

# SENDEROS DE UMBRÍA

Número 0  
Agosto - 2008



## Entrevistamos a... Chemo:



- RPW 4.0.
- Sus inicios.
- Su nick.

## Artículos, de roleros.. para roleros:

- Senderos de Umbría, ¿Como y porque?.
- Sistema de juego DELI.
- Historia de los juegos de rol.



# INDIANA JONES

# STAR WARS

# ALIEN

## Sagas de cine, a fondo:

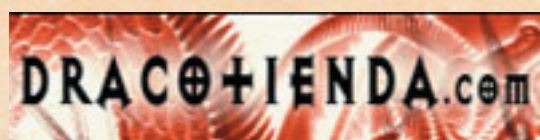
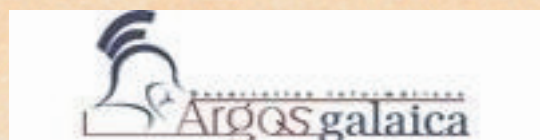
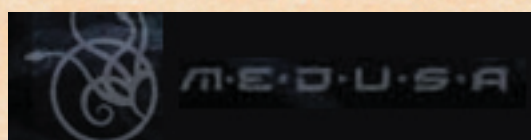
- Star Wars
- Indiana Jones
- Alien

Y mucho mas !!



## ÍNDICE

1. Editorial: Sueños y esperanzas...¡Comenzamos con la revista!
2. Noticias.
3. Artículos.
4. Sección Oficial: Normas de la Comunidad.
5. Entrevista a... Chemo.
6. Literatura: I Certamen de Relatos Cortos Comunidad Umbría.
7. Módulos: La leyenda de los 5 anillos, "Corazon de dragón".
8. Humor.
9. Crítica.



Además de:

- Video-DVD Rafa
- Tienda de disfraces

## 1. EDITORIAL

### Sueños y esperanzas...¡Comenzamos con la revista!

Bueno, bueno, bueno. Empezamos bien. Gracias por acercarte a estas primeras líneas del numero cero de la revista de nuestra Comunidad favorita. Esperamos que os agrade el resultado de este experimento ideado por y para umbrianos exclusivamente, y no nos olvidamos de pedirnos vuestras opiniones cuando acabéis de leerlo.



¿Qué podemos decir de estas páginas que tienes ante ti? Bueno, para empezar puedes encontrar un pequeña muestra de noticias destacas en esto del mundillo friki en general, para después pasar una selección de artículos sobre la comunidad y el rol que más se estila en la Web. Algunos añadidos en la línea del humor que nos caracteriza y alguna entrevista que nos desvele los entresijos de la Comunidad no podían faltar. Como no podía ser de otra forma podréis leer trimestralmente un Modulo completamente gratuito de factura umbriana, así como una sección íntegramente dedicada a la producción literaria de nuestros compañeros. Y como somos así los frikis no nos hemos podido resistir a hacer una completa sección de Crítica, que este mes comenzaremos por algo especial: grandes trilogías del cine.

Eso y algún detallito más es lo que podréis encontrar en este modesto proyecto que desde cero hemos venido creando un grupo de Umbrianos con toda la buena intención. Gracias por leerlo y servirnos como conejillos de indias ante este primer intento, gracias al cual mejoraremos la revista y fijaremos sus contenidos para pasar en próximos números a una regularidad que intentaremos satisfaga a todos.



## 2. NOTICIAS

### El rastro de Cthulhu.

**“Que no está muerto lo que puede yacer eternamente.  
y con los ecos extraños, hasta La Muerte puede morir.”**

**- El Necronomicón**



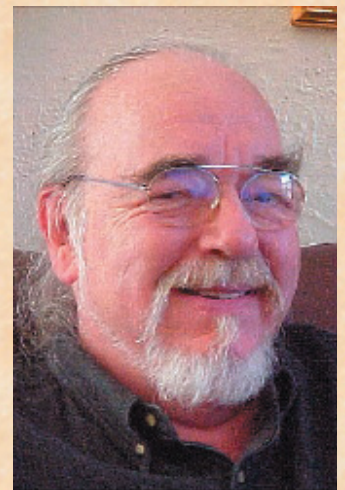
Los primigenios han llegado de nuevo a la tierra, ahora de mano de los chicos de Edge, pero esta vez no han venido solos. Decididos como están a recuperar su poder sobre la tierra se han aliado con Kenneth Hite, un aclamado experto en lo extraño, que aportando sus conocimientos y su experiencia les llevara a hasta los años 30, un tiempo en el que la sigilosa locura de los Primigenios se entremezcla con la crueldad del totalitarismo global que se cierne sobre el mundo.

Que baste con decir que ya estoy deseando que salga al mercado para poder echarle mis manos encima aún arriesgo de perder la poca cordura que me queda.

### Día internacional de los juegos de rol.

**“Por la declaración del día 04 de Marzo como Día Internacional de los Juegos de Rol”**

Nos ha llegado la noticia de una iniciativa de recogida de firmas dirigida a la ONU para que declaren el 4 de marzo como el día internacional de los juegos de rol. La elección de la fecha es debido, como todos debéis saber, a que el pasado 4 de marzo falleció Gary Gygax, co-creador del juego Dungeons & Dragons. Para todos aquellos que queráis firmar el comunicado os dejo aquí el enlace con la página de recogida de firmas.



<http://www.firmasonline.com/1Firmas/camp1.asp?C=1240>



## Paizo Publishing ® anuncia el Pathfinder RPG



Los cimientos del mundo del rol se conmueven. Cuando los tambores ya anuncian la salida de la 4ª edición de D&D y los frikis empiezan a preparar sus bolsillos para tener que volver a adquirir todos los manuales o, al menos, los tres básicos de la nueva edición, los señores de Paizo, creadores de campañas tan buenas como la edad de los gusanos o Savage tide, han decidido sacar el Pathfinder, un juego de rol de fantasía. Además para darle un mayor apoyo contaron con la intervención del mismísimo Monte Cook para la revisión de las reglas de manera que este genio vuelve de una especie de semi-retiro aportando su experiencia a los chicos de Paizo.

Open Playtest de las nuevas normas, que se basan en los populares 3.5, normas disponibles en el marco del Open Game License. El Pathfinder RPG está diseñado con compatibilidad con versiones anteriores como uno de sus objetivos principales, por lo que los jugadores siguen disfrutando de sus juegos de fantasía de toda la vida si que se queden obsoletos aquellos que tenían ya en sus bibliotecas. La primera Pathfinder RPG Alpha liberación ya está disponible como una descarga gratuita de 65 páginas en PDF, descarga en [paizo.com/pathfinderRPG](http://paizo.com/pathfinderRPG).



Paizo irá sacando en los próximos meses nuevos cambios y adiciones a las reglas de la 3.5 y en el mes de agosto saldrá a la venta el nuevo manual. Al igual que la versión alpha, la versión beta también estará disponible para su descarga gratuita en la página de Paizo.



## Arkham horror

---



Hace poco tuvo lugar la III Quedada Nacional, y en ella vi el Arkham Horror, un juego que ya había jugado hace muchos años y que cuando lo vi me entraron ganas de volver a jugarlo. No pudo ser.... Ahora, delante de mi ordenador he decidido dar a conocer un poco mas este magnífico juego. Se trata de un juego adictivo y que te engancha. El juego captura a la perfección el espíritu del juego de rol, aunque es una pena que no consiga hacer lo mismo con los relatos del maestro.

Para todos los aficionados al mundo de Lovecraft y al juego de rol, rápidamente le encontrareis la similitud y os encontraréis metidos en la piel de vuestro personaje, huyendo del poder abrumador de los Primigenios, intentando llevar a cabo la misión que se os haya encomendado e intentando evitar el desastre que se avecina. El juego tiene lugar en la ciudad de Arkham y los jugadores encarnan a un investigador que va moviéndose por la ciudad y gracias a la cooperación del resto de jugadores, cuestión muy importante si se quiere tener alguna oportunidad de ganar a los monstruos que irán apareciendo. Para ayudarnos contaremos con la ayuda de objetos, armas y conjuros. Si bien es cierto que dependiendo de que personaje te toca las cosas te pueden ser algo más fáciles, te lo vas a pasar bien lleves al personaje que lleves.

## The Colour Of Magic

---

¿Os suena el nombre de Rincewind? Es uno de los personajes estrella del escritor Terry Pratchett, el cual ha desarrollado su mundo de fantasía llamado Mundodisco. A día de hoy tiene 36 novelas publicadas y a la espera de sacar una nueva para ser comenzada el mes de septiembre. Rincewind es un mago sin demasiado talento cuyo único objetivo en la vida es pasarla de la manera más monótona y sin alteraciones posible, pero parece que el destino no está de acuerdo. Mundo disco es una de las sagas más originales y divertidas que han caído en mis manos, una autentica maravilla. Cuál es mi sorpresa cuando me entero que acaban de sacar dos capítulos de tan exitosa saga para televisión. Terry Pratchett's Hogfather es una adaptación en dos partes de la novela del mismo nombre. Se emitieron dos episodios de 1,5 horas, los días 17 y 18 de diciembre del 2006. Hogfather ganó el Premio interactiva en el 2007, en los premios BAFTA TV.

La serie sigue de cerca la trama de la novela, en la que el Hogfather, en el Mundodisco equivalente a Papá Noel, ha desaparecido, y la muerte se ve obligada a tomar su lugar, mientras que su nieta Susan intenta averiguar qué ha ocurrido. Pratchett tiene un cameo como Toymaker.



### 3. ARTÍCULOS

#### Publicación Umbría. Cómo y por qué.

El motivo por el cual un grupo tan dispar de frikis se junta y deciden escribir una revista es ciertamente un misterio, máxime cuando se tiene en cuenta el lento y tortuoso proceso que ha supuesto y el incierto resultado. Pero es mejor no adelantar hechos y seguir un orden para explicar semejante osadía.



Por todos es sabido que los frikis somos de naturaleza inquieta y como tales somos muy propensos a iniciar cientos de proyectos que por lo general no suelen llegar a término. En la época a la que me remonto en los foros de nuestra querida comunidad aparecían decenas de este tipo de iniciativas interesantes a desarrollar por y para frikis: que si una sección literaria, que si una base de datos de bandas sonoras, que si una zona de descarga de archivos libres, etc. Tal era el ambiente de ocurrencia y entusiasmos cuando a alguno de estos frikis (no sé cual... que son todos igual de raritos; ya sabe usted) se le ocurrió que no podía llamarse comunidad un grupo de personas tan grande si no publicaba una revista periódica a mayor gloria de sus miembros. Ocurrencias. Se argumentó mucho a favor (total, si se lo dan hecho... pero lo de arrimar el hombro es harina de otro costal), pero también en contra, esta vez con más razón. Realmente se podrían enumerar muchos motivos por los cuales es inconveniente llevar a cabo un proyecto como ese, desde un excesivo trabajo para tan poca recompensa hasta una previsible falta de constancia en los redactores. Pero el motivo de peso que hizo reflexionar a todos era el siguiente: si en internet ya hay revistas sobre Rol magníficas y mucho mejores de lo que sería capaz de hacer Umbría, ¿para qué hacer otra? Razón esta suficiente para que muchos renunciasen a la idea.

No obstante, y ahora sé por qué de héroes está lleno el cementerio, a algún alma cándida, friki, pero cándida al fin y al cabo, se le encendió una bombilla: Vale, sí, hay revistas de rol geniales en la red, pero... ¿y revistas sobre Comunidad Umbría y sus usuarios? No, cierto, eso es inapelable, y lo que es peor, encaja perfectamente en el sectarismo histérico inherente a todos los umbrianos. Ya no había excusa ni escapatoria, se abrió un taller y se comenzó a trabajar en lo que sería el primer número de esta revista por y para umbrianos. Esto no quiere decir que en las páginas siguientes no se encuentren artículos roleros y demás parafernalia friki, que nos conocemos, solamente que el ánimo principal con el que se escriben estas líneas no es otro que contribuir a estrechar lazos entre umbrianos y dar forma, todavía más si cabe, a este pequeño rincón de internet que hemos tenido a bien elegir para perder nuestras horas.



Sobre el proceso que se llevó a cabo para dar a luz estas páginas mejor no decir nada, más que fue lento y difícil. Las primeras semanas fueron frenéticas y prácticamente puede decirse que todo el material estaba escrito en cuestión de días, pero como siempre en esta vida si algo va bien, pronto surgirán problemas. Y así fue; el abandono de nuestro estimado co-director (no diremos su nombre para no hacer peligrar la vida del cogollo en cuestión) nos dejó ciertamente desorientados en el momento que más empanzanados nos veíamos. La pequeña pausa que nos tomamos a la espera del personaje se alargó algún mes que otro, y hubo un momento en el que ya no podíamos alargar más nuestra espera, de manera que decidimos buscarle sustituto y seguir adelante sin mirar atrás ni llorar a los caídos. La oportuna incorporación de un nuevo elemento a la revista para suplir nuestro vacío fue decisiva para darle el empujón casi definitivo. Con su ayuda conseguimos ponernos de acuerdo en una fecha tope de entrega (que jóvenes e inocentes éramos) y recopilar todo el trabajo. En ese sentido hay que agradecerse, pero no mucho, que ya tenemos bastante con aguantar su lasañodependencia.

Liados con correcciones y revisiones se nos pasó la fecha, lo que nos impidió presentar la revista al público en la III Quedada Nacional que se celebró en Granada, lo cual hubiese sido un puntazo, en fin. Para lo que si no sirvió tal encuentro es para recordar el entusiasmo inicial con el cual nos enfrentamos por primera vez a este proyecto y acabar finalmente todos esos pequeños detalles que quedaban pendientes. Solo unos ligeros retoques, algún fichaje estelar y varios tirones de orejas fueron necesarios para dar a luz estas páginas que ahora lees.

Solo nos queda decir que esperamos que de ahora en adelante este medio sea uno de los muchos alicientes que la Web tiene para captar las ansias de los frikis, y en especial, para dar cobijo a ese espíritu de grupo que empieza ya a fraguarse en torno a esta ciber comunidad que hemos conformado entre todos. Esperamos disfruten con el resultado y recordamos que para próximos números cualquier aportación será más que bien recibida.



Autor: Enosh





## Sistema De Juego DELI.

---

Para iniciarse al Rol, simplificando sus Sistemas.

El sistema DELI es un sistema, que unos amigos y el que les escribe, crearon a base de leer varios manuales. En estos manuales había unas reglas genéricas y otras, más numerosas, de excepciones. El caso es que tras obviar las excepciones de muchos de los manuales obtuvimos un sorprendente resultado: Jugar a rol era más sencillo que nunca, todo con d10 y d6.

Todos y cada uno de los Pj's tiene unas habilidades genéricas y un conocimiento para desarrollarlas propio y exclusivo. Así las genéricas son:

<i>Fuerza</i>	<i>Armas Arrojadiza</i>
<i>Agilidad</i>	<i>Adaptación</i>
<i>Ingenio</i>	<i>Resistencia</i>
<i>Destreza</i>	<i>Cicatrización</i>
<i>Percepción</i>	<i>Persuasión</i>
<i>Intuición</i>	<i>Carrera</i>
<i>Armas Cuerpo a Cuerpo</i>	<i>Vicio</i>

Los conocimientos: especial, asignado a la clase o categoría (por ejemplo un guerrero sería artes marciales o de guerra). Cada una de las características será modificada en relación al tipo de personaje. Por ejemplo:

*“Un Pj obeso, tendrá penalización en agilidad, carrera y resistencia y bonificación en fuerza .Un Pj que se haya criado en la alta sociedad, tendrá bonificación en persuasión, vicio y penalización en adaptación”.*

Cada característica es de 1d6+1, el número obtenido es el nº de d10 con los que cuenta un Pj para superar las diferentes pruebas o conflictos. Dependiendo de los tipos de personaje tendrán bonificaciones, tanto positivas como negativas, a elección del DM. Por ejemplo, un hombre muy alto, tendrá bonificador negativo en adaptación (esconderse, camuflarse, silencio, etc.), ya que es muy grande.

Los conocimientos generales son de 1d6+2 y los específicos 1d8+2. Las características se pueden intercalar para conseguir acciones determinadas:

- Montar a caballo: destreza + agilidad.*
- Nadar: destreza + conocimiento general.*
- Navegar: conocimiento general + percepción.*



### Los tiempos

Al llegar los asaltos de combate o de acciones rápidas, el juego se basa en los asaltos de tres movimientos, que pueden ser:

*Intelectuales*

*Ataque/defensa*

*De percepción*

Esto es; no se podrán hacer en un asalto dos del mismo tipo pero sin uno de cada. Por ejemplo:

*“Un Pj puede mirar a su alrededor, (percepción), disparar a lo que ve, (ataque/defensa) y decir o pensar algo de lo que ocurre (intelectual)”.*

### Las dificultades estándar

Se halla con el mismo nº de  $d6+10$  que los que se tenga de  $d10$  en la habilidad. Por ejemplo:

*“Si se tiene en armas cuerpo a cuerpo  $5d10$ , la dificultad sería de  $5d6+10$ . Esta es la que hay que superar con los  $5d10$ ”.*

### Dificultades especiales o arbitrarias

Estas las pone el máster, debido a que los Pj puede que sean muy buenos en algunas cosas y muy torpes en otras dentro de la misma habilidad. Es decir, si un soldado es muy bueno con el fusil, puede que sea un torpe con la pistola, ahí es donde el máster incrementa o disminuye la dificultad, o bien carga con modificadores en las tiradas. En la ficha se pondría **pistola -5**, por ejemplo.

