaba a varios zombis por los aires con cada giro de su arma – a fin de cuentas, es nuestro trabajo-.

Una explosión negra devoro a seis zombis, obligando a los dos luchadores a apartarse del radio de la explosión o ser consumidos por ella también.

-¡Más cuidado ahí arriba!- gritó el portador de Profanadora a las sombras del tejado – ¡vigilad esas explosiones artilleros del demonio!-.

Como respuesta a su grito desairado, otra sucesión de rotundas explosiones llenaron el tejado, enviando más y más zombis a la nada.

-Y para esto me pringo el traje- bufó desdeñoso el portador, alejándose del tejado, la espada que portaba se sumergió en la palma de su mano, introduciéndose en su carne como un parásito de metal negro.

-¿Te das el piro?- preguntó el gigante.

-Sí Ares, paso de esta mierda, que se hagan cargo los Merlines ahora que han tenido tiempo de sobra para preparar El Ars- replicó el portador, dejándose caer desde ocho metros de altura y aterrizando en el suelo, sin más consecuencias que flexionar un poco las piernas por la caída.

-¡Eh! – llamo Ares desde lo alto enarbolando su lanza dorada – ¿las cervezas donde siempre?-.

-Sí – replicó con una sonrisa – claro, estaré allí en un par de horas-.

Asintiendo con otra sonrisa, el gigante se dio la media vuelta y arrojó como un lanzador profesional su lanza contra los zombis del tejado, cada vez más escasos por los duros combates.

El portador de Profanadora se limpió la mancha de la manga de su traje con un pañuelo y lo arrojó al suelo de la calle; apoyándose brevemente en la pared del almacén donde pillaron al nigromante formando un



nuevo ejercito de cosas zombi, encendió un pequeño purito, de sabor fuerte, directamente traído de las colonias Caribeñas.

El humo se elevó en la penumbra del callejón, si no se equivocaba debía de haber dejado la moto por aquí cerca, sacando el mando a distancia de la misma, presionó el botón de llamada para que ella misma fuera buscarlo.

Una modelo Marte V, antigualla según los cánones de la moda pero que para el portador de Profanadora, bastaba y servía a las mil maravillas.

Gracias a una pequeña chapuza de un Artificiero, la moto no necesitaba de combustible alguno, alimentándose de las mismas energías que los capaces de usar el Ars, magia para los legos.

La moto apareció flotando por el callejón, los motores gravitatorios de hoy en día dan para elevarse hasta unos cien metros más o menos, con los veinte que podía lograr la moto, ya era suficiente.

Además, desde la ley de control de alturas promulgada por los gobiernos de las cúpulas, ningún vehículo salvo los permitidos con permisos especiales podían superar los treinta metros de altura.

Montó en ella, acelerando para salir de ese maldito lugar, los nigromantes siempre le ponían tremendamente nervioso, odiaba maltratar así a los muertos, le parecía

bastante desasosegante matar dos veces a alguien, era frustrante, como tener la mitad de una melodía pegadiza en el cerebro sonando constantemente.

Las luces de la autovía aérea de Nueva Edén le dieron la bienvenida como a un viejo amigo, recorriendo la distancia que separaba los barrios bajos de la zona alta en tiempo récord; si alguno de los múltiples drones de vigilancia le grabó a más velocidad de la permitida; el código cifrado que emitía su moto como agente especial bastó para evitar multas.

Era muy útil ese código falso, verdaderamente mereció la pena robarlo de los almacenes de la policía, incluso garantizaba un corte de las grabaciones de video de las cámaras de los drones, no merecía la pena que los mortales se enterasen de la pequeña guerra secreta que los dioses libraban en sus calles.

Casi todos los panteones; ojo sólo sus avatares terrenales, no los señores del panteón propiamente dicho; de la tierra, desde Asgard a la burocracia celestial luchaban una guerra en las sombras contra los horrores primigenios, cada panteón tiene sus demonios, solo que todos procedían del mismo sitio.

Unos lo llaman abismo, otros Tártaro, otros el infierno, sea como sea, el sitio es siempre el mismo, un puto lugar mas allá de las dimensiones mortales del que nacen todos los males y pecados del mundo, creas en lo que creas, allí te los encontrarás.

Algunos de los soldados de las guerras secretas, estaban hasta las narices de tener que contenerse por no traer a colación a los medios de comunicación; bastante liada estaba la cosa como para encima tener que bailar con las masas de gente.

Algo que, cualquiera metido en temas sobrenaturales sabe, es que hay que mantener siempre un perfil bajo; jamás algo público ni llamativo, lo último que necesita cualquier mago es tener su propio club de fans detrás de él, jodiendo la marrana constantemente.

Nada como fans para que aquellos que perseguían encontraran decenas de rehenes donde escoger sus víctimas, como si no les fuera jodidamente fácil ya conseguirlas....

Giró en la autovía, dirigiéndose a los bloques de apartamentos colmena de Black Reach; allí el alquiler era lo bastante alto como que los vecinos no fueran armados, al mismo tiempo que lo bastante bajo como para que el portador pudiera permitírselo.

Los de la guerra secreta no cobraban nóminas, ni pensiones, ni seguro médico, ni nada de nada, obligando a recurrir a métodos menos legales para obtener los diversos fondos que eran menester para sobrevivir y continuar luchando su guerra particular.

Algunos, especialmente aquellos capaces de usar el Ars, recurrían a filtros para los ricos de la ciudad, pociones del placer, de belleza, de adelgazamiento, de juventud, esa clase de cosas causaban furor entre los que disponían la pasta para tales cosas.

Otros entre cuyos dones se incluían poderosas capacidades físicas, se dedicaban al negocio de la guerra, mercenarios, asesinos, guardaespaldas, todo valía para llegar a fin de mes; entre ellos también se contaban los que bajo la tapadera de detectives privados, no sólo cobraban sino que también se hacían cargo discretamente de los casos en los que la policía no pintaba nada.

Estos últimos eran la sal de la tierra de los integrantes de la guerra secreta, ellos sabían, donde y a qué se enfrentaba uno, ellos te localizaban y pasaban trabajos por un mero diez por ciento del valor del trabajo.

Y luego estaban los que recurrían al crimen para pagar las facturas; los robos por ejemplo estaban a la orden del día, no robos de bancos, ni tampoco asaltos a furgones blindados, aunque se han dado casos de algunos que han recurrido a esos extremos para sobrevivir.

En realidad ejercían como una especie de vigilantes, asaltaban a contrabandistas, narcotraficantes, vendedores de armas, asaltaban los lugares de blanqueo de la mafia, ese tipo de cosas que hacen daño donde más le duele al crimen organizado, a la cartera.



Claro que era un método cojonudo para sacar dinero rápido pero tenía sus propios contratiempos y es que a la larga te van a pillar, y si hay alguien rencoroso y sañudo en este mundo son los mafiosos, tienen muy poco sentido del humor y menos cuando se trata de dinero.

No tardó demasiado en alcanzar Black Reach, la organización colmena, agrupaba a cerca de cuatro mil familias en un bloque de casas del tamaño de un pueblo pequeño, todas viviendo en el mismo edificio.

No era una mala vivienda, de hecho según los estándares de la sociedad moderna, era un edificio que poseía más comodidades de las normales, sin que el precio aumentara significativamente, semejante fallo en la realidad era culpa de un miembro de la guerra secreta, uno dotado de una inteligencia superior a la humana, decidió ayudar a los seres mortales sin que se enteraran y mediante docenas de maniobras, legales, no tan legales y politiqueo varios, logró fabricar viviendas para cuatro mil familias, por la mitad de precio de lo que cualquier compañía constructora lo haría y encima sacar rotundos beneficios ya que se los quitaban de las manos.

Su maniobra inauguró un movimiento nuevo en la guerra secreta, los llamaron en nuevo despotismo y básicamente se reducía a repetir lo mismo que el despotismo ilustrado; “Todo para el pueblo pero sin el pueblo”.

La idea no estaba mal del todo, pero amigo, ¿que es lo mejor para el pueblo? Unos decían que ya era hora de que fueran conscientes de lo que acechaba en la noche, los peligros de la guerra secreta se hacían cada vez mayores y no era ninguna tontería usar los infinitos recursos de los mortales para cambiar el rumbo de la guerra. Otros querían que los mortales mejoraran sus vidas, a más paz y entendimiento, y menos guerras y odio que eran las materias primas de los habitantes del infierno. Este movimiento pacifista era minoría.

El que mayor aceptación tuvo fue el de usar a los mortales como peones, repitiendo el estilo de los enemigos de la guerra secreta, teniendo a los mortales comunes como agentes inconscientes, cubriendo las necesidades de los miembros de la guerra secreta.

Como siempre ninguno se puso de acuerdo con los demás, de modo que cada uno hizo de su capa un sayo y así siguieron durante todos estos años.

El portador pertenecía a esa rara rama de los miembros, que consideraba que lo mejor para todos era que dejaran a los mortales en paz; bastantes problemas tenían ya consigo mismos, su deber y trabajo era asegurarse de que los enemigos no destruyeran el mundo, reduciendo al caos primigenio o alguna chorrada parecida; al igual que con los miembros de la guerra secreta, los enemigos tenían una amplia disparidad de opiniones sobre lo que era mejor para ellos, aparte de que eran unos hijos de puta egoístas y ambiciosos del primero al último.

El portador, aparcó la moto en el garaje asignado a su apartamento, dado el tamaño del garaje, no sólo le cabía la moto, sino también de paso algunas cosas útiles para su trabajo, almacenar armas en el sótano es un delito pero, dado que nadie salvo él podía entrar en el garaje al no ser que usasen herramientas para burlar la seguridad del edificio, cosa que sería detectada enseguida por el ordenador que controlaba el día a día de la construcción, era un buen refugio para el arsenal; seguramente muchos de los inquilinos habían hecho exactamente lo mismo.

Tomó el ascensor hacia el piso doscientos que es donde tenía asignado el apartamento, una cómoda casa de setenta metros cuadrados, donde el portador pasaba el rato entre pelea y pelea. Era su casa número cuatrocientos aproximadamente, desde que despertó al poder y con ello se apuntó a la guerra secreta.

