

senderos de UMBRIA

Revista On-line trimestral de Comunidad Umbria • navidad 2009 • especial



Comunidad Umbria
Rel. por Web

Editorial

senderos de umbría

Revista On-line trimestral de
Comunidad Umbría

Número 5 — Especial de navidad 2009

Encargado

barlow_mr

Coordinadores

Meine Kleine, barlow_mr

Correctores

Sirène y Mancuspia

Maquetador

Sharak

Ilustradores

GSX750, Jhosef-Crow, Vixvapuris , Morapio,
Itir, Goatopus, Airin Reika, Miyu87 y Porchot

Portada

Miyu87

Se que hace poco estábamos aquí con vosotros, pero es que nos encantaba la idea de pasar la navidad a vuestro lado, y como a nosotros también nos gusta imitar a santa-clavos, os hemos preparado un número cargadito de cosas.

Aprovechamos para felicitaros las navidades, y os invitamos a que cantéis con nosotros...

Ph´nglui mglw´nafh Cthulhu R´lyeh wgah´nagl fhtagn...

barlow_mr

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

Sumario

SECCIÓN OFICIAL.....	3
NOTICIAS.....	6
<i>Aquelarre.....</i>	<i>6</i>
<i>El Ladrón de las Sombras.....</i>	<i>11</i>
<i>El temor de un hombre sabio.....</i>	<i>11</i>
<i>La fiesta de Orfeo.....</i>	<i>11</i>
<i>Los zapatos del muerto.....</i>	<i>12</i>
<i>Solomon Kane.....</i>	<i>12</i>
ARTICULOS.....	14
<i>Jornadas Virtuales de la Comunidad Umbría.....</i>	<i>14</i>
<i>Ilustraciones vampíricas.....</i>	<i>15</i>
CARNETS UMBRIANOS.....	17
<i>Conozcamos a los carnets: Korsakoff.....</i>	<i>17</i>
LITERATURA.....	20
<i>Teatro, Actos y Escenas.....</i>	<i>20</i>
<i>Relatos del concurso literario.....</i>	<i>23</i>
HUMOR.....	30
<i>La última broma de Krull.....</i>	<i>30</i>
<i>Goblin's tales.....</i>	<i>31</i>
CRITICAS.....	34
<i>¿Para cuándo "La Dama del Lago"?:.....</i>	<i>34</i>
JUEGOS DE MESA.....	35
<i>Noticias.....</i>	<i>35</i>
<i>CONDOTTIERE.....</i>	<i>37</i>
<i>Juegos Alemanes.....</i>	<i>38</i>
<i>Ranking.....</i>	<i>39</i>
EXPEDIENTES UMBRIANOS.....	40
<i>Espejo.....</i>	<i>40</i>

Sección Oficial

barlow_mr

V KDD NACIONAL: EMPÚRIES. (L'ESCALA, GIRONA)

FECHAS: 14, 15, 16 y 17 de Mayo.

- Opción 1: Del Jueves 13 al Domingo 16, 140 euros (todo incluido).
- Opción 2: Del Viernes 14 al Lunes 17, 140 euros (todo incluido).
- Opción 3: Del Viernes 14 al Domingo 16, 118 euros (todo incluido)
- Opción 4: Sólo actividades, 10 euros (sin alojamiento ni comidas)

ORGANIZADORES: Barlow, Zervio

Un emplazamiento estratégico al lado del mar acoge los vestigios de un antiguo cruce de culturas: Empúries. Este punto de encuentro entre los mundos romano y griego constituye un legado único de visita obligada.



Empúries es un paraje privilegiado donde la belleza del entorno compite por el protagonismo con el peso de la historia. Su condición de puerto natural, nexo entre rutas comerciales, favoreció que el siglo VI aC se estableciese una colonia griega, consolidada con la prosperidad del comercio. Con la romanización, un campamento militar serviría de embrión a la ciudad romana (s. I aC), que se uniría físicamente y jurídicamente a la griega para ser el *Municipium Emporiae* en época del emperador Augusto.

Precisamente, la convivencia de las dos culturas en una sola metrópolis es lo que convierten este yacimiento en único. Los restos que hoy se visitan sólo muestran un 25% de lo que había estado la ciudad en su zenit.

Integrado en el *Museu d'Arqueologia de Catalunya*, el parque está presidido por un edificio del arquitecto noucentista *Josep Puig i Cadafalch*. En el museo se exponen piezas de gran valor testimonial como mosaicos, pinturas, cerámicas, esculturas... Un fondo que se amplía al ritmo de cada excavación.



INCLUIDO EN EL PRECIO (EN LAS MODALIDADES DE 3 O 4 DÍAS)

- Visita a las ruinas de Epuries
- Paseo en barco a les Illes Medes
- Transporte durante las visitas
- Régimen de pensión completa durante 2 o 3 noches en el Alberg de L'Escala (Girona)

RENFE

Las estaciones cercanas mas importantes son Girona y Figueres a unos 26 Km

Desde la estación el autocar (Sarfa) conecta con L'escala.

Carretera:

Por AP-7 hasta salida 5 "L'Escala-Empúries"

Por N-II hasta el cruce de Orriols en dirección a L'Escala.

Vuelo:

Des del aeropuerto de Girona con autocar (Sarfa) hasta L'escala.

Parking:

El complejo dispone de parking.

Bus compañía Sarfa se ocupa de los transportes que enlazan las estaciones y el aeropuerto con las localidades de destino. Para más información visitar el enlace:

http://www.sarfa.com/paginas/interurbano_buscador.php

(El precio del pasaje del bus compañía Sarfa no está incluido en el precio.)

HOSPEDAJE



- Albergue: "Alberg Empúries"
- N.º. reg. SGJ: 4
- Dirección: C/ Puig i Cadafalch 36
- 17130-L'Escala
- Comarca: Alt Empordà (Girona)
- Gestión: Agencia catalana de la juventud.
- Tel.: 972 77 12 00
- Fax: 972 77 15 72
- @: alberg.empuries@gencat.cat
- Info+ Reservas: 93 483 83 63 (xanascats)

Situado cerca del golfo de Roses, entre las ruinas greco-romanas de Empúries y el pueblo de pescadores de L'Escala.

Masía típica del Empordà. Construida en dos plantas y remodelada recientemente. Borneado por un gran bosque y a 50m de la playa.

Muy cerca de la localidad de l'Escala donde podremos ir en busca de ocio nocturno.



Aforo: 208 plazas.

Habitaciones de 5 y 6 camas con baño y habitaciones colectivas.

Las habitaciones son de 5 personas, a no ser que cojamos uno de los edificios para nosotros solos, en tal caso la cosa cambia y

son salas de 12 personas

Instalaciones:

Ascensor, Sala TV, pineda con zona de picnic, Parking.

Servicios:

Comedor, maquinas automáticas de bebidas calientes, frías y sólidos, alquiler de toallas, telf publico y fax, fotocopiadora, juegos de mesa, megafonía.

ACTIVIDADES

1- Visita guiada a las ruinas de Empuries.

-Descripción:

Recorrido por las excavaciones que incluye un itinerario comentado entre los restos de la ciudad greco-romana y la visita al Museo Monográfico donde se exponen las piezas mas importantes e ilustres que se han encontrado en Empuries.

-Organiza: El mismo albergue

-Duración: ½ día

-Coste por persona o Coste global: Incluido en el presupuesto base.

-Plazas que permite: Todas

-Transporte: Incluido en precio

2- Visita Islas Medes

-Descripción:

Viaje en barco de visión submarina des del Estartit hasta el archipiélago de las Illes Medes, un sitio de extraordinario valor biológico y ecológico por la variedad de especies y ambientes en un paisaje de gran belleza.

-Organiza: El mismo albergue

-Duración: ½ día

-Lugar: Estartit

-Coste por persona o Coste global: Incluido en el presupuesto base.

-Plazas que permite: Todas

-Distancia existente hasta el hospedaje: 18km

-Transporte: Incluido en precio



LUGAR DE REUNION

En el mismo albergue.

Para los que se quieran ir de fiesta se puede ir a l´escala que esta a 10 minutos caminando o a 2 minutos en coche.

Próximamente más información.

COMIDAS

En el mismo albergue

Los menús que ofrece el albergue se componen de 1 primero, 1 segundo y 1 postre y no hay manera de cambiarlo a no ser que seas alérgico o intolerancias.

Próximamente más información.

FAQS

Qué pasa si quiero cambiar de opción

Se podra cambiar de opcion, antes de realizar el segundo pago,, ya que las plazas a reservar (se entiende decir cuantos iran 4 o 3 dias, se realizara con la reserva ya efectuada. es decir, unas semanas antes de la Kdd (creo que era mas o menos lo que me comento zervio)

¿Qué pasa si al final no puedo ir y ya he pagado?

De momento, eso estamos debatiendolo en la junta, pero en un principio deberia de revender su plaza

¿Qué pasa si no quiero participar en las actividades de visitas y paseo en barco? ¿Se me descontaría del precio?

El precio es un todo incluido, y no se puede desglosar, si no las quiere hacer, lo sentimos pero en ese apartado no podemos hacer nada, solo aconsejarte que vayas y veras como disfrutas de algo que sinceramente no habras visto y es espectacular.

Noticias

barlow_mr

AQUELARRE



La conjunción se acerca, y mientras lo hace, el demonio se frota las manos, esperando impaciente su regreso.

Si bien en el número dos os servíamos un aperitivo de este maravilloso juego, en este os servimos el plato fuerte. Agarraros fuerte porque hemos invitado a hablar con nosotros, a nada más y nada menos que a los artífices de este proyecto, Antonio Polo y Ricard Ibañez,

los cuales han sido tan amables de responder a algunas preguntas y a hablarnos un poco del nuevo Aquelarre.

SdU: Antes de nada, daros las gracias y deciros que es un placer teneros aquí.

RESPUESTAS DE ANTONIO POLO

SdU: Estamos acostumbrados a que cuando alguien habla de la España medieval, piense en una sociedad a la que se le han superpuesto nuestra forma de concebir el mundo, y a la que se la maquilla con nuestros valores. El cine no ha ayudado en absoluto, pues ha vendido esa imagen errónea, que casi todos poseemos. ¿Cuánto de esto va a tener el nuevo Aquelarre?

Me gustaría pensar que va a tener mucho de ensayo histórico y poco cinematográfico, la verdad, pero no creo que sea para tanto. Soy de la corriente de que un juego de rol, por mucho estudio que tenga detrás (y Aquelarre tenía, tiene y tendrá mucho), sigue siendo un juego y que su función principal debe ser la diversión por encima de todas las cosas. Diversión en un ambiente lo más histórico posible, que permita a los jugadores "meterse" en la piel de un pobre hombre del siglo XIV (o no tan pobre, según), con sus manías y sus defectos, pero sin olvidarnos que hemos quedado para divertirnos. Al tener siempre en mente esa premisa básica (que Ricard tuvo tan en cuenta en la primera edición), hemos podido ofrecer una manual lo más detallado posible sin caer en la pura y dura historiografía (que tampoco es que sea mala, pero creo que no es para lo que debe servir un libro de rol).

SdU: ¿Cómo está siendo el diseño de Aquelarre? ¿Difícil, sencillo, problemático...? ¿Cuáles están siendo los peo-

res escollos que estáis teniendo que salvar para llevarlo a buen puerto?

Desde el punto de vista de los diseñadores, Aquelarre parecía algo fácil de retomar en principio, pero luego la dura realidad nos dio dos o tres guantazos bien dados y nos hizo plantar los pies en el suelo. Para empezar es AQUELARRE (con todas las mayúsculas), el juego de rol español por excelencia, con casi veinte años encima y con una legión de seguidores (entre los que me incluyo), y hay que tenerle mucho respeto cuando se lidia con semejante morlaco. Eso hace que, una vez que te das cuenta de que lo que tienes por delante no es una modificación casera para usarla en tu grupo de juego, sino que vas a trabajar con el material original ("oficial" si os gusta más la palabra), que son muchos los que tienen sus propias expectativas sobre lo que debería hacerse con Aquelarre y lo que no, la verdad es que te quita el sueño (a mí me lo quitó un par de noches). Pero eso lo pudimos solucionar buscando a un grupo de hombres sabios, jugadores y DJ del juego de toda la vida, a los que convencimos con malas artes para que fueran nuestros pastores (o sea, que si Ricard o yo nos desviábamos demasiado de la senda, estuvieran allí para lanzarnos piedras con la honda). Hemos terminado llenos de chichones, pero con un manual cojonudo y definitivo, que es lo que pretendíamos.

Tras solventar este problema, el de mantener a toda costa el espíritu del juego inalterado (o lo más inalterado posible), llegaba otro, que era el de la reescritura en sí. Ricard escribió el manual básico en 1990 y desde entonces, las reglas básicas habían ido creciendo a base de añadido tras añadido, lo que provocaba cierto caos en las últimas ediciones, sin contar la cantidad de suplementos que añadían información muy interesante al juego. Había que reescribir el juego por completo, desde el prólogo hasta el último hechizo, e incorporar todo aquello que debía estar en un manual de juego definitivo, que era la idea. Se ha conseguido, pero ha costado sangre, sudor y, sobre todo, mucho tiempo, lo que se dejará ver en el libro publicado, especialmente en su tamaño.

SdU: ¿Para cuándo podremos tener el manual en las tiendas?

Pronto, muy pronto. Lo más pronto posible sin que se pierda ni un ápice del cariño que se está poniendo en el juego (y para muestra, la estupenda portada de Pindado).

SdU: ¿Se va a publicar el juego fuera de España?

Lo ignoro, la verdad. Esto... ¿Pasopalabra?

SdU: ¿De qué te sientes más orgulloso del juego? ¿Y de lo

que menos?

La verdad es que me siento muy orgulloso de los capítulos de historia y el de la sociedad medieval. En el primero porque nunca se había hecho en el manual un acercamiento a la historia de los siglos en los que transcurre el juego y tuve el honor de tener el capítulo para mi solo. Y como me consta que la historia mal explicada es un soberano coñazo (uno ha tenido sus maestros y se ha visto obligado a leer según que libros), decidí divertirme todo lo posible escribiéndolo a la manera en que, por ejemplo, Ricard escribió la cronología del reino de Granada que aparece en "Al Andalus" (echadle un vistazo, que no tiene desperdicio). Puede ser que sea lo menos serio de todo el manual, pero creo que es un tema que suele tratar con demasiado rigor y seriedad.

Y el de la sociedad medieval, que fue escrito por Ricard, es sencillamente porque es un gustazo leer ese pedazo de cuasi-tesis doctoral que se no has marcado el Hombre de Negro, que cubre si no todos los aspectos, los más importantes (desde el aspecto de una posada medieval hasta los torneos en Castilla, pasando por la vida del viajero en el medievo, que tan importante es para los PJs).

Ahora, lo que menos me gustó es algo más complicado. Quizás el capítulo sobre cómo dirigir Aquelarre, que me hubiera gustado hacer más grande (lo que es culpa mía, que conste), o haber escrito una aventura que tenía pensada (pero es que ya llevaba cuatro aventuras, y la mía era larga de narices: quizás para otra ocasión...).

SdU: ¿Se va a publicar el juego fuera de España?

Hemos entrado en un bucle... Un deja vú: Matrix está realineándose...

SdU: ¿Qué ayudas, suplementos y módulos tenéis pensado sacar?

Ya está escrito el Asturias Medievalia, el suplemento regional que faltaba para terminar con la serie del Brumoso Norte, escrito por Ricard; el Ars Maléfica, sobre el paganismo y el infernalismo, un suplemento de Miguel Ángel Ruiz (autor del Ars Magna y de buena parte del Grimorio, de la edición anterior, lo que da buena cuenta de su calidad) tan enorme que posiblemente tenga que ser dividido en dos partes (es GIGANTE); y las Pantallas de Juego, que posiblemente lleven una campaña y puede que alguna ayuda de juego adicional. Por mi parte, ando remoloneando un poco y tengo en mente una medio campaña, medio suplemento de ciudad, pero todavía no lo tengo muy decidido.

SdU: ¿Tenéis pensado sacar librojuegos de aquelarre o novelas?

También lo ignoro... He oído campanas, pero no sabría decirte... ;)

SdU: ¿Por qué habéis optado por darle un aspecto de códi-

ce medieval al manual?

Esa era la opción, es cierto. Pero lo cierto es que todavía no sé que aspecto tendrá el juego. Estoy tan ansioso como el que más por ver cual será el diseño elegido, pero conociendo a NSR dudo mucho que nos defrauden.

SdU: ¿Qué modificaciones habéis hecho a los grupos étnicos?

La verdad es que modificaciones pocas. Se han jerarquizado un poco y, sobre todo, se han añadido nuevos grupos étnicos que pensábamos que eran importantes en la época y no estaban bien representados en las ediciones anteriores, como el aragonés (que ahora se separa del castellano), el asturleonés, el mozárabe o el mudéjar.

SdU: He leído que habéis añadido una nueva característica, La Templanza. ¿Esta nueva característica va a sustituir a la racionalidad e irracionalidad? ¿Qué diferencias hay entre Racionalidad/Irracionalidad y la Templanza?

Nada más lejos. La Templanza es una característica que pensábamos que faltaba en el juego (creo que es el único añadido que se ha hecho a nivel de Características Primarias y Secundarias). Es una medida, en tanto por ciento, de la resistencia mental o la valentía de un PJ, que a veces el DJ puede obligarle a tirar si se enfrenta a determinadas cosas (ciertas criaturas horripilantes, a la tortura, a la visión de escenas dantescas, para evitar durante unos segundos el efecto de algún hechizo que controle su mente o emociones, etc.). La RR/IRR es una medida de las creencias de un PJ, y la Templanza es su entereza mental (que no física). La Templanza no ha venido a sustituir nada, sino ayudar a definir mejor a un PJ.

SdU: ¿Qué me puedes contar de las ventajas y desventajas?

Bueno, su verdadero nombre son Orgullos y Vergüenzas. Cuando se decidió realizar el manual, se decidió ofrecer dos maneras de crear un personaje. Por un lado la clásica: tira dados y tendrás tu PJ hecho rápidamente. Por otro lado una creación más libre. Así que donde en la creación clásico estaba la Tabla de Rasgos de Cáncer (esa tabla que decía, al azar, si tu PJ era manco, cojo u homosexual), en la parte de libre elección están los Orgullos y Vergüenzas, y ahora el jugador puede, si así lo quiere, elegir cuales serán los orgullos de su personaje y cuáles sus vergüenzas, sin tener que hacer tirada alguna.

SdU: ¿Qué modificaciones habéis hecho al sistema de combate?