De esta manera un hombre que quiera saltar un puente podrá o no podrá dependiendo de su forma física, y la distancia del puente, y el jugador puede sopesar las posibilidades que tiene. Hay que ser prudente para usarlas. Por ejemplo:

*“La dificultad en saltar un puente es de 55. Para conseguir con  $Des+Car+Agi$ . Un Pj tiene destreza  $4d10$ , carrera  $5d10$  y agilidad  $3d10$ . El jugador sopeas, la tirada máxima es de 120. Tira los dados y obtiene, 61, lo ha conseguido, salta el puente. Si el Pj tiene  $Des 1d10$ ,  $Car 3d10$  y  $Agi 2d10$ , teniendo un máximo de 60, tal vez sea una temeridad saltar... y ya depende del jugador, el arriesgarse o no”.*



Podéis ver algunas partidas con este sistema, os dejo una lista:

*Ufo.*

*Celtas.*

*Planeta.*

*Houston, tenemos un problema.*

*Commando.*

*Blade runner.*

*Campo de batalla: La tierra.*

Se ha elaborado un nuevo sistema para jugar en chat o mesa, con un sistema muy sencillo y cómodo, basado en d10 con tan solo 4 habilidades.

*Físico.*

*Mental.*

*Suerte.*

*Vida.*

### **Las tiradas:**

Los tiros serán los siguientes:

Se lanza un d10 en cada turno que lo requiera y se le sumará el resultado. Dos 1s (da igual lo que sume) seguidos son irremediamente una pifia. 8,9 y 10 son éxitos. Más de 10 son un crítico.

### **Los turnos.**

Se resta 10 a el físico y ese es el número de asalto.

Por ejemplo con un 3 en Físico se actúa en el turno 7. Con 2 en el 8, con 6 en el 4 y así sucesivamente.

El jugador pierde un turno, es decir, pasa al siguiente si es atacado, esquiva, es herido, etc.

### **La vida.**

En cada ataque que reciban crítico se le quitará 1 pv, si no es crítico se quitará 1/2 punto. Pero en ambos caso pierden un turno. Al llegar la vida a 0 el pj queda inconsciente, pero no muere, eso ocurre al bajar de 0.

Curaciones.

Cada curación buena sube 1/2 punto, aunque sea crítico.

Las habilidades.

Son por lógica.

*Físico: atacar, correr, saltar, pegar, empujar, coger, alzar, fuerza, etc.*

*Mente: pensar, adivinar, ver, oír, recordar, engañar, persuadir, etc*

*Suerte: Armas de fuego o de distancia, esquivar, sorpresas, etc.*

*Vida: Esto ni lo explico.*

Para los monstruos, animales, gnomos, goblins, dragones, etc... Las habilidades cambian, pero son por lógica, cada raza tiene un don especial.

Los elfos tienen más en mente, por lo que se le otorgan 12-15 puntos a repartir, con un mínimo de 4 en mente.

Los gnomos, entre 8 y 12, pero un máximo de 2 en físico y vida.

Dragones, 20-40, y ha repartir, pero deberían tener mucha vida, poca suerte y lo demás a vuestra elección.

Creo que el Sistema DELI es de los más sencillos y volubles, y se pueden adaptar a muchos juegos.

Espero que lo disfrutéis los que lo uséis.



Autor: Meine Kleine



## Orígenes de los juegos de rol.

---

Hacer una remembranza de los inicios del rol es hacer un viaje en el tiempo hasta eventos y situaciones ya olvidados; los antecedentes de los juegos de rol deben remontarse hasta los “juegos de Guerra” que a su vez se remontan a los inicios de la guerra misma, ya que siempre se ha tratado de representar las batallas lo más fielmente posible, sobre todo con fines tácticos y estratégicos. Desde el Ajedrez hasta el libro de “Pequeñas Batallas” de H. G. Wells, donde la representación de las batallas tomo un tinte más amateur y llego a masificarse en 1953, cuando Charles Roberts puso a la venta el primer Tablero comercial, colocando la primera piedra de los que después se convertiría en la exitosa compañía Avalon-Hill.

Entre 1960 y 1970, los juegos de guerra llegaron a su más alto nivel de popularidad hasta la fecha, lo que comenzó como un juego se convirtió pronto en una industria, aun que no fue sino hasta la aparición del libro “El Señor de los Anillos” publicado en 1966, que los fanáticos de los juegos de guerra cambiaron la representación de las batallas napoleónicas por Balrogs y bolas de fuego.



Es en este momento cuando dos individuos son llamados a convertirse en leyenda, Ernest (Gary) Gygax y David Arneson. Este par de genios del rol y algunos amigos más como Jeff Perren, crean un juego de guerra que representa a detalle todo lo relacionado con el mundo medieval.

El juego, llamado Chainmail, se convertiría en el antecesor directo de Dungeons and Dragons, ya que las mecánicas son muy similares. En 1970 o 1971, Arneson tomo el sistema de Chainmail y jugó lo que sería la primera partida de rol de todos los tiempos. Esta mítica campaña sería después conocida como la Campaña del calabozo de Blackmoor. Durante los siguientes años Arneson y Gygax jugaron y probaron reglas que terminarían por convertirse en Dungeons and Dragons: el primer juego de rol del mundo en ser comercializado.

Después de intentar publicar las reglas de su juego con las grandes compañías y ser rechazados una y otra vez el primer par de aventureros del rol del mundo se embarcaron en la más grande de sus incursiones: publicar ellos mismos su juego. En 1974 logran por fin publicarlo por medio de la compañía TSR, propiedad de Gary, y a pesar de que tomo casi un año para que las primeras 1,000 copias fuesen vendidas, tomo tan solo seis meses para que las siguientes 1,000 llegasen a manos de compradores. Para 1979, D&D estaba vendiendo 7,000 copias al mes.



El conjunto de reglas era más que imperfecto, pero el juego se mantuvo popular, lo que no evitó que surgiesen otros conjuntos de reglas que intentaron infructuosamente ganar su puesto: Túneles y Trolls de ST. Andre en 1975, Caballería y Hechicería por Fantasy Games Unlimited en 1976 y El Imperio del Trono Pétalo por Barker en 1975.

Al final de los setentas llega la época dorada del rol, con una industria creciente y relativamente libre de competencia, una multitud de empresas y grupos de jugadores, publicaron sus propios juegos y conjuntos de reglas, de la fantasía medieval se pasó a la ciencia ficción y de regreso. Sin embargo fue TSR quien marco realmente el inicio de la era dorada con la publicación de una versión revisada de D&D conocida como Advanced Dungeons and Dragons, esta nueva versión recopilaba muchos de los cambios hechos por jugadores y expertos de la industria a lo largo de los años al juego original, esta vez venía presentado entre caros volúmenes que se vendían por separado: El manual del jugador, Manual del narrador y Manual de Monstruos, fue en esta época donde el hobby se definió y alcanzó su cúspide.

Con todo y que la industria era creciente, los juegos de rol encontraron problemas entre 1979 y 1987 al afirmarse que algunos suicidios y asesinatos tenían como responsable directo a dichos



juegos al convertir a los jóvenes en esclavos de una especie de culto. A pesar de que jamás se llegó a comprobar ninguna relación y que los juegos en particular AD&D fueron exonerados más de una vez, la cobertura mediática sensacionalista que se le dio a estos casos tuvo ciertamente un impacto negativo en la industria causando el cierre de no pocas pequeñas empresas, sin embargo al término de esta época oscura surgió una industria mucho más fuerte, con jugadores unidos ahora por algo más que un hobby en común, jugadores unidos por un pasatiempo que querían defender.

La llamada de Cthulhu publicada en 1981 revolucionó a su modo los juegos de rol al añadir el terror, basándose en escritos de H.P. Lovecraft, Ars Magica de Lion Rampart en 1985, añade interesantes elementos al no solo permitir controlar un personaje sino una comunidad en su conjunto.

La era dorada tuvo como columna vertebral a TSR creadora del ya mítico AD&D, los libros y suplementos se publicaban a un ritmo sin precedentes, mientras la presión externa se volvía más fuerte, los clubes y convenciones se hacían más populares. En 1981 TSR creó la RPGA, para ayudar a unir a los jugadores de Estados Unidos. En esta época dorada TSR creó algunos de sus mejores productos, productos cuyas líneas subsisten hasta la fecha: Dragonlance, Reinos Olvidados y por fin la segunda edición de las reglas de AD&D fue liberada en 1989, rompiendo los records de venta en el mercado del rol.



Finalmente en 1990 y gracias a la edad dorada, los juegos de rol estaban presentes en todos lados, la industria era pujante y popular, generaba ganancias millonarias y las empresas que se dedicaban a generar productos tanto propios como para otras empresas eran incontables. Esto por supuesto llevo a la industria a un periodo oscuro en el cual la caída comenzó a ser evidente y cada vez mas pronunciada, la mayoría de los productos publicados carecían de calidad y los consumidores se veían inundados de cantidad de suplementos sin sentido y con un contenido pobre. Es entonces cuando en la Gencon de 1991 Mark Rein-Hagen presento un juego que habría de cambiar el mundo del rol para siempre, Vampiro: La Mascarada, de la compañía White Wolf, un producto que surgía directamente de la cultura gótica y que fundía el ciberpunk, con el terror y la paranoia.

Lo que en un principio surgió como nueva vida al hobby terminaría por dividir a los fanáticos y jugadores como nunca antes lo estuvieron: Vampiro se concentraba en descripciones profundas y amplias y pese a tener un sistema de reglas más que flojo logro rápidamente el favor de los jugadores, pronto los jugadores se dividieron a sí mismos entre narrativos y de pegar y matar, unos hablando mal de los otros, dividiéndose hasta el extremo, pronto paso a ser común el uso de términos despectivos para diferenciarse uno del otro, las compañías mismas impulsaban este comportamiento con comentarios despectivos en sí mismos, en ambos bandos unos representados por TSR otros por White Wolf, el hasta entonces unido clan de jugadores se dividió.



En 1997 un suceso estremecedor tomo al mundo de rol por sorpresa, TSR se declaraba en bancarrota y West End Games otro de los gigantes pronto le siguió, las pequeñas compañías colapsaron en su mayoría, los juegos de rol tuvieron un momento de colapso, una especie de periodo de hibernación donde la industria decreció y hubo poca novedad, las compañías tuvieron que mantenerse de un nuevo y floreciente hobby, los juegos de cartas coleccionables, el cual sostuvo a no pocas empresas durante varios años, TSR fue adquirido por Wizards of the Coast, el poderoso imperio creador de Magic: The Gathering, el juego de cartas coleccionables más popular del mundo, y en 1998 Wizards es comprada por Hasbro y se convierte en una parte de su división de juguetes.



Con la compra de Wizards por parte de Hasbro, la industria recibe nuevamente a alguien a quien seguir, Dungeons & Dragons, esta vez en su tercera edición se convierte en el año 2000 en la punta de lanza que

habrá de abrir nuevamente el mercado a los juegos de rol, con una edición y simplificación de sus reglas que le permite al juego alcanzar una masificación aun mayor.

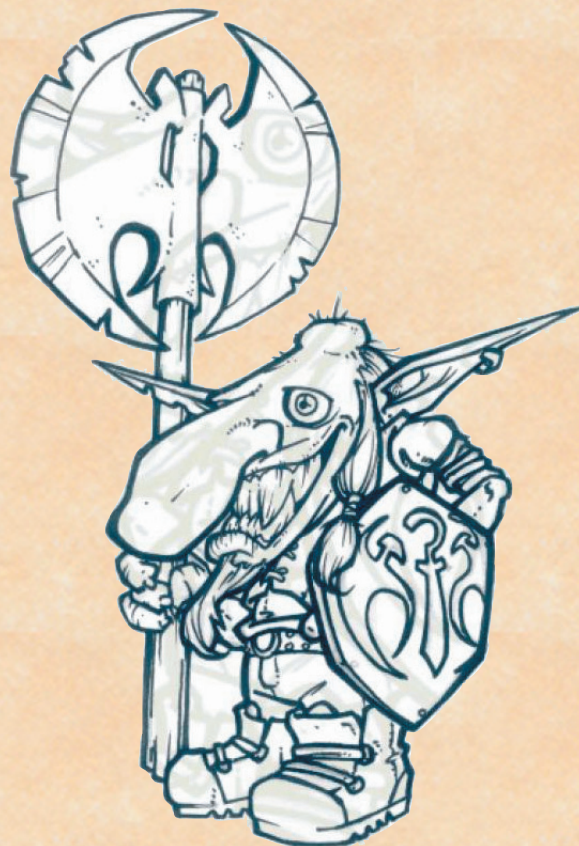


Wizards comprende rápidamente que los suplementos de los libros de reglas sufren caídas en sus ventas mucho más rápido que los libros básicos, por lo que surge el llamado D20, un sistema impulsado por Wizards que tiene el objeto de estandarizar las reglas y el sistema de juego para que cualquier compañía que quiera crear juegos pueda hacerlo en este sistema, lo que termina por traer estabilidad al mercado y crea una base de clientes importante para todos, mientras que ellos mantienen la hegemonía al ser los únicos con el derecho de publicar los libros básicos. A pesar de que han surgido otros sistemas que hacen competencia directa al d20, es un hecho que el sistema tiene la base de clientes más rentable del medio, lo que en este 2008 impulsara el lanzamiento de la cuarta edición de el juego D&D así como de una nueva y revisada versión del sistema D20.

Fuente: <http://www.uam.es/otros/concilio/.html>



Autor: Zenram







## 4. Sección Oficial.



### Normas de la Comunidad.

Hola, bien venidos a la sección oficial de la revista, aquí, número tras número, os iremos informando que se cuece en umbría. Para estrenar esta entrega no se nos ha ocurrido nada mejor que incluir las normas de la comunidad y una lista con los Nick de los admins:



- 1. El idioma oficial de Comunidad Umbría es el ESPAÑOL.** Si habláis en el foro o escribís la sinopsis de una partida debe estar en español. Eso no quita que quien quiera pueda dirigir una partida en otro idioma. Simplemente que lo indique en las notas de la partida para que quienes se apunten sepan de que va la cosa.
- 2. Los malos modos nunca, nunca, nunca está justificados.** Puedes quejarte, criticar y opinar lo que quieras, pero nunca insultar. Los insultos son inmediatamente zanjados, generalmente con la expulsión del atacante.
- 3. No está permitido el intercambio de material con copyright:** manuales en PDF, enlaces a páginas web con este material, links del emule, etc. Cualquier persona que ponga un enlace a material con copyright dentro de la comunidad será primero avisada. Si vuelve a incidir en la falta será expulsada. Esto, por supuesto, no se aplica al material de libre distribución (FUDGE y similares) que son gratuitos y sí pueden ser enlazados.
- 4. Si empezáis una partida acabadla.** Todos nos emocionamos con la novedad y nos apuntamos a un montón de partidas en cuanto llegamos aquí. Recordad que esto no es un MMORPG, aquí la gente que dirige o juega una partida tiene que perder un tiempo precioso al frente del ordenador y cuando se queda colgada a la mitad siente tanta frustración como sentirías tú. Así que ya sabes: no hagas lo que no quieres que te hagan a ti.



**5. Si puntuáis a los jugadores tened en cuenta cómo funciona esto:** no se toleran los insultos. Si un jugador te dejó colgado en una partida eres libre de puntuarle negativamente, exponiendo claramente el motivo de tu acción. Si alguien juega al estilo destrozapartidas, no dudes en puntuarlo negativamente ¡Pero sin faltar al respeto personal! Si sencillamente un jugador o director no lo hace como tú consideras correcto, pero es sin mala intención, no lo puntúes negativo: puntúalo neutralmente pero expón cuales son las faltas que tú consideras que tiene su estilo de juego. Finalmente, no os cortéis a la hora de puntuar positivamente. La gente que ha jugado con seriedad y bien merece ser recompensada.

**6. Los administradores no somos dioses ni cobramos un duro por todo lo que estáis viendo.** Así que si veis algo mal o alguien incumple alguna norma podéis notificarlo para que tomemos medidas, pero no esperéis que estemos todos los días revisando todos los mensajes de esta web para hacer de jueces omniscientes...