No fue el mejor momento de su vida, la verdad. Recién despertado a los poderes que suponen ser parte de la guerra secreta, uno se cree completamente invencible. Si bien, es cierto que frente a oponentes mortales uno destaca mucho, no es para sentirse así de indestructible.

Cualquier patán con un rifle de asalto puede partirlo a uno en dos si no se tiene cuidado y eso es más que suficiente para matar a la mayoría de los miembros de la guerra secreta, salvo a los más ancianos y poderosos de los mismos.

Además, estaba el hecho de que no todos son iguales: los hay más fuertes, más duros, otros son más listos, otros aprenden a manipular El Ars, otros en cambio obtienen poderes más extraños, como un carisma arrollador, o la capacidad de hipnotizar a sus enemigos, todos distintos, cada uno nacido de diferentes poderes y entidades.

Ares por ejemplo, era hijo directo del dios de la guerra; aunque en la realidad solo era un sencillo estibador del puerto, su enorme fuerza física le daba ventaja frente a los demás trabajadores. Otros como los Merlines, nombre en argot para distinguir a los que son capaces de usar El Ars, usaban sus poderes para hacerse la vida más fácil.





Debe ser fácil poder dedicarse a la guerra al cien por cien cuando eres capaz de manipular ligeramente el azar a tu favor y sacarte cinco mil créditos en una noche afortunada de juego en un casino, o una buena timba de póker antiguo.

En el caso del portador de Profanadora, se veía obligado a trabajar como las personas normales, aunque por suerte él tenía un trabajo bastante cómodo.

El ascensor alcanzó la planta donde vivía, abriéndose al pasillo comunal de las cincuenta pequeñas casas del interior; el largo y ancho pasillo, lo bastante como para que dos coches pequeños circularan en direcciones opuestas sin chocarse, estaba decorado de manera minimalista, paredes blancas con ocasionales pintadas procedentes de los jóvenes de varios pisos.

La casa en sí misma era una ciudad con tiendas de diversa índole, un ecosistema urbano perfecto, donde las familias podían vivir sin riesgos exteriores.

No había forma de evitar los internos, claro; los jóvenes rebeldes de varios pisos, formaban cuadrillas como método de reafirmarse frente al exigente mundo moderno, no era nada nuevo, llevaba sucediendo durante milenios y al portador de Profanadora, no podía importarle menos.

Caminó un rato por el pasillo, hasta la puerta de su apartamento asignado. Piso doscientos, apartamento 66, sector oeste, uno de los pocos privilegiados que tenían ventana,

más una molestia que una ventaja, la verdad, pero para algunos ver la luz del sol a través de los cristales de la cúpula, era una bendición.

La puerta reconoció al dueño del piso, permitiéndole pasar al interior, sin ponerle trabas, el portador se quitó la chaqueta

y la camisa nada más entrar, arrojando las sucias prendas casi con negligencia al reciclador.

Pieza básica de todo piso, el reciclador.

Desarrollado hace unos cincuenta años como respuesta a la grave crisis de residuos que azotó el planeta, tan lleno de basura que parecía un vertedero a escala planetaria.

Mediante la aplicación de procesos atómicos y máquinas a nivel celular, se reducía a sus componentes básicos cualquier cosa que fuera arrojado dentro de su cubo transformador, almacenándose esa substancia básica para ser reconvertida en aquello que el usuario desease. Por ejemplo, un traje empapado de asquerosos fluidos de zombi, era asimilado y reconvertido en un nuevo conjunto de chaqueta y camisa, completamente limpio y de color y hechura diferente, si era el deseo del dueño del aparato.

Por el momento solo lo quería limpio y planchado; cosa a la que el reciclador se dedicó con ganas; pero no antes de que fuera arrojado en su interior en rápida sucesión el resto de la ropa que vestía, quedando desnudo en medio de la sala de estar.



Se dirigió derecho a la ducha, donde se sentó bajo el grifo y dejó que el potente chorro de agua caliente le sacara el malhumor y el cansancio del cuerpo. La verdad es que cansado no estaba. Desde su despertar, su cuerpo era mucho más resistente y era casi imposible que se cansara, salvo que combatiera con alguien como él, mucho más fuerte que un humano normal.

El chorro le corrió como un río por la nuca, y hombros, bañándole todo el cuerpo. El agua caliente era placentera, agradable, le sacaba de la piel, el mal humor, siempre que trataba con otros guerreros de la guerra secreta acababa en uno de los dos extremos, o como con Ares y otros con los que mantenía una amistad informal, aparte de su trabajo común o como los Merlines del tejado, esos estirados bastardos de la Alianza hermética, que veían a todos como peones en su camino a una utopía fascista dirigida por maestros del Ars.

Además, estaba el problema de que a veces, más que luchar contra sus rivales, los miembros de la guerra secreta luchaban los unos con los otros, enfrascados en sus propias agendas, cada cuál peor, por cierto.

Los Merlines de la alianza hermética solo eran un ejemplo y hay que dar gracias a los dioses de que sean bastante comedidos en su labor. Los integrantes de Panteón estaban convencidos de crear una nueva era de

fanatismo religioso con ellos, todos hijos de los dioses, como cabezas gobernantes en alguna especie de paraíso en plan monte olimpo.

En todos los casos, lo que verdaderamente importaba era que esas luchas intestinas se parecían demasiado a las del otro bando, demostrando que no eran tan diferente como les gusta aparentar.

Poniéndose de pie, tras una buena media hora bajo el agradable grifo, el portador, activó el sistema de reciclado de agua, seguido del secador automático.

Para cuando salio del interior de la ducha, estaba limpio, seco y el agua empleada purificada y lista en el depósito del apartamento para consumo o limpieza; se miró al espejo del baño con gesto mas sereno, antes de entrar en la ducha, el portador tenia el rostro como una nube de tormenta, ahora estaba más tranquilo, por lo que su expresión no era tan hosca.

Un hombre de mediana edad le devolvió la mirada en el espejo, de facciones duras, propias de las antiguas tierras de Dinamarca, Alemania y Rusia. Su pelo era de una tonalidad oscura, como de una noche bajo la luz de la luna, sus ojos eran azules, tirando a verdes claros, se le notaba en el gesto, en la forma de mirar al espejo, el tiempo que llevaba siendo él.





Apoyando las manos en el plástico del lavabo, el portador se sacó el ojo falso de su cuenca derecha, dejándolo caer como una pelota dentro del lavabo, en cuanto cayó dio al grifo para limpiarlo en profundidad, dejándolo otra vez limpio y reluciente.

Era uno de los antiguos modelos de prótesis, para aquellos que no podían permitirse una reimplantación de un ojo clónico, estos modelos de plástico eran la forma perfecta de recuperar un ojo sin dejarse demasiado dinero, se unían al nervio óptico proporcionando movimiento al ojo como si fuera uno natural; la vista se recuperaba parcialmente, recuperabas la percepción de la profundidad pero los tonos de las cosas quedaban apagados, incluso bajo las luces más brillantes.

Dejando el ojo en remojo dentro del lavabo, el portador se dirigió a su dormitorio, una sencilla habitación con una sola cama de matrimonio, un colchón vacío sobre la que se tumbaba y tapaba con una manta si hacía frío, dirigiéndose derecho al armario.

Rápidamente sacó un par de ropas sencillas, camisa y pantalones vaqueros, en cuyos bolsillos guardó rápidamente su tabaco y la cartera. Ahora que se metía de lleno en la ciudad, se colgó de la oreja el pequeño pinzanillo que hacía las veces de teléfono móvil.

Dado que ahora no era el portador de Profanadora, sino un habitante mas de la cúpula, tenía que estar disponible, quizás incluso le llegasen mensajes del trabajo,

con la actuación de hoy tenía para pagar el alquiler pero tenía que comer igualmente y la suscripción al cable también estaba a punto de quebrar.

Vale, sí era un vicio, pero diablos, incluso los guerreros de la guerra secreta tenían derecho a tener hobbies aparte de machacar diablos, monstruos y demás...

Ya aseado, se recolocó el ojo en la cuenca vacía, esperando a que el implante se ajustara de nuevo a su nervio óptico, el pinchazo de dolor leve que le estremeció el ojo, seguido de la recuperación de la visión total, fueron los indicadores del fin del proceso.

Parpadeó un par de veces para ajustar bien la pieza dentro de la cuenca; aparte de las funciones básicas de recuperación de la visión, el pequeño implante servía como cámara, grabando en ocasiones aquello que su portador deseaba, pero el chip de memoria del interior daba para una media hora de grabación a lo sumo.

Salió por la puerta de su casa, dispuesto a tomar de nuevo la moto para llegar de sobra al bar donde había quedado con Ares y algunos otros guerreros como él.

El Beowulfo, era un local en el que se podían reunir los integrantes de los distintos grupos de guerreros, para poder ser ellos, sin tener que mirar constantemente por encima del hombro por si algún mortal escuchaba de qué estaban hablando.

No tardó demasiado en alcanzar las puertas batientes del local, nadie sin poderes sería capaz de traspasarlo, era una inteligente medida de protección.



Parte bar, parte cafetería, parte sala de fiestas, parte restaurante, todo eso y más era el Beowulfo, el único lugar de la ciudad donde poder ser ellos mismos libremente, sin tener que preocuparse de los testigos.

Las puertas batientes, un homenaje descarado a las antediluvianas películas del oeste que tanto gustaban en los antiguos USA; pero no eran meramente decorativas; el dueño del bar, el encantador travesti Alphonse era uno de los maestros del Ars más reputados de la ciudad, la verdad es que era un hijo puta encantador que conocía muy bien las mentes de todo tipo de guerreros, desde los que se creían superiores, a los honestos trabajadores malditos con poderes sobrehumanos.

El Beowulfo llevaba con las puertas abiertas desde que la cúpula no era más que un cuarteto de casas colmena, mal apiñadas, fue durante la espantosa época necrótica, las décadas en las que la infección vírica del Edén convirtió el planeta en mundo zombi.

Incluso un siglo después, si salías de la ciudad te podías encontrar bastante mierda Edenita por la espesura y toda muy desagradable...