No tantas como se puede pensar. Se puede resumir en que se ha clarificado la ejecución del asalto, dividiendo las acciones que podemos hacer en maniobras (dos maniobras por asalto para todo el mundo), ya sean de movimiento, de ataque, de defensa, etc., definiendo diferentes tipos de maniobras de ataque, dife-

rentes de defensa, etc., para que los personajes tengan donde elegir (y no sea todo un "ataco y paro" como ocurría muchas veces); también se han ampliado los modificadores de combate (si estoy en el suelo, si voy a caballo, si es de noche, etc.); y por último se han añadido muchas armas, armaduras y escudos, utilizando siempre que ha sido posible sus nombres más correctos en el medievo. Además, hemos eliminado la restricción de armas y armaduras por profesión que existía en ediciones anteriores, por lo que ahora cualquier profesión puede usar, si quiere, cualquier arma o armadura (aunque también le hemos explicado claramente al DJ, lo que ocurría en el medievo si una panda de tios armados hasta los dientes entraba en una ciudad de esa guisa... Ellos sabrán lo que hacen...;)).

SdU: ¿Cómo surgió el lavado de cara y esta remodelación a fondo del sistema de juego?

Creo que esto lo podría responder mejor Ricard y los chicos de NSR. Lo mío fue más mefistofélico: Ricard me tentó y mi alma se perdió en el camino. No pude resistirme...

SdU: ¿Cómo conseguisteis que os dieran carta blanca para hacer un juego tan extenso como quisierais? Tengo entendido que las palabras fueron ("el tamaño no importa") ¿Cuántas páginas va a tener el manual?

Bueno, lo cierto es que creo que Manu estaba hablando de otra cosa cuando dijo lo del tamaño, pero Ricard y yo entendimos lo que nos dio la gana... ;)

El número de páginas todavía no lo sé, pero calculo que puede rondar las 400, aunque me puedo equivocar, según el tamaño de la fuente escogida, la cantidad de ilustraciones, etc., etc., etc.

SdU: Antonio tengo entendido que se desea recuperar viejos juegos inquisitoriales, ¿de qué juegos se trata?

Je... Está claro que no puedo hablar muy alto. Es cierto, es cierto... Quiero recuperar viejos juegos inquisitoriales, pero no puedo decir mucho más porque todavía lo tengo en mente y aunque tengo el beneplácito de determinados inquisidores, todavía no lo veo claro. Y antes de que lo preguntéis, os puedo asegurar que no es nada lo de que os imagináis. Es otra cosa que no es otra cosa, algo similar a un sandbox en determinada época, para que lo que parece muerto pueda revivir. Y creo que ya he dicho mucho.

RESPUESTAS DE RICARD IBAÑEZ

SdU: Estamos acostumbrados a que cuando alguien habla de la España medieval, piense en una sociedad a la que se le han superpuesto nuestra forma de concebir el mundo, y a la que se la maquilla con nuestros valores. El cine no ha ayudado en absoluto, ya que ha ayudado a vender esa imagen errónea, que casi todos poseemos. ¿Cuánto de esto va a tener el nuevo Aquelarre?

¡Lo menos posible! Queremos un medievo sucio, pavorosamente sincero y cruel, en el que los campos huelan a estiércol, los soldados a sangre y sudor y las casas ricas, a leña.

SdU: ¿Cómo esta siendo el diseño de Aquelarre? ¿Difícil, sencillo, problemático...? ¿Cuáles están siendo los peores escollos que estáis teniendo que salvar para llevarlo a buen puerto?

¡Tratar de meterlo TODO y que no nos salga un manual de 4.000 páginas! Pero trankis, que no son reglas. En su mayoría, es ambientación... A ver si podemos oír: "Mañana tengo examen de Historia Cotidiana Medieval, mamá. Me voy a repasar con los amigos jugando un rato a Aquelarre".

SdU: ¿Para cuándo podremos tener el manual en las tiendas?

Esa pregunta hay que hacerla a los de NSR, no a nosotros, pero el 2010 será el año Aquelarre, fijo (al fin y al cabo, la criatura cumple 20 años).

SdU: ¿Se va a publicar el juego fuera de España?

Se publicó hace años una edición en Francia. De todos modos, pasó como una curiosidad y poco más. Habría que adaptar el juego, hacerlo "del país". Aquelarre es de la península Ibérica. Le veo más futuro en Portugal, la verdad (y lo cierto es que en su día tuve una oferta...)

SdU: ¿De qué te sientes más orgulloso del juego? ¿Y de lo que menos?

¿Del juego? Que siga vivo. ¿De lo que menos? Que no haya podido hacer los mil y un proyectos que guardo perdidos por ahí. Puede que ahora tenga otra oportunidad...

SdU: ¿Se va a publicar el juego fuera de España?

¿No tienes una sensación de Dejà Vu?

SdU: ¿Qué ayudas, suplementos y módulos tenéis pensado sacar?

Primero, las tablas, que aún no sabemos si irán con una campaña o con ayudas de juego. Luego, "Ars Maléfica" (Sobre brujería) y Asturias Medievalia (Que su nombre lo dice todo).

SdU: ¿Tenéis pensado sacar librojuegos de aquelarre o novelas?

Estoy en tratos con una editorial para sacar novelas... Cruzad los dedos.

SdU: ¿Por qué habéis optado por darle un aspecto de código medieval al manual?

Para volver al espíritu de la primera edición... O de lo que debió ser la primera edición...

SdU: ¿Qué modificaciones habéis hecho a los grupos étnicos?

Los que nos obligaron a punta de pistola: El aragonés, el mozárabe, el mudéjar, y así de memoria no sé si me dejó alguno...

SdU: He leído que habéis añadido una nueva característica, La Templanza. ¿Esta nueva característica va a sustituir a la racionalidad e irracionalidad? ¿Qué diferencias hay entre Racionalidad/Irracionalidad y la Templanza?

No sustituye a la RR/IRR, sino que sirve para ver si el Pj tiene "lo que hay que tener" cuando se enfrenta a una muerte casi segura o a un terror absoluto.

SdU: ¿Que me puedes contar de las ventajas y desventajas?

Aquelarre se caracteriza por los llamados "Rasgos de carácter". Ahora, con un sistema alternativo de Creación de Pj, podrán elegirse por el método de siempre (si quieres ventajas, adquiere desventajas y todo eso)

SdU: ¿Qué modificaciones habéis hecho al sistema de combate?

¡La tira! Desde "maniobras de combate" con sus diferentes bonus o malus hasta restricciones sociales para llevar tal o cual arma (y he dicho restricciones sociales, no de personaje). Ahora, Aquelarre es más sangriento que nunca y tan complicado o sencillo como quieras que sea.

SdU: ¿Cómo surgió el lavado de cara y esta remodelación a fondo del sistema de juego?

Cuando nos lo jugamos Antonio y yo a patadas en los webs y ganó él (porque sacó más iniciativa). No, en serio, Aquelarre necesitaba un lavado de cara. Y Antonio tenía muchas y muy buenas ideas. ¡Y las aplicó TODAS!

SdU: ¿Como conseguisteis que os dieran carta blanca para hacer un juego tan extenso como quisierais? Tengo entendido que las palabras fueron ("el tamaño no importa") ¿Cuántas páginas va a tener el manual?

Creo que los de NSR no creyeron que nos lo tomáramos al pie de la letra (mirada nerviosa). Sobre el número final de páginas... Depende de la maquetación.

SdU: Antonio tengo entendido que se desea recuperar viejos juegos inquisitoriales, ¿de qué juegos se trata?

Ouch, eso pregúntaselo a él, que yo ya tengo mis propios monstruos en el armario que sacar (risa malévolas).

EXTRACTO INÉDITO DEL MANUAL BÁSICO

Como quizá sepáis, a lo largo de varias semanas pusimos extractos del manual básico en el blog de la editorial. A la hora de participar en este especial me decidí por elegir un nuevo extracto que creo que será especialmente ilustrativo para todos, porque incluye tanto un resumen de la historia del juego para los que no lo conocen, como un resumen de los nuevos contenidos para los veteranos. Estoy seguro de que esto no os hará la espera más agradable, pero deseo de corazón que lo disfrutéis.

Pedro J. Ramos, Responsable Editorial

Un Poco de Historia

Aquelarre: juego de rol demoníaco medieval apareció en el mercado un martes 13 de noviembre de 1990 y se convirtió en el primer juego de rol español cien por cien: estaba escrito en castellano, diseñado por un español —Ricard Ibáñez—, publicado por una editorial española —Joc Internacional—, y ambientado en los reinos peninsulares del siglo XIV. A lo largo de los años, el juego fue ganando adeptos al tiempo que se multiplicaban sus suplementos (*Lilith*, *Rerum Démoni*, *Dracs...*), que fueron añadiendo más profundidad a su ambientación.

En 1993 el juego da un salto en el tiempo y se planta en el siglo XVI con *Rinascita*, un suplemento que permite a los jugadores ambientar sus aventuras en pleno Renacimiento. Y la cosa no termina ahí, ya que tres años después sale a la luz *Villa y Corte*, un manual que nos traslada al Madrid de los Austrias, en pleno siglo XVII. Por desgracia para los aficionados al juego, este será el último suplemento de *Aquelarre* con Joc Internacional, ya que la editorial desaparece y deja el juego desamparado.

Durante los años siguientes, los seguidores de *Aquelarre* se las ingenian como pueden para continuar sus partidas sin nuevo material publicado, al menos hasta finales del año 1999: en noviembre de ese año José Luis Rodríguez, conocido en la red como *Tanys*, funda en Internet *La Cofradía Anatema*, una lista de correo dedicada al juego (es.groups.yahoo.com/group/Aquelarre/) y que se convierte desde ese momento en el punto de encuentro de cientos de seguidores que pueden así compartir ideas, aventuras y sugerencias. Y la cosa no termina ahí, ya que un mes después una nueva editorial, Caja de Pandora, publica una segunda edición de *Aquelarre* que incluye en un solo libro todas las correcciones y nuevas reglas que se habían ido generando desde la aparición de la primera edición.

Comienza entonces el segundo renacimiento del juego, ya que son muchos jugadores nuevos los que lo descubren por entonces. Se editan más suplementos de Ricard Ibáñez (*Jentilen Lurra*, *Fogar de Breogán...*), de otros autores (como la campaña *Ad Intra Mare* de Pedro García) o recopilaciones de aventuras escritas por seguidores del juego (*Ultreya*). Las cosas parecen marcharle estupendamente al juego, e incluso se lanza al mercado una reedición del juego a todo color, pero nada de eso puede evitar que la editorial cierre sus puertas y *Aquelarre* vuelva a quedarse sin

publicaciones oficiales. Por suerte para los aficionados, se trató solo de una desaparición momentánea, ya que varios miembros de Caja de Pandora crean CROM, una editorial dispuesta a coger el relevo de *Aquelarre* al tiempo que abren sus puertas a nuevos autores lo que les permiten lanzar al mercado una enorme cantidad de suplementos, dedicados diferentes grupos étnicos (*Al Andalus y Sefarad*), magia (*Grimonio*), ciudades (*Medina Garnatha, Descriptio Cordubae*), profesiones (*Codex Inquisitorius, Ars Magna, Ars Medica, Ars Carmina*), aventuras (*Fraternitas Vera Lucis*) e incluso se reeditan antiguos suplementos (*Ad Intra Mare, Jentilen Lurra y Fogar de Breogán*). Lamentablemente, CROM se ve obligada a cerrar sus puertas entre los años 2003 y 2004.

En este estado de cosas, y tras muchos años de sequía editorial, la editorial Nosolorol y Ricard Ibáñez han decidido publicar una tercera edición de *Aquelarre*, reescribiéndose por completo el manual, puliendo algunas de sus reglas para que resultan más claras de entender y fáciles de utilizar, al tiempo que se incorpora material que había sido publicado de forma dispersa en diferentes suplementos. El resultado lo tienes en tus manos, un manual de juego que nace con la pretensión de ser definitivo y que abarque la mayor cantidad posible de aspectos del juego, aunque en los próximos meses, Nosolorol seguirá publicando más suplementos y guías para *Aquelarre*, para ampliar aún más su mundo de juego.

Tercera Edición

Si has jugado antes a *Aquelarre* comprobarás a lo largo del libro que el sistema de juego en esta tercera edición no ha cambiado en lo sustancial, pero si que ha sufrido diversas modificaciones en algunos aspectos concretos. Aunque encontrarás todos los cambios descritos en el Apéndice V, podemos adelantarte algunos ahora para que te hagas una idea de lo que te encontrarás a continuación:

- Hemos incluido un nuevo método de creación de personajes, que permita crearlo escogiendo todas y cada una de sus características y habilidades. Además, se han ampliado las profesiones, las clases sociales, los grupos étnicos y se ha revisado la Tabla de Rasgos de Carácter.
- Las competencias se han clarificado, cambiando el nombre de algunas y conjuntando las que eran muy similares en una sola. Además, se explica detalladamente el sistema de juego, con todos los tipos de tiradas, dificultades, etc.
- Además de obtener experiencia jugando aventuras, ahora será posible ganarlo estudiando o aprendiendo con un tutor, o simplemente ejerciendo el oficio propio.
- Ha desaparecido el concepto de Resistencia y Resistencia Actual: ahora existe la característica Resistencia y, aparte, los Puntos de Vida (PV).
- Se han ampliado las enfermedades y los venenos.
- El sistema de combate se ha clarificado: todos los personajes tienen dos acciones durante el asalto, ya sean de movimiento, ataque, defensa u otras acciones. Se incluyen explicaciones para la mayor parte de los tipos de acciones que pueden llevar a cabo.

- Se han aumentado y corregido las armas y armaduras de la época. Además, han desaparecido las restricciones de armas y armaduras según profesión.
- Hemos dedicado todo un capítulo (el cinco) a explicar en que consiste la Racionalidad y la Irracionalidad, incluyendo como se pierde y se gana.
- Se ha ampliado el número de hechizos y se han clarificado las reglas para su lanzamiento y fabricación.
- Se incluyen las nuevas reglas de rituales de fe para personajes sacerdotes. Además, las reglas para rezar a los santos se han visto modificadas, ampliando el número de santos a los que poder rezar.
- Los capítulos dedicados a la jerarquía infernal, a la celestial y al mundo irracional se han visto ampliados con multitud de criaturas aparecidas en suplementos anteriores. Además, se han corregido todas sus características para adaptarlas a esta nueva edición.
- Se ha añadido un capítulo dedicado a la historia de los reinos peninsulares en los siglos XIV y XV, para que los jugadores sepan en el berenjenal que se han metido.
- Se le ha dedicado un capítulo especial a consejos para los DJs.
- Por último se han añadido apéndices con nombres medievales, personajes pregenerados, equipo, localizaciones de impacto para criaturas irracionales y conversiones de reglas. Además, junto a la hoja de personaje en castellano tienes otra en latín, por si te gusta el Medievo *hardcore*.

DRAGON AGE



Desarrollar un mundo de fantasía no es una tarea fácil, y los desarrolladores de Dragon Age han hecho una labor fantástica. En tan solo cuatro años han dado forma a cinco milenios de historia. Tanto trabajo ha servido para hacer de Dragon Age un mundo coherente, todo tiene un por qué y en el que las amenazas, los reinos y las religiones no han surgido por generación espontánea. Un mundo que a medida que caminas por él, parece estar vivo.

El juego de Dragon Age pasa en el mundo de Thedas, un lugar de glorioso pasado e incierto futuro, especialmente ahora que los *Darkspawn* ("Engendros Oscuros", una suerte de demonios) tratan de invadir parte del mundo superando paso a paso las posiciones de los *Grey Wardens*, la última línea de defensa.

Si alguno de vosotros ha visitado la página de Green Ronin, se habrá llevado una agradable sorpresa, pues esta maravilla de juego que hasta ahora estamos pudiendo probar en nuestras consolas y en nuestros ordenadores, en verano del 2010 podremos disfrutarlo en papel, sí, lo habéis oído bien.

Chris Pramas, Presidente de la editorial, había anunciado la revelación de una nueva licencia para un juego de rol en la que había estado trabajando.

Una de las cosas que van a hacer es publicarlo a la vieja usanza, es decir, sacando primeramente un Boxset con todo lo necesario para iniciarse en el juego.

En el juego tendrás ocho características:

- Comunicación
- Constitución
- Astucia
- Destreza
- Magia
- Percepción
- Fuerza
- Fuerza de voluntad

Dragon Age va a tener un sistema propio. Un juego de rol de fantasía nuevo que es más fácil de entrar y jugar que muchos juegos actuales. Este juego promete traer sangre nueva a la afición. Habrá que tener paciencia para poder tenerlo en nuestras manos.

EL LADRÓN DE LAS SOMBRAS

De las manos de Alexey Pehov nos llega El Ladrón de las Sombras, que gracias al boca a boca a vendido 1,000,000 de ejemplares en Rusia.

El Ladrón de las Sombras es el primer volumen de *Las Crónicas de Siala*, ahora llega a nuestras librerías, tan pronto como lo lea os daré mi opinión.

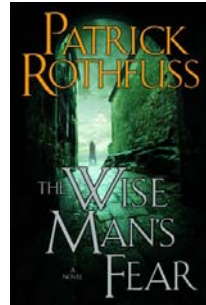
Tras siglos de calma, el Sin Nombre se está poniendo de nuevo en movimiento y está reuniendo a un ejército: miles de gigantes, ogros y otras criaturas están aunando sus fuerzas desde todos los rincones de las Tierras Desoladas, unidos, por primera vez en la historia, bajo un único y oscuro estandarte. Hacia la primavera, o quizá incluso antes, el Sin Nombre y sus fuerzas estarán ante las puertas de la gran ciudad de Avendoom.

Sólo Harold, el legendario ladrón de Siala, puede hallar un modo de detenerlos. Para ello contará con la ayuda de una princesa elfa, Miralissa, su escolta élfica, y una decena de Corazones Salvajes, los guerreros más experimentados y peligrosos de su



mundo... y también del bufón del Rey. Su misión, encontrar un artefacto mágico que devolverá la paz al reino de Siala.

EL TEMOR DE UN HOMBRE SABIO



Aún tenemos casi recién comprado el primer libro de Patrick Rothfuss el nombre del viento que ya nos anuncian que en los primeros meses del año que viene podremos disfrutar de esta segunda parte, *The Wise Man's Fear* "El Temor de un Hombre Sabio".

Para aquellos que no lo sepáis se va a tratar de una trilogía, y si bien pensáis que lo está escribiendo, la verdad es que el autor ya lo tiene escritos y ahora está revisando la segunda parte, y según palabras del autor, esta segunda parte va a ser aún más larga que la primera.