**7. No se permite enlazar imágenes o videos que** contengan escenas de sexo explícito, sean manifiestamente escatológicos, atenten contra alguna ley, o hagan apología de algún delito.

Y la norma más importante: **¡Divertiros! ¡Participar! ¡Proponed nuevas ideas!**  
Esta web nunca deja de crecer. Aquí está la lista de admins:

Akin	Andres Barbosa	barlow_mr	BLAGDAROS	Chemo
eban	Eileen	eloryn	Enaitzjga	Enosh
Gran_Joe	Lord Tenebrofan	Khalos	Messiah	Rais
necrom6666	Shashka	UnaNada	Meine Kleine	

Si veis a cualquiera de esta lista recordad que están en busca y captura y que se recompensará a aquel que nos los traiga. Un saludo.



Autor: Barlow\_mr



## 5. Entrevista a ...



### ... Chemo

Hola Chemo y felicidades por ser nuestro primer entrevistado para la Revista Umbriana "Senderos de Umbría", estoy seguro que a muchos frikis de la comunidad les interesará conocer un poco más sobre tu persona y de los planes maquiavélicos que tienes para la comunidad así que comencemos.

**1.- Antes que nada permítame hacer la pregunta obligada. No, no se trata sobre tus preferencias sexuales, me refiero a tu persona ¿Quién es Chemo? ¿Quien es la persona detrás del título de Demiurgo?**

Mmmm... Vivo en un castillo en lo alto de los Cárpatos y dirijo un clan de... bueno. No. En realidad soy un simple programador que tiene una pequeña empresa de desarrollo de software y diseño web. Casado, toco en un grupo de música los fines de semana que puedo escaparme a mi pueblo, intento salir todos los fines de semana que puedo, bastante extrovertido. Si me conoces fuera de Umbría es posible que no encaje en el arquetipo clásico de friki rolero. De hecho alguna gente se sorprende cuando le digo que tengo una web friki. En realidad no estoy muy seguro de si soy yo el que la tiene o la web la que me tiene a mí. Que miedo ¿no? Jeje.

**... Supongo que no tendrás empacho en comentarnos tu edad, ¿cierto?**

Pues no, sinceramente. Cronológicamente tengo 33 años, pero intento aparentarlo solo cuando estoy en mi trabajo y tengo que parecer algo serio. Recuerdo cuando a los tipos de esa edad les llamaba señores. ¡No fue hace tanto! Ahora me jode un poco que me traten de usted en una tienda.

**.... ¿Pero entonces que hace o a que se dedica Chemo cuando no se encuentra bañando usuarios de la comunidad?**

Como ya dije dirijo, con mi socio, una empresa de desarrollos informáticos. Fue una aventura que comenzó al estilo más clásico: dos ordenadores en una habitación y mucho morro. Ni créditos, ni nada. Ahora tampoco es que nademos en la abundancia, pero da para vivir y muchas satisfacciones. Siempre he intentado ser mi propio jefe. Cuestión de prioridades: dinero o independencia. Claro que si puedo tener las dos cosas no voy a decir que no, pero montar una empresa y forrarse son dos cosas distintas.



## **...¿Qué opina tu familia de tus actividades frikis?**

Mi mujer las tolera pero no le gusta el rol. A veces lee alguna partida que he dirigido, pero nada más. Sin embargo sabe que para mí es una válvula de escape. Después de un trabajo complicado o una reunión en la que te dan ganas de estrangular a un cliente es mucho mejor irse a [www.comunidadumbria.com](http://www.comunidadumbria.com) y hacérselo pagar a mis jugadores. Jaja. Es broma, ¿o no?

Tampoco es que mi vida gire alrededor de los dados, sinceramente. Intento que sea otro más de mis hobbies. De hecho creo que me he vuelto más friki con los años por culpa de Umbría, jeje.

## **2.- Y con respecto a tu inicio dentro de ese enorme proyecto llamado Comunidad Umbría, ¿De dónde surge toda esta idea de hacer una comunidad de rol?**

Empecé a jugar con 13 añitos y hasta los 20 más o menos tuve la suerte de tener grupos estables de juego. Luego a partir de esa edad muchos lo fueron dejando porque nos separamos (universidad, trabajo, novias, familias). La cosa iba empeorando y empezaba a pensar en tirar la toalla cuando descubrí internet. Mirando por las listas de correo vi las posibilidades. Un día en la lista de Cthulhu alguien dijo que una partida por correo era muy aburrida. Yo había jugado por correo del de sellos una partida de D&D y debatimos sobre el tema. El montar una partida (El Hundimiento del Mauritania) por email fue un desafío. Supongo que aquello fue el germen. Vi que había más gente en mi situación y que internet podía ser nuestra balsa de rescate.

## **¿Pero por que usar tanto tiempo y recursos en algo que quizá nadie te agradeciera, lo digo porque he visto multitud de comunidades de rol desaparecer en el olvido muy fácilmente?**

Es cierto, pero creo que he tenido suerte a la hora de que la gente reconociera mi trabajo. Cuando subí la primera Umbría, ésta era solo una página personal a la que trasladé los artículos que habíamos escrito en un fanzine de mi pueblo. Pero apareció Dragonmanía (ahora ociojoven.com) y me dijo que les gustaría 'reclutarme' para su proyecto. Dije que sí y de pronto descubrí que había gente que leía los artículos. Por aquel entonces empezábamos a montar partidas por email en la lista de Cthulhu y eso me animó a continuar. Internet es un gran lugar desde el cual se pueden unir fuerzas.



## **Y entonces, ¿cómo llego a concretarse este proyecto?**

Aún tardó bastante. Tengamos en cuenta que comunidadumbria.com era al principio un foro, una lista de correo y un canal #irc. Entonces apareció el PHP en el mundo web y vi el filón: ¡por fin podía programar en la web con una herramienta profesional! Sin embargo Dragonmania no lo tenía tan claro (era normal, de aquella era algo nuevo) y no me concedieron un servidor PHP con el que jugar. Así que cogí los bártulos y me lo monté por mi cuenta. Con el PHP y el MySQL surgieron los foros y al principio pensé en usar uno de ellos (phpBB) para jugar, pero le veía muchas limitaciones. El siguiente paso estaba clarísimo: tenía que montarme mi propio sistema de juego. Y ahí surgió el RPW. Quiero destacar que pese a que la programación del RPW es cosa mía su estructura es el fruto de varios años de pruebas y mejoras sugeridas por los jugadores. Como yo digo siempre: uno puede ser el mejor programador del mundo, pero si los usuarios no colaboran el resultado nunca será bueno.

## **¿Si tuvieses que atribuirle a algo en particular el éxito innegable de la comunidad a qué sería?**

A los umbrianos. Y no es peloteo para nada. Umbría ha dejado de ser una mera página web para convertirse en un submundo con sus bromas internas, sus costumbres, sus leyendas y sus personajes. Es cierto que mucha gente entra solo para jugar sus partidas, pero el foro es un lugar extraño y muy diferente a otros que veo por ahí. Me encanta ver que Umbría es una verdadera comunidad. Quítale a los umbrianos y tendrás un sitio web programado para jugar a rol. Excelente, pero vacío. Los Umbrianos lo son todo.

**No sé si será una impresión mía pero me parece la salida de los carnets fue un momento crucial, de vida o muerte si lo quieres ver así, debido no solamente a problemas financieros para solventar los gastos de la web, sino a un cierto grado de cansancio de tu persona respecto a la cada vez mas exigente comunidad y los constantes problemas con los que te agobiamos, así como la mala actitud de algunos que creen hacernos un favor por jugar al rol con nosotros en la web, por lo que los carnets vinieron a ser una especie de prueba para los umbrianos, algo así como una oportunidad para demostrar que no éramos simplemente personas entrando a una pagina web, sino verdaderos miembros de una comunidad dispuestos a colaborar para sacarla adelante. Claro esa es solo mi percepción pero me gustaría saber tu opinión al respecto y sobre todo ¿Qué respuesta esperabas al momento de convocar la adquisición de los carnets?**



A ver. Vaya por adelantado que yo soy gallego y bastante pesimista. Siempre que abordo un asunto intento prepararme para lo peor, así si funciona me parece genial y si sale mal ya sé a que atenerme. Con Umbría veía mucho interés pero estaba preocupado por el tema monetario. Al contrario que la mayoría de la gente piensa mantener un servidor en internet (un buen servidor, me refiero) cuesta mucho dinero. Yo alojaba a la web en el servidor de Argos-Galaica (mi empresa) pero estaba creciendo desmesuradamente. Me temía lo peor: morir de éxito.

Entonces surgió la primera quedada nacional aprovechando las CLN de Alcalá de Henares y Meine Kleine (uno de los actuales administradores) me dijo lo del carnet. Yo pensaba firmemente que la gente visitaba Umbría porque era gratis y que en cuanto le pidiera un euro a los visitantes me mandarían a tomar viento. Tampoco pensé que a las tiendas les interesase ofrecernos un descuento solo por tener una página web. Supongo que desde dentro del huracán no veía las cosas con claridad. La verdad es que Meine insistió un montón para que aceptase probar la idea. Y menos mal que me convenció.

**Y... ¿Cuál fue tu reacción al ver lo que había pasado con tu llamada y la respuesta de los umbrianos? Y me refiero no solo a lo que pensaste sino a lo que sentiste en ese momento tan crucial.....**

Me quedé impresionado cuando a los ¡diez minutos! de abrir el formulario de inscripción ya había más de una docena de carnets pedidos. ¡Y eso que aún no habíamos dicho siquiera que ventajas tendría el carnet! Toda esa gente que se ha 'afiliado' a la web lo hizo no por que hubiera descuentos en tiendas, ni ventajas de uso en la web, sino porque creían que era necesario colaborar para llevar el proyecto arriba. No sé, es difícil de decir lo que se siente en ese momento. Sabes que la gente te apoya en un proyecto pero no solo con palabras, que es más fácil, sino rascándose el bolsillo. De pronto comprendes que no es algo tuyo. Es algo compartido. Una verdadera pasada.

A partir de ese momento todos los nubarrones se disiparon y pude afrontar los nuevos proyectos con más tranquilidad. De hecho hace poco hemos duplicado la capacidad del servidor dedicado para aguantar el tirón de los nuevos usuarios. El carnet hace, sin duda, que esto sea posible.



### **3.- Y ¿Que podemos esperar los usuarios para el futuro?**

Hay muchas cosas pero es necesario tiempo para llevarlas adelante. Se están preparando las fichas especializadas para cada juego, el Rol Por Chat (RPC), nuevas secciones (literatura, talleres literarios), etc... Ahora ya no trabajo solo, sería imposible. Sí que sigo programando yo solo (soy bastante autista a ese respecto) pero las ideas vienen canalizadas gracias a un Taller de Sugerencias para Mejorar la Web que dirige Lagikshere y un montón de gente implicada. Ellos debaten que mejoras podrían implementarse y yo, cuando tengo un hueco, intento convertirlas en realidad. También hay varios concursos en mente, este mismo fanzine, etc.. Todo es un ejemplo de que Umbría es un lugar muy vivo.

Umbría, aparte de ser un sitio para jugar a rol, quiere ser un lugar donde la gente pueda coordinarse para conseguir metas que, normalmente, no lograrían alcanzar solos.

### **¿Podrías darnos algunas características que hacen especial o diferente al RPW4?**

El RPW va evolucionando a medida que surgen nuevas formas de enfocar las partidas. Esta nueva versión hace especialmente hincapié en las fichas de PJ e intenta simplificar las cosas para los directores. También está en preparación el panel avanzado, que permitirá al master controlar todo lo que pasa en la partida de forma global (mover mensajes, crear grupos de PJs o PNJs, agrupar las escenas por capítulos, etc). También estoy buscando la especialización sacando juegos de dados específicos, que faciliten las tiradas y la integración de los novatos.

**Bueno pero y traducido en términos que los no expertos podamos entender jajaja.... ¿Qué proyectos paralelos al RPW4 crees que se desarrollen en el futuro? Me refiero a cosas como el Rol por Chat.... Y ya que estamos en eso ¿Qué esperas del Rol por Chat en cuanto a sus características y funciones?**

Desde hace tiempo la gente viene pidiendo un sistema de juego inmediato. El RPW está muy bien para los que trabajamos y tenemos que sacar un hueco a lo largo del día para jugar. Pero hay mucha gente a la que le gustaría conectarse, por ejemplo, las noches de los jueves y jugar de un tirón.

El RPC (Rol Por Chat) será un añadido en la web en la que tendremos un entorno en tiempo real para chatear con todas las herramientas del RPW. Se verán los avatares de los PJs al hablar, el master podrá utilizar los avatares de los PNJs, pregrabar descripciones, escoger destinatarios, tirar dados, automatizar tiradas, etc... Todo lo que tenemos para el RPW pero para chat. Es un proyecto al que le tengo muchas ganas.



**Perfecto y entonces de los cambios que se avecinan en el futuro ¿Cuál crees que vaya a ser el más relevante?**

Creo que el RPC puede ser algo realmente interesante. Aparte ya digo que Umbría se ampliará con una sección de literatura (que muchos usuarios piden a gritos). Yo tengo algunas ideas adicionales bastante ambiciosas, pero me las guardo en la manga hasta que tenga los medios adecuados para llevarlas a cabo, jejeje.

**¿Hay alguno del que puedas decir que vaya a cambiar la forma de jugar al rol por internet? Si ya se que quizá suene pretencioso pero al menos como lo veo ya lo haz hecho antes con la comunidad así que.... ¿Qué opinas?**

No creo que haya cambiado la forma de jugar a rol, pero creo algunas cosas hemos mejorado. Cuando empecé con el RPW mucha gente me dijo que perdía el tiempo. En el primer momento que dije que montarían unas Jornadas de Rol Virtuales (todo un fin de semana conectados y jugando por chat) muchos más dijeron que se me iba la pinza. Y mira tú. Una cosa es que yo tenga una perspectiva pesimista de las cosas y otra que sea asequible al desaliento, jaja.

Quedan muchas cosas que se pueden hacer en internet con respecto al rol. No es un sustituto del rol clásico en mesa, ni tampoco pretende serlo. Es otra forma de jugar, con sus ventajas y desventajas. Como todo en la vida.

**4.-Muy bien perdón por secuestrar tanto de tu tiempo pero ya para terminar. ¿Hay algo que te gustaría para decir a todos los Umbrianos?**

Sí, desde luego. Darles las gracias por seguir ahí. Un proyecto está vacío si no tiene a gente que lo mueva. Tengo un amigo que bromea a veces llamándole 'la secta' a la página web. La verdad es que algo de sectario tenemos porque nos identificamos con algo en común: las ganas de rolear. Espero que sigamos así mucho tiempo. Como decían en aquel anuncio: 'un servidor dedicado: --- euros al año, el sueldo de un programador: --- euros/hora, una panda de locos que pueblen la web: NO TIENE PRECIO'.

**Mil gracias, oh Demiurgo, espero que la comunidad siga creciendo ¡a mil por hora!**





## 6. Literatura

### I Certamen de Relatos Cortos Comunidad Umbría.



No podría iniciar la sección de Literatura de un número tan significativo de la Revista Umbriana como es el primero, sin rendir un más que merecido homenaje a la iniciativa que hace unos meses dio a luz al desarrollo del I Certamen Literario de la Comunidad. En este caso se trató de un Certamen de Relatos Cortos, del cual ya adelante, se está preparando una segunda edición.

Desde todas las partes implicadas se consideró un éxito la participación que el certamen había logrado entre los Umbrianos. Sirva únicamente como ejemplo el número de relatos presentados al concurso: 52. A través de ellos pudimos volar en alas de la imaginación, acompañar a un veterano samurai en su último acto de honor, asistir a la coronación de un emperador, valorar el precio de la vida... y de la muerte, escuchar historias debajo de las ramas de un sauce llorón, presenciar las traiciones de corporaciones y sectas, viajar al pasado y presenciar la transformación en un castillo del Rhin.

Los relatos fueron capaces de crear constelaciones y provocar escalofríos con leyendas urbanas; consiguieron hacer llorar a los fantasmas, dar vida a la luna sobre la superficie de un lago encantado y hacernos sentir el dolor por un hijo perdido. A través de sus líneas sentimos el horror de la guerra en todas sus formas, la lucha entre el bien y el mal, entre ángeles y demonios. Nos transportaron a un número incontable de épocas y lugares diferentes y desbordaron, todos ellos sin excepción, imaginación y creatividad.

En números posteriores de la revista dedicaremos esta sección a actividades en las cuales contaremos con la participación activa de los propios Umbrianos (taller de lectura y escritura, comentarios de libros, relatos en cadena, etc..), pero para esta primera edición no podríamos menos que ser justos con aquellos relatos que contaron con el beneplácito del jurado obteniendo las tres primeras posiciones y que os ofrecemos a continuación.