Aunque la verdad, dejando aparte a las guerrillas anti-tecnológicas, a los pequeños imperios personales, a los enemigos de la guerra secreta y a las abominaciones Edenitas, nadie salía de la cúpula jamás.

Ya tenían todo lo que deseaban aquí.

El portador de Profanadora atravesó las puertas sabiendo que era un lugar donde poder ser el mismo...

Las cuatro zonas del local le esperaban, superpuestas las unas a la otras como las capas de un pastel; si no estás acostumbrado al Ars, es una visión bastante inquietante, pero para cualquiera con un poco de experiencia en las guerras secretas, no es para tanto; una juiciosa aplicación del espacio físico, estas aquí, pero en realidad no lo estás...estás ahí.

O cómo convertir doscientos metros cuadrados de local, en un espacio infinito, donde poder ser lo que los clientes deseen.

Sin grandes ceremonias camino hasta el reservado del guardia; un homúnculo, una creación alquímica; tres metros de músculo y acero blindados, reluciente, mortal y con un sentido del humor como el de una tostadora. Alphonse era una persona encantadora pero para los posibles clientes maleducados estaba este homúnculo, que respondía al sencillo nombre de Bob.

Dejó que el homúnculo verificara su apariencia, su cara figuraba dentro de su memoria como cliente con acceso a todas las salas; ventajas de conocer durante setenta años a Alphonse y eso que no era de los más viejos de la ciudad, además le caía bien al viejo chiflado y de sabía donde estaban enterrados los cadáveres, algunos de los cuales enterró personalmente.

El guerrero Cid tenía novecientos ochenta y tres años, todo un récord de durabilidad en este negocio; era un guerrero del tipo físico, mucha fuerza, destreza y resistencia; como era piloto de profesión era raro verle por el Beowulfo pero cuando venía siempre era de agradecer su compañía en el bar del local.

Bob abrió la puerta de acceso al bar, una zona del local donde se solían organizar grupos improvisados de guerreros, con la cosa en común de ser gente de trasfondos sociales bajos o que preferían antes una buena barra de licores y cerveza que una estética cafetería con la misma conversación que una película muda; además la música mas habitual del local era la denomina Neo-Rock, un plagio total y absoluto a los clásicos de antes de los años perdidos pero sin una Jukebox de las de antes sería imposible escuchar ni esa, ni ninguna clase de música en formato original.

Alphonse tenía una pero solo si entrabas en el salón Vip podías disfrutar de ella y siempre con cuidado de no cagarla y poner Neorock, cuando están de visita los merlines de la Orden de San Judas, ellos no soportan la música....una panda de beatos cabrones todos....

Las mesas ya estaban llenas a estas horas; en el local siempre era crepúsculo, aunque entraras a pleno sol por la puerta; las cuatro camareras homúnculos de idénticos rasgos corrían por entre las mesas con los pedidos de los diversos grupos.

Caminando entre ellos y saludando a los conocidos, muchos guerreros jóvenes a los que convenía aconsejar sobre sus poderes y que no debían hacer nunca, dada la rebeldía innata de los adolescentes y dado el nivel de poder que algunos podían disfrutar era mejor no quitarles el ojo de encima, inconscientemente pueden hacer mucho daño.

Aunque había notables excepciones que se pasaban al otro bando, algunos gustaban de aprovecharse de sus poderes para beneficio personal, pactando con los del enemigo para lograr la prosperidad económica y personal en este mundo y en el que viene.

El portador se sentó en una mesa donde fue recibido como a un viejo amigo, al instante una de las homúnculas le sirvió una buena jarra de espumosa cerveza negra, empezaban a conocerle demasiado bien, la verdad. Brindo por los presentes en la mesa, veteranos y jóvenes, disfrutando de la compañía, siempre era agradable tener amigos con los que poder brindar, en un mundo como este, donde la humanidad se había perdido en su propia auto complacencia.



## Shadowrun Companion, algo más que Shadowrun.

*Antes de que pases la página buscando algo que tenga más relación con tus juegos preferidos, déjame decirte que este artículo no va exactamente de Shadowrun.*

*Obviamente, el Shadowrun Companion es un libro para usarlo con el básico de Shadowrun, y contiene información para jugar en esa ambientación con su sistema, pero quería hablar de esas partes que no son sólo para ese juego.*

Para empezar, esta guía está dedicada tanto a jugadores como a masters. En ella hay consejos, normas y trucos para masters, y material para hacerse los personajes más a medida de lo que uno quiera jugar.

En este artículo solo voy a destacar esas partes que servirán para cualquier juego, pero si lo

conseguís no debéis olvidar que este es un libro de Shadowrun. Las referencias del juego están pensadas en esa ambientación, y hay un montón de tablas y normas, pero estoy convencido de que sabréis aprovechar el resto, que es la mayoría del libro.

Para los masters:

Aunque el master tenga un gran poder en el juego, no es Dios (¡aunque más de uno se lo crea!).

Este libro no es solo una guía para los jugadores. Casi la mitad del libro está dedicada a la labor del master y sus obligaciones para con los jugadores, los personajes y la partida.

El master tiene muchas responsabilidades en una partida. Debe controlar que la historia sea atractiva para los jugadores y los personajes, y debe mantener un cierto orden en el caos. Eso a veces implica parar los pies a ese jugador que siempre quiere dar la nota, o que directamente no deja jugar a los demás. Antes de que la situa-





ción explote, el master debe reaccionar y tomar cartas en el asunto. El libro ofrece varios consejos sobre como llevar este tipo de situaciones más bien delicadas.

Uno de los puntos más delicados (una vez todos los jugadores están contentos con el grupo) es controlar a tus personajes. Muchas veces pedirán equipo excesivamente caro, extraño o las dos cosas. Siempre querrán más puntos para habilidades y ser los mejores.

En el libro ofrecen varias formas de gestionar las peticiones

de tus personajes, desde un simple “ese material que pides no está disponible” en este territorio, hasta las opciones más duras como meter los pj en la cárcel, o ofrecerles el material que pidan sin rechistar (y con las ideas que da el libro, eso puede ser tan bueno como malo para ellos).

Otra forma que proponen para mantener el grupo en forma son las “reservas de grupo”. Son básicamente aplicables a juegos con puntos de destino (o de héroe o como se llamen en vuestro juego). Se basan en que cada jugador quiere aportar una parte de su Destino a los demás. Si por alguna cosa

alguien necesita un empujón extra y ya no les queda fortuna propia, puede tirar de esa reserva del destino. Claro está, todo el mundo puede poner puntos y todo el mundo puede meter mano, con las responsabilidades que eso comporta.

Las responsabilidades para la partida son claras: debe funcionar y, sobretodo, debe divertir a los implicados (¡que para eso están!). La respuesta a como se resuelve eso, no lo es tanto. Eso si, en el libro nos ofrecen varios consejos sobre la materia. Más allá de la típica explicación de la estructura narrativa, nos explican trucos para mantener la historia viva y que guste a los jugadores (como por ejemplo hacer giros en la historia, preparar tramas paralelas) y para prevenir algunos de los errores más comunes de los masters, entre los cuales está la repetición de argumentos. Para luchar contra eso, en el libro proponen jugar a otra cosa.

En este apartado también nos ofrecen tipos de partidas alternativas, en el mismo mundo, pero muy diferentes de lo que sería una partida normal. Lo habitual en Shadowrun es que lleves a un shadowrunner (un medio ladrón-justiciero que hace tropelías a las grandes empresas). ¿Qué pasaría si en lugar de atacar a las grandes mega-empresas, trabajas para una? (Y de paso la defiendes de tus otros personajes...), o ¿qué pasaría si llevaras uno de esos polis que siempre caen a los 5 minutos de película (con una frase para el prota)?



Explorar nuevas formas de vida en esa ambientación puede ser una forma muy interesante de jugar. Y si todo eso falla, siempre se puede usar el mismo sistema para otras ambientaciones. Si no, siempre nos quedará el parchís.

Y para los jugadores:

--¿Por qué tu chamán escogió el tótem del Caimán? (Una pista: la respuesta correcta no es por el +2 dados a los hechizos de combate y detección).

La otra mitad del libro es, básicamente, para los jugadores. Y se basa en dar vueltas al mismo tema: los pj y como crearlos. Más allá de los méritos y defectos y de los puntos a repartir, lo más interesante es que proponen invertir el orden habitual de los factores.

“Primero hazte un personaje creíble, y después reparte los puntos”.

Esta sección empieza con una pregunta bien simple: ¿Qué personaje quieres llevar? Esta es una idea sencilla y que debería estar en mayúsculas grandes y resaltadas en la mayoría de juegos, pero no es así.

Esa pregunta pide como respuesta un concepto de personaje. No es algo nuevo. Desde los primeros juegos de rol eso siempre ha existido, aunque normalmente queda algo (o totalmente) escondido. Las clases, profesiones, u otras formas de decir a qué se dedica el personaje intentan definir eso. Pero una profesión sólo nos dice en qué trabajaba un pj, no lo que es (porque no es lo mismo un cerrajero que un ladrón, aunque la profesión de los dos es abrir cerraduras).

Y como eso del concepto es algo complicado, le dedican unos cuantos párrafos dando una buena explicación de lo que son los conceptos (la idea de lo que quieres ser), los arquetipos (las referencias), los personajes (tu ficha) y las diferencias entre ellos. Tres elementos muy útiles para poder hacerse un buen pj en cualquier juego.

Después nos habla del historial. Este es el punto más importante de libro, porque casi todo lo que vendrá después, tiene relación con esta sección.



El historial es el camino que un personaje ha llevado hasta donde está en el momento de empezar a jugar. Allí se explica lo que ha aprendido, dónde y porqué, lo que ha vivido o no y con qué tipo de personas se ha relacionado. Es importante porque justifica las habilidades, pero sobretodo porque habla de como es el personaje y le da coherencia, y eso ayuda a interpretarlo.

Y finalmente, las 20 preguntas.

Es cierto que esto no es una cosa única de este juego, pero ¿qué son y para qué sirven?

Las veinte preguntas son un sistema para acabar de personalizar el personaje.