LA FIESTA DE ORFEO

Se acaba de publicar el libro *La Fiesta de Orfeo* una novela de suspense del escritor Javier Márquez, La novela empieza en Inglaterra, en el año 1956. El gobierno británico está desconcertado ante los horribles crímenes que han diezmado toda una aldea de la frontera escocesa. El caso es puesto en manos del inspector de Scotland Yard Andrew Carmichael, especializado en sucesos extraños, y de su compañero, el detective Harry Logan.



Al mismo tiempo, una modesta compañía cinematográfica, Hammer Films, se ha propuesto volver a poner de moda el cine de terror con una innovadora y truculenta adaptación de Frankenstein. Para ello, sus responsables contratan al actor televisivo Peter Cushing y le proponen para preparar su papel que recurra a diversos especialistas con los que profundizar en las raíces del miedo humano.

Ambas investigaciones coinciden en la búsqueda de *La fête du Monsieur Orphée*, un misterioso rollo de película de la época del cine mudo que parece ir dejando un rastro de destrucción y tragedia tras él.

Bajo este argumento el autor el autor nos presenta una trama, dispuesta con precisión de un matemático, y nos presenta esta pequeña joya que mezcla cine y literatura. Un homenaje a esas películas de bajo presupuesto que tanto nos gustaban ver, si bien es cierto que el libro muestra algunas carencias a nivel literario, y sus guiños a conocidas películas puede hacer que te desconcentres en más de una ocasión, la propia trama recuerda a una

película de aquellos años, pero en conjunto el libro es una joya y me ha encantado leerlo.

LOS ZAPATOS DEL MUERTO

Primero, una pequeña ficha policial :

- Nombre: Los Zapatos del Muerto
- Fecha de salida: 16 de noviembre de 2009
- Autores: Josué Insua Ayuso y Jacobo "Calaboso" Peña
- Formatos: Impreso y versión ligera en pdf. 60 páginas.
- Licencia: Creative Commons, desde luego
- Temática: terror, investigación, extraños crímenes, personalidades torturadas, cementerios, autopsias, interrogatorios opresivos, protagonistas tortuosos y torturados, bosques ancianos, pueblos endogámicos, carreteras vacías, el aullido de seres olvidados y encerrados, crueldad humana, degeneración y deliciosamente detallados cadáveres y autopsias.
- Tiempo de juego: 2 sesiones.
- Personajes: 4 a 6, pregenerados o no.
- Sistema de juego: Haunted House y adaptable.

Hemos contado en la ilustración con nuestros habituales Manuel Fernández-Truchaud (co-creador de Haunted House) y Ricardo García-Hernanz (portadista del manual de HH) cuyos wallpapers hicieron furor.



Pero también hemos incorporado a Francisco Quílez para la portada y a Jorge del Barrio para el interior

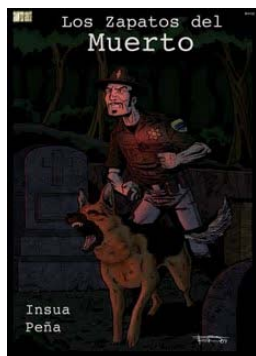


Ambos son umbrianos de pro, cuyos nicks casi prefiero que desvelen ellos si lo desean.

A diferencia del caso del manual de Haunted House, esta vez no habrá proceso de pre-reserva, aunque creemos que habrá ejemplares de sobra para todos los interesados. Esta aventura se mantiene en la línea de Haunted House al proporcionar una "casa encantada" a los jugadores en un momento dado, pero contiene mucho más que sólo eso. En este caso, el homenaje se dirige a las películas de terror de la primera mitad de la década de los



noventa y al cambio de perspectiva que supuso para el género. El arma más poderosa del mal no será su cuchillo, sino su cerebro retorcido, su falta de alma, su misma condición inhumana; el origen



del terror no será tanto lo que ocurre como el ambiente y la forma en que ocurre.

El módulo está pensado para un grupo de 4 a 6 jugadores y los playtestings confirman que puede terminarse en un par de sesiones de juego. El contenido está diseñado de manera que proporcione todo tipo de apoyos a la narración para que esta resulte eficaz: pnjs extraños y trabajados, declaraciones de testigos, introducciones separadas a la aventura, organización del texto en base a su uso.. También proporciona el historial y los datos de 6 personajes pregenerados que encajan bien con el módulo, pero es posible usar personajes propios para jugar la partida, siempre que cumplan algunos requisitos. Para hacer aún más fácil el uso del material, en breve os proporcionaremos un documento en pdf gratuito y compartible en el que explicarán cómo adaptar el sistema Haunted House a otros sistemas de juego y la conversión de los personajes pregenerados a estos otros sistemas. De esa manera, y aunque Haunted House puede obtenerse en descarga gratuita, no será necesario que se use nuestro sistema de juego para disfrutar de la aventura Los Zapatos del Muerto.

SOLOMON KANE

Michael J. Bassett ha apostado fuerte por su nuevo proyecto, la película de Solomon Kane, la cuál va a tener dos secuelas. Si no os dice nada el nombre de Solomon Kane, quizás os lo diga el de su autor, Robert E. Howard, el cuál en 1936 con treinta años de edad, se quitó la vida, pero nos dejó un extenso legado. La fama no le llegaría hasta una década después de su muerte.



Las aventuras de Solomon Kane aparecieron en las páginas de la revista Pulp Weird Tales.

Solomon Kane es un sombrío puritano, de rostro pálido y ojos fríos, de los tiempos de Isabel I de Inglaterra, que vaga sin rumbo por el mundo, con el único propósito de combatir el mal en todas sus formas, viviendo oscuras, aventuras por Europa y África (un continente inexplorado, lleno de ciudades perdidas, caníbales, y horrores sin cuento). Os aseguro que es tan bueno como Conan.

El protagonista estará interpretado por James Purefoy y le acompañarán en el reparto:

- James Babson
- Max von Sydow: el padre de Solomon
- Laura Baranik
- Geoff Bell
- Matthew Blood-Smyth
- Brian Caspe
- John Comer
- Mackenzie Crook
- Christian Dunckley Clark

- Josiah Kane y a Ian Whyte: como el diablo Reaper

Este no es el primer intento de llevar este personaje al cine, pero nunca ha llegado a producirse, supongo que un elemento que habrá influido es que las obras de Robert E. Howard ya han pasado al dominio público.

Bassett ha optado por inspirarse en los textos de Howard, más que establecer un guión estricto de ellos, tomándose así algunas licencias.

SOLOMON KANE: EL JUEGO DE ROL

Estamos ante un magnífico juego y para que os hagáis una idea os diré que estamos ante un manual de papel satinado de buena calidad y a todo color, de 355 páginas; de éstas, 115 páginas están dedicadas al sistema de juego, con una introducción de veinte páginas y con unas ilustraciones que quitan el hipo. Se ha puesto especial cuidado para cuidar la ambientación, tarea que

han cumplido con creces.

Un hombre sin tierra... Un vagabundo... Un puritano. Solomon Kane es muchas cosas, pero sobre todo, él es un héroe. En una época de barbarie y horror, que recorre los rincones más oscuros de la Tierra combatiendo el mal que se encuentra oculto en su interior. Desde el interior salvaje de África a los bosques fríos de Europa, las montañas frías de Cathay y los sangrientos selvas de América del Sur que lucha despiadada carnicería, reinas inmortal, e incluso alados demonios en su búsqueda de la justa venganza.

Ahora tu héroe puede seguir el Camino de Kane. Ya sea un vagabundo puritano, un pirata equivocado, o un soldado de fortuna, una época de leyenda ha llegado y el destino ha elegido sus campeones. Kane comenzó la lucha contra un antiguo mal tan grande que podría destruir a la humanidad, pero ahora otros deben llevar la antorcha en la oscuridad.

Artículos

JORNADAS VIRTUALES DE LA COMUNIDAD UMBRÍA

(Black_Sirius)

Año 2009

Nuevamente, como desde hace muchos años, hemos realizado con éxito las Jornadas Virtuales de la Comunidad, en adelante, las JJV. ¿Qué son las JJV os preguntareis? Pues bien, las JJV es un fin de semana completo en el que los usuarios de la web nos juntamos de manera virtual para jugar partidas, reírnos, hablar de temas importantes relacionados con el rol y muchas cosas más que por motivo de distancia, no podríamos hacer en una KDD multitudinaria.



Pero estas JJV Umbrianas, además de partidas variadas, para todos los gustos, ha tenido muchas cosas interesantes e inéditas.

Entre las cosas nuevas que hemos organizado para esta edición se incluyen los sorteos de unas majestuosas cestas con muchos premios, entre ellos, libros de rol firmados por los mismísimos autores.



Sin embargo, también hemos tenido los viejos y conocidos concursos que realizamos todos los años, como por ejemplo, el Concurso Literario en el cual se han presentado más de veinte relatos con temáticas variadas. Este año decidimos no establecer una temática para que los Umbrianos y Umbrianas escriban del tema que más les apasione. Todos los relatos han estado a la altura y para el jurado nos ha sido muy difícil elegir entre todos los tres relatos ganadores, pero tras deliberar en nuestro foro privado, hemos llegado a un consenso.

CONCURSO LITERARIO

Premios del jurado

1. "Messaria" por Quirón.
2. "Diario de un Maldito" por Jorgen.

3. "Retrato de un monstruo" por Nekomata.

Premio del público

- "El fin de las Sagas" por Telcar.

También como todos los años, hemos entregado los Premios de la Gala Umbriana. La Gala Umbriana es un conjunto de premios similar a los Oscar de Hollywood en los cuales se premian al Mejor Director, Mejor Jugador, Mejor PJ, Mejor Partida y Mejor Ambientación Original.

Tras todas las nominaciones recibidas, el jurado ha elegido a los ganadores de cada categoría.

GALA UMBRIANA

- Mejor Director de Juego: Mischa.
- Mejor Jugador: Vandar.
- Mejor Personaje Jugador: Illyon por Baal.
- Mejor Partida de RPW: "Lost And Found" de Ligth Artisan.
- Mejor Ambientación Original: Acedor1566.

Pero no contentos con eso, también relanzamos el concurso de historias de personajes. El concurso era sencillo, con una ficha de personaje de varias modalidades, el que deseaba participar escribía una historia con esos datos. Las historias eran una mejor que la otra, por lo cual el jurado tuvo muy difícil realizar la elección.

Los ganadores del concurso son los siguientes:

CONCURSO DE HISTORIAS DE PJS

- Llamada de Cthulhu: Braderick.
- D&D: Maynard.
- Vampiro: Delfar.
- Especial: Braderick.

Como broche de oro, el final, la mejor parte de la Gala para todos los que participaron en ella: El Momento del Sorteo. Entre los patrocinadores, Umbrianos amigos que cedieron manuales y el trabajo de los Capataces, se pudo montar una Rifa Umbriana en la cual, cada uno podía comprar los boletos que quisiera y así tener más posibilidades en el sorteo que se realizó al final de las JJV.

Las cestas eran tres, cada una con un montón de regalos de Rol y material Frisi vario. Chemo, como Guardián de la Gala, ha sido el encargado de realizar el sorteo con una mano inocente: Un bot. El resultado ha sido el siguiente:

CESTAS UMBRIANAS



Primera cesta



Segunda cesta



Tercera cesta

Las Cestas Umbrianas se las han llevado:

- PRIMERA CESTA: Roma.
- SEGUNDA CESTA: Malkav.
- TERCERA CESTA: Fran_Diego.

Y no puedo terminar este artículo sin mencionar el Gran Concurso de Fotos llamado Umbrionada creado por Meine Kleine. El gato ha hecho sudar a Umbrianos de todo el mundo para obtener fotografías de un listado de 150, entre las que se encontraban algunas como "Sacarse una foto con un Administrador de Umbría" o alguna tan psicodélica como "Una foto de un perro defecando". En este caso, los seis grupos de jugadores hicieron lo posible y lo imposible, rozando la ilegalidad, para lograr su cometido, el cual era hacer la mayor cantidad de fotos antes del comienzo de las JJV.

Las posiciones han sido las siguientes:

UMBRIONADA

1. Cazadores de Fotos.
2. Comando Umbriano.
3. UFO.jpeg.
4. Los Rechazados.
5. Cazafantasmadas.
6. Gelus Team

Para terminar, el equipo que ha montado las JJV de la Comunidad, formado por Chemo, Black_Sirius, Elmekia, Eban, Julia, Dalavor, Zenram, Barlow_mr, Sharak y Unai, no puede dejar de agradecer a todos los que hicieron posible que las jornadas se llevaran a cabo. Está claro que sin vosotros, los Umbrianos de Pro, las JJV 2009 no hubieran sido lo que han sido.

Queremos agradecer a:

FUNDACIÓN KAUFMAN

ROL, MINIATURAS, JUEGOS DE MESA, CARTAS...

NO SOLO ROL
EDICIONES

TAS MAHAL
COMICS

Su colaboración al cedernos material para la gran rifa de material. También queremos agradecer a Lurith los manuales que ha cedido desinteresadamente a la web para que podamos sortearlos. Otro agradecimiento a Calaboso que nos ha cedido un ejemplar impreso de su juego 'Los Zapatos del Muerto'.

Sin más que añadir, solo deciros que os esperamos en las siguientes JJV del año 2010.

ILUSTRACIONES VAMPÍRICAS

(MedeaLaura)

Seguramente muchos no sepáis de quién trata éste artículo si os digo que la protagonista se llama Victoria Frances, pero probablemente sí sepáis reconocer sus dibujos, pues son muy utilizados en foros, por usuarios aficionados a los vampiros, ya que la gran mayoría de sus ilustraciones van referidas a ésta misma temática.

Victoria Frances nació el 25 de Octubre de 1982, en Valencia, pero gran parte de su infancia la pasó en Galicia. A sus 17 años comenzó a viajar, y los diferentes destinos que visitó inspiraron a Victoria, que completó sus estudios en la Facultad de Bellas Artes de San Carlos, en Valencia.

Su primera obra ilustrada se llamó "Favole", la cual destacó en todos los lugares del mundo donde fue publicada. Además, tuvo un gran éxito en la Feria de Barcelona, en el Salón del Cómic.

Artículos



Influida por legendarias obras literarias góticas, decidió plasmar en una trilogía su obra mencionada anteriormente, recordando el universo oscuro del romanticismo gótico, sumergiéndonos en bosques y castillos abandonados.

Otra de sus grandes obras se llama "Angel Wings", donde

ilustra ángeles rodeados de oscuridad, siguiendo en su línea de las ilustraciones góticas.



En el año 2007 desveló lo que formaría parte de su continuación de la carrera artística, dando a conocer su nueva obra llamada "El corazón de Arlene". La autora experimenta con diferentes estilos y temáticas, mezclando la realidad de los sueños con la realidad actual, social y caótica

que nos envuelve.



Además, ha hecho más trabajos. Su última obra se titula "Misty Circus" y nos muestra un mundo de ingenuidad e inocencia, en el que la protagonista se llama Sasha. Con éste trabajo, ha dejado de lado las ilustraciones de vampiras y ángeles sensuales, pero sigue manteniendo el mismo objetivo y sigue plasmando lo mismo en sus dibujos, que es la búsqueda de la luz en la oscuridad.

Actualmente, no hay noticias de que esté haciendo un nuevo trabajo. De momento, viaja a diferentes lugares para firmar autógrafos a sus fans, comprobando cómo sus obras se han extendido no sólo por España, sino en todo el mundo. Ésta ilustradora gótica se ha convertido en una de las más famosas y tiene su propia página web que podréis visitar si queréis ver más imágenes de sus obras.

Carnets Umbrianos

Ninde

CONOZCAMOS A LOS CARNETS: KORSAKOFF

¡Hola Korsakoff! Muchas gracias por prestarte a continuar la saga de "Conozcamos a los carnets"

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

Pues ahora mismo no soy nada, la verdad, lo cual le va a dar a la entrevista un toque misterioso, al menos hasta que alguien me compare con Papá Noel y se joda el momento místico.

El nick viene de Sergei Korsakoff, una eminencia médica que estudió el síndrome que lleva su nombre. Es una psicosis derivada del exceso de consumo de alcohol que provoca lagunas en la memoria, que el afectado luego rellena con recuerdos inventados.

Un amigo mío se enteró de la existencia del síndrome buscando información sobre Korsakov (el compositor) en Google, se encontró la historia de antes, y se lo puso un par de veces de nick en un shooter al que jugábamos en red. Me hizo mucha gracia y se lo robé, cosa que tampoco le importó mucho, porque el muy cabrón dijo que me pegaba.

Lo curioso es que en la asociación de ocio alternativo de Cuenca me llaman más por el nick que por mi nombre real, y eso que a ellos los conocí primero en persona.

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

Empecé tarde, comparado con la mayoría, sobre los 16-17 años. Cuando empecé vivía en Daimiel, Ciudad Real, y por entonces sí había movimiento, si lo comparamos con lo que ha quedado ahora. Por entonces en la Asociación Puerta de Hades estábamos unos 40 socios, y ahora somos apenas 15.

En Cuenca, donde vivo actualmente, sí que hay más movimiento en la Asociación Inciviles (que ha salido adelante tras un par de intentonas fallidas de crear una asociación), pero en cualquier caso, esto no es Madrid o Barcelona, no hay jornadas ni nada por el estilo, o mejor dicho, si se organiza algún evento, prácticamente participan en la organización todos los interesados. Pero eso es mucho mejor que nada.

¿Y cómo llegaste a formar parte de Comunidad Umbría?

Estaba de becario en el gimnasio de la universidad, aburrido como una ostra, e incapaz de estudiar por la música de aerobic (una excusa tan buena como cualquier otra).

Entonces, harto de buscar chorradas en Google, me dio por mirar si habría alguna herramienta por ahí que me permitiese seguir por internet una campaña de rol con mis amigos que había dejado colgada por irme a otra ciudad a estudiar.

Lo primero que me salió fue esto, y me quedé a curiosear. Por entonces no tenía ni repajolera idea de que era un foro ni cómo funcionaba, así que fue todo un descubrimiento. Además, cuando vi que la gente respondía y te trataba con cordialidad y buen rollo, decidí que merecía la pena quedare (aunque puede que esa sensación se viera acrecentada porque iba con una melopea increíble la noche que tomé esa decisión).

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

El tiempo. Tanto por lo de poder jugar en diferido sea cual sea tu horario, como por lo que le puedes dedicar a construir tu PJ, como por la duración de la partida. El mismo juego puede cambiar una barbaridad de un medio a otro.

Realmente, yo casi lo entiendo como una forma de ocio diferente, por mucho que la esencia sea la misma, el cómo se juega me resulta muy distinto.

¿Qué fue lo que hizo que te sacaras el carnet?