## El Precio de la Vida - Por Kabul -

“Varios surcos marcados a lo largo de un sendero montañoso eran la única señal del paso de la criatura que antaño suscitase temor entre los habitantes de los aislados pueblos de la región. Eran tiempos de incertidumbre, de crispación y angustia frente a lo que se antojaba como un vecino no aceptado. Tiempos de vivir con la cabeza siempre vuelta hacia las altas montañas, de las que se erguía una silueta tan grande como el más alto pico de la cordillera del valle, de rogar porque los seísmos provocados por sus titánicos pies no aplastasen los árboles del bosque y privasen a los carpinteros y leñadores de su sustento. Tiempos de tener pesadillas acerca de un valle arrasado, cruelmente pisoteado por aquel ente sin escrúpulos. Pero aquellos tiempos habían terminado. Ahora todo era silencio, un silencio demasiado tranquilo. Un silencio que sonaba a muerte.

Desde la cima del pico más alto del valle montañoso, el guerrero contemplaba, aún sosteniendo la espada teñida de sangre, la cosecha de su trabajo. El coraje inyectado en sus pulmones por el terror impreso en los ojos de los muchachos del pueblo, las desesperadas peticiones de ayuda por parte de los aldeanos y la arenga que, orgulloso, pronunciase a favor de la gesta que estaba a punto de llevar a cabo, empezó a diluirse frente al espeso charco de fluido vital negro que manaba de la herida sobre la cabeza del coloso. La mole de la criatura, hasta hace un momento llena de fuerza y vitalidad, metáfora misma del poder de la madre naturaleza, yacía moribunda a los pies del valle, luchando por mantener los últimos hilos de aliento que aún retenía su garganta. La tierra se sacudió con violencia bajo el peso del titán cuando éste se desplomó, herido de muerte, sobre el valle montañoso, y por un momento pareció que las montañas deseaban derrumbarse sobre su cuerpo para enterrarlo y preservarlo para siempre del deterioro del tiempo. Un profundo bramido, ronco y grave como el eco de un enorme pozo, escapó de sus rugosos labios, gruesos como la caliza, y reverberó entre los muros de piedra picuda que circundaban la tierra llana. Fue entonces, poseído por la fatiga que, como marca al rojo vivo, había dejado sobre él su terrible y desesperada lucha contra el gigante, que en todo momento pugnó por sobrevivir, cuando el guerrero percibió el clamor desesperado de su casi difunto adversario, su desesperado deseo de no ser aún arrastrado por los fríos dedos de la muerte. Y aquella voz, desconocida para sus oídos, trazada en palabras que jamás había escuchado y jamás volvería a escuchar, se le antojó de repente demasiado familiar. Pues en ella reconoció a su padre, años atrás, vuelto a su hogar con una herida fatal de lanza en su costado, provocada por un asaltador de caminos, y con una poderosa determinación y deseo de seguir viviendo. Una voluntad de hierro que, finalmente, fue inútil para escapar a aquella de diamante propia de la parca, que con su natural indiferencia e impasibilidad, se lo llevó, pese al desgarrador deseo, tanto del hombre como de su esposa e hijos, por mantenerse aún anclado a la vida.



Los pies embutidos en cuero del guerrero descendieron por el pedregoso sendero, a través del acantilado al que había conseguido saltar desde la cabeza del gigante para tener una mejor visión de cómo caía mortalmente su enemigo, herido por su férrea hoja. Aquella imagen que sin duda hubiese inspirado a poetas y cantantes de gesta había desaparecido tan rápidamente como había vuelto. Ahora sólo quedaba la imagen de un joven, tal vez demasiado joven para el duro camino que había decidido afrontar, y demasiado poco preparado para asimilar un sendero de muertes y asesinatos, llevado por un poderoso ímpetu que ahora se traducían en angustia frente a la inseguridad de haber cometido un acto de dudoso valor. Fue la duda, el miedo, en especial el miedo a identificar el que esperaba fuese un momento ajeno a él con otro demasiado ligado a su pasado y a sus vivencias personales. El miedo a ver en los ojos del gigante aquellos vidrios ahumados a través de los cuales se escapaba la vida de su progenitor. El pánico total a quedar pringado de su sangre, y ver en ésta aquella que manchara sus manos a los siete años, cuando se esforzaba por contener la hemorragia letal en el costado de su padre.

A medida que se acercaba al colosal cuerpo moribundo, creía sentir cómo el atronador estertor se iba apagando un poco más, a cada paso un poco más. Sin que se diese cuenta, los ojos del guerrero empezaron a desprender pequeñas perlas, que no tardaron en convertirse en lágrimas más extensas, un prelude y reminiscencia de la cascada de dolor que manó de los poros de sus ojos ante el encuentro con la señora vestida de negro que se llevara el último aliento del hombre a quien intentó salvar. De repente, su corazón dejaba de obedecer a los impulsos de un inmaduro heroísmo y a la energía que bullía de su mano y espada, deseosa de acuchillar la carne del gigante. Ahora era esclavo de un desesperado deseo, un ruego apasionado a la colosal alma del titán para que no se fuera, para que no lo dejara solo, para que lo perdonara por la tontería que acababa de cometer.

Cuando, en un instante que casi duró un milenio, los ecos de la montaña dejaron de llevarle a sus oídos los suspiros de los labios de caliza y la enorme loma de vello lanudo cesó sus parsimoniosos movimientos de fuelle, el guerrero fue consciente de que ya era demasiado tarde. El acto estaba hecho, la sangre derramada. Su espada había sido la ejecutora del castigo solicitado por un vulgo demasiado temeroso de un vecino desconocido como para tomarse la molestia de acercarse un poco más a él, de preguntarle cómo se llamaba o cuáles eran sus alimentos favoritos, de saber qué amaba, qué detestaba, qué pensaba cada mañana al despuntar el sol o a qué temía profundamente cuando caía la noche. Una vida más, arrancada del seno de la tierra demasiado pronto. La mano del guerrero empezó a temblar, consciente de todas estas cosas.



El pulso inestable hizo cuando pudo para que sus dedos finalmente soltasen la espada y la arrojasen al suelo, asqueados de su frialdad y su falta de misericordia a la hora de acometer su trabajo. El leve tintineo del acero golpeando la piedra apenas fue un murmullo, una voz en el vacío que pasó inadvertida frente al sepulcral silencio. Las voces ásperas de los cuervos conformaron un coro incriminatorio, únicos testigos del que para los suyos sería una grandiosa gesta y demostración de valor, pero para aquellos hijos y vecinos del seno de la tierra no era sino un acto abominable, un crimen tan imperdonable como el del bandolero que degüella a sangre fría al caminante indefenso con el único fin de desproveerle de sus posesiones.

El frío tacto de la sangre negra manchando sus botas fue una sensación insignificante en comparación al eco del vacío que golpeaba el corazón y la conciencia del guerrero. Subió apresuradamente por el cuello del gigante, lo rodeó para mirar una vez más aquellos ojos que, al estar inyectados de vida, antes le dirigiesen una mirada de incredulidad y de lo que antes pareciese furia monstruosa. Al contemplar el rictus que en éstos había quedado, inclinados en un ángulo ascendente hacia los picos de la montaña, el guerrero entendió que lo único que había en ellos era miedo a la muerte, y puro instinto de supervivencia. En un acto reflejo, éstos se habían posado en el pico de la montaña, en lo último que sin duda su corazón había amado y apreciado. Las rodillas del guerrero quedaron hincadas en tierra, ya sin fuerzas para soportar la carga de un cuerpo más muerto que vivo, una oxidada carcasa de algo que ya no sentía como suyo. En una grave letanía de dolor, maldijo a los hombres, que sólo saben dar muerte a aquello que temen; maldijo a los aldeanos, cuya ignorancia había costado la vida de una criatura que merecía vivir tanto como cualquiera de ellos; y se maldijo a sí mismo, pobre ignorante, el más necio y absurdo de todos los hombres, que se había dejado esclavizar por sentimientos tan rastreros y mundanos para cometer un asesinato injustificado.

Aquel día, dos lucharon. Aquel día, dos murieron. Y al día siguiente, nació un nuevo hombre. Un hombre que renació de una carcasa inmadura, fruto de unos ideales pueriles que en el mismo día que decidieron ponerse a prueba, se demostraron obsoletos.



## El Secreto de Fascon - Por Korsakoff -

“La mirada de la niña le atravesaba como un hierro candente.”

¿Cómo había llegado a esto? ¿Qué maldita fatalidad le había embarcado en este macabro conflicto?

Paul podía recordar el día que empezó todo. La alegría en las calles por la declaración de la Gran Guerra. Los vítores. El Nacionalismo inundaba a cada ciudadano del país, que le embargaba a él mismo. Podía recordarse a sí mismo en la cola de reclutamiento, gritando junto a la masa. Enardecido por la barbarie. Relegando su individualidad en pro de una causa “elevada”.

Si al menos alguien le hubiera avisado...si hubiera existido algún modo de saber en lo que se estaba metiendo...algún ser supremo que le hubiera indicado que lo que hacía era incorrecto...

Pero no fue así. En la mente de Paul, en su corazón, ya no hay cabida para Dios. No cuando la artillería aniquiló al batallón en el que servía. No siendo testigo de lo que hacen las armas a hombres sencillos como él, que nunca habían mirado con odio a ningún otro hombre. No tras ver la agonía de Louis, desangrándose con las tripas esparcidas a su alrededor. No. Dios podía estar en todos lados, menos en el corazón de Paul.

La niña miraba a Paul con sus enormes ojos. Parecían poseer ese extraño encanto que tienen todos los niños cuando son aun inocentes...pero sólo había que sostener su mirada durante unos instantes para saber que no era así. La inocencia de esa niña le había sido arrebatada. Ese extraño encanto era otra cosa.

Después del bombardeo, Paul fue trasladado de unidad. El recuerdo del traslado le acompañará toda su vida. El recuerdo del lugar donde tuvo que esperar a su nuevo batallón. Un hospital de campaña, perdido en la nada del campo de batalla. O tal vez se trataba del infierno en la Tierra.

Charcos de sangre mezclados con el barro del camino. Gemidos. Gritos de dolor. Delirios. Súplicas por un poco de agua. Paul creía que nunca se acostumbraría a esa horrible sinfonía. Y tenía razón. Tampoco creía que pudiera haber nada peor. Ahí se equivocaba.



Paul había presenciado el momento de la muerte de su padre, plácidamente en su cama. Recordaba haber sentido un escalofrío al escuchar el último aliento de su padre. Lo había imaginado como un simple suspiro. No fue así. Ese gemido, ese último soplo vital era... como un sarcástico resumen de la vida del hombre. Había algo de agónico en ese estertor de muerte. Algo que hacía pensar que el moribundo no se iba a un lugar mejor.

En el hospital escuchó muchos de esos ruidos. Y no de hombres cuya vida pudiera considerarse completa. Jóvenes con toda una vida por delante exhalaban ese agónico aliento, esa muda queja ante una muerte implacable. Jóvenes como su amigo Louis.

La niña cerró un momento sus ojos. Tendría ocho o nueve años. En sus brazos se podían ver varios golpes y arañazos. Su vestido estaba rasgado. Parecía que al menos podría andar. Paul aprovechó para mirar otra vez detrás de él, dónde yacía el cuerpo que intentaba ocultar a la niña.

Después llegaron las trincheras. Meses de inactividad. Días completos dedicados a cavar zanjas mientras la lluvia le azotaba. Horas de guardias nocturnas, envuelto en una manta repleta de chinches, mientras el viento aullaba al pasar por las vallas y el alambre de espino, haciendo un sonido que en ocasiones le recordaba los alientos de los moribundos. Horas y horas conviviendo con extraños, jugando apáticas partidas de cartas y de dados, sin más motivo que matar el tiempo. Balas perdidas que acaban de repente con la vida de otro infortunado recluta, que cae al suelo con la cara de los que son sorprendidos por la muerte sin ser realmente conscientes de su propia mortalidad.

Ese sería otro recuerdo que llevaría consigo siempre. Los rostros de incredulidad de los muertos. Paul se prometió a sí mismo que si debía morir en ese horrible lugar, al menos lo haría aceptando su mortalidad. No sabía lo profética que sería esa promesa.

El hombre que yacía a su espalda estaba partido por la mitad. Tenía aspecto de ser alguien culto, tal vez un profesor, o un bibliotecario. En uno de sus brazos podía ver un tatuaje. Su mano estaba rígida, con los dedos flexionados como si se tratase de una garra.

La niña abrió otra vez los ojos. Paul volvió a sumergirse en esa mirada, y en el silencioso diálogo que mantenían desde que entró en la Iglesia de Fasçon.



Las balas aullaban como abejorros enfurecidos alrededor de Paul. El barro se pegaba a sus botas haciéndole trastabillar a cada paso. El sudor hacía que su casco resbalase, impidiéndole ver con claridad. Los gritos del sargento Pierrot eran más una cacofonía que órdenes con sentido.

A Jacques una bala le separa la cabeza del cuerpo. Marcel se encoge de repente en plena carrera, cae al suelo hecho un ovillo y se queda ahí, quieto. Las ametralladoras iluminan el campo de batalla como extraños faroles infernales.

François es el primero en llegar a la trinchera de los boches. Le reciben con varios disparos y lanzadas de bayoneta. Está tan enloquecido que sigue intentando clavarle la bayoneta a un soldado pese a que él mismo tiene dos clavadas en el abdomen.

Paul se mira las manos incrédulo cuando todo parece haber acabado. Sigue vivo. Mira a su alrededor, a los cadáveres de los amigos y enemigos. A los cadáveres de los hombres idiotas que, como él, se han dejado arrastrar a este matadero.

La mirada de la niña era algo fascinante. Podría pasarse una eternidad observando esos ojos. Siendo OBSERVADO por esos ojos. Sintió a Marc moverse detrás de él. Posiblemente estaba registrando al hombre del tatuaje. Henry debería estar comprobando que no había nadie más. Tampoco importaba. Paul prefería estar ahí, calmado a la niña con su presencia.

El batallón se movió en Marzo. Salieron por fin de las trincheras, dejando atrás a muchos hombres que murieron por un palmo de terreno. Nadie se quejó cuando dieron la orden. A nadie le importó el destino, ni lo preguntaron. A estas alturas, apenas quedaban hombres en el batallón. La mayoría solo eran carcasas vacías de sentimientos. Seres despojados de aquello que los hacía únicos.

Se pusieron en marcha como una disciplinada columna de ovejas que son guiadas de un matadero a otro. No había lugar para los sentimientos en sus corazones. No había lugar para la razón en sus mentes. Estaban más muertos que los cadáveres que salpicaban el camino.

Por primera vez desde que entraron en la iglesia, la niña habló. No con los labios, sino con una voz que resonaba en la cabeza de Paul, la voz de alguien que ha visto todo lo que se puede ver, que conoce cuanto se puede conocer.

- No existe la inocencia. Es un invento del hombre, que intenta así dulcificar su existencia. No te aferres a ella, porque es como aferrarse al aire.

Paul sostuvo la mirada de la niña. Ya sabía lo que transmitían esos ojos. Conocimiento. Un horrible conocimiento, más terrible que la peor de las pesadillas.



Agradeció la revelación que se le acababa de hacer.

El sargento Pierrot ordenó a Paul y a dos de sus compañeros, Henry y Marc, que explorasen la villa de Fasçon. Debía estar desierta, según los informes, pero así era la rutina militar.

Los tres entraron en la población, casi indiferentes ante la posibilidad de que un tirador los estuviese emboscando. Ya no eran los hombres que gritaban enardecidos en una plaza, alentando a la guerra. Ahora sólo eran piezas de un macabro ajedrez. Y cumplían su función sin rechistar.

El pueblo estaba desierto. Las casas derruidas. Al menos no había cadáveres, señal de que los habitantes huyeron antes de que el frente decidiese devorar sus hogares. Sólo permanecía en pie la iglesia.

Los tres se estremecieron al contemplar la enorme fachada del templo. Si hubieran esperado un momento, tal vez Marc les hubiera dicho que había soñado con esa misma fachada empapada de sangre. Tal vez Henry hubiera admitido que había soñado lo mismo.

Seguramente si hubiera pasado eso Paul no hubiera reservado para sí mismo lo que vió en el bombardeo de artillería. Algo que no era obra del hombre, ni pertenecía a este mundo.

Pero no esperaron. Cumplieron su deber como soldados, como cascarones vacíos, como autómatas. Entraron en la iglesia. Debían comprobar que no había nadie en el pueblo.

La niña cayó al suelo inconsciente. Marc y Henry gritaron y abrieron fuego.

Paul tomó su revolver y lo apoyó en su sien. Se obligó esbozar una sonrisa irónica, ignorando el horror que se estaba formando delante de él, aunque reconocía a ese ser como lo que había visto durante el bombardeo, devorando a sus compañeros. Reconocía esa masa informe de oscuridad...