Si se siguen los pasos indicados hasta ahora, el personaje ya está casi acabado y posiblemente sólo falte que el jugador empiece a repartir los puntos. Ya se sabe qué es, más o menos hacia dónde quiere ir, y de dónde viene. En este momento, es cuando se acaba de pulir.

Las veinte preguntas son una batería de preguntas sobre el personaje ahora. Son preguntas sobre costumbres, gustos, tics, manías, cosas cotidianas, la familia y los amigos... y un largo etcétera. Estas preguntas sirven para profundizar en el personaje y, como están basadas en el ahora, pueden

diferir del historial y/o cambiar durante las aventuras.

Estas preguntas convierten un montón de información escrita en un ser que podría estar vivo, un personaje.

Tal y como están explicadas en esta guía, quedan más detalladas que en el libro básico, y añaden más opciones y respuestas y, lo más importante, están mejor explicadas las consecuencias de elegir una respuesta u otra. Aquí están ampliadas, explicadas y exprimidas.





*Hablemos de los amigos:*

--Hay varias razones que llevan a un amigo a querer matarte. En los juegos de rol, el uso más habitual de los amigos es, entre otras cosas, buscar información, conseguir material, hacer suplencias... básicamente hacer la parte de la investigación que los personajes no pueden hacer.

Para que eso se resuelva de una forma mejor que un simple:

*Master: jugador, tira los dados*

*Jugador: ¡¡bien!! ¡¡6 éxitos!!*

*Master: eeemmm... si... bueno... pasas unas horas en la calle y tus contactos te dicen que...*

El libro nos aconseja varias cosas.

Lo primero es que los amigos de los pjs (los contactos/aliados/como-se-llamen) deben ser útiles, porque un pj y su grupo no pueden hacerlo todo, ni estar en todas partes, ni saberlo todo. Necesitan amigos que les ayuden con esa multa de tráfico (que podría alertar a los malos que están en la ciudad), a conseguir ese equipo especial del que sólo se habla en las revistas muy especializadas o, simplemente, echar un cable para cubrir tu puesto en el trabajo el día que tenga un resfriado.

Pero también deben ser personas creíbles. Deben poder integrarse en ese mundo en el que juegues. Por si no había quedado claro aún, un pñj amigo no debería ser un montón de números o un nombre y un arquetipo en una hoja, dispuesto

a dejarse volar la cabeza por un pj. Es un ser vivo con sus problemas, miserias y ayudas y muchas veces querrá algo que a él le interese a cambio de ayudarte. Pero, ¿por qué ayudan? ¿Qué pueden querer? ¿Qué te pueden aportar ellos? ¿Y tú a ellos? Sí, lo has acertado, hemos vuelto a la sección anterior: el personaje, los conceptos, el historial...

Siguiendo la idea general del libro, lo que proponen es que se utilice el mismo procedimiento para hacer amigos que personajes pero con unas pocas variaciones, y así los amigos pueden llegar a pedir ese favor pendiente desde hace tiempo y es más fácil que sea un favor coherente con su propia vida. Pero claro, si son amigos coherentes, tampoco podrán hacerlo todo, pero pueden tener amigos que si que sepan de eso... Y con eso entramos en el mundo de los “amigos de mis amigos”.

Cuando las cosas están lo suficientemente feas para buscar más allá de tus círculos de confianza, todo suele complicarse mucho. Lo más fácil es que la gente pregunte sin importarle mucho la seguridad, lo que ayuda a que terceras personas no recomendables sepan que hay gente preguntando. Además, la información sacada no es tan fiable, pues ya hay más intermediarios y más interferencias (¿quién no ha jugado alguna vez al teléfono?).

En definitiva, es cierto que esta sección está llena de tablas (sólo útiles para el juego, claro), pero también está llena de ideas sobre cómo y porqué pueden usarse los contactos y los

amigotes y, sobretodo, diferentes formas de mantenerlos contentos para que quieran ayudarte la próxima vez que les metas en un fregado que pueda hacer volar su casa.

*Y de los Malos:*

– Los pnjs Definitivos están fuera de escala, no necesitan ficha.

En el libro sugieren una simplificación de términos. Están los contactos/amigos y los otros.

¿Por qué? Porque no hace falta que los malos sean malos de verdad. En el mundo hay mucha gente que no le importará para nada la vida de los pj y si le pagan lo suficiente por ponerse en medio de lo que estén haciendo, simplemente hará lo que le digan.

Visto de esta manera, los antagonistas deberían tener, al igual que los pj y los amigos, motivaciones. ¿Y cómo se consigue eso? Lo has adivinado: con el historial.

Para crear buenos e interesantes pnjs, también tenemos que crearles un historial, sobretodo porque necesitaremos saber porqué son malos (si es que lo son). ¿Tienen problemas con algún pj? ¿El mundo les hizo así? ¿Están enfadados porque no tienen suficiente dinero para pagar el alquiler? ¿Quieren dominar el mundo?

Además de su motivación, en los malos también es interesante tener en cuenta los recursos que disponen. No es lo mismo el tipo de la gasolinera de al lado al que tu personaje le mangonea la gasolina, que si resulta que ese mismo tipo es el líder de un clan de asesinos con sedes por todo el mundo.

Sus recursos no son los mismos, y su disposición a vengarse del pj ladrón será bastante diferente (así como del estilo de la venganza).

En el libro nos presentan seis niveles de pj, que no hace falta que sean enemigos, según su grado de amenaza. Desde los torpes thug (aparecen en hordas y caen a puñados), hasta los más brillantes y bien equipados (en recursos y armas) pnjs, sugiriendo varios “porqué” están ahí entorpeciendo a los jugadores para cada grado (desde los rangos Inferiores, hasta los Definitivos).

**Y es que ser un malo de película, no siempre es fácil.**



### *Conclusión:*

Creo que es un libro más que recomendable, tanto para jugadores y masters veteranos como el novato más novato. Es cierto que la gente que lleva años jugando (los que tienen los peores vicios) puede que ya sepan todo eso y más, pero un repaso nunca sobra y siempre se pueden sacar ideas nuevas (al fin y al cabo, aquí sólo he profundizado en algunas cosas a modo de ejemplo).

A los novatos quizá les resultará más difícil sacar las ideas de su entorno para adaptarlas a su juego, pero creo que el esfuerzo vale la pena. Y no os preocupéis, más allá de las tablas y las reglas (hay muchas, esto no deja de ser Shadowrun) en el libro hay muchas ideas y explicaciones que sirven para cualquier juego.

El principal problema con el que me he encontrado en este libro es que está descatalogado. Me costó Dios y ayuda encontrarlo. Y lo encontré un día de esos que uno saca crítico en Suerte, en una tienda de Barcelona, pero creo que ya no había más. Posiblemente lo podáis encontrar en inglés, en las tiendas de internet habituales (Amazon, DriveThruRpg, etc...) pero más allá de eso, lo veo difícil. En cualquier caso es un libro muy recomendable para cualquiera que quiera crear buenos personajes o historias en casi su totalidad, y el resto siempre se puede ignorar.

Si hay suerte y se acaban los líos que hay alrededor de los restos de FASA (Freedonia Aeronautics & Space Administration, la editorial original), quizá lo vuelvan a editar para la 4ª

edición del juego. Si hacen lo mismo que al pasar de 2ª a 3ª edición, copiarán el libro para adaptarlo a las nuevas reglas y actualizarlo un poco, pero supongo que lo importante lo mantendrán exactamente igual, y repito (hasta hacerme cansino) que eso sirve para Shadowrun, Cyberpunk y hasta D&D.



# *Entrevistas*





## Entrevista a Zervio

*Hola Zervio, eres el motero más conocido de CU. Nuestra primera pregunta es obligada. ¿Cómo y por qué entraste en CU?*

*Por pura casualidad.*

Un día andaba buscando información sobre una serie anime y me encontré con un comentario en el foro o una reseña.

Tengo que añadir que al ver la temática de la web me olvidé de la serie y empecé a investigar sobre las partidas.

Así fue cómo me crucé con mi primera partida compartida por Amrad, Templario, Ryld y Eileen.

Memorable.

*Vives en Girona y te encantan las motos, o las “morenas” como dejaste claro en una de tus fotos en la galería de la web. ¿Qué es más ferviente en tu ocio, las motos o el rol?*

I love the Costa Brava!

En mi caso no es tan complicado encontrar con quién jugar a rol, que buscar un momento para quedar. Dependes de terceras personas. Ya me entiendes.

En cambio ir en moto lo hago cuando quiero. Es diferente.

Por un simple motivo de disponibilidad, me veo saliendo más en moto que jugando a rol con mis colegas.

De todas formas son dos hobbies que no me gustaría perder. Los quiero por igual. Mis dos amantes jajaja.

*Cuando el año pasado presentaste la candidatura para la IV KDD nacional, para celebrarla en Vall de Núria se te veía muy ilusionado. ¿Eso te ha dado fuerzas para que este año lanzaras la propuesta de Empúries?*

Me figuro que sí.

Vall de Núria es un lugar hermoso. Os aconsejo a todos que lo visitéis al menos una vez.

Pero me di cuenta de que quizá no fuera ideal para una KDD umbriana. De manera que tampoco me sorprendió demasiado el resultado. Me sirvió para replantear otras posibilidades. Entre ellas, L'escala. Y aquí estamos.

*La verdad es que la Candidatura de Epúries ha sido muy bien llevada y tenía muy buenas competidoras como León o Valencia. ¿Cuál crees que ha sido la clave para que se eligiera finalmente tu propuesta?*

Antes de nada quisiera dejar clara una cosa:

Tanto León como Valencia son dos opciones maravillosas.

Cada propuesta presentada tenía su plato fuerte. Creo que todos los organizadores podemos estar orgullosos de nuestro trabajo.

Valencia glamurosa. Deivid hizo acopio de una bellísima ciudad que enamora.

León gastronómico y ocioso. Te aseguro que con solo ver las fotografías de las tapas se me hacía la boca agua.

No te sabría decir porque al final la gente se decantó por Empúries. Pero si te tengo que ser sincero: no me lo esperaba.