Colaborar en que la web siga adelante. Gracias a la web he conocido juegos que ahora me encantan, también he conocido a mucha gente interesante, he aprendido un huevo de cosas en los foros... son muchas cosas que he obtenido de Comunidad Umbría, y que creo que merece la pena intentar que la cosa siga adelante y más gente pueda disfrutarla.

No me sentiría cómodo si la web se fuera a pique sin haber intentado echar una mano para evitarlo, siendo además tan fácil la forma de colaborar.

En Umbría has dirigido partidas de Paranoia, Sta. Pepis, Aquelarre... ¿Son éstas tus temáticas preferidas a la hora de dirigir?

Sin duda, el Juego de Rol de la Señorita Pepis es el que prefiero sobre cualquier otro para dirigir en web. No sé trasladar una partida de mesa a la web, y termino convirtiéndola en un gasto de tiempo brutal. De hecho, abandoné la partida de Aquelarre que comentas porque la eternicé sin necesidad, y otra partida que es una fumada enorme basada en la película de Memento lleva muchísimo tiempo en estado vegetal. No volveré a intentar dirigir un módulo de mesa en RPW, porque no tengo esa capacidad (y es algo que me maravilla de los másters de la comuni-

dad).

En cambio, el JDRDLSP tiene un sistema perfecto para hacer partidas "cortas" en web, aunque posiblemente en mesa resulte más difícil llevarlas a cabo, si no imposible. Pero es un juego que se adapta perfectamente a lo que puedo ofrecer como director: una vez se entiende su mecanismo es sencillo de jugar, el director tiene una carga de trabajo mínima, y es tremendamente rápido.

Ah, en web no he dirigido Paranoia, aunque admito que me encanta dirigirlo en mesa.

Es verdad, has jugado Paranoia... Como jugador, ¿cuáles son tus temáticas preferidas o las que has jugado más?

Paranoia, sólo hay que ver mi ficha. Vale, no es una temática, pero ese juego es un ejercicio mental perfecto para lo que te encuentras en la vida real. Todo el mundo debería probarlo con un buen máster.

En realidad, en el tema de temáticas no soy muy exquisito. Si la historia me llama la atención y tengo tiempo, entraré igualmente. Total, seguramente termine haciendo el payaso...

Tus jugadores te definen como "Comprometido, inventivo, original, despierto, atento, con posts de gran calidad y que no le haces ascos a meter batiburrillos de elementos visuales, sonoros o metafísicos para darle ese toque especial" ¿Estás de acuerdo con ellos? ¿Qué buscas a la hora de dirigir?

Lo que veo es que has cribado las opiniones. Te has dejado lo de "borracho, cabrón, está p'allá, manipulador, inmundo, carente de escrúpulos..." por el camino.

No sé si estar de acuerdo con ellos o no, porque nunca me he dirigido, y posiblemente sería incapaz de apuntarme a una partida dirigida por mí. Me temo que es una pregunta difícil de responder.

Respecto a que busco a la hora de dirigir, eso sí lo tengo claro: pasármelo bien y que los demás también se lo pasen por lo menos igual de bien que yo. Cualquier otra cosa para mi es secundaria o incluso prescindible.

No todo van a ser florecillas, ahora vamos a investigar tus neutrales y negativos... ¡Vaya! ¡Son igual de buenos! ¿Cómo lo haces?

Fácil, los neutrales sólo tienes que coger un positivo que te hayan calzado sin tener que ver con una partida de RPW, y exigirles (pidiéndolo por favor, claro) que te lo pasen a neutral.

Los negativos tienen más miga. A veces hay que pedir que te lo pongan por abandonar una partida, otras, basta con hacer tongo y cargarte al PJ que se creía el rey del mambo y ya va el jugador solito a ponértelo.

Lo que siempre funciona, y recomiendo a quien quiera una buena ristra de negativos, es puntuar positivamente a Veronick. Mano de santo, oiga. Un día de estos tengo que volver a ponerle un positivo.

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

Lo mismo, disfrutar. No necesito una gran trama, post espectaculares o un desarrollo perfecto del reglamento. Con que los compañeros de juego no se cabreen cuando intento alguna idio-tez, me sobra.

En Umbría has diseñado el dibujo de las camisetas oficiales y los banners. ¿En que más estás metido? ¿Tienes tiempo?

Puntualicemos eso, que me avían si lo dejo tal cual:

Hice el dibujo de la primera camiseta, el de los dos dragoncitos y la espada-guadaña-cosa. La camiseta "modelo KDD" (el alyan hecho con avatares) es un diseño de Hielonegro, el cual me encanta, todo hay que decirlo.

Respecto a los banner, también hay que puntualizar, porque eso fue hace mucho tiempo, cuando no había ni ficha personal de novedades y el frikómetro era una sugerencia. Por entonces Kha-los y McAxel se dedicaban a desvirtuar todo lo desvirtuable a base de pelearse en coña por el foro, y se me ocurrió hacer un banner para indicar que un hilo había sido desvirtuado. Como hizo gracia, aun me dio para hacer alguno más en plan coña, como cuando Takeshi- me pidió que hiciera uno sobre [censurado por los administradores externos]. Todo aquello era en broma, muy en la línea del Paint Club, pero realmente creo que no he llegado a hacer ningún banner oficial, aunque algún dibujillo mío sí que se ha usado para hacer alguno de última hora.

A lo que voy, que me disperso, es que los banners que veis ahora mismo son cosa de otros: Unai, Chemo, Herrwinter, Jorgen... al César lo que es del César.

Ahora, respondiendo por fin a la pregunta, algo masco para la KDD, ya veremos si al final sale o no. Sobre el tiempo, me lo tomo como un hobby aparte, no como un trabajo, así que siempre puedo sacar un ratillo para estas cosas... a fin de cuentas, muchas veces la web no necesita un dibujo profesional, sino simplemente un dibujo a tiempo.

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

Esta pregunta es muy jodida, cuando llevas años activo en la web. Uno termina metiéndose en muchos embrollos y da tiempo a que te pasen cosas muy buenas.

Supongo que uno de los momentos de más cabreo fue el instante en que me enteré de que en la KDD de Cuenca se hicieron la foto oficial sin mí. Fue algo sin malicia, no fui el único que se quedó fuera, y todos estos mamones iban hasta el culo de cerveza, así

que no hay rencor ni hostias, pero en ese momento fue bastante chungo, no voy a negarlo.

El mejor momento fue cuando mandé a los 50 umbrianos que vinieron a la KDD andando a paso militar hacia el casco antiguo de Cuenca mientras yo subía en coche. Una bonita caminata a contrarreloj de 30 minutos con cuestas hasta el casco antiguo con más desnivel de España, y el tercero de Europa.

No, no creo que ambos hechos estén relacionados de ninguna forma, en absoluto.

Siendo umbriano desde 2006, ¿cómo ves Umbría ahora respecto a cuándo entraste?

Han cambiado muchas cosas, y no me refiero solo a los dos cambios de versión de la página. Cuando entré seríamos unos 190 activos, y ahora somos alrededor de 1500, eso se ha notado en muchos detalles, como por ejemplo, el foro. No se tratan los temas de la misma manera, y las bromas ha habido que limitarlas para que esto no sea una locura.

Por suerte, lo importante se ha mantenido. Las partidas siguen siendo el alma y funcionan perfectamente, igual que el ambiente, que no ha cambiado nada. Al contrario que en otros foros, un novato que entra en Umbría tiene muchísimas posibilidades de ser tratado como cualquier otro usuario desde el mismo momento que se registra (y no digo que se le va a tratar igual por aquello de que seguro que alguna excepción habrá).

¿Cómo describirías Umbría a alguien que no la conozca?

Yo la llamo "lo de los frikis de Internet". Curiosamente, la gente pillla el concepto mejor que si les intento explicar la cosa con más detalle.

En cualquier caso, yo metí a Sentencix sin explicarle mucho, es mejor meterse dentro directamente.

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

Comed una pieza de fruta en cada comida, no sólo el tracto intestinal va mucho más fino, sino que además anímicamente se nota una mejoría. Y entre cubata y cubata, un zumito.

¡Jajaja!

¡Pues muchísimas gracias, Korsá, por el consejo!

¡Ya sabéis, amigos! ¡Hacedle caso!

Literatura

TEATRO, ACTOS Y ESCENAS

(*walhall*)

Los juegos de rol combinan lo peor del parchís y del teatro amateur

dicho anónimo,
claramente de un no-jugador de rol



Hace un tiempo, en un hilo del foro, alguien preguntó porqué las escenas tenían que ser de un solo emplazamiento, generando así que cuando uno regresaba a algún lugar, se volvía a usar esa escena, creando un pequeño caos a lo largo del tiempo de partida.

Mi respuesta fue que eso venía del teatro clásico, pero que ahora ya no estaba tan limitado, que no era necesario hacerlo así. Aunque ya había respondido me quedé con la duda y lo investigué un poco, y aquí tenéis los resultados.

Los juegos de rol y el teatro tienen cosas en común: interpretamos personajes a los que damos vida y los ponemos en medio de una historia que les representa un reto a solucionar.

Evidentemente al teatro le faltan las normas de creación de personajes (aunque eso no es del todo cierto) y al rol le falta la representación física de las acciones (lo que tampoco es del todo cierto).

En cualquier caso, para mí lo más importante son las dos ideas que ya he puesto en cursiva: interpretar personajes en una historia. Además, la mayoría de las historias que vais a leer/escribir/ver (sí, el cine también funciona con parámetros parecidos) se basan en ese formato que definieron los romanos. Pero empecemos por el principio y que los filólogos e historiadores me perdonen si me equivoco.

INICIO

Esto de querer explicar historias, viene de largo (más o menos del principio de los tiempos) pero no fue hasta que estas historias las explicaba un grupo de gente, disfrazados y con algo para representar mejor el lugar dónde pasaban los hechos que no empezaron a preguntarse qué pasos se seguían para hacer un cuento.

Se considera que las primeras "obras teatrales" son las representaciones del mito de Isis y Osiris del antiguo Egipto (hacia el 2500 aC), aunque fueron los griegos quienes sentaron las bases de cómo debía ser una obra de teatro (empezando por las representaciones

durante los ritos al Dios Dionisio), y los romanos pulieron el proceso.

Y la verdad es que ha habido pocos cambios desde entonces.

GRECIA

Los griegos fueron los primeros en dividir la pieza teatral en actos cuando decidieron que antes de la representación habría un prólogo (donde el corifeo, una especie de maestro de ceremonias heredado de los ritos a Dionisio, explicaba como se había llegado hasta el punto en que empezaba toda la trama) y un éxodo al final (o salida, donde volvía a aparecer el corifeo y explicaba algo importante que pasaba después a los personajes, y/o la moraleja de la historia). La parte central era la más importante de la obra y se realizaba toda de una vez, sin pausas.

En la antigua Grecia el decorado estaba formado, básicamente, por una gran tela que cubría la pared de detrás de los actores y los disfraces y máscaras de los actores. En gran parte, esto era debido a las dificultades técnicas para cambiar rápidamente de decorados y a las costumbres griegas sobre lo que era el teatro.

Fue durante "esta época" que Aristóteles (384 - 322 aC) definió cómo debía ser una buena obra de teatro, creando un marco que se mantendría hasta el auge del Imperio romano, hasta nuestros tiempos. Claro está que no todo el mundo siguió sus ideas, pero muchos autores sí.

En su libro Poéticas, Aristóteles comenta que una obra de calidad debe mantener "tres unidades" para poder provocar la catarsis (un sentimiento que limpia el alma), que es el objetivo del teatro:

Unidad de acción: la obra sólo debía versar sobre un tema. Esta unidad reflejaba la necesidad de centrarse sólo en un tema y no dejar cabos sueltos, ni crear una obra que deje al público confundido por plantear demasiadas cosas. Si uno salía con dudas del teatro, no había catarsis posible.

Unidad de lugar: toda la narración debe pasar en un mismo sitio. Particularmente creo que esta unidad era para no perder el tiempo cambiando decorados, cortando así la obra. Recordemos que el Acto se hacía de una tirada. Además, si tenía que ser fiel a la realidad representada, no podían irse muy lejos.

Unidad de tiempo: la narración debe durar lo que dura su representación. En parte es por la idea de que el teatro es una imitación de la realidad que genera



la catarsis. Para hacer un buen trabajo de limpieza, se tenía que ser lo más fiel posible a la realidad. No queda claro que Aristóteles la mencione explícitamente, pero parece ser que era algo muy habitual, y posteriormente se convirtió en Unidad.

ROMA

Parece ser que los romanos, mucho más prácticos y funcionales que los griegos, cambiaron la concepción del teatro. Se dieron cuenta de que los romanos no querían grandes dramas para generar una catarsis sino que preferían ver el teatro como una forma de entretenimiento.

Así, ellos crearon la concepción puramente artística (entretenimiento y nada más) de la obra de teatro.

Al cambiar el objetivo final del teatro, cambian la forma de producirlo y de representarlo.

Los romanos cambiarán la forma de los actos, dando la misma importancia al prólogo y al éxodo que al acto. Además, desaparece el corifeo y el coro y su función pasa a ser de personajes individuales.

La consolidación de las tres partes en actos, cambiará además la forma de pensar las obras. Se ha perdido su sentido religioso/místico y ahora sólo importa la historia a contar.

En esta nueva concepción del teatro, la historia se prepara en torno a los actos. Cada acto está premeditado y diseñado para tener su función dentro de la obra. Los actos son una pequeña obra de teatro dentro de un todo más grande, que tiene una función única dependiendo de su posición en la obra.

Empieza el clásico: Introducción - Nudo - Desenlace

Hacia los finales del Imperio, se añaden dos actos más. Estos actos corresponden a los 5 momentos (actos) que debe tener una buena historia según los analizó, mucho después, Gustav Freytag (Alemania 1816-1895):

- **Introducción:** se presentan los personajes y el cómo se ha llegado hasta ese punto, ampliando las funciones a más personajes que el corifeo y el coro.
- **Crescendo:** la primera parte del nudo. Las cosas se complican para el protagonista.
- **Clímax:** la segunda parte (y principal) del nudo. Las cosas ya no pueden complicarse más y se descubre el porqué de todo.
- **Recaída:** tercera parte del nudo. Empiezan a solucionarse los problemas menores, y ya sólo queda batirse.
- **Final:** el desenlace. El duelo y sus consecuencias. En una tragedia las cosas acabarán peor que al principio para el héroe, mientras que en una comedia acabarán bien o mejor. Otra vez los roles del corifeo y sus acompañantes son substituidos por los propios protagonistas de la historia.

Estos cinco actos son los mismos tres que usaban los griegos pero

más especializados: un acto principal (dividido en tres partes) más el prólogo y el éxodo, aunque con nombres diferentes y funciones más equilibradas entre ellos.

RENACIMIENTO

Pero el imperio romano cae y todo su esplendor se viene abajo por unos cuantos siglos. Hasta que durante el Renacimiento se recuperan los libros de Horacio y otros autores antiguos, las representaciones religiosas son todo lo que el teatro daba de sí. Eso sí, los autos sacramentales (las obras religiosas) son de 3 o 5 partes, como las obras romanas (y eso no cambiará hasta nuestros días).

No fue hasta el Renacimiento que se recuperan las obras de teatro de los antiguos (griegos y romanos) y sus tratados sobre cómo debe ser una buena obra, y eso provoca el regreso de los temas mundanos a la escena, y de paso se recupera la noción de teatro como lugar dónde ver obras teatrales. Eso sí, en un principio tenían que ser los mecenas ricos quienes prestaran sus patios para las representaciones.

Pero aún estamos en una época de precariedad tecnológica en el teatro, y sigue siendo muy difícil cambiar los decorados, así que siguiendo las sabias pautas que dejó Aristóteles en sus textos, los actos siguen siendo en una localización y se retoma el concepto de las 3 unidades, pero esta vez aplicadas a cada acto; cada acto debe cumplir con las 3 unidades de Aristóteles. La única Unidad que deja de cumplirse a rajatabla es la de Tiempo. Pueden pasar horas dentro de la escena y minutos fuera de ella, sobre todo entre actos.

BARROCO

Hasta ahora sólo he hablado de actos, nada de escenas. Aunque en muchas ocasiones, se usan como si fueran sinónimos, técnicamente hablando no son lo mismo. Una escena es: "Cada una de las partes en que se divide el acto de la obra dramática, y en que están presentes unos mismos personajes" (DRAE, 3a acepción). Eso es porque hasta ahora nadie había podido cambiar las cosas en medio del acto.

Durante el s. XVII, ya se ha recuperado el edificio del teatro y se empiezan a usar avances tecnológicos en el escenario que permiten cambiar los decorados más rápidamente, que acabarán en el sistema de poleas y cortinas que usan muchos teatros actuales.

Esto a su vez, permitió otro cambio importante: la aparición de las escenas. Pequeños actos dentro de los propios actos, para expresar mejor (y sobretodo en diferentes lugares) la acción.

Malas lenguas dicen que este avance estuvo provocado (en parte, claro) por una lucha de reconocimiento de los escenógrafos, que querían usar cada vez más y más vistosos decorados, y así ganar reputación. ¿Pero no hace falta creer a las malas lenguas, no?

Bueno... la cuestión es que hasta entonces no había "escenas" y ahora, por fin se podía añadir más decorados a las obras, creando la posibilidad de añadir nuevos espacios. Claro que si se repetían

estos espacios, era necesario repetir el decorado, pues si no, la gente no sabría dónde estaba sucediendo la acción.

Además, se debe tener en cuenta que si un autor quería que sus obras se representasen, aparte de tener cierta calidad, necesitaban que pudiesen costar los mínimos recursos al productor, y los mecenas no gastaban su dinero sin la intención de recobrar el máximo posible de la inversión (sí, el poderoso caballero Don Dinero...). La producción de decorados era muy cara, pues era como contratar a un pintor de gran calidad, a escala enorme. La solución: limitar al máximo los lugares, y todos contentos (menos el escenógrafo, claro).

Y así volvemos casi al principio de los tiempos: pocas escenas y, sobretodo, siempre en los mismos lugares.

ÉPOCA MODERNA

En cualquier caso, como ya dije, esto ya no es relevante.

Durante el s. XIX, por cuestiones que nada tienen que ver con la cultura o la filantropía de los burgueses, se empiezan a crear las primeras escuelas públicas y la gente empieza a aprender a leer de forma "masiva".

Hasta ahora el género importante siempre había sido el teatro, y la novela era algo muy, muy minoritario, porque mayoría de la gente no sabía leer. La novela, como género minoritario había seguido los pasos del teatro (género mayoritario y popular) en esquemas y formas, hasta que adquirió más relevancia y entonces empezó a desarrollarse por su cuenta.