Paul no moriría con el terror reflejado en su cara.”





## **Gen - Por Kastanguluka -**

---

“Akodo Gen llegó a la aldea recordando a la pequeña e inocente Koko. Recordando su adorable aspecto descuidado, sus zuecos de madera oscuros y gastados, sus piernas flacas y sus viejas ropas de hija de campesina. Recordando el amplio sombrero de paja con el que se cubría cuando ayudaba a su madre en el arrozal, y los cabellos largos, sueltos, negros, que salían de él. Su rostro sonriente, su enorme sonrisa alegre y su risa contagiosa. Él la llamaba “sonrisa llena de dientes”, metiéndose con ella. Y entonces Koko se reía y le pegaba en el hombro, débil, como la niña que era.

El pueblo era pequeño, y se veía iluminado tenuemente por la luz de la luna. Tenía una sola calle, plagada de casas de madera a un lado, y con un paupérrimo puerto fluvial en el otro. El río, amplio y tranquilo, traía una brisa de verano que transmitía una engañosa sensación de paz y que combaba con parsimonia las altas briznas de hierba que crecían en la linde. La luna, grande, blanca, brillante, se veía reflejada en el ancho río como si realmente estuviera pintada allí, inmutable.

Gen había vivido mucho. No llevaba la cuenta, pero éste era, quizás, su quincuagésimo verano. Había combatido en la guerra de los Nueve Años, donde había perdido muchos amigos y compañeros. Había perdido a su esposa y a su hija durante el parto. Y había perdido su honor cuando su señor le relegó a tareas indignas, ya que ahora estaba mayor, y muchos samurai jóvenes habían tomado el relevo. Seis largos años había soportado el deshonor de carecer de meta. Su Daimyo se había olvidado de él, y por eso se había convertido en un viejo solitario, triste, que pasaba las horas paseando y recordando viejas batallas. Lo único que atenuaba su soledad era la pequeña que le visitaba al atardecer, una sencilla campesina llena de inocencia e ingenuidad, con un padre borracho y jugador que había desaparecido dejándole como dote una madre rota y un montón de deudas.

Mientras sus pisadas crugían sobre el camino de tierra, avanzando lentamente por el camino, se lamentaba de su pobreza. Con gusto hubiera pagado las deudas que debía la familia de Koko si hubiera tenido dinero, y con gusto la hubiera acogido bajo su protección si hubiera disfrutado del respeto que merecía. Siempre había sido recto en su proceder, y había seguido el Bushido a rajatabla, pero se le llamaba inflexible, se le difamaba en susurros tanto como se le exaltaba en persona, y los jóvenes, que nunca habían pisado un campo de batalla, se burlaban de sus métodos y de sus palabras. Pensó en las burlas que recibiría si acogía bajo su techo a una hija de otro hombre, y se echó atrás pensando que además le haría un flaco favor a la pobre Koko. “Me equivoqué”, pensó con cansancio, “quizás podría haber impedido todo esto”.



Un viejo perro se revolcaba sobre un informe montón de tripas de pescado en un pequeño muelle de madera junto al río, pero se incorporó de inmediato cuando vio caminando la figura de Gen. Pasos cansados pero firmes, un kimono azul con un deslucido estampado de león, un deslustrado peinado de samurai, un cuerpo enjuto y gastado, frágil, quebradizo por el frío de más de cincuenta inviernos. Pero llevaba la muerte en la mano. Fría, larga, afilada, bruñida y brillante a la luz de la luna, destelleando como un espejo, desenfundada. Un viejo samurai. Se miraron como hermanos, y Gen se paró sólo durante un momento. Luego siguió su camino, pensativo.

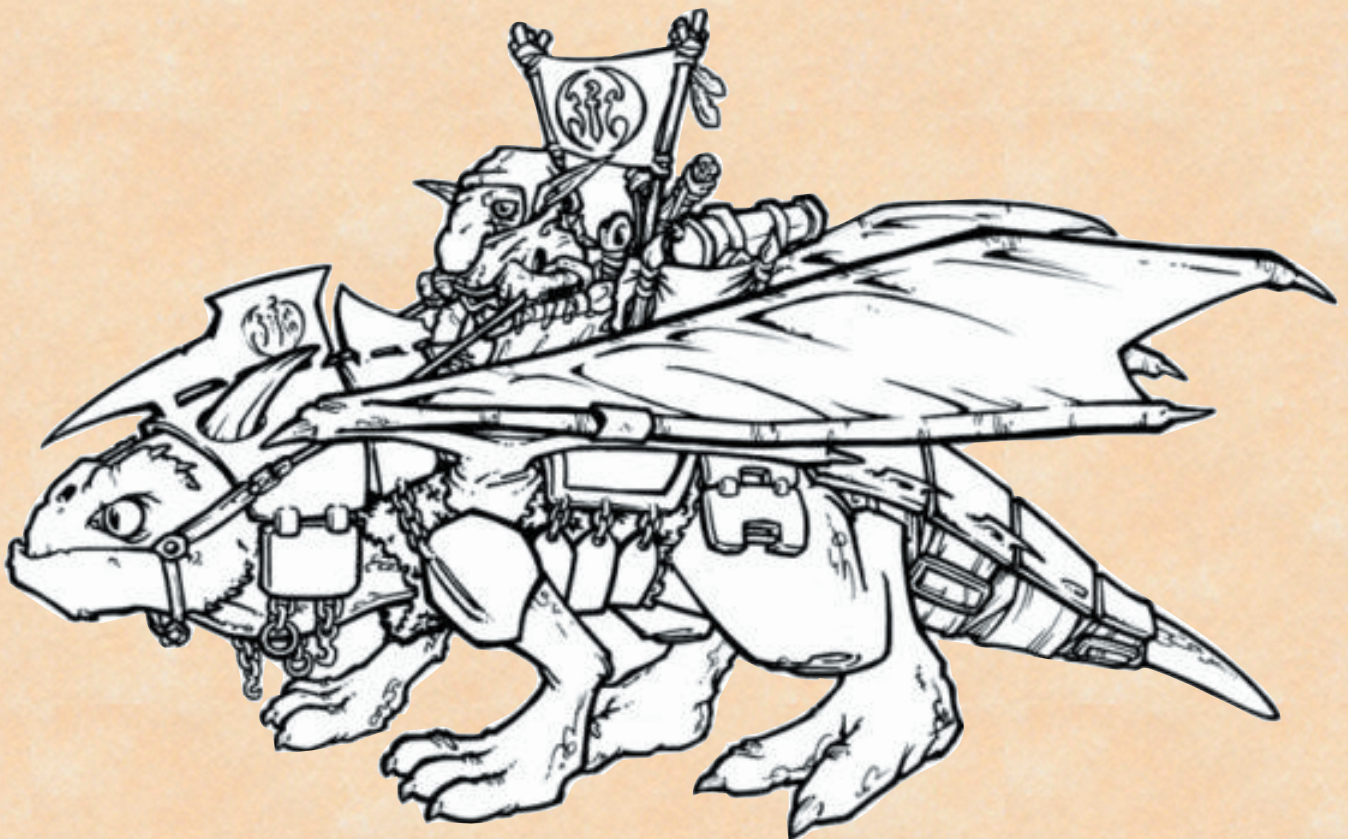
En más de una ocasión, Gen se había preguntado la razón por la que Koko le acompañaba tan a menudo. Después de conocerla en el restaurante de su tía, empezó a hacerle visitas, y cada vez le llevaba algo de comida que ella misma había hecho. Solía llegar al atardecer, cuando el día tocaba a su fin y había terminado de trabajar en el arrozal y de atender las mesas en el restaurante. Solían sentarse en el suelo de la humilde morada de la familia Akodo, y compartían el tiempo cenando, al principio en silencio, y luego charlando, mientras el sol amarillo entraba por las rendijas de las paredes, tiñéndolo todo del color de la intimidad y del cariño. Por extraño que pareciera, aquella niña inocente prestaba oídos a las penas de Gen, y el mero hecho de que alguien le escuchara suponía para él una bendición. Ahora se lamentaba de su cháchara. “Si hubiera prestado más atención a la muchacha, quizás hubiera sabido por qué compartía conmigo su tiempo, en vez de con su madre. Quizás así hubiera anticipado que mi pobre chiquilla sería vendida a esos perros de la Yakuza para pagar las deudas. Quizás si hubiera visto lo evidente, que su madre no la quería, que la consideraba una carga, un estorbo, que la maltrataba y la mataba a trabajar...”. Una lágrima se desprendió del ojo del anciano y rodó por la mejilla, cayendo lentamente hasta el suelo de tierra, frente a la casa de juego.

Iluminada por un triste farolillo que indicaba su situación a los jugadores ilegales, se trataba de una estructura de una sola planta, no demasiado grande. Gen subió las estrechas escaleras hasta la puerta de madera, cerrada desde el interior. Llamó con los nudillos de su mano libre, y un hombre grande y gordo se asomó un momento para verle la cara. No se fijó en sus manos. Corrió el cerrojo y abrió la puerta, y el vaho del calor humano salió por la puerta. En el interior había una decena de personas sentadas junto a una mesa alargada, en la que tres mafiosos malencarados echaban ritualmente los dados mostrando en sus torsos desnudos las figuras caprichosas de enormes tatuajes verdes y rojos. El hombre gordo gritó y se echó atrás cuando vio la katana desenfundada que Akodo Gen llevaba en la mano. Los jugadores se espantaron, se levantaron de la mesa y se apartaron hacia las esquinas de la tenebrosa estancia formando un gran escándalo. Los tres tatuados miraron a Gen, en silencio. Junto a ellos, en el suelo, había largos cuchillos. Y en su mirada había muerte.



Dos horas después, Gen era feliz. Caminaba de vuelta a su hogar, con una chiquilla pegada a su cintura, tan agarrada que nunca hubiera pensado que la pequeña Koko tuviera tanta fuerza. La niña lloraba de emoción, libre del cruel destino que la Yakuza le tenía preparado en algún prostíbulo de la capital. El anciano ya consideraba a la pequeña como su propia hija, y por ella había hecho lo impensable para llevarla a la seguridad de su casa. Ahora la cuidaría, le daría una educación, e intentaría darle el nombre de su familia haciéndola pasar por una hija bastarda.

Toda su vida había vivido según el Bushido, toda su vida había sido el centro de su existencia, y por aquella niña flaca había quebrado uno de sus más sagrados principios. Aquella noche de brisa fresca y verano naciente, Gen el recto, Gen el inflexible, Gen el que siempre seguía las normas, había vendido la valiosa katana familiar. Por primera vez en seis años, una sonrisa de libertad asomó a su endurecido y arrugado rostro.”





## 7. Módulos

### La leyenda de los 5 anillos, “Corazon de dragón”.



#### INTRODUCCIÓN:

Esta es una partida para “La leyenda de los cinco anillos”, para un número no muy grande de jugadores (3-4) con personajes principiantes, ansiosos por hacer méritos en su familia. En un principio los jugadores no se conocen; cada uno de ellos comienza la partida por separado a menos que dos de ellos pertenezcan a la misma familia, en cuyo caso se pueden jugar sus introducciones a la vez.

Cada uno de los señores de cada Pj llama a estos a su presencia de forma urgente. Cuando les tiene delante, les muestra primero una carta que ha recibido; una invitación. Está firmada por un daymio menor Dragón, Agasha Sazaki, en cuya casa casualmente el señor de los Pjs estuvo alojado como invitado hace tan sólo un mes. Sazaki informa en su carta de que desea que todos aquellos que estuvieron invitados en su casa hace un mes regresen para identificar un wakizashi familiar que “alguno de ellos debió dejarse olvidado contra su voluntad”.

Como entenderá el árbitro, la simple insinuación de que alguien se hubiera podido dejar allí el wakizashi es una verdadera afrenta y los señores de los pjs negarán haber sido ellos. Además, como es lógico, ninguno pretende ir en persona a tal tarea, ya que eso significaría mostrar demasiada preocupación por una espada que, de ser suya, significaría un gran deshonor por habérsela dejado olvidada. En resumen, cada señor tiene el deseo de no ser vinculado con la espada y sin embargo no puede rechazar del todo la invitación, ya que proviene de una persona muy bien relacionada. Por otro lado, si uno de ellos falta, los demás sin duda callarán, acusando de esa manera al ausente.

A los jugadores debe quedarles una cosa muy clara: nadie en su sano juicio hará nada que dé a entender que el wakizashi es suyo. Alguno incluso insinuará que se trata de una maniobra política del Agasha para llamarles idiotas a todos ellos. Por tanto, al no poder ir y tampoco ausentarse, lo que van a hacer los señores de los Pjs es enviarles a ellos a negar que el wakizashi sea de su señor... y algo más.

En función del clan del que proceda cada pj recibe unas instrucciones adicionales distintas. El árbitro puede darle a cada jugador la que considere oportuna:



1. Negar que el wakizashi sea el propio, pero tratar de traerlo con alguna excusa. Como excusa, su señor está claro que quiere decir también “robo” pero puede ser necesaria una tirada de Consciencia para darse cuenta. Ideal para personajes Grulla, Escorpión o Fénix.

2. Averiguar de quién es ese wakizashi y asegurarse de que nadie más lo descubra. Ideal para personajes Escorpión, Unicornio o León.

3. Descubrir de quién es el wakizashi y revelarlo a los presentes para deshonrarle, pero sin deshonrarse a sí mismo. Ideal para Cangrejo, León, Grulla.

4. Exigir ver el wakizashi y negar su propiedad categóricamente. Ideal para León, Cangrejo, Fénix o Grulla.

5. Robar el wakizashi y entregárselo a otro de los asistentes. Esta tarea requiere que el receptor tenga como misión hacerse con el wakizashi. Ideal para parejas Escorpión – Cualquier otro. Los motivos que puede tener el señor del wakizashi para robarlo y pasárselo a otro señor se dejan al pensamiento del árbitro para que lo ajuste como quiera en su propia campaña, pero deber un favor es una buena posibilidad.

### **HISTORIA PREVIA:**

Sazaki es el señor de un pueblo (Mura) llamado Shinsei na Sumai Mura (Pueblo del Hogar Sagrado). Sazaki es conocido entre otras cosas por ser un gran espadachín, experto y mortal. Ha sido bendecido con cuatro hijos, tres de ellos varones, siendo el primogénito de dieciocho años Agasha Taro. A los ojos de la gente, Taro es un chico pusilánime y tranquilo, débil y poco amigo de enfrentamientos, lo cual está suponiendo un dolor y una afrenta para el aguerrido padre. Pero sin que su padre siquiera lo sospeche, Taro ha sido entrenado en kenjutsu por un bushi escorpión y es actualmente mejor espadachín incluso que su padre. Lo que ni el propio Taro sabe es que las hojas aromáticas que los sirvientes de su secreto sensei ponen en su baño tras las clases (para no despertar sospechas se acicala en el propio dojo antes de volver a casa) son potentes drogas que han servido para que el escorpión pueda someter mediante hipnosis la voluntad del joven. Tan pronto como se produzca una orden verbal correcta, Taro será poseído por la personalidad adicional que le ha sido implantada por el escorpión y obedecerá sus órdenes.



Recientemente y tras la visita en su casa de un noble escorpión llamado Bayushi Magojiro, ¡Sazaki descubrió el wakizashi de su visitante escondido en su propio dormitorio! El noble Dragón pensó inmediatamente que el escorpión fue quien lo escondió adrede allí para luego sobornarle con la acusación de robo. Lo que no sabe Sazaki es que Magojiro no se dejó el wakizashi adrede. Fue su segundo hijo, Heinishi, aún más despreciado e infravalorado que Taro, quien lo robó y escondió en un intento un tanto pueril de poner en evidencia al escorpión y ganarse el favor de su padre. Cuando Sazaki confesó sus miedos a sus dos hijos mayores, Heinishi no se atrevió a confesar la verdad a su padre, terriblemente asustado por el merecido castigo.

Magojiro, sabiendo que había sido robado, optó por irse sin desvelar el delito, pensando en sobornar más tarde a Sazaki con este deshonor y pensando que Sazaki no confesaría el robo (que el escorpión atribuye a algún criado o guardia malintencionado) para evitar una deshonra para su propia familia.

En respuesta a lo que creía un ardid del escorpión, Sazaki decidió contraatacar. Invitó a otros nobles a su casa y cuando estos se hubieron marchado, preparó y envió las cartas avisando de que alguien se “había olvidado” el arma. Pretende devolverle a Magojiro la pelota dejándole en evidencia delante de otros nobles, empeorando además las cosas para el escorpión al enfadar primero a los nobles con esta acusación velada. Lo que pretende Sazaki es, una vez los personajes enviados por sus invitados nieguen saber nada del wakizashi, es decir: “ah, en ese caso no me queda más remedio que pensar que pertenece al noble Magojiro, que estuvo aquí antes”. Cualquiera que viese el wakizashi se daría cuenta, sabiendo algo de heráldica, de que pertenece a alguien del clan escorpión.