Quizá fuera por su cualidad de sitio fuera de la urbe... o quizá por la playa... O por la facilidad de los accesos... no sé. Eso solo lo saben quienes votaron en su momento.

*Durante la planificación, una vez elegida la sede, sé que te han surgido problemas y nervios, como todos los años ocurre y estoy por asegurar que has llegado a pensar “¿pero dónde me he metido?” Sin embargo lo que me pregunto es ¿cuál ha sido para ti el momento más difícil en la preparación de la KDD?*

Uff... Que si me lo he preguntado dice...

Aunque lo peor está por llegar. Y si no, pregúntale a los organizadores de las otras quedadas.

Korsa: Prepárate Zervio. La que te espera con estos descerebrados.

Messi: Haz acopio de tila y birra... mucha birra.

No jaja fuera coñas.

Sí es verdad que lleva trabajo. Pero puede más el saber que los voy a tener a todos juntos y podré estar para verlo. Eso no tiene precio y vale las horas dedicadas. Y no es peloteo.

*¿Que es lo que esperas de la KDD en tu interior? Y por supuesto, ¿qué parte del programa es lo que esperas con más ansia?*

Lo que mas espero yo, y de lo que tengo mas ganas, es de conocer en persona a la gente con la que comparto esta comunidad. Mirarles a la cara y decirles “¡Que ganas tenía de verte, friki!”.

Por lo demás, los dados ya están echados.

Por lo del programa, me gustará ver a un grupo de umbrianos resacosos balancearse en el interior de un barco y apostando a ver quién se lanza por la borda y pesca el mero más grande.

No me lo puedo perder jajaja.

*¿Hay algo que crees que deberías decir a los umbrianos que van a desplazarse a la sede V KDD?*

Sobre todo prudencia. Mucho ojo en la carretera para todos aquellos que vengan en coche, que me consta que son la mayoría.

Por supuesto dar las gracias a todos aquellos que hayan decidido participar en la KDD.

Me gustaría mencionar a todos los que no han podido venir por sus razones.

Soy consciente de que éste es un año malo con el tema de la crisis. Además Empúries no queda en el centro del mapa, que digamos. También son muchos los que tienen exámenes esas fechas.

Es difícil.

*Bueno Zervio, ha sido un placer mantener contigo esta conversación, nos veremos en Empurries, o Ampurias, para gustos colores. Muchas gracias por dedicarnos tu tiempo y esperamos que todo salga bien.*

Yo también lo espero.

Muchas gracias. Para mí también ha sido un placer.

ZERVIO





## Entrevista a Jorgen

*Hola Jorgen, estoy muy agradecido de que me prestes parte de tu limitado tiempo para esta entrevista.*

*La primera pregunta y ya un clásico en esta sección de Senderos de Umbría... ¿Cómo encontraste y entraste en Comunidad Umbría?*

Bueno, pues la verdad es que llegue a Comunidad Umbría por recomendaciones. Fue hace más o menos dos años y medio. Yo ya estaba estudiando aquí en León e iba todo los fines de semana a Oviedo natal, entre otras cosas por que tenía partida los sábados por la mañana de D&D. Y en mi grupo de mesa se encontraban algunos umbrianos (Nightblade, Arzheus y Casares) y, sobre todo Nightblade me convenció para que entrara en Umbría y jugara con él una campaña de D&D. Ahora, dos años y medio después acabamos de finalizarla...

*Los umbrianos del norte tardaron, a excepción de los gallegos y leoneses, en hacer una quedada umbriana. Sin duda tuviste mucho que ver, yo mismo participé en la I Kdd asturiana. ¿Cómo surgió la idea de juntar a los frikis umbrianos del principado?*

Pues creo recordar que fue un cúmulo de casualidades. Todo empezó por una especie de semi-kdd para tomar cervezas por 1 €, de lo que nos informó Gran\_Joe, al final sólo fuimos Idrazor, Firthalia y yo mismo. Allí, y conversaciones posteriores con mucha gente, negociaciones y aprovechando que Meine estaba en León y se podía pasar por Oviedo, se organizó. He de decir que yo mismo envié personalmente un MP a toda la gente de Asturias que estaba registrada en CU, y la verdad es que al final de todo fuimos bastante gente y nos lo pasamos muy bien.

*En 2009 León se presentó como candidata a la KDD Nacional que, finalmente fue en Cuenca. Repetiste éste año y de nuevo, cual Madrid olímpico, viste como se fue la sede a tierras catalanas en esta ocasión. ¿Tienes pensado*

*presentar una tercera candidatura para 2011? Desde luego no eres de mal perder, pues en ambas ocasiones has decidido ir a la kDD aunque sea en una ciudad rival, eso te honra.*

Si al final me quedo en León estudiando, por supuesto que se repetirá la candidatura de León para 2011. Que no sea porque no lo intentamos. La verdad es que es una lástima porque había sido una gran KDD, aunque apuesto que la ganadora, Empúries, será también un gran evento. Lo de “rival” yo no lo veo así, cada uno de los cuatro que hemos presentado candidaturas (o al menos que las habíamos propuesto) hemos hecho mucho trabajo y esfuerzo, y al final el objetivo es el mismo, pasarlo bien con la gente de umbría, sea donde sea. *En otro orden de cosas, la salida al aire de Estación 4: La llama, ha sido muy bien acogida en CU desde los inicios de la emisión se te ha notado que mejoras en cada programa, la experiencia es un grado. ¿De dónde surgió la idea de hacer una radio para frikis hecha por frikis roleros?*

Pues la Universidad de León nos daba la oportunidad de grabar un programa de radio de la temática que quisiéramos, y tras dos años intentándolo, este año por fin los astros se alinearon y decidimos hacer un programa para frikis roleros, ¿por qué? Pues porque todos los que estamos más o menos involucrados en el programa éramos frikis roleros... sin más.

*¿Qué es lo que esperas de Estación 4 en un futuro?*

La verdad es que no sé qué esperarme ya de Estación 4. Estoy muy contento de cómo va el programa y de la gente que nos escucha y nos apoya. Si pudiera elegir, llevaría a Estación 4 al panorama de las radios nacionales, pero de momento sobra con la emisión en León y en internet nos vale... Creo que hacemos lo que nos gusta y que la gente está contenta, con eso me sobra.

*No es fácil llevar la constancia de la emisión, planificar Kdds, candidaturas nacionales, colaborar en Comunidad Umbría de manera muy activa. ¿Dónde sacas tiempo para estudiar veterinaria?*

Es difícil sacar tiempo para todo, lo bueno es que tengo a mucha gente alrededor que me ayuda. Para la radio tengo a mis colaboradores (Vari, Samu, Morán, Mario) que hacen que todo salga más fluido y sin mucho esfuerzo. Las Kdds locales ya casi ni me meto, hay mucha gente que las quiere organizar así que donde me digan, si puedo voy...etc. Y sobre lo de la candidatura nacional y colaborar en CU pues creo que es algo que se lo debo a esta gran página, sin la cual, no estaría haciendo lo que hago.

Aún así, creo que los mayores perjudicados a demás de mis estudios, creo que son mis jugadores en las partidas, que últimamente por falta de tiempo y acumulación de cansancio les voy dejando de lado poco a poco.

*¿Qué proyectos tienes en mente de aquí a unos meses en lo relativo al rol? Y si me apuras, ¿en tu vida “normal”?*

Con respecto al rol, acabar de llevar a Estación 4 a buen puerto, con eso me conformo. Además, llevo un tiempo trabajando en un módulo autojugable de Haunted House (que si a Calaboso le parece bien, editaré en pdf para descargas) llamado “Claro de Luna”. A parte de eso, también tengo otro proyecto junto con Idrazor, “Sancto Pantevm”, y que está en stand-by a la espera de darle el último carpetazo. Por lo que respecta a mi vida “normal” no tengo ningún proyecto en mente, al menos de momento, salvo acabar este curso con buenas notas y estudiando poco, encontrar novia, irme de quedada a Empúries...  
etc. Jejejejeje.

*El vivir fuera de tu ciudad es complicado, lo sé por experiencia, al menos al principio. ¿Cómo llevaste en los temas de ocio la distancia de tus amigos en Asturias?*

Si con Ocio te refieres a las partidas de rol... mal. León no es una ciudad que se caracterice por tener muchos roleros, así que me veía obligado a arrastrarme cada fin de semana a mi tierra para jugar algunas partidas. Ahora, gracias a Dios y a Umbría, ya tengo dos grupos de roleo aquí en León, y además en Asturias, con la asociación de Rol La Forja, otros dos. Así que en ese apartado bien.

*Pues, muchas gracias por atender a Senderos de Umbría. Nos leemos por Comunidad Umbría y nos veremos en la V KDD en Empúries.*

De Nada Meine, para eso estamos, así que nos oímos por Estación 4, nos leemos por umbría y nos veremos en Empúries!!!

JORGEN







**Juegos de mesa**







Como bien he comentado, hay que entender que existen muchos tipos de juegos de mesa y aunque en el fondo, sean de administración de recursos, a la hora de administrar o conseguir esos recursos, cada juego intenta ser original y distinto a los demás, por lo que puede llegar a ser muy variopinto explicarlos todos.



Así que hay juegos que nos harán meternos en la piel de un colono en la tierra prometida, con nuestras tierras donde podremos obtener distintas mercancías para ir con ellas aumentando nuestros caminos, poblados y ciudades, mientras otros optan por meternos en el papel de un financiero inmobiliario, soltando adrenalina, mientras compramos y ven-

demos inmuebles y construimos edificios, hoteles y controlamos las compañías principales de gas, agua, etc.

Por supuesto, esto son sólo dos ejemplos. En general, estos juegos consisten en ir adquiriendo recursos de algún tipo, ya sean alimentos, dinero, materiales, etc., donde el jugador tiene que hacer una labor extraordinaria para saber administrarlos bien y que éstos den su provecho, como de un negocio se tratase.

En estos juegos, los recursos, suelen ser representados por cubos de madera de distinto color, haciendo referencia al recurso que representa. También existen juegos que usan cartas para tal efecto, o marcadores de cartón.