Y en una novela no hay límites de espacio ni tiempo que valgan. Frases como: "...y pasaron 3 días hasta que..." o "...volaron hasta la ciudad mítica de..." permiten al autor romper las limitaciones de tiempo y espacio del teatro (que conste que en el teatro ya habían aparecido algunos autores "rompedores", pero siempre de forma minoritaria y generando mucho escándalo).

Y se giraron los papeles. La novela empezó a ser la maestra, y el teatro copiaba de ella, en formas y esquemas, aunque siempre atento sus propias limitaciones (y al caballero Don Dinero, claro, pero eso todos...). Las historias teatrales, ya no dependían tanto del lugar del decorado, aunque se seguía limitando los espacios, para hacer más fácil la tarea de los tramoyistas (y lo ya comentado de los costos).

Con unas novelas que habían roto los viejos esquemas, y un teatro que le seguía los pasos, la aparición del cine permitió llevar al teatro la magia de los libros: grabas en un lugar, cambias de sitio y sigues grabando, pero en la cinta final sólo notas un cambio de lugar, pero no de historia ni de escena.

Así que en el teatro moderno, el cine (y no hablemos de las novelas), las escenas han pasado a ser parte de la historia, no de las localizaciones.

En los tiempos modernos, la facilidad para cambiar los lugares ha ido aumentando, hasta convertir los escenarios en algo "menor" dentro de una obra.

Quedándose sin uno de sus ejes, a la hora de escribir una historia, el principio de Introducción / Nudo / Desenlace (en 3 o 5 partes) ha ocupado toda la importancia a la hora de escribir una historia. Ahora las escenas ya pueden tener varias localizaciones.

Como dice la definición de la RAE (y otros diccionarios), ahora lo importante es la historia y los personajes.

Pensad en cualquier película (yo ahora usaré Dogma, de Kevin Smith, porque ahora la tengo presente) y si os fijáis encontrareis esto:

Cuando aparece el Metatrón, la Voz de Dios (y un montón de títulos más), están el Metatrón y Bethany (la prota) en la habitación de ella. Al cabo de un rato, cambian y se van al bar de mejicanos de la esquina, para que él pueda sorber (que no beber) tequila, y de paso le explica el principio de Infalibilidad de Dios, y las consecuencias de actos de los dos ángeles, y cuando acaban de charlar, está ella sola en su casa, y empieza otra escena.

O pensad en cualquier escena de persecución. Cambios de escenario constantes, mientras la escena es la misma: el bueno persiguiendo al malo (o al revés...).

¿Y ESO DE QUÉ NOS SIRVE EN UMBRÍA?

Es una buena pregunta.

En Umbría usamos particiones de la historia a las que llamamos "escenas".

Cada máster las usa como quiere, claro. Si uno quiere hacer una partida de una sola escena, pues ahí lo tiene, como los griegos, ¿qué prefiere hacer 5 partes, de un solo espacio cada una? Pues ya está, como los clásicos romanos o del s. XVII. ¿Qué se quieren hacer más, más en relación con los momentos de la historia? Pues ahí está, como los modernos. Tenemos la opción que queramos usar.

Pero debemos pensar que las escenas de Umbría son más parecidas a un dossier que a una novela lo que en realidad no las aleja demasiado de un libreto de teatro.

Para preparar una obra de teatro o una película de cine se necesitan localizaciones (que en teatro se acabarán convirtiendo en decorados), personajes, y una historia del antes y quizá del después (sobre todo en cine). Una vez dentro de un escenario se tiene que decorar físicamente (muebles, cortinas, esquema del espacio,...) y anímicamente (sensaciones, olores, tacto, ambiente general...). Y eso lo hacemos también con las partidas (algunos aspectos en menor grado



y otros en mayor, dependiendo de nuestras manías como másters, pero lo hacemos).

Todo eso puede ir en diferentes "escenas", y así tenerlo preparado para cuando sea necesario usarlo o recuperarlo.

En la mayoría de partidas que he visto, al menos hay 3 escenas:

El off-topic, dónde la gente habla de lo que sea.

La creación de personajes (auto explicativa).

Y finalmente está la historia, dividida en muchas escenas, y normalmente los preludios para saber qué hacían los personajes antes de la historia (¡el prólogo griego!!).

Así que, definitivamente, nuestras escenas sirven para lo que queremos y necesitamos: para las cosas del escenario, son un cajón de sastre dónde tener las cosas preparadas y a punto para cuando las necesitamos. Para la historia las podemos usar como escenas, capítulos, actos u obras enteras.

Lo mejor es que podemos usar todas o alguna de estas opciones, y os animo a que lo hagáis.

RELATOS DEL CONCURSO LITERARIO

(*walhalla*)

Como cada año (y llevamos 3) se ha hecho el Concurso de Relatos de Comunidad Umbría.

Aquí os presentamos los 4 relatos ganadores.

Primero nos encontramos con "Messaria", de Quirón, un ritual en una corte alienígena que trae muchas controversias y quebraderos de cabeza.

Después viene el "Diario de un Maldito", de Jorgen, situado en Jerusalén donde faltan ajustes de cuentas.

También tenemos el "Retrato de un Monstruo", de Nekomata, dónde nos cuenta la dura vida de una artista.

Y, finalmente, el premio del público, "El Fin de las Sagas", de Teclar, un relato de los últimos días antes del Ragnarok (el fin del mundo vikingo).

Supongo que no es necesario decir que recomiendo a todos los que no los hayan leído que lo hagan, y los que ya lo han hecho, les invito a repetir.

MESSARIA

(*Quirón*)

El Messa prorrumpió en el Gran Salón de Audiencias, precedido de un canoro eructo, cosecha propia de hacía poco menos de un

lapso. El acto fisiológico le erizó los zarcillos de la cabeza, que se replegaron de inmediato sobre sí mismos, perdiendo poco a poco su estímulo químico hasta quedarse quietos.

Un eructo aún mayor que el primero, ejecutado con maestría, puso de manifiesto el esplendor de su fauna bucal, en periodo de alumbramiento, que bullía como una batahola de apéndices amorrónados, anunciando el plato principal del evento, que hizo aparición en escena. El magrón tenía un formidable aspecto, horneado a la antigua usanza; la piel dorada crepitaba al simple escrutinio de la vista, debido al centelleo del fino baño de oro aplicado en el momento justo, y en el tiempo adecuado. Ambos cuernos habían sido pulidos con esmero, y mantenían sobre la pelada testa una posición ofensiva, tal vez preservando la postura en que la bestia afrontó sus últimos instantes de vida, consciente por vez primera y postrera de su instinto salvaje de supervivencia. Las astas estaban bruñidas sólo en su extremo más afilado, y culminaban en finas tiras, entrelazadas con un crujiente de hojas. El magrón había sido sazonado con las siete especias que mandan los Cánones, y se habían añadido tallos de agrio tal y como está escrito. Regado en abundancia con el célebre ruc, libación oficial de Messari, el magrón estaba considerado como el plato por excelencia.

Entretanto, el Messa comenzaba a extraer, con sus manos repletas de anillos, un polvillo blanco e irisado del que estaba repleta una urna de cristal, presentada ante él por un acólito. De aspecto ovalado, resplandecía bajo las luces naturales de la cúpula, cerrada hasta la orden final del Messa, que arrojaba a los presentes puñados de polvo, en las cuatro direcciones del viento.

La mayoría ventosearon agradecidos cuando, a una orden del Messa la cúpula del Gran Salón de Audiencias se despolarizó, mostrando las tres lunas: Yiddish, Lleuad y Bulán. Cada trescientos once años, once meses y dos días neonianos, la conjunción de los astros emberbecía hasta tal punto a la población, que los disturbios se propagaban por todo Neon, llamada Ciudad Jardín y capital de Messari.

El Messa, impávido, había vuelto a sumergir sus manos en un segundo recipiente en forma de cáliz, situado frente a él por el mismo acólito, que repetía su camino anterior cubierto ahora por una abultada capa circular, de un color índigo nebuloso, que le rodeaba por completo sin llegar a tocarle.

El líquido que contenía comenzó a agitarse, creando una espiral estremecida que iba atrapando las últimas partículas de las manos del Messa. Algunos gritos aislados se dejaron oír, provenientes de un grupo de embajadores sureños, que sumidos en el baile bioestimulado habían comenzado a bailar en torno a la legación Mûru, parientes lejanos de constitución mucho más recia, que llevaban con orgullo el atrofiamiento de crestas braquiales y zarcillos sensoriales, pues huían de toda emoción que no fuera el odio por pertenecer, aunque fuera tan lejanamente, a la misma cadena genética que los Messarianos. Fue entonces cuando el embajador del continente austral topó de bruces con uno de ellos, provocándole al instante una apreciable hinchazón

de la carótida a su paso por el formidable y musculoso cuello. Una mirada, que de haber sido sólida hubiera estampado al delegado contra la pared del fondo, destelló en los pequeños ojos del Mûru.

El Messa, atento a todo aquello que pudiera ensombrecer su aura en día tan señalado, dirigió una mirada alígera a ambos lados, gesto suficiente para poner en movimiento a los dos Custodios presentes, que se desplazaron lentamente hacia el posible altercado. Con rápida eficiencia, personal disimulado entre el público, redirigió con maestría al embajador y a la delegación sureña, orientando sus bailes hacia zonas menos conflictivas, sin quitar ojo a los Mûru, sabedores del extraordinario mal carácter de aquellos lejanos hermanos. Uno de éstos, al parecer un Líder, de tórax poderoso como un campo de minas-plancha, no pareció contento con que hubieran alejado a los sureños, y sus ojos casi ardían bajo el gris de su casco litúrgico. Un Custodio se situó sin prisa frente a él y resplandeció levemente una sola vez. El Murû, consciente de la capacidad de combate de aquellos engendros, dio un rápido paso atrás, provocando la inmediata sonrisa del Messa, que dirigiéndose hacia él con voz potente desde el estrado le invitó a que ocupara una posición de privilegio, cercana al trono, junto a sus hermanos messaris. El Mûru fue consciente de que no podía negarse, y abriéndose paso a codazos, se dirigió hacia el sitial de piedra. Bronn, pues éste era su nombre, se arrepintió de su torpeza una vez más, y al situarse por fin junto al Messa, no le pasó desapercibida la presencia del Custodio a sus espaldas.

La Delegación Mûru comenzaba a sentir náuseas del espectáculo que ante ellos se desarrollaba. Su dignidad se tambaleaba, soportando un efluvio tras otro, provenientes del resto de Delegaciones. Envarados entre el paroxismo de hormonas y gases lubricados de olor indescriptible, observaban cómo los presentes arqueaban sus plenitórax, hasta hacer crujir el raquis por completo. Aún mareados, sumidos en severos vahídos, no pasó desapercibido a la Delegación Mûru que la Conjunción se iba a producir de inmediato, y su líder debía recibir los Dones destinados al Messari, tal y como se había planeado largo tiempo. Los Dones convertían al Messa, durante todo el equinoccio de Verano, en un ser plenipotente, lleno de energía vital que le hacía resplandecer levemente. Las Gestas efectuadas por él durante este periodo, quedaban registradas en los anales de Messaria, donde se relataban los logros y proezas alcanzadas por los diferentes Messas, durante las anteriores Conjunciones.

Como hecho extraordinario, dichos Anales fueron robados no hacía mucho tiempo, y el asunto estaba haciendo rodar algunas cabezas, literalmente, pues es para Messaria un objeto de culto más que un libro preciado. En este asunto, los Mûru tuvieron mucho que ver, pues los Anales trajeron la desgracia al mejor de los suyos y el oprobio para su pueblo.

Los Mûru en bloque se arrojaron sobre el Custodio más cercano, enorme y de aspecto ominoso, recibiendo fuertes impactos en sus armaduras de gala, que dejaron a media Delegación en el suelo. El resto contraatacó de inmediato, firmes en su propósito y

de voluntad inquebrantable, como es propio de su raza.

El Líder llamado Bronn, de constitución formidable y ánimo adusto, había sido situado lejos de la delegación Sureña, con el fin de prevenir más incidentes, y ahora se empleaba a fondo cerca del sitial de piedra. Bronn había propinado un formidable codazo al Custodio que se encontraba tras él, con la fuerza suficiente como para quebrar una columna de mármol del tamaño de un sureño, y con extraordinaria rapidez se dirigía hacia el Messa, abotargado por el trance en el que se hallaba sumido, sosteniendo el aceite esencial ante su pecho mientras musitaba las oraciones pertinentes.

Bronn superó los dos escalones como una ráfaga de viento de las Fagaras, y recorrió los escasos metros que le separaban de su objetivo, situado bajo el triple rayo lunar, arrebatando al Messa el cristalino cáliz de las manos, que ahora hervía con fuerza. Bronn lo apuró de un tremendo trago, derramando parte del aceite sobre su poderoso pecho, que latía con fuerza bajo la coraza ceremonial.

El Custodio se repuso con la rapidez del rayo, aunque no lo suficiente como para impedir que el Mûru rematara el elixir, justo antes de recibir un poderoso puñetazo en el amurallado tórax, que lo envió muchos metros atrás, cerca de donde sus hermanos de raza perdían un espantoso combate. El resto de la Delegación Mûru que aún quedaba en pie, se alejó hacia los soportales del Gran Salón arrastrando al Líder, que ahora permanecía inerte entre los restos de su destrozada armadura, completamente conmocionado.

El Gran Salón de Audiencias comenzaba ahora a tomar respiración, y se oían los primeros murmullos entre los cientos de corazones detenidos. Los gritos histéricos no tardaron mucho más en llegar, salvo los de aquellos que habían sufrido un paro pulmonar, que ahora cloqueaban en el suelo reponiéndose de la impresión, y que fueron incapaces de expresar el horror que les causaban los hechos presenciados.

El Líder Bronn había perdido en la refriega el casco litúrgico, mostrando su cresta, obtusa y lobulada, separada la memoria celular de ambas razas cinco ciclos de mil años atrás, en la que germinaba ahora algo muy parecido a los zarcillos messarianos, pudiendo apreciarse también el embrión de lo que parecía una cresta multibraquial, y bramó de forma estentórea mientras notaba como se ablandaba su raquis. El poderoso pecho dio paso a un plenitórax, que aún tardaría unas horas en desarrollarse por completo.

Bronn lloraba ahora, a pesar de empezar a sentir el poder en sus venas. Uno de los Delegados, de mayor edad que el resto, y que Bronn reconoció inmediatamente como su padre, le ahorró el sufrimiento. Arrebatando el fibrilador al Custodio, que pendía de su cintura, asestó un golpe directo al cráneo del Mûru, justo entre los dos ojos iluminados, vitalizados por el elixir y capaces de ver en las sombras.

Los Dones, aunque con cierta dificultad debido a la leve diferencia genética, no sólo estaban vitalizando su cuerpo, sino que regresaban su organismo hasta la escisión genética de los messarianos. Los Dones siguieron operando su transformación en el cuerpo muerto durante algún tiempo, hasta su incineración, llevada a cabo en su planeta natal, con la mayor celeridad posible.

Diario de un maldito

(Jorgen)

El sol se pone en la ciudad de Jerusalén, la población comienza a guarecerse en sus viviendas en busca de la protección y el calor del hogar. La oscuridad empieza a apoderarse poco a poco de la ciudad, como si el mismo demonio anunciara la llegada del Apocalipsis. Mientras, pequeñas lechuzas abandonan sus nidos en busca de un bocado con el que alimentarse.

Las campanas de la Iglesia de Santa Ana inician su particular concierto. "Es el momento"- me digo a mí mismo mientras cubro mi rostro con una capucha.

Me encamino hacia la puerta de la iglesia con paso firme pero cuidadoso, no es bueno levantar sospechas. La puerta no resiste demasiado y consigo colarme sin que nadie se percate de mi presencia.

Tengo ante mí una de las mejores vistas de todo Jerusalén. Los rayos de luna se cuelan a través del pequeño ventanal abierto encima del altar e impactan directamente sobre el mármol, produciendo un brillo celestial que ilumina una pequeña parte de la basílica. Pero no tengo tiempo para esto, he venido a trabajar, quizás cuando acabe podré volver a observar, con más tranquilidad, esta obra construida por la gracia de Dios.

Si no me equivoco, mi objetivo debe encontrarse ahora mismo en la sacristía, y posiblemente pasándolo "bien" con uno de sus feligreses más jóvenes. Es el momento perfecto para atacar, ahora que la presa está muy distraída. Continúo mi camino hacia la parte trasera de la iglesia procurando hacer el menor ruido posible.

La brisa exterior se mezcla con los gritos de un niño que pueden oírse incluso a través de la puerta que separaba la pequeña estancia del resto de la iglesia. Por lo que parece, mi hombre esta atando a ese pobre chiquillo en contra de su voluntad, pero ésta será la última vez que lo haga, esta plaga será exterminada.

Fuerzo la puerta con sigilo y penetro en la habitación mientras los ojos del niño me miran suplicantes. Una vez dentro, dejo que mis dos pequeñas cimitarras salgan silenciosamente de sus vainas y que se deslicen hasta llegar a las palmas de mis manos. Cuando siento el contacto con el frío acero, agito suavemente mis brazos hacia las dos pequeñas velas que iluminan la sala. De una pasada, mis armas cortan ambas y la habitación se queda totalmente a oscuras. Aprovechando el impulso y girando mis muñecas, golpeo la cabeza de mi objetivo que se desploma

produciendo un sonido sordo al impactar con el suelo. Corto las sogas que retienen al niño y dejo que se escape sin atisbar ni un ápice de mi rostro.

Instantes después ya tengo a mi presa como yo quería, atada y con la cara mirando hacia el altar. Ésta no es mi forma de actuar, normalmente del primer estoque la víctima cae al suelo sin tan siquiera poder llegar a reaccionar. Pero en este caso voy a hacer una excepción, no creo que se lo merezca pero yo lo necesito, es una venganza personal.

Poco después el monje se despierta un tanto desorientado.

- ¿Dónde estoy? ¿Quién se supone que eres?— El monje intenta darse la vuelta hacia donde me encuentro, pero sus ataduras se lo impiden. — ¿Acaso no sabes quién soy?

- Vayamos por partes hermano, ¿acaso no reconoce la Iglesia a la que, según usted, tantos beneficios ha aportado? Pues obsérvela bien, pues ésta será la última imagen que vea antes de descender a los infiernos. A propósito de sus dudas, le diré que soy un viejo conocido suyo, aunque quizá no llegue a acordarse de mí, ¿me equivoco Abad Alfonso? O mejor dicho Hermano Antonio, como antaño se le conocía. ¿No se acuerda de la tragedia de aquel pequeño pueblo donde enseñaba la palabra de Dios, no hace ni siquiera dos décadas?