Pero Sazaki no cuenta con tener entre sus propios hijos a un espía involuntario de los escorpiones que ha explicado este plan, estando bajo la influencia de la hipnosis, a su maestro de esgrima. El sensei escorpión ha recibido instrucciones del clan de matar a Sazaki y hacer desaparecer el wakizashi. Va a aprovechar su influencia sobre Taro para provocar la caída de Sazaki y su familia.



### PRIMER DÍA. LA RECEPCIÓN.

El día que los jugadores llegan a Shinsei na Sumai Mura es soleado y sopla un agradable viento fresco. La gente del pueblo les mira con curiosidad, pero no excesiva, pues están acostumbrados a que su señor, pródigo en invitaciones, reciba a extraños. Cada jugador será recibido individualmente por los criados y llevado a la sala anexa al dormitorio de Sazaki donde se irán encontrando y pudiendo presentarse entre sí. Cuando todos los personajes estén juntos, unas puertas decoradas del dormitorio se abrirán y se encontrarán con Sazaki, que les saluda desde su dormitorio (ahora habilitado como salón anexo).

Aquí cada pj deberá presentarse a sí mismo y Sazaki hará algún comentario halagador sobre el señor de cada uno. A todos los que sean combatientes les ofrecerá, como entusiasta espadachín, la posibilidad de entrenar mañana por la mañana juntos. Si alguien le pregunta por el wakizashi sin que él saque el tema (no lo sacará) aparte de mirarle como si fuese un maleducado, Sazaki dirá que no es este momento para tratar esos asuntos delicados y que prefiere dejarlo para mañana, cuando él tenga tiempo libre suficiente para hablar con cada uno por separado. Siguiendo el orden que al árbitro le venga en gana, les adjudicará distintas horas para la reunión privada. Lo más lógico sería asignarlos por orden de Gloria, aunque si hay clanes menores irán los últimos probablemente. Al terminar la recepción les acomodan en sus cuartos y desde ese momento los pjs tienen tiempo libre para pasear y conocer a pnjs y el pueblo hasta la cena. Sazaki se excusa, diciendo que tiene que ir a revisar los campos. Si alguien se empeña en acompañarle, charlarán, pero en general será una tarde aburrida viendo y valorando al arrozales. Sazaki no soltará prenda sobre el wakizashi.

La cena será formal y sí asistirá Sazaki. La manera en que se sienten es importante. Estarán alrededor de una sola mesa. Coloca a cada personaje en su puesto, uno en un puesto, sirviéndote de la ayuda de juego y explícales que sólo pueden hablar sin ser oídos por los demás por las personas que tengan inmediatamente a izquierda y derecha. Puedes colocarlos por orden de Gloria, de más cerca a más lejos de Sazaki (recuerda que Taro se sentará a la derecha de su padre y Meiko a la izquierda de su marido). Es una ocasión para hacer política y hacer y desviar sugerencias sobre el wakizashi. Impetuosos a la hora de insultar o acusar, cuidado.

Actuaciones. Sazaki pedirá a una maiko que ha contratado para la ocasión que toque el San-Ko. Una maiko es una especie de geisha de menor rango; todas las aprendices de geisha también lo son. No son tan exquisitas y normalmente se limitan a saber tocar algún instrumento y servir el té. Luego, Sazaki rogará que si algún invitado desea actuar o mostrar algún arte lo haga. Es una oferta sincera y no pretende humillar a nadie.



### PRIMERA NOCHE. ASESINATO.

Es de esperar que muchos jugadores decidan mover a sus personajes de un lado a otro por la noche, ya les conocemos. No hay ningún motivo para impedirselo, pero en la casa hay guardias que no desean ver la intimidad de sus señores comprometida y puede haber más pérdidas de honor con facilidad. En el mapa de la casa aparecen indicados con un asterisco las posiciones de los guardias. Es improbable que los jugadores encuentren el wakizashi, ya que está dentro de un jarrón que decora la sala de té y hay motivos decorativos de este estilo por toda la casa. Pero si lo hacen (mediante una tirada de al menos dificultad 30)... una tirada de Inteligencia + Heráldica (dif. 15) servirá para identificarlo como Escorpión, nada más. Por supuesto, si son tan tontos como para mostrárselo a Sazaki, se puede perder fácilmente un rango entero de honor por tamaña muestra de falta de educación y Sazaki se llevará el arma a su cuarto; hay que ser un tipo muy deshonoroso para deambular por una casa ajena en mitad de la noche en silencio. Cualquiera que quisiera salir de su cuarto con esta intención debería perder un par de puntos (no rangos) de honor. Tras recuperar el wakizashi, furibundo, volverá a su cuarto a dormir, diciendo que mañana intentará averiguar a quién pertenece en realidad.

Una vez los jugadores hayan satisfecho su curiosidad y estén durmiendo o que estén lo bastante alejados del cuarto de Sazaki (ningún guardia de Sazaki que se precie les dejará acercarse a las habitaciones de su señor), tendrá lugar un ataque de “asesinos” a la casa. Este ataque no tiene otro objeto que encubrir el verdadero asesinato, cuando Taro reciba la visita del escorpión y la palabra clave. Todo comenzará con los gritos de alerta de los dos guardias de la entrada, que serán atacados por tres heinin armados con yaris. Cuando los jugadores empiecen a reaccionar, comenzarán dos ataques más que llegarán desde el este y el oeste de la casa, cada uno de ellos compuestos de dos heinin más. Estos saltarán la valla y atacarán entrando en la casa y atravesando las paredes, atacando todo lo que vean e intentando montar el mayor jaleo posible. Si todos los miembros de un grupo son heridos, cesarán en su ataque e intentarán escapar. Si uno de ellos cae muerto (dos en el caso del grupo de tres) el que quede intentará escapar. Si se enfrentan en un momento dado a un número de enemigos superior en 2 a 1, intentarán escapar.

Es muy posible que los personajes jugadores consigan atrapar con vida a uno o más de los atacantes e intenten interrogarles. En este caso, la tortura y la intimidación acabarán sirviendo, pero tan sólo para sonsacarles que son campesinos pobres reconvertidos en banda de bandidos que han sido contratados por un hombre de apariencia noble, pelo oscuro y sin mon visible. Sus órdenes eran matar a cuantas personas pudieran en la casa.

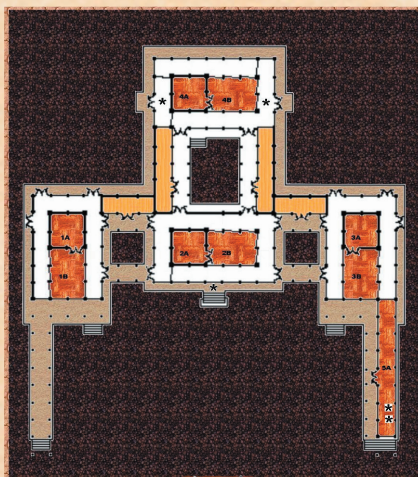




Cuando termine la lucha, empezarán los gritos de horror. Si los personajes van a los dormitorios de Sazaki, se encontrarán con que éste ha sido asesinado. Hay signos de lucha en la habitación. Una tirada de Percepción + Investigación a dificultad 20 permitirá intuir que además de la lucha, alguien estuvo registrando rápidamente la habitación antes de huir. Una tirada de Consciencia + Kenjutsu a dificultad también 20 determinará que Sazaki tuvo ocasión de defenderse, pero murió rápidamente de dos golpes. Uno de ellos debió ser dado con gran velocidad y el otro, el mortal, como si Sazaki tuviese la guardia descubierta. Lo interesante es que dejes a los jugadores inferir que esto está relacionado con la escuela Bayushi de bushi, pero si son muy novatos, puedes permitirles una tirada más para darse cuenta. El asaltante entró atravesando la pared de papel que da al contiguo cuarto de Taro. Si entran en él, verán a Taro en el suelo, con una profunda herida en la cabeza, inconsciente, con la espada desenvainada. Su pared rota tiene un rastro de sangre y barro (Percepción+Investigación), como si alguien hubiese entrado por allí y luego salido herido a través de la ventana del pasillo que rodea ambos cuartos. Cuando Taro es despertado, afirma recordar tan sólo haberse despertado al escuchar ruidos, haberse girado al notar que había alguien en su cuarto y haber lanzado un golpe de katana. Luego, no recuerda nada más. Parece sentirse sinceramente humillado y deprimido por lo ocurrido (de hecho, sólo su subconsciente sabe la verdad: que quien entró en su cuarto fue su propio sensei, quien le dio la orden de entrar a matar a su padre y luego dejó el rastro de sangre para darle verosimilitud a la historia de Taro, no sin antes golpearle con fuerza en la cabeza y dejarle inconsciente). La esposa de Sazaki dormía esa noche con la única hija (de sólo tres años) para apaciguar sus pesadillas.

Los guardias que protegían el cuarto de Sazaki ruegan al nuevo señor del pueblo (Taro) permiso para hacerse seppuku, el cual es concedido. Los dos guardias meditan durante toda la noche y se suicidan al amanecer. El cuerpo de Sazaki es retirado por los eta para empezar a ser preparado. Taro invitará formalmente a los jugadores a quedarse al funeral, que será al atardecer del segundo día.

### LEYENDA DEL PLANO DE LA CASA:



- 1A - Dormitorio infantil. Duermen la madre y la hija pequeña.
- 1B - Cuarto anexo. Duerme aquí Heinishi.
- 2A - Dormitorio para invitados. Duermen aquí los personajes de mayor Gloria.
- 2B - Cuarto anexo. Duermen aquí ronin, jojimbo y pjs de menor Gloria.
- 3A - Dormitorio para invitados. Duermen aquí personajes de mayor Gloria.
- 3B - Cuarto anexo. Duermen aquí ronin, jojimbo y pjs de menor Gloria.
- 4A - Dormitorio principal. Duerme aquí Sazaki.
- 4B - Cuarto anexo. Duerme aquí Taro.
- 5A - Dormitorios de los criados y guardias.





### SEGUNDO DÍA. INVESTIGACIÓN.

El wakizashi: en base a si el wakizashi fue descubierto por los personajes o no durante la noche, le habrá ocurrido una cosa u otra. Si de alguna forma acabó en el cuarto de Sazaki, ahora estará en manos del sensei de Taro. Si no, lo más probable (si ellos no lo han encontrado) es que esté todavía en el jarrón decorativo. Los jugadores son libres de moverse por la casa y mientras no sea obvio que la están registrando (en cuyo caso, más enfados y más pérdidas de honor e incluso acusaciones de robo), pueden buscar el wakizashi. Si lo encuentran, en su mano está qué hacer con él. Si se lo entregan a Taro, esta misma tarde estará en manos de Magojiro cuando se reúna con el joven.

#### Los testigos:

Taro está dispuesto a hablar, pero está muy ocupado resolviendo asuntos de gobierno; debe hacerse pronto con las tareas de su padre. Ha nombrado a su hermano Heinishi su hatamoto (consejero personal) y si los jugadores parecen interesados en investigar la muerte, les nombrará magistrados provisionales con este fin y dentro del ámbito de su pueblo. Esto les permite interrogar e incluso detener a cualquiera de rango igual o mayor al de ellos. El joven ha ordenado cerrar los caminos. Supone que si los asesinos no encontraron la espada, aún seguirán por el pueblo. Aquí conviene que el árbitro recuerde que Taro sólo es el malvado traidor escorpión cuando está bajo la influencia de su sensei. Ahora está decidido a encontrar a los asesinos de su padre. Sin embargo, nunca se le pasaría por la cabeza hablar de su sensei (confía ciegamente en él) ni del wakizashi (prefiere dar el asunto por zanjado y si lo encuentra, pretende arrojarlo al fondo de una sima de la montaña cuando tenga ocasión (no la tendrá)). Sospecha que Magojiro podría tener algo que ver, pero prefiere que sean los propios personajes quienes lo descubran, simulando él mismo no saber de la relación entre el wakizashi y Magojiro.

Heinishi tiene algo importante que decir que le quema la lengua, pero ha recibido instrucciones exactas de su hermano de no hablar del wakizashi. No obstante, cree que su padre acabará en el jigoku (infierno) por su culpa, deshonorado por un robo que no cometió. Si se le presiona de la forma adecuada, podría confesar, pero esto debería ser una escena tensa y difícil a interpretar por parte de los jugadores para poder premiarles con la confesión. De todas formas, recuerda que Heinishi sólo sabe que fue él quien robó el wakizashi y que no pretende rebelar el plan secreto de su padre, ya que esto le aportaría más deshonor. Dirá que su padre creía sinceramente que el wakizashi era de uno de los señores de los jugadores, que no sabía que era del escorpión. Afirmará ser el único que sabe esto. Taro corroborará esta historia, que resulta conveniente para su familia. Los guardias que protegían a Sazaki quieren hablar poco y meditar mucho. Tan sólo confirmarán que no escucharon nada en el interior del cuarto (estaban muy atentos a lo que ocurría fuera) lo que indica que el asesino o asesinos actuaron con deshonoroso sigilo.



La esposa y la hija de Sazaki apenas se enteraron de nada más que el jaleo de fuera y luego de la muerte de Sazaki. El hijo que falta no está aquí, estudia el arte de los shugenja en la escuela Agasha.

En general, nadie le conocía enemigos a Sazaki. Es cierto que era un gran esgrimista (lo cual atrae las envidias) y un hombre de ánimo militar, pero también era un amante de la diplomacia activa y por su casa pasaban numerosos invitados cordiales. Tenía rivales políticos, sí (el árbitro es libre de inventarse quiénes) pero de poca importancia, sin una deuda pendiente tan seria como para matarle.

Los personajes tienen toda la mañana para deambular a su gusto por el pueblo, interrogando y averiguando. La gente del pueblo será muy servicial: Taro hace correr la voz de que los personajes son ahora magistrados provisionales y se pliegan a sus deseos. Por supuesto, no saben nada de nadie que quisiera el mal para Sazaki. Si se les interroga sobre la familia de Sazaki, todo será parabienes. Sin embargo, si se hace referencia a la poca habilidad del hijo con la espada y se pasa un tirada destinada a convencer al heinin al que se esté interrogando (o el jugador hace una interpretación convincente) se les confiará un secreto: el joven Taro se entrenaba en secreto para darle una sorpresa a su padre en la próxima competición de esgrima que se celebrase en el pueblo. Su entrenador es un ronin, dicen y se entrenan en secreto. Nadie será capaz de decirles donde, pues Taro y su sensei lo llevan en estricta intimidad.

La cremación del cadáver ha de ser un momento tenso. Además de la esposa, los hijos, el jefe heinin del pueblo y los personajes, acude Agasha Buntaro, un daymio Dragón, gobernante de un cercano castillo y de mayor rango que Sazaki. No se quedará más que el tiempo necesario para la cremación del cadáver y presentar sus respetos; no quiere tener nada que ver con estos asuntos potencialmente deshonorosos hasta que se aclare la muerte y, si se entera de ello, el asunto del wakizashi. Ruega a los pjs que ayuden a este buen hijo.

No hay que descartar nada cuando se trata con jugadores inteligentes o simplemente muy persistentes. Puede que se dediquen a registrar todas las casas del pueblo. Puede que encuentren un argumento inteligente para obligarte a dar los nombres y direcciones de todos los nuevos habitantes. Puede que saquen tres aumentos en una tirada de Investigación. El caso es que si se merecen dar con el sensei de Taro (pero deberían merecerlo de verdad) o encuentran esa noche la carta que está escribiendo Taro (ver más adelante) aquí tienes el resultado de ir a buscar al misterioso ronin.



El sensei ha pasado todo el día en el campo para dejar que la cosa se calme. Aparecerá por la tarde, poco antes del funeral, por lo que si le esperan en su casa, tendrán poco tiempo para interrogarle. El sensei, por supuesto, no se presenta como escorpión; afirma ser un antiguo Mirumoto y se negará a hablar de su deshonesto modo de perder la condición de noble. Siempre que pueda, preferirá hablar con aquellos de entre los personajes que parezcan más honorables y así se comporten. Aunque en principio negará ninguna relación con Taro, si ve que los jugadores tienen buenos motivos para sospechar de ella, a pesar de que su palabra siempre debería valer más que la de cualquier heinin (déjalo bien claro). Contará que Taro es todo un espadachín, capaz de derrotar él solo a tres hombres. Exagerará cuanto pueda sus habilidades, aunque sin parecer fantasioso. Según él, esta práctica ha sido en secreto, sin saberlo siquiera su padre. Afirma que Taro y Sazaki no se llevaban nada bien y Taro decía querer demostrarle a su padre que valía para el puesto. Incluso podría insinuar que Sazaki estaba pensando en Heinishi como heredero, visto lo blando que era Taro.