En esta categoría nos encontramos a los juegos más valorados de todos, como pueden ser Puerto Rico o Agrícola, por lo que se puede deducir que este tipo de juegos le gusta a la mayoría de los jugadores y que son muy fáciles de comprender para los que quieran comenzar.

Ejemplos de estos juegos, sin aludir a los ya citados anteriormente, podemos encontrar: Los Colonos de Catán, Bohnanza, Caylus, Shogun, etc.

## TEMÁTICOS

Esto es generalizar mucho, ya que hay muchos tipos de juegos como para catalogar un buen montón de ellos como Temáticos, ni

yo mismo entiendo el porqué de su clasificación, ya que a menos que sea abstracto, tiene que tener un tema de trasfondo, e incluso muchos abstractos tienen una ambientación bastante bien conseguida.

Los temáticos al más puro estilo clásico, suelen traer un montón de fichas de cartón, miniaturas, ya sean de plástico, plomo o de cartón y un buen tablero de juego donde divertirse con tus personajes. Casi siempre, estos tableros traen distintas localizaciones que sirven para mover vuestros personajes sobre ellas y obtener algún que otro beneficio.

Normalmente estos juegos suelen ser de aventuras, como por ejemplo, ser una banda de ladrones y robar el máximo de



bancos de Inglaterra sin que te pille la policía, o bien ser un equipo de rugby sanguinario, con personajes medievales y recorriendo medio mundo por sus campos de juego.

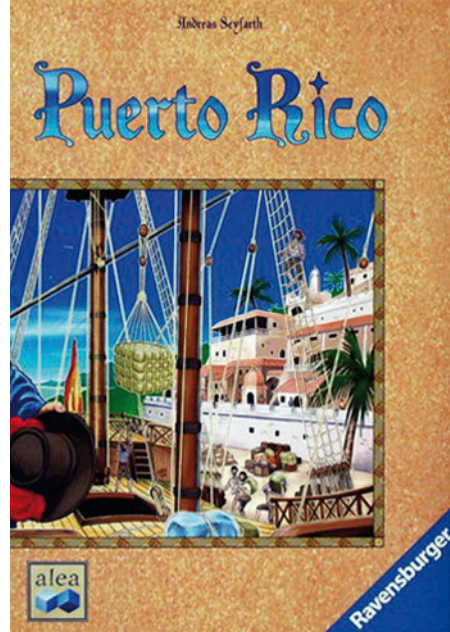
Estos tipos de juegos son muy variables y diferentes entre ellos, y suele haber poca interacción entre los jugadores, y los que tienen interacción suelen ser cooperativos.

Ejemplos de estos juegos, sin aludir a los ya citados anteriormente, podemos encontrar: Noviembre Rojo, Arkhan Horror, Descent, Dungeon Twister, etc.

#### CARTAS

Uno de los nuevos tipos de juegos que se están imponiendo en el mercado son los conocidos como juegos de cartas, aunque juegos de cartas haya existido toda la vida, ahora, parece que están sufriendo un auge inesperado tras los últimos éxitos. Con este tipo de juegos se proporciona partidas muy rápidas, divertidas y donde normalmente pueden participar mucha más gente que delante de un tablero.

El azar tiene mucho peso, a parte de poder ocultar ante nuestros compañeros de juego nuestras próximas acciones, mucho más fáciles de ver sobre un tablero que en un juego de Cartas. A veces, estos tipos de juego llevan consigo un tablero de pequeñas dimensiones para poder representar alguna parte que sería imposible hacerlo con cartas, como es el caso del Condottiero. En otros casos, traen unos contadores de madera,



algunos accesorios más a parte de las susodichas cartas. Pero el peso del juego y el desarrollo del mismo dependen sólo de ellas.

Ejemplos de estos juegos, sin aludir a los ya citados anteriormente, podemos encontrar: Dominion, Coloretto, Razzia!, Dungeoner, etc.

#### MAYORÍAS

Otro tipo de juegos de mesa que usa muchas piezas de madera, suelen ser los llamados de mayorías, estos son los que a través de un sistema de colocación de piezas de madera que representan distintas cosas, hay que conseguir

tener más que nadie para obtener los puntos victoria en la partida.





Cada juego usa su sistema para que sea fiel a la ambientación, algunos de ellos se obtienen los soldados a través de tiradas de dado que cada cara del dado es un color, representando a una unidad militar. Otros sistemas usan cartas que van sumando, ya sea dinero, unidades militares o lo que sea, para al final ver quien tiene más y ganar.

**Este tipo de juegos logra una gran interacción entre los jugadores, ya que suelen ser rápidos, con muchas posibilidades de jugar algo y poco tiempo para realizarlo todo.** Lo



Lo único malo que tiene este tipo de juegos es que existen pocos que sean sólo para dos jugadores, como es el caso de Aton. Y siendo tres, el número de ellos perfecto para jugar, aunque suelen admitir más y funcionan bien, pero el mínimo es tres. Por lo que no son re-

comendables para una pareja que quiera comenzar en esto de los juegos, ya que necesitarán más gente para poder sacarle un buen provecho al juego.

Ejemplos de estos juegos, sin aludir a los ya citados anteriormente, podemos encontrar: Shogun, El Capitan, La Gran Muralla China, Kreta, etc.

#### OTROS TIPOS

Claro que estos no son todos los tipos de juegos de mesa que existen, incluso hay algunos, por no decir muchos, que suelen ser atípicos o raros, como el Hive, muy parecido a un ajedrez moderno. La lista es muy extensa, pero lo que yo pretendo no es un estudio exhaustivo, ni mucho menos, y aunque se preten-

da, siempre habrá juegos que no puedan entrar en estas categorías, o como bien he dicho, tomen prestadas de una u otra y sea complicado clasificarlos como por ejemplo el Colesseum.

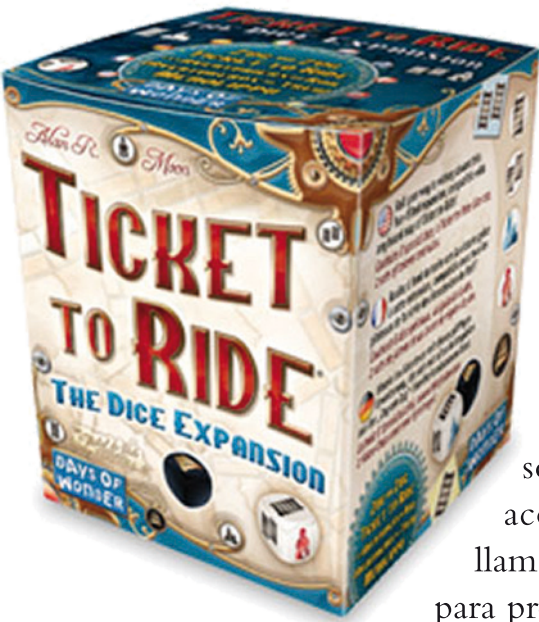
Para terminar, voy a comentar dos juegos que creo que son casi necesarios para iniciarse en este mundillo, tomando como referencia siempre el Carcassone, que creo que es uno de los pilares básicos para comenzar en los Juegos de Mesa, y que puedes ver una amplia reseña en este mismo número.

#### LOS COLONOS DE CATAN

Es un juego bastante conocido que ha traspasado la frontera que existe entre los Juegos de Mesa tradicionales y los Juegos de Mesa más especializados, y siendo de estos últimos, lo puedes encontrar en cualquier tienda no especializada, supermercados y demás, por lo que es completamente accesible a todo tipo de público.

Su sistema de juego es muy sencillo y lo entiende cualquier no jugón, pero tiene una complejidad bastante alta como para que los que se aventuren a juegos más complejos y especializados, encuentren en él un aire fresco y dinámico, y que las ganas de jugarlo no se pierdan nunca.

**El juego a grandes rasgos consiste en ir construyendo poblados, ciudades y caminos en un tablero modular que se construye al azar al principio del juego, por lo que cada partida es completamente diferente a las demás.** La forma en que se recaudan las distintas materias primas necesarias para construir es mediante una tirada de dados. Esto a priori puede resultar un poco aleatorio, pero ya metidos en el terreno de juego, si te sitúas bien sobre él, no tendrás problemas para recolectar todo lo que te haga falta.



### AVENTUREROS AL TREN

Otro gran juego conocido por su sencillez y rapidez en las partidas. A parte de muy vistoso, que llama la atención simplemente con colocarlo sobre la mesa y que a las personas no acostumbradas a este tipo de juegos les llame la suficientemente la atención como para probar una partida. Una vez que empiece... ya no podrá parar.

Su sistema de juego, como no puede ser de otra manera, es muy sencillo, se entiende muy rápidamente y se coge el vicio a la primera, por lo que no hay que esperar largas explicaciones sobre reglas y contra-reglas. Se saca el juego, se coloca en dos segundos y se pone uno a jugar.

El juego consiste en hacer recorridos de trenes a través de un mapa señalado, donde cada vía de tren que une dos ciudades, está en un color. Para llegar de una ciudad a otra, hace falta poner en juego tantas cartas de vagones del color que esté pintado la vía en el mapa. Las cartas se van cogiendo de la mesa de juego, bien de unas que hay descubiertas, bien del montón que hay sin descubrir.

Muy recomendable, aunque creo que pierde un poco de chicha cuando pruebas otros juegos parecidos. Pero para empezar es casi necesario.

### Resumiendo

Son múltiples los juegos que hay en el mercado, aunque no todos tienen que ser de tu gusto. Tienes que probar muchos para decantarte por uno u otro. Y no te preocupes, que el que te guste los juegos de mesa no quiere decir que seas un friki, en el uso de la palabra más despectivo. Yo por ejemplo, comencé jugando cuando era un mico, al mítico Asalto al banco de Inglaterra, que se compró mi hermana cuando era muy pequeña, y para aquél entonces, la palabra friki no existía ni mucho menos. Además, los juegos han existido siempre, desde hace mucho tiempo, como por ejemplo, el Monopoly, el Ajedrez, el Mus, el Poker. Todos esos son juegos de mesa, aunque no reconocidos como tales por los que sólo juegan a ellos.