El silencio se hace presente una vez más mientras espero la contestación por parte de mi, ahora, angustiada víctima.

-Ehhh... — dice el hombre titubeando — No puede ser, deberías estar muerto, tú eres...

- ¡Ni se le ocurra mencionar mi nombre o aceleraré el proceso de su muerte incluso más de lo planeado! — El nerviosismo se hace palpable en mí, pero no debo perder el control, no ahora que la recompensa está cercana ya. — Parece que ya empieza a recordar, ¿no es así? Hoy por fin es el día en el que veré cumplida mi venganza después de tantos años, y todo gracias a su único punto débil: la enfermiza afición que tiene desde hace tiempo de abusar de niños indefensos.

- ¡Eres el mismísimo diablo! Deberías haber muerto hace mucho tiempo, deberías pagar por lo que le hiciste a tus propios padres. ¡Asesino! ¡Hereje! Esas son las únicas palabras para definirte. — El monje hace acopio de todas sus fuerzas para seguir articulando palabras, pero en verdad, su dolor de cabeza empieza a ser cada vez más fuerte, y sus ánimos flaquean por momentos.

Me empiezo a reír mientras noto cómo en mis venas hierve la sangre.

- Mis padres se merecían la muerte. Sabían lo que hacía conmigo, lo que ha hecho con otros tantos niños, y su respuesta se limitó a mirar hacia otro lado. Hasta que llegó el día en que mi rabia explotó. Pagaron por todo lo que no hicieron por mí. Sabías que el siguiente en mi lista serías tú ¿verdad? Por eso esca-

paste de allí en cuanto te enteraste de lo que había pasado, por eso te cambiaste de nombre y viniste hasta aquí. Pensaste que nunca te encontraría, que serías capaz de olvidar todo aquello ¿no es cierto? Pues por lo visto no es tan fácil como creías. Ahora pagarás por todos tus pecados.

De los ojos del Abad comenzaron a salir unas tímidas lágrimas que caían, gota a gota, sobre su hábito.

- Ya lo entiendo, eres el fantasma del que tanto se habla. El famoso asesino que tiene en vilo a la mayoría de los altos cargos de la iglesia. Eres el "fantasma templario", ¿no es así? Dime, ¿para quién trabajas? ¿Para los hermanos del temple? ¿O quizás para los hassasshin?

- En un sentido amplio se podría decir que para ambos. Desde que salí de mi pequeño pueblo hasta llegar aquí, he tenido numerosos jefes, entre los que se encontraban como tú bien dices los hermanos del temple, los Nizaríes, y muchas sociedades secretas, pero en verdad, ninguno de ellos respetaba a Dios como se merecía. Ahora trabajo para el mejor postor, aunque suelo escoger como víctimas a la escoria de esta ciudad, la gente que utiliza la religión para aprovecharse de los demás, como es tu caso. Aunque, desde hace un tiempo solo tengo un verdadero jefe para el que trabajar: Dios. Él me ayuda y me guía, haciendo de mí su arma para acabar con la injusticia de este mundo.

- ¿Cómo puedes asegurar que eres un arma de Dios? ¿Tú? ¿Un asesino? Permíteme que agote mis últimas fuerzas en reír. Dios nunca se fijará en un hereje como tú, ¡Nunca!, ¿Me oyes?, ¡NUNCAAA!

- Es inútil que grites, nadie podrá oírte y, aunque alguien lo hiciera, dudo mucho que vinieran en tu ayuda. Así que ahora reza conmigo antes de que llegue la hora de tu juicio final.

Comencé a rezar el padre nuestro mientras el abad, como muestra de fe, me imitaba.

"...No nos dejes caer en el olvido de que Tú eres el Poder y la Gloria del mundo, la canción que se renueva de tiempo en tiempo y que todo lo embellece. Que sólo Tu amor esté donde crecen nuestras acciones...Amén".

Cuando las últimas palabras salían de mi boca, deslicé uno de mis brazos hacia mi bota y cogí un pequeño cuchillo que tenía guardado.

El silencio se vio roto por los gritos pidiendo clemencia de aquel pobre bastardo, pero no era el momento de lamentaciones, no debía ser juzgado por mí, sino por el Señor. Pasé mi mano alrededor de su cuello y lo rasgué. La sangre inundó el altar, como en un sacrificio. Mi sacrificio a Dios por ayudarme día a día...

Silencio.

Los rayos de luna siguen entrando por el ventanal y reflejándose

en el altar, iluminando la sala con un suave tono rojo.

Mi corazón recupera su ritmo normal, el sudor deja de caer por mi frente y, por primera vez desde hace mucho tiempo, una sonrisa se vislumbra en mi rostro...

RETRATO DE UN MONSTRUO

(Nekomata)

El retrato de un Monstruo

Deseo

"Vivir. Sufrir. Sentir. Desear."

Todo a lo que un monstruo no podía llegar a aspirar. Noche tras noche. Muerte tras muerte, el monstruo debe estar condenado a volver entre los vivos. Volver a ser el lobo vestido de piel de oveja. Ver como esos mortales viven, sufren, sienten y desean. Y lo peor de todo, es esa cruel ironía de la naturaleza, el monstruo sufre por no poder sufrir, o mejor dicho, cree sufrir por su falta de sentimientos. Que divertida resulta la humanidad.

Bestia y humano conviven en el mismo cuerpo. Nos aferramos a lo que éramos sabiendo que ya no lo somos, sabiendo que ahora, somos los monstruos que nos aterraban en las noches de oscuridad absoluta, y por saber lo que somos, estamos más asustados que nunca.

¿Y realmente que significa ser un monstruo? ¿Y realmente que significar ser humano?

Míralos, tanteándose y olisqueándose como perros, no hacia mucho tiempo yo era como ellos, llevados por el impulso, el deseo, como las bestias que son. ¿Soy mas humana que ellos?

Si ahora me reuniera con la presa, nadie notaría la diferencia. Me desearían, intentando impresionarme, intentando que los eligiera, sin saber, que lo único que hacían era estar aun más cerca de su depredador.

Soy un monstruo, no lo niego. Soy un monstruo y me encanta serlo. Disfruto con mi papel, no siento miedo de ser lo que soy.

"Ven muchacha", le susurro a una de la ovejas desde donde no puede escucharme, y siento el deseo de mostrarle el terror, de alimentarme de ella, de ser el monstruo que soy.

La joven posa su mirada en mí. La miro con una sonrisa en mis rojos y carnosos labios de bello monstruo, invitándola a acercarse. Parece dudar, da un paso hacia mí, pero en el último instante una mano la sujeta y la obligan a apartar su atención de mi petición.

"Oh... que desilusión", susurré aun con la sonrisa imperturbable en el rostro, pero el brillo de mis ojos se había perdido tras mis pestañas desilusionadas.

Desear. Creo que aunque no seamos humanos, es algo que se

nos da muy bien.

Aburrida ya, caminé alejándome de allí. Unos pasos sonaron para mí más diáfanos que los demás. Sonreí aun más, y mis párpados volvieron a mostrar el brillo que había escondido la decepción, y antes de que me llamaran me di la vuelta y clavé mis ojos en los de la muchacha.

Le extendí mi mano, ofreciéndole algo que ni ella era capaz de adivinar. La muchacha aceptó con una sonrisa en su ovalado e inocente rostro.

“Perfecto...” susurré, me agaché hasta que mis labios casi rozaron su oreja “Te voy a enseñar muchas cosas, pequeña”.

Y sin más la conduje fuera. Fuera de algo más que un edificio. Los monstruos también deseamos.

Verdad

“Descubrir la verdad,
Puede cambiar tu mundo”

¿Desde cuándo soy un monstruo? ¿Desde cuándo lo acepté?
¿Cuándo dejé de ser humana y débil?

Al principio pensaba que nací para hacer feliz a la humanidad, que mis obras de arte, mis creaciones, embellecían el mundo, embellecían a la humanidad, entregaban felicidad para el ojo que lo contemplaba, pero...

Siempre he sido diferente, siempre he sido mejor.

Lo entendí cuando vi mi reflejo en los ojos vidriosos y asustados de aquella criatura. Lo sentí cuando su sangre goteó en mi piel. Lo supe cuando sus gritos retumbaron en mis oídos, como un dulce tañir de campanas. Era superior, distinta, fuerte, poderosa, la gratificación de la felicidad llegó a su culmen en ese momento, por fin era yo. Era la marionetista que movía los hilos de mi muñeca. Por fin había logrado una auténtica obra de arte.

Aun recuerdo su cuerpo, su cabello rojo como la sangre, con esos destellos anaranjados que le daban vida, esa piel de perla sonrojada por la sangre corriendo en su interior, el sonido de su corazón bombeando, las delicadas curvas de su frágil cuerpo. Un cuerpo hermoso y frágil que me pertenecía, tan hermoso... pero, sobre todo, tan frágil.

No obstante... me aterroricé cuando lo comprendí. Esa verdad, esa misma que había descubierto y me había fascinado, me aterrorizó. ¿Qué era yo? ¿Un monstruo? ¿Por qué no era como los demás? ¿Por qué anhelaba la sangre de otros, por qué deseaba el sufrimiento? Algo en mi cabeza no estaba bien. Me aferré a mi vida, me aferré a la poca humanidad que había en mí. Y enloquecí en la prisión que era mi mente.

Pero una vez que descubres la verdad... ésta no puede salir de ti, y te mordisquea las esquinas del cerebro, te corroe por dentro,

hasta que debes aceptarla y cambiar tu vida.

Mis fantasías eran cada vez más reales, no podía olvidar el destello de su cabello, el sabor de su sangre, el latir acelerado de su corazón. Me pasaba las noches en vela, sudando, asfixiada, enfebrecida, los pinceles batallaban contra el lienzo, dibujando las formas de aquella bella criatura, pero nunca era suficiente. Aquello no era vida, aquello no era arte.

Hasta que no pude más, y la poca humanidad que me quedaba, acuchillándome, se rompió en mil pedazos. Y volvió a ocurrir. Otra vez me vi extasiada por las curvas, el brillo, la sangre. Otra vez contemple la verdadera belleza, pero esta vez quise llevarla conmigo, quise hacer mi mayor obra de arte.

Plasmé la belleza... y ya no pude parar.

Sí, era un monstruo. Lo acepté, comprendí que no era como los demás, que mi cometido no era el mismo, mi existencia tenía un por qué, y ese por qué era la belleza. ¿Acaso ellos no compraron mis obras? ¿No las alabaron? ¿No se volvieron adictos a ellas?

Esa es mi verdad. Esa es mi pasión.

Ciclo

“Empezar, y volver a empezar,
Para nunca, nunca, terminar”

“Perfecto...” susurré, me agaché hasta que mis labios casi rozaron su oreja, “Te voy a enseñar muchas cosas, pequeña”.

Cogí de la mano a mi pequeño borreguito, y la conduje afuera.

“¿Te gusta mi arte pequeña?”, le pregunte.

Ella asintió, nerviosa, excitada.

Callé mientras entrábamos en un piso. Dejé que se sentara en una silla, y cerré la puerta tras de mí.

“Bien, ahora haré arte contigo, preciosa mía”. Extendí mis brazos a su alrededor, acariciando su cuello con delicadeza. Los latidos de su corazón se aceleraron, el rubor de sus mejillas se disparó. Tartamudeó, y empezó a temblar, “aquí nadie nos interrumpirá...” y todo aquello me pareció sencillamente exquisito.

Solo escuchaba el sonido de su corazón, he incluso podía sentir como la sangre corría por sus venas, volvía a tener la belleza entre mis manos.

Ahora entendía el por qué de su debilidad, el por qué de su desnudez, todo aquello los hacía más bellos, más admirables. Y volví a desear tenerlos, moldearlos, quererlos, preservarlos.

Contemplé los ojos verdes llenos de lágrimas de mi cordero, admiré como la sangre manchaba su blanca piel, como su cabello color madera formaba abstractas figuras en el suelo de mármol,

como sus labios se entreabrían un gesto mudo de auxilio y me enamoré de su hermosa languidez. Sin demorarme tomé los pinceles y me dispuse a retratar tal belleza.

Después de todo era un monstruo, y esa era mi vida, mi hermoso cometido, y seguiría haciéndolo por el resto de mis días, porque...

Los monstruos también deseamos.

EL FIN DE LAS SAGAS

(Teclar)

Un viento cortante azotaba el costado del encorvado Thorleif, que se afanaba en tener dispuesta una buena pila de troncos antes del anochecer. Estaba cansado y dolorido, ya no era el joven lustroso que antaño surcara los fríos mares del Norte. Su cabellera, ahora más blanca que amarilla, revoloteaba indomable al son de las gélidas rachas de aire proveniente del Báltico. Su mujer, la pecosa y todavía hermosa Dalla, le llamó desde el umbral de la vivienda señalando al pedregoso camino que bordeaba serpenteante la costa. Un jinete avanzaba por el embarrado sendero, un hombre corpulento envuelto en pieles montado en un pequeño caballo norteño. Todavía restos de la última nevada moteaban el paisaje, tierras bajas arboladas y bajíos arenosos rodeados por un océano gris picado por espumosas crestas. Era el rincón más apartado de Jutlandia, nadie se acercaba por allí últimamente para perturbar al viejo Thorleif y su esposa.

Apenas lo reconoció cuando bajó del caballo. Habían visto mundo juntos, se agolparon muchos buenos recuerdos y también otros bastante peores, de cuando eran guerreros temidos y los mejores marineros, los últimos vikingos que apuraban las últimas incursiones en tierras cristianas todavía desprotegidas. Hacía mucho que solo eran granjeros o comerciantes.

- Has engordado, Asgeir - le dijo al recién llegado.

Éste se adelantó, sonreía cuando se cogieron por los antebrazos en mudo saludo entre camaradas. Una cruz de metal colgaba del cuello del visitante, algo que hizo fruncir el ceño del anfitrión de piel curtida. Asgeir se separó un paso y le miró de arriba abajo.

- Pues tú sigues enjuto como un pescado seco, Thorleif, maldito seas.

- Ven, ya he acabado de trabajar por hoy. Tenemos liebre para cenar, has tenido suerte.

Dentro de la cabaña rectangular de madera el ambiente era agradable, un poco cargado por causa de la fogata en la que dos gordas liebres daban lentas vueltas en el espeto. Los labios de Dalla sonrieron al recién llegado, pero sus ojos permanecieron fríos e inhóspitos. Los dos amigos se acomodaron cerca del fuego y durante un buen rato rememoraron los buenos viejos tiempos, de cuando eran jóvenes impetuosos que se unían an-

siosos a las cada vez más escasas expediciones de rapiña. De esa manera habían viajado a bordo del Ödla, el barco dragón de Ottar el Manco, último Jarl de aquellas tierras. En ocasiones asaltando poblados a orillas del Báltico, o en la tierra de los frisios, incluso remontando el curso de los ríos en tierras francas o inglesas. Olvidados los saqueos, muchos vecinos se habían marchado a tierras más prósperas, adonde llegaban con más frecuencia los barcos cargados de mercancías de allende los mares. Eran granjeros, artesanos, mercaderes... y cristianos.

- Dime, Asgeir... ¿A qué has venido, aparte de para ver lo bien que nos van las cosas?

El invitado bebía julebrus de uno de aquellos cuernos cada vez más infrecuentes, y le sonreía continuamente a Dalla tratando de congraciarse con ella. La mujer le trataba con cortesía, pero mantenía la distancia como si de un extranjero se tratase... uno de inciertas intenciones. Hipó antes de responder.

- Escúchame viejo tozudo. Eres el único de toda la región que todavía no ha renegado de Odín y toda su corte asgardiana. A este paso vas a ser el último al sur de Noruega, en dónde todavía quedan paganos insensatos hasta que se los coman los gusanos.

- ¿Y qué diantres importa eso, Asgeir? Sigo las tradiciones que me legaron mis padres, todos nuestros antepasados se guiaron por ellas. Por aquel entonces todavía invocábamos a Tyr en la batalla y ansiábamos ver el Valhalla si la cosa se torcía, derramábamos bebida en el suelo en honor a Frey, Odín mostraba el camino de la sabiduría, Freya garantizaba la fertilidad de nuestras mujeres. Dalla y yo tuvimos cuatro buenos hijos, y espero que les vaya bien a todos allá donde vivan ahora, aunque hayan olvidado adonde pertenecen por perder la cabeza alabando a ese Dios vuestro que se dejó matar clavado a una cruz... sí, ya he oído algunas de esas historias para necios.

- No blasfemes, Thorleif. Escúchame ahora... el Rey Harald Dien-te Azul se ha convertido ya hace varios inviernos, ha abrazado la nueva verdadera fe y ha logrado que la mayoría siga sus pasos. ¿Por qué tú no, maldito cabeza dura más terco que una mula?

- Sí, ya veo que hasta llevas ese símbolo colgado del cuello, esa cruz que nos ha traído la debilidad a los daneses. Ahora te ves en la necesidad de ocultar tu verdadera naturaleza, pero no es mi caso. Además, tú también has derramado sangre de esos cristianos.

- Lo sé, pero mis pecados ya han sido perdonados.

Durante un rato cesó la conversación. El fuego crepitaba y afuera la noche envolvía la cabaña como una manta, el incesante viento aullaba y Thorleif creyó escuchar voces de tiempos remotos que clamaban venganza por las ofensas sufridas. Dalla estaba a su lado, mirando fijamente a un cada vez más incómodo Asgeir. Ella le habló con su voz firme de contralto.

- En las sagas nuestros honorables héroes y heroínas son trans-

formados en locos paganos por esos sacerdotes tuyos. ¿Qué honor tienen esos hombres santos, que predicán el amor para sus dios mientras golpean las cabezas de sus semejantes duros de oído? ¿Y qué hay de tus dos hijos, Asgeir, también se han dejado llevar por la estupidez del Rey de los daneses?

Asgeir resopló soliviantado, masticando con furia mientras pensaba en una respuesta. Thorleif sonrió a su esposa y bebió un largo trago satisfecho, sabiendo que si por ella fuese Harald Diente Azul se podía ir a ese infierno del que tanto hablaban los cristianos.