Quizá te preguntes, querido árbitro, por qué va a querer confesar el sensei. Bien, al verse descubierto en parte y acorralado, intenta hacer ver que Taro podría ser el asesino por despecho y que él simplemente le ha entrenado sin saber de las intenciones del joven. Por supuesto, los jugadores podrían querer registrar la casa del sensei. Hay gente muy paranoica a la que si le das un cargo se lo toman todo por la tremenda y se lanzan en seguida a usar su poder. En ese caso, el sensei luchará para impedirlo hasta la muerte, asegurándose de morir en el proceso (o suicidarse después).

Si ahora o en cualquier otro momento registran la casa del sensei, encontrarán simplemente la habitación delantera, la trasera, que es un pequeño dojo de entrenamiento y una cabaña exterior que son los baños. No hay nada en la casa que delate al sensei como miembro del clan escorpión, pero hay dos pistas que encontrar. Por un lado, en el dojo hay una palabra escrita en una papel. Está colocada de tal manera que es prácticamente imposible no leerla al entrar en el dojo: Chuu. No es raro encontrarla aquí, ya que es una de las siete virtudes de los samurai (rectitud, coraje, benevolencia, respeto, honestidad, honor y lealtad).

Es la palabra clave que leída o hablada dispara en Taro el trance hipnótico y desencadena su personalidad “escorpión”. La otra pista son las “hierbas aromáticas” que pueden encontrarse en los baños de fuera de la casa. Si alguien es capaz de identificarlas, las reconocerá como una droga que adormece. Si se hace al menos un aumento, se la identifica además como una droga que abre la mente del individuo y le hace más susceptible a las sugerencias.



### SEGUNDA NOCHE. RESULTADOS.

Lo que ocurra a partir de este momento es bastante abierto. Los jugadores pueden reaccionar de muchas maneras, especialmente si ya han conseguido el wakizashi. Incluso podrían dejar el tema a un lado, acusar a cualquier cabeza de turco e irse. Si Taro cree que no han hecho lo suficiente para capturar al asesino, se sentirá decepcionado, pero les permitirá marchar (tampoco es que pueda impedirlo, ellos no le pertenecen).

Es posible que los jugadores empiecen a tener algunas pistas sobre lo que ha pasado e incluso tengan cosas contra Taro. Por supuesto, la palabra de un ronin no es nada contra la de Taro; se necesitan pruebas y realmente no hay pruebas que demuestren que Taro es el asesino, a menos que se desencadene la orden hipnótica que provoca la segunda personalidad.

Si esa noche los jugadores van a entrevistarse con Taro, le encontrarán en su habitación. Ha estado terminando una carta en la que ruega a su sensei que se encuentren esta misma noche para hablar. Taro quiere desahogar sus miedos y pesares y el sensei es la figura de más confianza en la que puede pensar ahora mismo. Por supuesto, si insinúan tener algo que ver en la muerte de su padre, Taro se limitará a mostrarse ofendido y pedirles que abandonen su casa de inmediato (con cualquier excusa, como que necesita estar tranquilo tras la muerte de su padre). Si las insinuaciones van algo más lejos o son demasiado directas, retará de inmediato a duelo a quien las sostenga. Tan sólo pedirá tiempo para terminar su carta.

En caso de que tenga lugar el duelo, Taro peleará con sus habilidades escorpión, por supuesto, aunque él no sabe a qué escuela pertenecen los movimientos que le ha enseñado su sensei. Si se le hace caer en la cuenta de esto, se sentirá sorprendido y engañado y colaborará en la captura e interrogatorio del sensei... o al menos lo intentará. Tan pronto el sensei vea a Taro, pronunciará la palabra "Chuu" y Taro pasará a estar del lado del sensei y dispuesto a matar y morir por él.

Como se ve, hay muchas posibilidades de que la cosa termine con un combate contra Taro o contra el sensei o incluso con una persecución de este último.



Si para cuando todo el mundo se va a dormir no se han precipitado los acontecimientos, permite a los jugadores tener la oportunidad de ver (si sacan las tiradas adecuadas o están vigilando a alguno de los dos) la reunión entre Taro y su sensei.

En ella, el sensei procurará servirse de Taro para entrar en la casa y hacerse con el wakizashi si aún no lo tiene (aunque tendrá que buscarlo) o bien, si ya tiene el wakizashi o no tiene manera de recuperarlo, se despedirá de Taro ordenándole volver a su casa y suicidarse o cometer cualquier otro acto especialmente deshonoroso que le confirme como alguien capaz de haber sido el asesino. Con esto, la misión del sensei escorpión habrá terminado y desaparecerá en la oscuridad de la noche, si los jugadores no hacen nada para impedirlo.

### PERSONAJES NO JUGADORES:

#### Agasha Sazaki

TIERRA	AGUA	AIRE	FUEGO	VACÍO
Resistencia	Agilidad	Reflejos	Fuerza	Vacío
Voluntad	Percepción	Consciencia	Inteligencia	
Sinceridad 2 Kenjutsu 4 Corte 3 Iaijutsu 3 Defensa 3 Equitación 3 Caza 2 Heráldica 2				
Escuela: Mirumoto de Bushi 2.				

#### Ahasha Taro

TIERRA	AGUA	AIRE	FUEGO	VACÍO
Resistencia	Agilidad	Reflejos	Fuerza	Vacío
Voluntad	Percepción	Consciencia	Inteligencia	
Sinceridad 3 Kenjutsu 4 Corte 4 Iaijutsu 3 Defensa 4 Equitación 2 Caza 1 Sigilo 2 Heráldica 1				
Escuela: Mirumoto de bushi 1. Bayushi de Bushi 2.				

#### Agasha Heinishi

TIERRA	AGUA	AIRE	FUEGO	VACÍO
Resistencia	Agilidad	Reflejos	Fuerza	Vacío
Voluntad	Percepción	Consciencia	Inteligencia	
Kenjutsu 2 Corte 2 Iaijutsu 2 Defensa 1 Equitación 2 Caza 1				
Escuela: Mirumoto de bushi 1.				



### Bayushi Dajuro

TIERRA

Resistencia

Voluntad

Sinceridad 4 Kenjutsu 5 Corte 3 Iaijutsu 4 Defensa 4 Equitación 2 Caza 2 Sigilo 3 Heráldica 3

Escuela: Bayushi de bushi 3.

AGUA

Agilidad

Percepción

AIRE

Reflejos

Consciencia

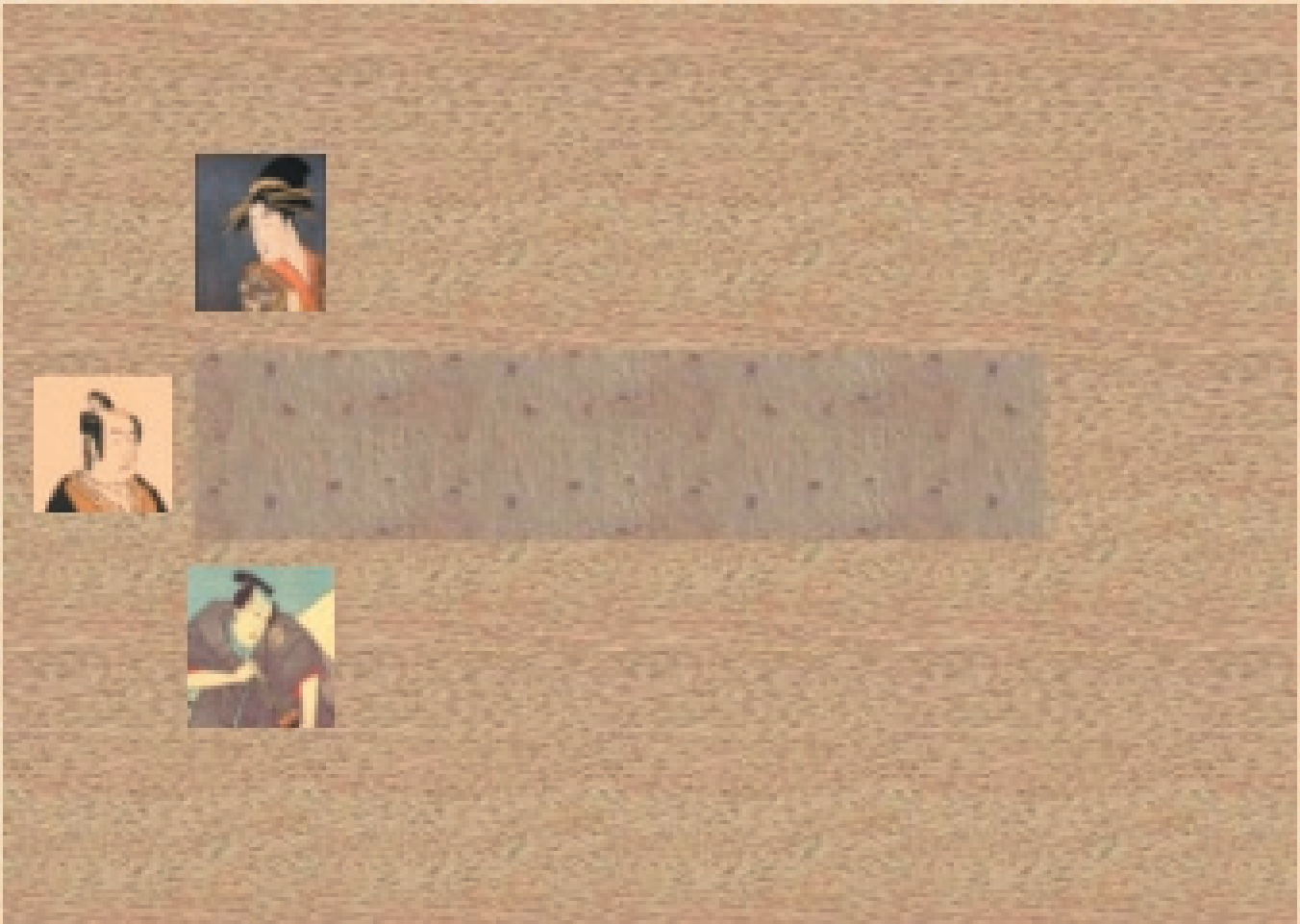
FUEGO

Fuerza

Inteligencia

VACÍO

Vacío



Autor: Calaboso



## 8. Humor

### Pifias Pemorables



Aficionado a los juegos de rol, no he jugado a gran variedad de ellos, pero si que he jugado mucho a Vampiro y a Cazador, y menos al Señor de los Anillos y Kult. Así pues, la mayoría de mis anécdotas son de estos juegos. No soy muy dado a la suerte, nunca gano nada y no acierto ni

1 en la quiniela. Pero con el rol es ya abusivo.

Empecemos por los fallos. No es que hayan sido muy grandes, sólo que han sido numerosos y siempre en situaciones en las que no deseas ni por asomo fallar la tirada. A la hora de pasar por delante de la antorcha, había que realizar una tirada de atletismo, porque

Una partida de Vampiro Edad Oscura, mi personaje era un Malkavian. Asaltamos un castillo, y ahí empezó mi mala suerte con los dados.

Estábamos en un pasillo, de unos 10 metros de largo. Una antorcha iluminaba una zona de 15 cm, y estaba rodeado de armaduras. Era un castillo lleno de mortales, por lo que duermen y se despiertan. Pues bien, la tirada era a 4 o más. Mis compañeros pasan, uno de ellos mete un pie en la luz y provoca un leve tintineo de una de las armaduras del salón, un guardia mira el pasillo. Yo decido saltar, confiando en mi gran habilidad en las tiradas. Tenia atletismo 3 y destreza 3, y mi tirada fue "6, 3, 1, 1, 1, 1" Así que al saltar me torcí el tobillo, caí de cara al suelo, haciéndome algo de daño, intenté agarrarme a la armadura, y se cayó al suelo, provocando el mayor estruendo jamás visto. El guardia me ensartó 3 flechas en el pecho mientras mis compañeros huían cómo ratas. No morí porque empecé a gastar fuerza de voluntad y ofuscación y conseguí esconderme.

Ese fue el principio del fin. En esa misma historia, tras alimentarme de varios criados y sanarme las heridas, conseguimos raptar a la hija del gobernador, y para salir, decidimos ir por los balcones. Estaban situados en fila, con una distancia entre ellos de 2 metros y una distancia total al suelo de 20 metros. Mis compañeros comienzan a saltar de uno en uno. Yo salto al primer balcón, intentando caer bien. Lo consigo, ante mi sorpresa. bajo al segundo, bien, sólo quedan 6 balcones. En el tercero, mi estupenda tirada es de "4 ,1 ,1, 2" Caigo de lado y mi espalda está a punto de sufrir una rotura. Me dejo caer al siguiente, con un "1, 5, 6" Una caída normal, pero al intentar bajar al siguiente, mi tirada de "1, 1, 1" resulta estrepitosa y caigo al vacío desde una altura de 9 metros, lo suficiente para quedar incapacitado y rojo de vergüenza.





También tenemos la historia de las fichas. Me hice un personaje bastante decentillo en cazador. Un juez, con mucha diplomacia y muy buenas puntuaciones en combate. En una incursión a una propiedad, descubrimos que nos han dado la dirección falsa y que estamos en casa de un mortal, así que nos detienen. El caso es que yo, al ser juez, pido ser quien defienda a mis compañeros en el juicio. A la hora de realizar la tirada, me dice el máster que sume mis puntos en interpretación y leyes. Y, vaya... interpretación 1, leyes 0. Ningún punto en leyes. Mis compañeros comenzaron a insultar (no tengo claro si a mi o a mi personaje) y me quedé con un juez que no tiene ni idea de leyes, metido en la cárcel y amenazado de muerte.

También me hice un monje shi, una bestia parda de Cazador que era la leche, me acuerdo que al crearlo tenía demasiados puntos para repartir, me mareaba. El caso es que era capaz de matar a un hombre lobo con las puntas de los dedos. Empezamos a perseguir a un vampiro. El vampiro se sube a una escalera de incendios y se pone a 3 metros nuestro. Hago mi tirada para saltar y consigo saltar, mediante encaramarme a sitios y tal, los 3 metros, y a la vez desenvainar la espada y apuntar al corazón. Y cuando por fin está delante de mí, impresionado del pedazo de salto que he hecho y de mi rápido desenfundar, cuando sólo tenía que empujar un poquito la espada, llegó la tirada. "1, 1, 4, 6, 2, 1, 1, 4, 1" Mi personaje cae, clavando se la espada en el vientre, golpeándose la cabeza contra el suelo, partiéndose las dos piernas en la caída y con traumatismo craneoencefálico grave. Menos mal que me puse destino 7 y no podía morir en condiciones tan lamentables.

He querido compartir con vosotros mis momento más lamentables. No los camuflé diciendo "conozco a alguien que..." no, esto me pasó a mí y me sigue pasando, y creo que me pasará siempre. Así que cuando el Máster dice "Tira para..." yo tiemblo de pánico.

Por una parte, francamente, no creo en la "suerte". Estoy seguro de que todo el mundo ha tenido tiradas como éstas (Recuerdo cierta tirada de Warhammer 40K de unos 9 unos, 6 doses, 2 treses y tan solo 3 cuatros que era lo que necesitaba), lo que pasa es que tan solo nos "impactan" y por tanto nos acordamos, cuando ocurren en momentos especialmente críticos o maran por algún motivo.

Por otra parte, ése es uno de los motivos por el que nunca uso las reglas de tiradas de Mundo de Tinieblas, porque permiten pifias como éstas cuando alguien tiene tanta habilidad en ese campo que tendría que ser imposible fallar. A veces sumo uno o dos a todas las dificultades y los dieces no se repiten. A veces utilizo el sistema del nuevo WoD. Pero casi nunca hago que los unos resten éxitos.



Recuerdo en mis primeras partidas de Robotech, dirigiendo los comandos de Destroyers, el director de juego dice " ves algo en el radar", como primerizo que era en esa época di la orden de disparo...error... eran una compañía de Veritechs que venían perseguidos por Zentraedi, así que entre los extraterrestres y yo derribamos una grupo de Veritech.





Tira Cómica

**Recepción**

HOLA, VENGO POR EL PUESTO VACANTE DE GOBLIN DE LA COMUNIDAD

AH, PERFECTO. ADMITIDO, EL PUESTO ES TUYO

¿YA, SIN ENTREVISTA NI NADA?

NO ES NECESARIO EN TU CASO, PERO BUENO, SI INSISTES... TE HAGO LA ENTREVISTA

**Recepción**

¿ERES UN GOBLIN?

EH... SI. POR EL MOMENTO SI

¿TE MOLESTAN LOS LATIGAZOS?

PUES... COMO A TODO EL MUNDO

¿SABES QUE ES UN SINDICATO?

¿EIN?