Lo que si es verdad es que ahora están surgiendo muchos juegos de mesa, el mercado de este sector está creciendo a un ritmo muy alto y que puedes encontrarlos más fácilmente que hace muchos años, pareciendo que esto de los juegos es cosa nueva y de frikis. ¿Pero es que nadie se acuerda de los juegos de mesa de la mítica compañía NAC? Traían muchos juegos al mercado español, con sus enormes cajas y una cantidad ingente de cosas dentro que hacían las delicias de los no tan pequeños de la casa.

Pero para comenzar, yo creo que hace falta un interés bastante concreto por un determinado tema, que te anime a jugar a ese juego y de ahí, ir saltando a otros juegos, viendo que no es tan complicado y que verdaderamente es divertido.



Lo que sí es verdad es que como comiences a jugar a uno de esos juegos complicados y para jugones, con una temática muy concreta y que te encuentres toda la partida perdido, no volverás a jugar a ninguno, o bien te costará mucho volver a sentarte delante de la mesa y acompañado de ese amigo tan raro que no para de insistir que pruebes tal o cual juego.





# Carcassonne



## **CARCASSONE**

En Carcassonne, es difícil establecer el papel que toman los jugadores con respecto a la ambientación, pues es algo complicado de cuadrar, pero poco a poco y entre todos, tienen que ir formando lo que se conoce como la zona de Carcassonne, en Francia, repletas de castillos y caminos difíciles de transitar, moviendo sus peones para crear influencias en el mayor número de ellos, a parte de sus caminos, Catedrales, Prados, etc.



Para ello, disponen de unos peones en forma de “inocente, inocente” (XD), que irán colocando en las distintas partes que se vayan creando del tablero de juego. En primer lugar, tenemos los Castillos, que otorgan 2 puntos por cada parte del castillo que ocupe una ficha del tablero, a excepción de los que ocupan solamente 2 fichas, que otorgan 2 puntos.

Aparte de los Castillos, tenemos los caminos, que otorgan 1 punto a quien tenga más influencia sobre ellos. Y las Catedrales, que se obtiene un punto por cada ficha del tablero que la rodee. Y por último, los Prados, que te otorgan 2 puntos por cada Castillo completo que tenga pegado a sus murallas.

El turno es fácil de seguir y consiste en sólo dos pasos:

Se roba una ficha del tablero y se pone en un sitio legal para ello.

Se sitúa si uno quiere, un peón sobre una parte de la ficha que se acaba de colocar.

¿Cómo se sitúan las fichas sobre el tablero? Fácil. Cada ficha es cuadrada y todas tienen la misma dimensión, por lo que no hay problema de ir encajando una con otra, pero para ello hay que seguir unas normas muy sencillas y lógicas. Básicamente es como hacer un puzzle. Cada ficha hay que colocarla de tal forma que encaje a la perfección con su entorno, ya sea con una, dos, tres o cuatro fichas del tablero. Es decir, no puedes colocar medio castillo pegado a un prado, porque no tiene razón de ser. Esto, para los que no sepan jugar o para los que no hayan visto el juego, les puede sonar un poco difícil de comprender, pero es lo más fácil del mundo.

Y ahora vamos con el Peón. ¿Cómo se sitúa? Fácil también. Se coloca solamente, y esto hay que tenerlo bien claro, sobre la ficha que se acaba de colocar y no sobre algunas de las que ya se encuentren sobre la mesa, aunque al colocar el Peón sobre la ficha recién puesta se inflencie parte



del tablero que anteriormente estaba colocado. En esto pasa como con lo anterior, es difícil visualizar el tema sin tener el tablero delante.

El juego da muchas posibilidades, aunque suele depender mucho de la suerte (yo no estoy de acuerdo con eso) y se puede caer en una mecánica de que cada uno vaya a crear su castillo, su prado, su camino, etc., convirtiendo el juego en algo absurdo y carente de jugabilidad. No. El juego hay que cogerlo con un poco de maldad, e intentar hacer que los demás no consigan nada de nada. Si hay un castillo que se está haciendo de inmensas dimensiones, ahí está

uno para intentar apoderarse de él y cerrarlo a tiempo para quedarse con los puntos y dejar a su antiguo propietario con la boca abierta. Cuando se crean guerras por los castillos, caminos y prados, el juego gana muchos puntos y es sumamente divertido.

En cuanto a lo que suele durar el juego, en este caso da igual los jugadores que jueguen, yo diría que puede durar como mucho 20 minutos, y montar y desmontar como mucho 1 minuto, por lo que es fácil que vea mesa en unas jornadas, antes, entre o después de juegos pesados. Y no hay de que preocuparse con los desconocedores del juego, ya que se coge el sistema a la primera pieza que pongas. Eso si... ganar, quizás cueste un poco más y se note mucho el rodaje de un experto frente a un novato.

En resumidas cuentas, el juego es brillante, a pesar de su sencillez, se deja jugar y es fácil para sacarlo en una cena familiar, con amigos no jugones y demás personas poco aficionadas a los juegos de mesa. Es muy llamativo y se explica en dos segundos. La caja es pequeña por lo que se puede transportar muy

fácilmente. Además de ser uno de los juegos pilares en los que se basa una buena Ludoteca o el inicio de un camino difícil y divertido en los juegos de mesa.

Otra cosa interesante que tiene es que tiene muchas ampliaciones que complican y alargan más el juego, a veces en contra de lo que verdaderamente debería de ser, ya que fue creado como un juego sencillo de jugar y rápido. Aún así, hay muchas de ellas que sí recomiendo, hacen el juego mucho más divertido y adquiere un nivel mucho más alto y ameno para los jugones. Pero de eso ya se hablará en otra reseña.





# Taylus



in friends  
**HU  
NEHI!**

**YSTARI**  
Games

RESEÑA FOTOGRAFICA DE

# Taylus



Como ya sabéis, se va a publicar una nueva edición de Caylus, una edición de lujo, con los componentes mucho más vistosos y el tablero mucho más mono, pero, esta reseña fotográfica la voy a dedicar al antiguo Caylus. Posteriormente, cuando me pille la nueva edición, haré lo mismo con ella, para poder comparar. Así que para todos aquellos que no sepan como es el Caylus por dentro, aquí tenéis unas instantáneas del juego.

### CAJA

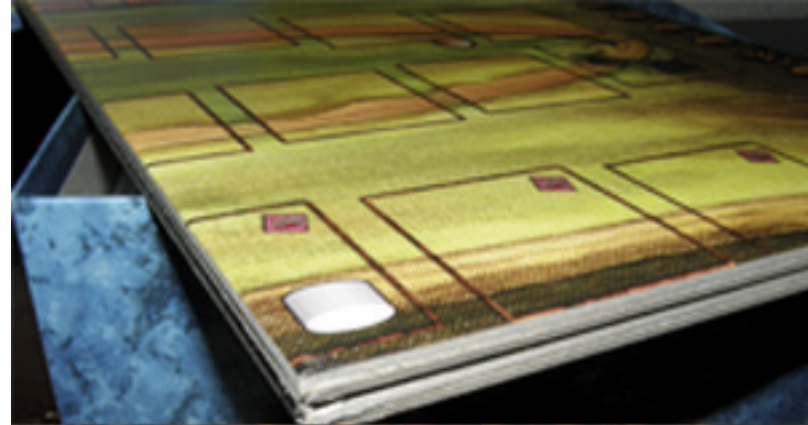
La caja es de un tamaño inferior a los juegos que estamos acostumbrados, como por ejemplo Los Colonos de Catan, Dominion, Los Pilares de la Tierra, que usan el mismo tamaño, esta es menor y aún así, sobra mucha caja. La rigidez de ésta es la normal en un Eurogames y por dentro, la ausencia del típico plástico negro con huecos es casi un alivio, ya que puedes hacer como yo, comprar una cajita de plástico de esas para meter tornillos y demás y usarla para guardar los componentes. Yo me pille una que entra perfectamente, dentro de la caja del juego.

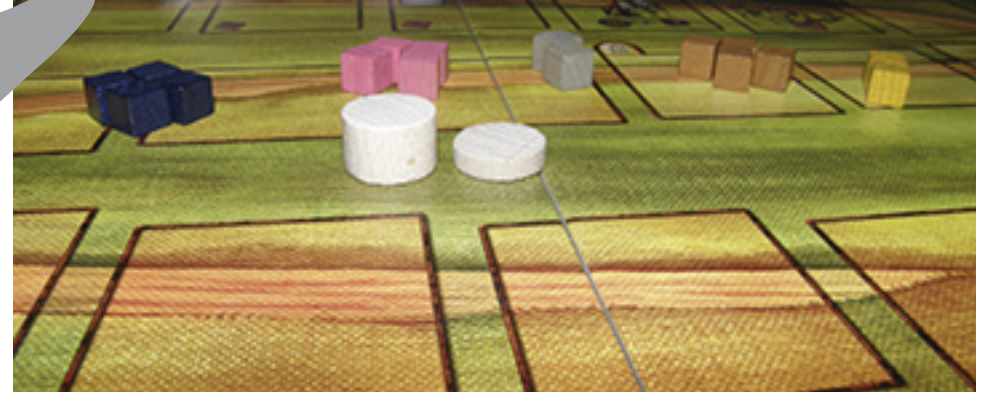




## TABLERO

El tablero como bien sabéis es muy soso, al menos para mi gusto y la fama que lo precede creo que me da la razón. El tamaño es el justo para jugar, ni sobra ni falta tablero para colocar nada, cosa que viendo como viene la cosa es ya de agradecer. El grosor y la rigidez es buena, pero creo que un poco inferior a otros juegos como los antes nombrados. Todo correctísimo dentro del dinero que vamos a pagar, pero... lo que viene siendo el grafismo que le dedican al tablero es muy muy muy pobre. Tiene un carácter retro que me recuerda a juegos antiguos y que a los no jugones puede echar para atrás a la hora de jugar. En fin, se lo podían haber currado mucho más.