- Honor, dices...bah, eso es de lo que cantaban los escaldos para alegrar los banquetes, pero siempre ha sido el botín lo que importaba cuando salía a relucir el acero. Las sagas son cuentos heroicos paganos, buenos para amenizar el invierno. Ahora los héroes son piadosos, aunque golpeen cabezas infieles. Además, sois ingenuos si pensáis que Harald Diente Azul es estúpido. Como cristiano tiene mucho que ganar en sus tratos con los reinos del sur. En cuanto a mis hijos, hace tiempo que no sé de ellos, las últimas noticias los situaban en la tierra de los ingleses, en el Danelagen. Las cosas allí están revueltas para los nuestros, se dice que el Rey Edgar está construyendo monasterios a lo largo y ancho de aquellas tierras, un tipo recio según parece aunque lo apoden "El Pacífico". El cristianismo es el futuro de nuestra gente, si lo que queremos es prosperidad y no un palmo de acero en el pecho o una soga al cuello cuando pongamos un pie fuera de nuestros dominios.

- Ya, ahora veo tu verdad, amigo mío. Quédate a dormir esta no-

che, pero mañana márchate y no vuelvas a menos que sea para hablar de los viejos tiempos, no de los nuevos. Seguiré con mis costumbres, y ni tú ni uno de esos sacerdotes vais a obligarme a convertirme en plañidero.

Asgeir sonrió tristemente, satisfecho con la comida y poco deseoso de marcharse con una maldición a sus espaldas. No había tenido muchas esperanzas de influir gran cosa en Thorleif, el más abnegado y animoso danés con quien había compartido venturas o penalidades. Poco a poco dejó que el sueño le venciese, sentado allí mismo a un paso del fuego que proyectaba sombras contra la pared. Dalla y Thorleif le dejaron reposar y se fueron a dormir, juntos los dos desde hacía tanto como Asgeir era capaz de recordar.

- Al menos prométeme una cosa... que serás amable con el sacerdote cuando venga a perder el tiempo con vosotros.

Desde el lecho le llegó un gruñido de él y luego un murmullo apagado de ella. Asgeir pensó que le deseaba buena suerte, pues ya había tenido noticia de represalias contra aquellos pocos que todavía se negaban a bautizarse y entrar en el rebaño. Una venganza por todos aquellos años en que los paganos nortños asolaban las costas, una época en que la visión de velas cuadradas en el horizonte llenaba de terror a los fieles. Tiempos en que no abundaban reyes ni conversos, en que los misioneros eran echados a patadas o muertos con violencia allá donde predicaban. Vergüenza y olvido para las nuevas generaciones, ansiosas de próspera paz y reyes santos que controlasen sus destinos.

Humor

LA ÚLTIMA BROMA DE KRULL

(Idea y dibujo: Pepinozombi)



GOBLIN'S TALES

(Idea y dibujos: Korsakoff)







Criticas

¿PARA CUÁNDO “LA DAMA DEL LAGO”?

(Shilyen)

Sumerjámonos dentro de este mundo que el polaco Andrzej Sapkowski ha creado para todos sus lectores. Un mundo de fantasía épica en la que el protagonista no es el típico salvador del mundo, sino un brujo encargado de deshacerse de criaturas que lo atormentan, donde su única preocupación debería ser poder realizar su trabajo y cobrar por él, sin que la política, las guerras u otros temas influyeran en él. Desde el punto de vista teórico, esto resulta bastante fácil, desde el práctico, es eso, prácticamente imposible que existe una persona (ni siquiera entrenada para ello) que no se deje influenciar por nada.

Hemos seguido su historia durante seis libros, en los que hemos podido descubrir cómo no es tan inmune a lo que le rodea ni a esos sentimientos por los que todo humano se deja llevar. No, ser un brujo entrenado en Kaer Moren no significa deshumanizarse por completo, lo que en esa profesión equivale a cometer alguna equivocación.

Durante esos seis tomos, hemos podido comprobar los lazos de amistad que le unen a su inseparable compañero, el bardo Jaskier, cómo su amor se ve truncado ya que, como suele suceder con este tema en esta clase de libros, hay demasiadas cosas en contra y muy pocas a favor, y cómo termina metiéndose de lleno donde no quería, en los temas políticos de muchas naciones gracias a la nieta de la Leona de Cintra.

Y después de todas estas aventuras y desventuras estamos literalmente parados. Han sido capaces de publicarnos un final alternativo dentro de un libro de historias cortas: “Camino sin Retorno” y de contarnos qué eran lo que hacían los padres de Geralt de Rivia, pero aún no han sido capaces de publicarnos el séptimo y último libro de la saga.

Los lectores hemos podido ver cómo sacaban un juego de ordenador de nuestro brujo preferido, incluso como está ya en proyecto que salga el próximo año la segunda parte de éste (parece que de momento sólo para PC) y la editorial, que en teoría como muy tarde iba a publicar el libro en castellano para el primer trimestre de este año, sigue en silencio como una tumba sobre cuándo tendremos en nuestras manos “La dama del lago”.

En mayo, el traductor de la saga José María Faraldo, se pronunció por todas las críticas que había recibido la editorial, diciendo que el único motivo por el que el último libro aún no se había traducido era porque tenía un bloqueo tras haber traducido el penúltimo libro “La Torre de la Golondrina”.

Gracias a Facebook y que ahora parece que dar todas las noticias desde ahí hace que se entere medio Internet y parte del extranjero, sabemos que Luis G. Prado, el editor de la editorial Bibliópolis, ya está revisando algunos de los capítulos traducidos de este último libro, pero no han hecho ningún comentario acerca de cuándo lo tendremos en nuestra librerías.

Y después de todo esto es cuando te preguntas cosas como: ¿Cuánta gente habrá, que como yo, no se haya comprado el primero de los juegos para que no le destripen el final de la saga? ¿Cuántas personas habrá aburridas de esperar y habrán jugado y ahora ya no tengan ni ganas de leer ese último libro porque ya saben lo que sucede en él?

Cualquiera sabe que tanto los libros como los juegos son un tema de marketing, un tira y afloja por todas partes para ver quién consigue vender más, pero en este caso y sin tener demasiada idea sobre ventas ni similares, me parece que ha habido una muy mala organización y que seguramente, podrían haber hecho una mejor inversión si en el juego no te contaran lo que va a suceder y que saben, a ciencia cierta, que al menos que no te guste leer en polaco, nadie conoce.

Supongo que alguna gente, como he hecho yo (aunque no sea lo habitual) habrá querido saber esa fecha de publicación y habrá mandado un correo a la editorial, y supongo que como yo, no ha recibido ninguna respuesta (y que conste que quería dar buenas noticias en esta protesta). Por lo que parece, debemos esperar un tiempo aún indefinido para poder leer el final de la saga y luego, ese final alternativo que aún la mayoría no hemos querido ni tocar y tenemos en la estantería cogiendo polvo.

No he querido aportar demasiados datos sobre la historia y lo que en ella sucede, pero me gustaría recomendar a aquel que aún no los haya leído que lo haga, ya que merecen la pena (y parece que van a tener tiempo de sobra hasta que publiquen el último como para leerse los otros seis).

Cosa de un mes después de que escribiera las líneas anteriores, y como si los de la editorial lo hubieran leído, ya tenemos el libro en cuestión en las librerías. Como no, todo no podían ser buenas noticias, así que básicamente lo que han hecho es acallar un poco todo lo que se les estaba viniendo encima. El resultado ha sido que el último libro de la saga, va a salir en dos partes: la primera que es la que está ya en las librerías y la segunda, que aún no tiene fecha y por la que voy a suponer, después de lo que hemos visto, por el que tendremos bastante que esperar a pesar de que se supone que ya lo están traduciendo.

Juegos de mesa

A far

NOTICIAS

Da Vinci Games ha estrenado nueva web con un aspecto mucho más lúdico: [dV Giochi \(http://www.davincigames.com/\)](http://www.davincigames.com/) ■

Los creadores del World of Warcraft TCG se han aventurado en un nuevo proyecto, que seguro que a todo el mundo le entusiasmará: [Hello Kitty TCG \(http://entertainment.upperdeck.com/ude/en/articles.aspx?aid=7022\)](http://entertainment.upperdeck.com/ude/en/articles.aspx?aid=7022), además de muchas más cosas de esta franquicia. También hay anunciada una [línea de Cartas y Juegos de MARVEL \(http://www.playmarvel.com/\)](http://www.playmarvel.com/) ■

Se ha creado una nueva empresa en Argentina que tratará de desarrollar juegos propios, se llama [Spielen \(http://spielen.com.ar/\)](http://spielen.com.ar/), y su primer juego se llama Zug. Es una gran iniciativa en un país donde los juegos de mesa no están muy introducidos. ■

Nestorgames publicará **Cross**, de **Cameron Browne**, un juego abstracto en el más puro estilo **Hex**. ■

En diciembre anuncia **Ystari** que publicará la nueva edición de **Caylus**, (que será la edición Premium pero sin las monedas metálicas, para abaratar costes). Incluirá el **Joyero**, y para aquellos que quieran las monedas metálicas éstas se pondrán a la venta por separado. ■

Nestorgames invita a todo el mundo a participar en el [concurso continuo de juegos abstractos \(http://www.boardgamegeek.com/geeklist/48043\)](http://www.boardgamegeek.com/geeklist/48043) de **Nestorgames**. Aparte, también aprovechan para invitarnos al concurso de [diseño de Minijuegos \(http://www.boardgamegeek.com/thread/461867\)](http://www.boardgamegeek.com/thread/461867) de **Nestorgames**. Suerte a los participantes. ■



Edge presentará próximamente el lanzamiento de una nueva línea dentro de la colección de [Accesorios de Fantasy Flight \(http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=139&enmi=Accesorios%20Fantasy%20Flight\)](http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=139&enmi=Accesorios%20Fantasy%20Flight) ■

[tasy%20Flight](http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=actualite&inf=detail&ref=8045): ¡Fichas de juego! Un nuevo formato para los clásicos contadores que necesitas utilizar en decenas de juegos de cartas o tablero de tu colección. Los venderán por separado y en cinco colores diferentes.

Los colores disponibles son el azul, rojo, verde, plata y oro, y se presentarán en blísters de 20 unidades. Están fabricados en un atractivo plástico de aspecto marmóreo y son apilables y fáciles de almacenar. ■

Según un rumor que circula por la red, **GW** piensa sacar un juego de especialista reeditado cada año, o cada 6 meses como mucho.

El primero ha sido el **Space Hulk**, que ha tenido un éxito rotundo, el siguiente es el **Blood Bowl**, que es el que ocupa esta noticia. Según parece lo sacaran con nuevas miniaturas.

¿Cuál será el siguiente? ■

[Lara Croft \(http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=actualite&inf=detail&ref=8045\)](http://www.trictrac.net/index.php3?id=jeux&rub=actualite&inf=detail&ref=8045) se lanza a los tableros. El juego de la aventurera será cooperativo y de tipo familiar, para 1 a 4 jugadores. ■



Al parecer, la revista **Ludo**, especializada en *juegos de mesa* y creada por y para jugones y que proviene del foro **BSK**, tiene nuevo director, ya que el anterior dio carpetazo al asunto. En principio la idea es continuar con el concepto original de la revista y renovarla tanto a nivel de diseño como a nivel de secciones y demás. También se tiene pensado crear una nueva web desde donde descargarla y seguramente con alguna funcionalidad más. Si alguien quiere colaborar, se puede poner en contacto con [dramaplastika \(http://www.labsk.net/index.php?action=profile;u=3745\)](http://www.labsk.net/index.php?action=profile;u=3745). ■

Looney Labs, especialista en juegos infantiles acaba de lanzar una nueva marca: ["Fully Baked Ideas" \(http://www.fully-baked-ideas.com/\)](http://www.fully-baked-ideas.com/), sello bajo el cual publicaran juegos dedicados exclusivamente para el público adulto.

Más info:

<http://www.fully-baked-ideas.com/>
<http://www.fully-baked-ideas.com/content/announcements>
<http://gameonpodcast.libsyn.com/>
http://gameonpodcast.libsyn.com/index.php?post_id=544414

Esta y muchas otras cosas cuenta **Andy Looney** en una muy interesante entrevista en el podcast de *"Game On With Cody and John"* (<http://gameonpodcast.libsyn.com/>, en inglés).

El primer juego que van a publicar bajo este sello, es un **Fluxx** con la marihuana como protagonista. ■

1853 (<http://www.boardgamegeek.com/boardgame/1493>) parece que estará disponible a mediados de diciembre, esta nueva edición corrige fallos de reglas del original que fue publicado 20 años atrás y los componentes serán magníficos. ■



En *ConsimWorld* (<http://talk.consimworld.com/WebX?14@748.Vau6anrHuZl.24@.1dcfda60/12968>) se han publicado las nuevas cartas que aparecerán en la última edición del TS. ■

Crisis, el juego para banqueros sin escrúpulos

¡Ha llegado la **Crisis**! Los pilares del sistema financiero se están derrumbando, al tiempo que nuestras más queridas y arraigadas tradiciones de avaricia, beneficios y explotación se ven amenazadas.

Como Consejero Delegado de un "Banco Global", tienes la responsabilidad personal de hacer lo que sea necesario para asegurarte un confortable retiro. Pide medidas de rescate financiero al gobierno, concédete primas y, cuando nadie te esté mirando, malversa cuanto puedas, antes de que la Crisis te alcance.

Página Oficial (http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=144&enmi=Crisis) ■

Munchkins Quest

Mata a los monstruos. Roba el tesoro. Apuñala a tus amigos. Esa es la base de todo. Ahora **Munchkin Quest** te trae un gigantes-

co Dungeon a todo color que siempre es distinto y que está lleno de monstruos y botín.

Colabora con los demás munchkins para destruir a los mayores monstruos y quedaros con sus cosas... o vete a lo tuyo y quédate con todo el botín. Cuando abres una puerta añades una habitación al Dungeon y encuentras un nuevo monstruo. Podría ser la Planta en un Tiesto... ¡o el Dragón de Plutonio! Mátalo o sal corriendo, pero ten cuidado: los monstruos también pueden moverse, ¡quizá vayan a por ti!

Todas las habitaciones del Dungeon tienen efectos especiales. Algunos son buenos, otros malos y otros dependen de tu personaje: si avanzas lo suficiente podrías encontrar una habitación que te diera Bonus por tu Raza y tu Clase a la vez. ¡Algunas habitaciones incluso te ofrecen un Acuerdo! El Hospital, por ejemplo, es un sitio barato para que los munchkins se curen. Y aunque no haya un Acuerdo, siempre puedes buscar tesoros...

Reúne objetos mágicos y oro para dar poder a tu munchkin, pero el Verdadero Objetivo son los Niveles! Llega a Nivel 10, y luego intenta salir con vida. Tendrás que derrotar al Jefe del Dungeon, pero eso no debería ser un problema. Al fin y al cabo, sólo es de Nivel 20...

Diseño por **Steve Jackson**
 Ilustraciones por **John Kovalic**
 Desarrollo por **Philip Reed** y **Hill Schoonover**

Este juego incluye:

200 cartas, 27 fichas de Salud, 67 Piezas de Oro, 12 fichas de Objeto Arrojado, 15 fichas de Movimiento, 12 fichas de Resultado de Búsqueda, 4 contadores de Nivel, 4 munchkins de plástico, 12 bases de monstruo, 24 baldosas de habitación, 1 baldosa de Entrada, 73 uniones, 38 fichas de monstruo, 8 dados de 6 caras, 1 dado de 10 caras, 1 Dado de Monstruo de 6 caras coloreadas, y el manual de 20 páginas.

Página Oficial (http://www.edgeent.com/v2/edge_minisite.asp?eidm=128&enmi=Munchkin%20Quest) ■

Sólo quedan 10 admiradores para alcanzar el primer hito de los marcados por **Arturo**, creador de **1936 Guerra Civil** y llegar a los 250 admiradores de **Facebook**. Cuando eso ocurra se colgará una nueva expansión para el juego **1936 Guerra Civil** en formato **Print and Play**.

El enlace para haceros admiradores es: *Arturo en Facebook* (<http://www.facebook.com/pages/1936-guerra-civil/44272867775>). ■

Mattel acaba de publicar en español el juego **Manzanas con manzanas** (*Apples to Apples*), el juego de las comparaciones

Juegos de mesa

disparatadas, de **Mark Alan Osterhaus & Matthew Kirby**, uno de los partys más exitosos de los últimos años (sobre todo en USA)

Jugar es tan fácil como comparar "manzanas con manzanas". Repartid todas las cartas, escoged a un juez. Él elegirá una carta verde. El resto escoged de vuestra mano la carta roja que os parezca que mejor coincida con la verde y jugadla. ¡Podéis compincharos y comentar las cartas! Y ¡Convened al juez de que la vuestra es la mejor! ■



El **Internado**, la exitosa serie de **Antena 3** ya tiene su juego de mesa. Más información en http://www.antena3.com/PortalA3com/El-Internado/Juego-Mesa-Internado/PA_84035_459492_9033708. ■

NESTORGAMES publica:

- - **Battle for Olympus** de Knizia
- - **Rebel Moon Defense** de Brown y Tavener
- - **El mercado azteca** de Melo (PREORDER)

Bruce Glassco, ha confirmado la noticia de que **Betrayal at House on the Hill** tendrá una segunda edición revisada. La fecha inicialmente prevista es otoño del 2010. El mismo autor ha propuesto a los seguidores del juego que hayan creado aventuras que se las envíen y si le gusta alguna la introducirá en el juego.

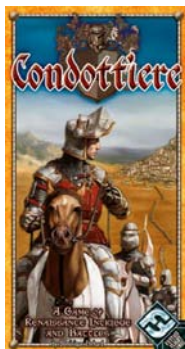
<http://www.boardgamegeek.com/thread/466307/page/1> ■

CONDOTTIERE

La adquisición de mi **Condottiere** es muy reciente, y mis conocimientos sobre el juego son todavía escasos, pero intentaré que todos acabemos comprendiendo mejor este juego.

Antes de continuar, veamos una imagen de la caja del juego.

Las reglas del juego son realmente sencillas, con pocas cartas que aprender y un funcionamiento muy intuitivo y fácil. Lo complicado es



decidir cuál de las distintas formas de juego utilizar para la partida, ya que éste varía mucho dependiendo de la forma elegida.

Robar 3 cartas después de cada conquista es quizás la más popular de todas ellas, al menos en mi grupo, aunque a mí me gusta la forma de juego original. Más adelante las explicaré, (esto es simplemente para haceros una idea de las distintas formas que hay de jugar al juego). Además, dependiendo del grupo de personas que reúnas para jugar una partida, cambiará la forma de juego.

Aunque muchos jugones le otorguen la etiqueta de impredecible, el **Condottiere** es un juego que se deja jugar gracias a las muchas variantes que tiene, como vengo diciendo.

COMPONENTES

Condottiere viene en una pequeña caja, y contiene:

- 1 Tablero de juego
- 110 Cartas
- 1 Contador de Condottiere
- 1 Contador de Favor del Papa
- 36 Marcadores de control de 6 colores diferentes
- 1 Libreto de reglas

PREPARACIÓN DEL JUEGO:

Se coloca el tablero de juego en medio de la mesa, accesible a todos los jugadores. Posteriormente cada jugador coge 6 Marcadores de control de un color y los pone delante de él. Se barajan las cartas y se reparten diez a cada jugador, colocando las restantes en un mazo cerca del tablero. A continuación, se decide quién es el jugador inicial y éste coge el Contador de Condottiere.



El jugador inicial sitúa el Contador de Condottiere en la provincia del mapa que él desea, y que se convertirá, a partir de ese momento, en codiciada por todos los jugadores. A continuación, baja una carta de su mano y la pone frente a él. Seguidamente, el siguiente jugador a su izquierda puede o bien pasar o bien colocar una carta de su mano sobre la mesa en su lado del tablero. Una vez que un jugador pase, no podrá pujar más sobre esa provincia en este turno. La ronda acaba cuando todos los jugadores se retiran.

OBJETIVO DEL JUEGO

El juego es una especie de juego de mayorías, (aunque no sabría bien cómo catalogarlo, no vaya a ser que me lapiden), en el que cada jugador va jugando sus cartas desde su mano hacia la mesa de juego, colocándolas boca arriba frente a él.

Juegos de mesa

Cada carta tiene un valor de combate -por llamarlo de alguna manera-, a excepción de las cartas especiales. Cuando todos los jugadores se retiran de la puja, se suman todos los valores de combate de cada jugador, y el jugador que tenga la suma total más alta ha conquistado ese territorio.

El juego termina cuando un jugador ha conquistado un número de territorios decididos al principio de la partida, o bien un número de territorios adyacentes entre sí, también decididos al principio de la partida y que dependen del número de jugadores en mesa.

REGLAS DEL JUEGO

Como he comentado anteriormente, el juego dispone de unas reglas oficiales y otras alternativas para darle más fluidez y adaptarse a cada grupo de jugadores.

Según las reglas oficiales, nadie roba cartas entre ronda y ronda hasta que sólo quede un jugador con cartas, por lo que hay que medir bien por qué territorios te interesa pujar y qué territorios es mejor dejar pasar, guardando así las cartas para los venideros.

Algunas reglas opcionales son, por ejemplo, que cada turno de juego (un turno de juego acaba cuando se termina una puja), cada jugador robe 3 cartas, hasta un máximo de 10 cartas más 1 por cada territorio que sea de su propiedad. Ésta es la variante más jugada, al menos entre mis jugadores, ya que te permite seguir jugando muchos más turnos e incluso jugártela o molestar en determinadas partes de la partida.

Otra regla opcional es completar la mano al final de cada turno, con un total de cartas de 10 más 1 por cada territorio que sea de tu propiedad. Esta variante, según mi punto de vista, (y aunque a priori parezca todo lo contrario) hace el juego más lento y menos vistoso que las dos anteriores.

¿Qué pasa si hay un empate por un territorio? La ronda termina y nadie gana el territorio. Todo el mundo se descarta de las cartas jugadas y se vuelve a pujar por el mismo territorio hasta que alguien lo obtenga.

CARTAS ESPECIALES

Ya he comentado el grueso de cartas del mazo de juego, que son los ejércitos, cartas que tienen un valor de combate numerado del 1 al 6, si bien hay ejércitos con un valor de combate de 10. Pues bien, aparte de estas cartas, y para hacer más jugable al juego, hay otras cartas que carecen de valor de combate pero que tienen distintas habilidades, como por ejemplo el *Espantapájaros*, que no tiene valor de combate, y se puede jugar sobre la mesa sin usar su habilidad y como carta inútil (a priori). Su habilidad es el poder sustituirlo por una carta de ejército de la mesa. La carta sustituida se coloca cerca de tu posición y al comienzo de la próxima ronda, la recuperas. Bastante útil si ves que tienes la provincia perdida o bien para ir alargando la cosa para ver qué hacen tus compañeros de mesa.

Otra carta especial es por ejemplo el *Tambor*, que dobla la puntuación de combate de todas las cartas de ejército. O *La Heroína*, que tiene un valor de combate de 10 y que no puede ser afectada por ninguna otra carta. Por último, *La Cortesana*, que no tiene valor de combate, hace que al final de la puja, quien tenga más cartas de ese tipo en la mesa gane el Contador del Favor del Papa.

Este contador sirve para que, al colocarlo sobre una provincia antes de que el propietario del Contador del Condottiere elija la provincia por la cual se va a pujar, esa provincia no pueda ser elegida por éste.

CONCLUSIÓN

Resumiendo, y disculpad la brevedad de esta reseña, (tampoco voy a explicar todas las reglas, que para eso te puedes descargar las instrucciones del juego desde su página oficial), he de decir que es un juego muy bueno, aunque no ha gustado a todos los jugadores de mi grupo de juego. Según muchos es un juego muy sencillito de aprender, transportable y con el que puedes jugar muy buenas partidas. Muy recomendable.

JUEGOS ALEMANES

¿Por qué triunfan los juegos alemanes sobre cualquier otro tipo de juegos? Es bastante sencillo y salta a primera vista. Los juegos alemanes tienen una característica bastante importante en esto de los juegos y es que sus diseñadores intentan hacerlos, en la medida de lo posible, independientes del idioma. Esto, si bien en unos pocos casos perjudica el juego por la cantidad de símbolos que aparecen en los componentes y que lo hacen ininteligible, en la mayoría de los casos, funciona mejor incluso que poniendo textos. Comparando los juegos alemanes con otros juegos -por ejemplo americanos- vemos que éstos últimos tienen bastante texto en los componentes, haciendo casi imposible jugar a los que desconozcan el idioma.

Para hacer los juegos independientes del idioma, éstos no tienen que tener ningún texto en ninguno de sus componentes (sólo en las instrucciones), usando para ello símbolos lo más claros posibles para relacionar fácilmente el significado de cada uno. Además, casi todos los juegos usan los mismos símbolos para ir acostumbrando al personal y para que los jugadores relacionen rápidamente los componentes con su utilidad en el juego.

Pero claro, ahora hace falta saltar un escalón casi infranqueable para todo aficionado normal y corriente: las instrucciones. Como es normal, éstas vienen en alemán. Pero no hay que llevarse las manos a la cabeza aún, porque es muy fácil encontrarlas traducidas al inglés, ya que casi todos los juegos se publican en estos dos idiomas. Si no, tira uno de internet y seguro que las encuentra incluso en español, traducidas por algún aficionado caritativo que se haya apiadado de nosotros.

Y ahora salta una última pregunta, porque sabiendo que se pu-

Juegos de mesa

blica el mismo juego en inglés que en alemán... ¿por qué comprar la versión alemana en vez de la americana? Pues muy fácil, es básicamente porque aunque las dos se hagan casi siempre en Alemania, la americana atraviesa el charco para llegar hasta EE.UU. y posteriormente la vuelven a traer, cruzando nuevamente el charco. Doble gasto, mientras que la alemana la tenemos a alcance de tirachinas. Esto hace que la versión en alemán cueste mucho menos que la inglesa.

También he de decir que la afición que hay en Alemania no tiene nada que ver con todo lo conocido en España, y yo creo que se debe a que allí hace más frío, y aquí preferimos tomarnos una cerveca en un bar antes de quedarnos en casa a jugar a un juego de mesa. Por eso hay una industria del juego de mesa muy desarrollada, que abarata los costes de fabricación, pudiendo abarcar una gran variedad de juegos de mesa, baratos y bonitos.

RANKING



Caylus..... 9,66
 Dominion..... 9,5
 Agricola..... 9,16
 Dixit..... 9,16
 Juego de Tronos/A Game of Thrones..... 8,97
 Shogun..... 8,93
 Carcassone: Posadas y Catedrales..... 8,7
 Alta Tension/Power Grid..... 8,66
 El Grande..... 8,33
 Carcassone..... 8,21
 Boomtown..... 8,1
 Puerto Rico..... 8,06
 Kingsburg..... 7,95
 Los Colonos de Catan/The Settlers of Catan..... 7,87
 Leyendas de Camelot..... 7,83
 Lifeboats..... 7,83
 Thurn & Taxis..... 7,83
 Hive..... 7,82
 Condottiero..... 7,71
 Ajedrez..... 7,66
 Si, Señor Oscuro..... 7,66
 Metropolis..... 7,63
 Carolus Magnus..... 7,56
 Bonhanza..... 7,5
 Colosseum..... 7,43

Time's Up: Version Azul..... 7,4
 China..... 7,33
 El Misterio de la Abadía/Mystery of the Abbey..... 7,27
 Pingüinos & Cia/Hey! That's my Fish!..... 7,27
 Ciudadelas/Citadels..... 7,27
 Razzia!..... 7,16
 A través del Desierto/Through the Desert..... 7,14
 Jungle Speed..... 7,1
 Exploradores/Lost Cities..... 7,05
 Formula D..... 7,05
 Blox..... 6,91
 Kingdoms..... 6,91
 Bang!..... 6,87
 Cluedo..... 6,83
 Los Pilares de la Tierra/The Pillars of the Earth..... 6,83
 Coloretto..... 6,66
 Guillotine..... 6,66
 Crash'n'Guns..... 6,6
 Sombras sobre Isla Negra..... 6,6
 Descent..... 6,48
 Diamantes/Diamant..... 6,43
 Los Hombres Lobo de Castronegro/Werewolves of Miller's Hollow..... 6,4
 Arkhan Horror..... 6,3
 Maharaja: Palace Building in India..... 6,25
 Alhambra..... 6,22

Expedientes Umbrianos

Julia

ESPEJO

Esta lloviendo, llueve desde hace unos días. Pero no me importa, estoy sentada en una de las almenas mientras miro al vacío, a la noche, a mi hermana. Escucho a los lobos, aullan a la luna que esta oculta entre las nubes. Pasos, se quien es, mi criado, mi siervo. Sonrió mostrando mis colmillos, un depredador es lo que soy y podría matar le si así lo deseara, aun me debe la muerte de mi padre y la destrucción de todo mi linaje. Le miro entre mi melena negra con una sonrisa que sabe que significa desde que volví.

Mi señora, os están esperando, un viajero que vine desde Arabia Salto al suelo y sacudo mi pelo antes de pasar a su lado acariciando los colmillos con la punta de mi lengua. El camino es largo, es tedioso y me hace recordar la última vez que lo hice. Antes de mi viaje antes de ir a Venecia, no se por que mi padre se empeño en que fuera, lo descubrí después cuando aquel barco de piratas nos ataco y nos capturo a todos, no se ni donde nos llevarían. Solo la bodega y las miradas del capitán que todo lo decía, esclavos....

Cuando salimos vi cual era nuestro destino, África. Con las ropas raídas sobre un cadalso sin importar la sangre noble que tenia alguien ni nada, solo importaba el dinero que podrían conseguir por nuestro cuerpo. Desnutridos, llenos de parásitos y mostrando mas de lo que debíamos. Pero seguía altiva, les miraba con desprecio, hasta les escupí....A alguien le divertio eso y me compro, pago mucho por mi, demasiado tal vez considerando que luego le mataría.

Arrastrándome por la calle con cadenas, mis pies doloridos, cubiertos de llagas, de grietas, sangre, pero no grite. Me entrego a un criado, a un árabe que me miro con desprecio y que me llevo a bañarme. Dolía, el agua estaba muy caliente y mi piel se enrojeció, la limpiaron con fuerza para que se fuera la mugre. Cepillaron el pelo haciendo que cada tirón fuera un suplicio hasta que me llevaron de nuevo ante el.

Cadenas de oro en mis tobillos, para que no escapara, un vestido de gasa en azul para que...No ocultaba nada, nunca ocultaban nada. Mi desprecio creció segundo a segundo mientras me observaba con deleite. Si quería mi doncella tendría que pagar por ella y el precio seria su propia alma si pudiera. Mi mente voló a mi hogar en Valaquia, a sus bosques, a mi padre que seguro lloraría mi perdida, a mi madre muerta cuando yo solo era una niña por unas misteriosas fiebres. A mi fiel perro que siempre iba junto a mi semental cuando salia a cazar por las tierras. Al miedo de los siervos cuando me paraba donde estaban, con sus cabezas gachas. Solo me saco de mi ensimismamiento un empujón, me llevaba a otro sitio, me llevaba ante un monstruo.

Dicen que no duele cuando beben de ti, pero a mi si me dolió. Clave mis uñas en mis palmas hasta que sangraron...

Grite despertándome y llevándome la mano al cuello instintivamente, maldito sueño. Me afectaba demasiado el nuevo artículo. Incluso la imagen que me devolvió el espejo era la de mi sueño, la de la niña, la de la prisionera...

Todo comenzó por una historia que me llevo de oídas, por que habían visto a la misma persona en dos lugares distintos con diferente nombre, Illyanna, Marizsa. La misma o simplemente la ilusión de un loco, pero quien sabe, por eso estaba investigando, realmente no existe, es parte de la leyenda, otra leyenda urbana como lo que hemos visto hasta ahora, gente que tiene branquias, pulpos espaciales, ángeles, demonios, hombres lobo, vampiros, nada es real solo el fruto de una imaginación prolífica que hace que todo sea una fantasía demasiado real. Pero creo que me estoy yendo por las ramas y debería comenzar por el principio, por como llevo esta historia hasta mi.

Una fotografía y un dibujo, o mas bien una especie de grabado, estaba terminando el ultimo artículo antes de ponerme a repararlo cuando se colo en mi correo. Ya sabéis lo que dicen, la curiosidad mato al gato y tuve que abrirlo, la verdad es que era la misma imagen con años o en este caso siglos de diferencia. Pero el photoshop hace maravillas y eso lo sabéis todos, así que podía ser un maldito montaje, por eso investigue un poco para averiguar sobre ella. La misteriosa muchacha de ojos grises que estaba allí delante de mi mirando inexpresiva y con su extraño acompañante.

La historia nos lleva hasta los bosques de Valaquia, a una fortaleza semiderruida que ahora es propiedad de una rica heredera americana con ascendentes europeos que no se deja mucho ver por el mundo, salvo para fiestas de la alta sociedad y todas muy exclusivas, ni concede entrevistas ni nada de nada.

La investigación, nos lleva hasta una muchacha, la única heredera de su padre, que desapareció, un viaje a conocer a su prometido y casarse que hizo que la engullera el mar. Regreso cuando su padre murió extraño momento, pero tomo todo lo que era suyo por derecho y convirtió el lugar en uno mas seguro. Según los registros de las iglesias de la zona se comenzaron a ocurrir un tiempo después desapariciones en el lugar y se culpo la hombre que la acompañaba, al extranjero, un árabe que se dijo que era mucho mas que su guardaespaldas. Una noche ocurrió lo inevitable, los hombres del pueblo asaltaron el castillo y los soldados no pusieron ningún impedimento, el único registro que hay dice así.

Expedientes Umbrianos

Hemos entrado, las antorchas iluminaban la zona y el lugar olía a maldad y muerte. En sus habitaciones nos dijeron los criados allí fuimos y allí los encontramos a los dos, desnudos cubiertos de la sangre de sus víctimas. Nos miraron con ojos rojos y mostraron lo que realmente eran, los monstruos que eran... Vampyr es el nombre, la fe los ha echo caer muertos y su cuerpo atravesado por la estaca mientras los dejamos para que el fuego los quemara y para que se reúnan con su creador en el infierno.... Nunca nadie es inocente y esa imagen me perseguirá toda la vida, la veo en mis noches, la veo en mis pesadillas alimentándose de mi y de mis feligreses

Cripticas palabras de un hombre que luego fue encontrado muerto crucificado en la propia cruz de madera de su iglesia, emulando a un Jesucristo que debió sufrir mas en la cruz. No hay mas referencias a ella, al castillo o a la familia, maldita y apartada de la historia, a la oscuridad, pero pequeños matices nos dicen que estaban allí. Durante años noticias que aparecen en boletines del gobierno en mensajes mandados por los señores menores, de una sombra que se alimenta en la noche, de una sombra que solo esta ahí un segundo y luego desaparece por el rabillo del ojo. Bandidos encontrados muertos en los bosques, aldeanos que desaparecen, soldados que nunca terminaron su guardia y luego nada, como si solo fuera un mal sueño, una leyenda.

Hasta hace unos años, en un boletín de la policía aparece, algo que es extraño, bueno mi rumano, yugoslavo o lo que sea no es bueno, pero un conocido lo traduce, parece ser que toda una aldea desapareció de la noche a la mañana, ni un cuerpo, ni los restos, tapado por el régimen soviético antes de que cayera el muro y que cayera el comunismo. Después el silencio luego solo una cosa, la compra de todo eso por una heredera que presenta papeles al estado aduciendo que es descendiente de un hijo perdido del noble que toda esa historia de vampiros, brujas, hom-

bres lobo, solo es una historia de viejas y que puede demostrarlo si lo desean. No hay preguntas y toma posesión de todo, extraño e intrigante, esta investigadora de lo paranormal no puede sino que buscar una extraña tan coincidencia. No puedo sino tomar en consideración que lo primero que hace es negar cualquier implicación o cualquier intento de sacar a la luz el pasado de su familia, vampiros que no existen, pues tal vez si existan aunque sea en la imaginación de las personas, en la pequeña mente que todos tenemos y nos da la posibilidad de asustarnos, no podemos sino pensar que hay algo mas ahí fuera.

La foto sigue reposando en mi mesa, junto al portátil, junto al dibujo mientras sigo pensando antes de volver a la cama y descansar, es tarde y la noche solo es para las criaturas nocturnas, no para mi. Me parece ver los ojos de alguien en la ventana antes de cerrar los míos y volver a aquellas almenas con la lluvia sobre mi cuerpo, pálido, mortecino y cubierto por harapos con sed, mientras la arrojan con una capa raída amorosamente.

Es nuestro tiempo de nuevo, es la hora que caminemos por esta tierra y nos alimentemos de sus seres inferiores. Te he esperado mi princesa toda la eternidad

Palabras que resuenan en mi mente mientras mi cuerpo se revuelve en la cama, hace frío, la ventana esta abierta, pero yo la cerré, hay una sombra, pero yo estoy dormida, suena un trueno y el cielo es iluminado por un relámpago, despertándome, desvelándome y con el viento alborotando todos los papeles. Maldito sueño, maldita noche y maldita carta.

Los papeles en la papelera, al menos podre dormir, pero y si realmente existirán y si realmente fueran un reflejo no de nuestros miedos, de nuestras pesadillas, sino también de nosotros mismos, nuestro cruel reflejo en un espejo, la parte que ocultamos a todos y que mas nos hace sentir cómodos...