### COMPONENTES

Los componentes tienen el mismo acabado que el tablero. Son muy pobres. Eso sí, los contadores de madera son los típicos, con un tamaño un poco inferior, bien pintados con colores claramente diferenciables y muy acorde con lo que quieren representar. Los trabajadores y demás, son figuras cilíndricas de distintos tamaños, que como viene siendo habitual en el juego, dejan mucho que desear y podían usar otro tipo de marcador, ya que a mí por lo menos no me dice nada.

Se agradece que los edificios que vamos construyendo sean de cartón, aunque sus dibujos son prácticamente nulos en cuanto a calidad, pero al ser de cartón grueso, no se estropean con suma rapidez.

Las monedas son de cartón cutre. Yo las prefiero a las de plástico sin ninguna serigrafía, así que esta vez en este apartado no me voy a quejar.





## CONCLUSION

Resumiendo, es un juego muy mal acabado, que si no llega a ser por la alta jugabilidad que tiene, el juego comía polvo en las estanterías de las tiendas o en la casa de los jugones. Podría arriesgarme a decir que es un claro referente a lo que no se tiene que hacer a la hora de diseñar un juego de mesa. Los componentes con un poco de imaginación se podrían superar con creces y contratando a un buen dibujante, la cosa se solucionaría con rapidez.

Esperemos que la nueva versión esté a la altura del juego, que según parece, así va a ser.



# NOTICIAS



**Flyingfrog** ha subido a su web un nuevo escenario oficial para **Last Night on Earth**, con mapa grande y con reglas del growing hunger.

**Nestorgames** publica una versión portátil de Fanorama. y tiene la suerte de poder publicar esta maravilla de Eric Solomon: **Corporation**. Las ilustraciones corren a cargo de Mireia Muntés.

**Horus Heresy** es lo nuevo de FGG en caja grande.

**Korner Entertainment** ha anunciado en su página web que se ha hecho con los derechos para realizar un videojuego sobre el juego de mesa **Ubongo**.

Esta misma empresa anunció recientemente también que se había hecho con los derechos de PC Fútbol y PC Calcio.

**Nestorgames** a publicado "Penguin Soccer", el fútbol de los pingüinos.

**FFG** va a sacar una 2ª edición de Tannhauser con nuevas reglas revisadas y con aclaraciones que se podrán descargar gratuitamente, también habrá la opción de comprarlas encuadradas en USA.

.....

**Edge** ha anunciado que para los que no pudieron conseguir en Essen la carta Central Transformadora del Alta Tensión, podrán conseguirla de regalo si reservan el Director de Fábrica tanto en la tienda de Edge como en vuestra tienda habitual.



**Edge Entertainment** ha publicado su catálogo de juegos para el año que viene

.....

**Games Workshop** ha requerido a los administradores de **BGG** que eliminen todos los archivos que los fans han hecho para sus juegos, incluso listados de cartas (útiles para saber si tienes el juego completo o no), resúmenes de reglas (a veces indispensables para jugar), etc.

.....

**Queen Games** editará el juego de cartas de Alhambra.

**Nestorgames** realiza un concurso para sacar una expansión de **El Mercado Azteca**.

.....

Ya está disponible para comprar la mini-expansión para **Small World** en la BGG store.

Ya está disponible **A las Barricadas! 2ª Edición**.

Esta nueva edición tendrá algunos cambios con referencia a la original como la eliminación de uno de los tamaños de las fichas quedando el juego con dos tipos.



¡¡¡Allá Vamoz, Allá Vamoz, Allá Vamoooooz!!!

Un enorme ejército del Caos marcha hacia el norte, cuando de repente la incontable masa de Orcos hoscos y aburridos se detiene de forma abrupta a causa de otra ínfima trifulca.

En Chaos Marauders, cada jugador toma el control de uno de los clanes Orcos involucrados en la pelea, listos para demostrarle al resto de tipejos roñosos quien es realmente el jefe de esta coztroza peña. No te detendrás ante nada con tal de ganar. Ningún truco será lo bastante bajo, ninguna cantidad de violencia sin sentido lo bastante vil. Quién sabe, incluso es posible que consigas que los misteriosos Guerreros del Caos se pongan de tu lado. Sólo una tribu puede ser la mejor - ¿Será la tuya?

¡¡¡Waaagh!!!

Chaos Marauders es un juego frenético y brutal de salvajismo Orco para 2- 4 jugadores.

Contiene:

4 Tableros de juego

110 Cartas

1 Cubo de la Devastación (o sencillamente “dado”, si eres un “inzulzo”)

16 Marcadores de Control de Hobgoblins Escurridizos (4 grupos de 4 colores).

1 Reglamento del juego.

1 Referencia de Cartas.

.....

Nanuk, de Steve Jackson Games.

El reglamento en inglés ya se puede descargar

Se trata de un juego tipo party para 5 a 8 jugadores, con un alto componente social y basado en subastas y faroleo.



Su precio: 24,95 €

Salida: 11/12/2009

Más info:

[http://www.edgeent.com/v2/edge\\_minisite.asp?eidm=143](http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=143)

<http://boardgamegeek.com/boardgame/55597>

[http://www.edgeent.com/v2/edge\\_public/pdf\\_utilidades/chaosmarauders/CM\\_Reglas.pdf](http://www.edgeent.com/v2/edge_public/pdf_utilidades/chaosmarauders/CM_Reglas.pdf) (reglas)

[http://www.edgeent.com/v2/edge\\_public/pdf\\_utilidades/chaosmarauders/CM\\_ReferenciaCartas.pdf](http://www.edgeent.com/v2/edge_public/pdf_utilidades/chaosmarauders/CM_ReferenciaCartas.pdf) (referencia de cartas)



Después de dos años de organizar las jornadas Si Vis Pacem, Para Ludem dentro del Tarraco Viva de Tarragona han decidido constituirse como asociación.

La idea es dar soporte a la afición wargamera de la zona de Tarragona alrededor del núcleo que se ha ido formando durante estos dos últimos años y que les ha permitido reunir a casi 15 aficionados.

Para todos aquellos que os interese podéis visitar su página web:

<http://paraludem.org/>

Su nuevo Foro:

<http://paraludem.org/foro/>

.....

Ya disponible el tercer número de la revista dedicada a los wargames: *Bateles Magazine*.

.....



Ya esta online la web de **Mercurio Distribuciones**



Ya podéis jugar a **Adaptoid** contra el PC:

<http://www.boardgamegeek.com/file-page/50665>

**Fantasy Flight** han decidido cambiar el formato de los packs mensuales de los LCG. En lugar de 40 cartas se venderán en mazos de 60 cartas con tres copias de cada carta.

El precio pasará de 9.95 dólares a 14.95 dólares. Cada juego (Juego de Tronos, Cthulhu y Warhammer Invasion) tiene un calendario de entrada del nuevo formato, pero en resumen comenzará cuando acabe el ciclo actual de expansiones.

La expansión de **Cosmic Encounter**, Cosmic Incurción Expansion, está prevista para febrero del 2010. Añade un sexto jugador, 20 aliens nuevos, nuevos tipos de cartas.



¡Sorprendentemente tres productos de Edge van a ver la luz 11 días antes de lo esperado! Los afortunados son:

*Warhammer: Invasión*

*Descent: Tumba de Hielo*

*Lupus in Tabula*

Se encuentran ya en distribución.

Como no todo podían ser buenas noticias, también anuncian el retraso de Battlestar Galactica: Expansión Pegasus. El motivo se debe a “un pequeño pero importante problema de producción en uno de sus componentes”. Por lo visto afecta a toda la tirada internacional.

.....

Para celebrar que hace 15 años que Colonos de Catan consiguió el Spiel des Jahres, la editorial canadiense Filosofia va a cambiar la imagen del juego de la mano del ilustrador Michael Menzel. Estos cambios solo se realizaran en la versión Francesa y no en las reediciones de Kosmos.



Ya está en producción **Talismán: The Highland**.

Para esta primavera se espera el **Mystery Express**.



El creador de Pandemic y Roll Through the Ages lanzará en el segundo trimestre de 2010 un nuevo juego: **Forbidden Island**, juego cooperativo con unos mecanismos parecidos a los de Pandemic, pero más accesibles a todo tipo de jugadores.

**OSG** regresa con **Quadrigame of the Fourth Coalition** (October 1806 - June 1807)

**Nestorgames** ha publicado “Truffle Scuffle” (Buscatrufas).

Martin Wallace ha implementado la batalla de Gettysburg con el sistema que ya le funcionó con **Waterloo**.



Nexus anuncia el lanzamiento de 12 nuevas miniaturas de aviones de la 2ª Guerra Mundial para **Wings of War**.

Se anuncian también a medio plazo miniaturas de bombarderos. Mientras tanto llega una nueva caja “Rain of Destruction”, con cartas y reglas para bombarderos.

Fantasy Flight Games ha anunciado una nueva expansión para el **Arkhan Horror**.

La revista **C3i** de GMT, la número 23, ya está en las tiendas. Este número trae un pequeño juego completo: Jena.



The **World Card Game** es un juego de Cartas del Mundial de Fútbol de 2010 que se acaba de editar.

El juego consiste en jugar todas las fases del mundial y conseguir que uno de tus equipos gane el campeonato.

Los rumores que discurren por **BGG** sitúan los juegos **Age of Industry** y **London** como los futuros juegos que pasarán a formar parte de la 3ª Serie de juegos de la línea **Treefrog** de Wallace.



Edge publicará **Thunderstone**.

Encargados

barbott - m r

Coordinadores

Meine-Keine y barbott

~~Conectores~~

Sivène y Mancuspia

Maquetador

Gran-Joe

Ilustradores

GS x 750, Josef-Grow  
Vixtopus, morapio, Itir,  
Gantopus, Aivin, Reika,  
Miyu 87 y parchot

Portada  
Vixtopus  
Itir

EQUIPO DE  
SENDEROS DE  
UMBRÍA

Wenales de Yungayk  
Mel for esto

se ha hecho con los sucesos  
3 personas van

un grupo en...  
con Chhu / pontile slo  
doctrina -> Cole. Miyu!

Estos... se ha hecho con los sucesos  
A los que... 3 personas van  
Miyu 87 y parchot  
un grupo en... con Chhu / pontile slo  
doctrina -> Cole.