NO DIGAS MÁS, EL PUESTO ES TUYO

VAYA, ES LA MEJOR ENTREVISTA DE TRABAJO QUE HE HECHO EN MI VIDA

EN LA ÚLTIMA, CUANDO PRESENTÉ PARA EL CASTING DE EL SEÑOR DE LOS ANILLOS ME PIDIERON NIVEL ALTO EN LENGUA ORCA... Y BUENO, YO ESCRITA AUN ME DEFIENDO... PERO ERUCTADA NADA, OYE

TRANQUILO, AQUÍ NO NECESITARÁS SABER NADA DE ESO

VENTE, TE VOY A ENSEÑAR LAS INSTALACIONES

MIRA, ESA ES LA CUEVA DEL CHEMIURGO, EL MANDAMÁS.

EN PRINCIPIO TU NO TIENES QUE VENIR POR AQUÍ PARA NADA...

...PERO POR SI LAS MOSCAS TIENES QUE VENIR...

¡¡¡PROGRAMAD!!!  
¡¡¡SEGUID PICANDO CÓDIGO!!!  
¡¡¡QUIERO SACAR LA NUEVA VERSIÓN DEL RPW MAÑANA!!!

¡¡¡SACK!!!

¡¡¡HAY LATIGAZOS PARA TODOS!!! ¡¡¡SEGUID PROGRAMANDO!!!  
¡¡¡VAMOS!!!

¡¡¡SACK!!!

¡¡¡SACK!!!

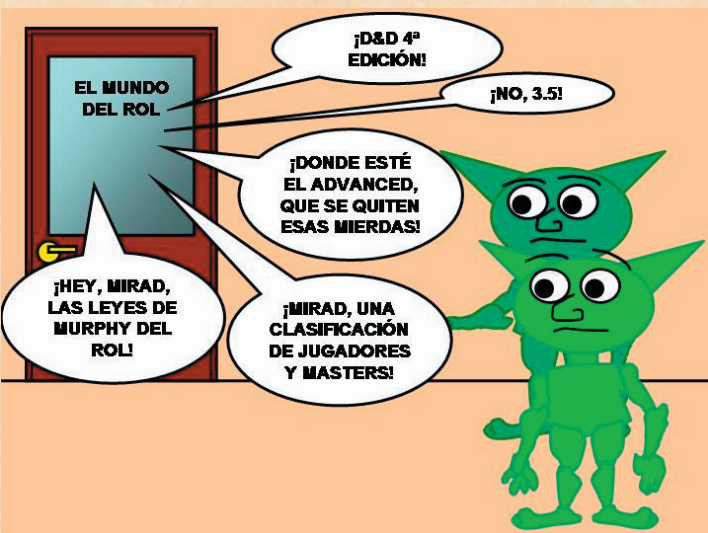
... ESTO... PUES ESO, QUE CUANDO TENGAS QUE VENIR ACUÉRDATE DE TRAERLE UN PAR DE LITRONAS

¿SE TRANQUILIZA CON LA CERVEZA?

¿TRANQUILIZARLE? NO, QUE VA, TODO LO CONTRARIO

PERO HACE QUE TENGA PEOR PUNTERÍA CON EL LÁTIGO









## 8. Crítica

### Indiana Jones



Ciertamente habría que hacer un estudio para comprobar cuantos adolescentes de los '80 se apasionaron por la arqueología, gracias al intrépido Dr. Jones Jr., alias Indiana Jones. Lo cierto es que me puedo encontrar entre ellos.

Como películas, son de gran calidad y ritmo. Nunca aburren. En especial la primera entrega. Los efectos son buenos además de la escenografía y fotografía muy bien cuidada. Sin embargo como buenos conocedores del mundo de la época y el fondo, nosotros solemos fijarnos más en los entresijos del guión y, porqué no, en sus errores.

Sin duda la sabiduría de los umbríos en cine se puede ver en las críticas sobre los tres títulos editados hasta la fecha; En busca del arca perdida, El templo maldito y La última cruzada. La más floja de todas es la 2ª entrega, muy llevada por los pelos. Que roza los caracteres de una clase B. La cuarta entrega es algo mejor que la segunda sin llegar a la maestría de la primera y la tercera.



Lo mejor de las películas es el guión muy bien llevado. Desde los inicios hasta los entresijos emocionales. Y es que si algo hace bien George Lucas es escribir guiones, dirigir películas es otro cantar.

La presentación de las diferentes mujeres que acosan a Indiana Jones en las diferentes películas, le dan ese cariz de ligón triunfador que

todos hemos querido ser en algún momento, por no decir siempre. Y ese hombre con el que muchas mujeres han soñado. Enérgico, valiente, osado, seductor, tierno, amable, socarrón, etc... Que envidia.

Fue la confirmación de Harrison Ford como gran estrella de Hollywood, tras Star Wars, fue el único que sobrevivió de los protagonistas. Profesionalmente hablando.

Si algo se le puede achacar a la futura cuatrilogía es esa tenaz manía, tanto de Lucas como de Spielberg, de tachar a los nazis continuamente, demostrando lo malvados que eran. A las pruebas me remito. Los trajes de los soldados imperiales, así como sus oficiales, son extrañamente parecidos a los nazis de la IIWW.



En la saga que nos ocupa, dos de las tres entregas tienen como enemigos a los "malvadísimos" alemanes del III Reich. Algo que ha vendido durante 60 años.

Creo que esa idea continua y desproporcionada de algunos judíos, por demostrar lo mal que se lo hicieron pasar los alemanes, es algo irritante, y comienza a cansar un poco. Recordemos que Lucas y Spielberg son estadounidenses de origen hebreo.

La cuarta entrega de la saga, decepcionó a muchos y sin embargo ha sido un gran éxito de taquilla, pues nadie quería perderse. Esa es la magia que desprenden estos dos cineastas estadounidenses.

Errores clamorosos de la cintas, hay varios. Tan solo daré noción de uno por cada una de las cintas. Os lo pongo como juego, cuando las visionéis:

1- En busca del arca perdida: Al salir del templo donde Indiana encuentra el arca, entre las serpientes, empuja una enorme piedra para lograr salir. Esa escena tiene un error, que podrían haber eliminado. Fijaos en la sombra.

2- El Templo Maldito: Cuando el malvado monje es aplastado por la muela de piedra deja un curioso rastro. Debe ser que tenía poca sangre en las venas.

3- La última cruzada: Los alemanes siguen a una lancha vacía. En esta el error es muy sutil, pero fijaros en el error al montarse los alemanes en la barca. Totalmente ilógico. Por no comentar el famoso de la moto y el sidecar de la persecución.

4- La leyenda de la Calavera de Cristal: ¿Cómo se puede alcanzar a unos jeeps viajando en lianas?

Para terminar no se puede obviar que sin duda alguna, Indiana Jones es un personaje muy querido y conocido por meritos propios de actor y creadores. La última entrega no estuvo a la altura de lo esperado, sin embargo mantiene el ritmo frenético de sus anteriores versiones.

El ritmo trepidante de la acción, los escenarios realistas, las aventuras casi irreales, hacen que se haya convertido en un héroe del siglo XX. Indiana Jones, ¿quién no ha querido serlo alguna vez?







## Star Wars



### Hace mucho tiempo en una galaxia muy, muy lejana...

Con ésta frase dio comienzo hace 31 años la saga cinematográfica más productiva de la historia, George Lucas consiguió a sus 33 años y con su tercera película como director alcanzar el estatus de mito y permitió a un, hasta aquel momento, desconocido Harrison Ford dar el salto al estrellato...

pero eso no es lo más importante de la saga de Star Wars, ni siquiera el hecho de que millones de personas, entre los que me incluyo, descubrieran un universo en el que se entremezclan fantasía y ciencia ficción con una sencillez sorprendente o que significase el inicio del merchandising, cosa por la que los frikies odiaremos y estaremos en deuda con Lucas para siempre, todas estas razones son importantes, pero la más importante de todas es que marcó una tendencia: a partir de SW la ciencia ficción maduró, dejó de ser un género de "serie B" y se convirtió de repente en un género cinematográfico rentable para los grandes estudios lo que nos ha permitido disfrutar de magnificas películas creadas al rebufo de las películas de Lucas... y ese es el principal legado de esta saga.



al rebufo de las pelí-

### El nacimiento de un sueño.

El nacimiento de SW no fue sencillo, si bien Lucas estaba considerado uno de los máximos exponentes de la nueva generación de directores recién salidos de la universidad los estudios no estaban dispuestos a invertir la cantidad de dinero necesaria para producir lo que consideraban una "película menor". Al final Alan Ladd Jr., el nuevo presidente de la Twentieth Century Fox decidió aprobar un presupuesto de 8 millones de dólares basándose en los resultados de American Graffiti, la anterior película de Lucas. Probablemente fue el mejor negocio de su vida, a pesar de tener que ampliar el presupuesto con otros 3 millones durante el rodaje, ya que la saga lleva recaudados hasta la fecha más de 2000 millones de dólares.

La labor de Lucas en la película, además de costarle su asociación, que no su amistad, con Coppola (Lucas se había comprometido a dirigir "Apocalypse Now" y debido a SW no pudo hacerlo) fue polémica:



creo un guión complicado para los actores incluso Alec Guinness encontraba casi impronunciables sus diálogos (Harrison Ford ni lo intentó, convenció a Lucas para poder cambiar alguna de sus frases) además Lucas apenas daba indicaciones a los actores limitándose a cosas como “con más intensidad” “bien” u “otra vez”. Oficialmente la decisión de no dirigir las otras dos películas de la saga la tomó debido al cansancio que le suponía controlar todos los detalles de la producción de la película y además dirigirla... en realidad seguramente se dio cuenta de que es mucho mejor productor y guionista (sobre todo guionista) que director. Si algo malo se le puede achacar a la labor de guionista de Lucas (siendo muy quisquilloso) es que las películas de la saga siguen un mismo patrón.

Primera película de la trilogía: comienza con los buenos siendo perseguidos por los malos a través de la galaxia, con escala en Tatooine, un maestro que inicia a su(s) alumno(s) en los caminos de la fuerza y que muere combatiendo contra el aprendiz del malvado y un joven que logra un disparo entre un millón para destruir la estación de combate de los malos.

Segunda película: gran batalla terrestre en la que aparecen andadores, una persecución en el espacio con un combate de naves en un campo de asteroides y en la que aparecen relaciones familiares/amorosas entre los personajes principales de la trama, además el joven encuentra otro maestro que completa su entrenamiento, aunque no del todo, antes de enfrentarse al nuevo aprendiz del malo.

Tercera película: volvemos a Tatooine, además los planes del malo resulta que son mas peligrosos de lo que parecía y es que resulta que tiene un as en la manga, gran combate espacial, el malo malo se enfrenta al joven en un intento de atraerle a su servicio (aquí en la trilogía clásica no lo consigue en el episodio 3 sin embargo si).

## **La trilogía clásica.**

Las películas de la trilogía clásica no nos cuentan el principio de la historia sino que nos sitúan en medio del universo SW, un universo en el que conviven los poderes místicos de la Fuerza con las armas de energía y las naves espaciales, nos presentan un universo en el que el Imperio Galáctico gobierna despóticamente y en el que un puñado de rebeldes intentan devolver la libertad a la galaxia... y lo hace sin contarnos casi nada de todo eso, en realidad ese universo es “el telón de fondo” en el que se sitúan los héroes: Luke, Leia, Solo (cuyo carácter esta moldeado a partir del de Coppola), Chewie... y los droides, que son los auténticos protagonistas de la saga (junto a Vader, son los únicos que salen en las 6 películas, si exceptuamos las apariciones desde el mas allá de Obi Wan) y esta es una característica muy especial de la película, nos abre la ventana a un



universo inmenso y nos restringe todo conocimiento de él dejándolo a nuestra imaginación... excepto por el merchandising (brillante ¿a que si?).

## Detalles de la producción.

Siguiendo las costumbres de Lucas los detalles de las películas están cuidados al máximo, por ejemplo la dicción de los oficiales imperiales, en perfecto inglés de la reina en la versión original, se hizo así para que se notase la diferencia entre las élites imperiales y “la escoria rebelde”.

Los efectos especiales, revolucionarios para la época, se llevaron 5 millones de los 8 del presupuesto original... pero merecieron la pena siendo la vanguardia durante años, tras la remasterización los efectos especiales de las películas originales tienen asegurada una vejez larga y honorable.

La BSO se la debemos, en parte, a Spielberg, ya que fue el que recomendó a John Williams para realizarla, la idea original de Lucas era usar música existente, fundamentalmente la de “2001 una odisea del espacio”.





## Alien



**“Mi mamá siempre decía que no había monstruos, que no eran de verdad, pero sí que los hay”**

Hablar de ésta mítica saga del cine no es fácil, sobretodo porque estamos hablando de cuatro películas bien distintas, pero sin duda estamos ante una de las sagas inolvidables de todos los tiempos. Las dos primeras películas, “Alien, el octavo pasajero” y “Aliens, el regreso”, son obras maestras de por sí, empequeñeciendo (lo queramos o no) a sus dos sucesoras. A éstas alturas no creo que nadie haya pasado por alto éstas joyas del cine, y como hay mucho por delante me centraré en algunas curiosidades.

En 1979, hace ya casi treinta años, se estrenó una libre adaptación de una novela de Joseph Conrad llamada “La línea de sombra”. Fue titulada “Alien, el octavo pasajero”. Lo que parecía una película de ciencia ficción, por el ambiente futurista, se convirtió en una lucha a vida o muerte dentro de la grandiosa Nostromo contra uno de los seres míticos del cine.

Ridly Scott, director del film, manejó un mundo oscuro de corporaciones corruptas con el único propósito de lucrarse a cualquier precio, sin olvidarse de plasmar un escenario agobiante para hacer más creíble las pinceladas de terror. Pero no puede decirse que fuera una obra original. (1)

La película tiene dos protagonistas, y el primero es el alien. Fue diseñado por HR Giger (en sus tres fases) y dar vida a los bocetos pasó a cargo de Carlo Rambaldi. Utilizó partes de látex y un enorme cráneo realizado en fibra de vidrio. Ridly Scott, por su parte, dosificó las escenas donde aparecía el monstruo y evitó mostrar la totalidad del cuerpo para acentuar su ambigüedad física.

Finalmente tenemos a la heroína, Riply. Hablar de ella es hablar de una joven y desconocida Sigourney Weaver, pero también es hablar de una correcta interpretación. Ahora bien, no todo el mérito es de ésta mujer de armas tomar, no olvidemos que el reparto en su conjunto fue muy acertado, ayudados por un guión carente de conversaciones complejas para que el espectador no se aburriera.



Una curiosidad: la secuencia en la que sale el alien del interior de John Hurt fue rodada sin advertir a los actores de lo que iba a suceder para conseguir una interpretación espontánea. El rostro de asco de Verónica Cartwright lo dice todo.

La segunda entrega de la saga, “Aliens, el regreso”, fue dirigida por James Cameron. Subió las dosis de acción, metió humor, suspense y tiros (muchos tiros) y, acertadamente, nos mostró muchos detalles sobre el “xenoforme” conocido como Alien. Creó a la Reina dominando una colmena con cientos de zánganos (en realidad sólo eran seis trajes de alien), vimos como alteraban el entorno para camuflarse, sus nidos, su forma de reproducción, etc. Todo hay que decirse, aunque plasmó una buena idea no resulta ser original (2), y pese a que nos enseñó nuevos datos no despejó la gran incógnita sobre el otro extraterrestre de la primera parte (posiblemente los creadores del alien).



Después tenemos a los marines, salvadores de la colonia de ingenieros que terrorizaban el planeta de la primera parte. Vemos la Sulaco, naves de transporte, una tanqueta de diseño memorable y armamento de aspecto real (de hecho son mezclas de dos armas reales) y pese a ello Cameron los empequeñeció frente a la compenetración e inhumanidad de los Aliens.

Otra vez, afortunadamente (3), aparece la heroína por antonomasia. Nos preguntamos porque Ripley se siente tan maternal con Newt, la niña superviviente, y la respuesta está en la versión extendida: tenía una hija que murió de vejez. Weaver brilla en su actuación y a punto estuvo de llevarse el Oscar. Los demás actores resultan típicos al principio, pero después son indispensables... Hicks, Bishop, Vásquez o Hudson (un genial Bill Paxton).

Si no llega a ser por un principio bastante lento y un final con demasiados clímax hubiéramos tenido algo casi perfecto. Todo se perdona al recordar a nuestra heroína en el nido de la Reina con la niña en brazos y el arma en la mano, o vestida con el armazón soltando un “aléjate de ella, ¡puerca!”

La tercera entrega de la saga, mucho más floja que las anteriores, llegó finalmente a manos del debutante David Fincher. Alien 3 tuvo muchos problemas para ver la luz. Dos directores abandonaron el proyecto, uno por encontrarse con un popurrí de las historias anteriores y otro porque los productores cambiaron sustancialmente su idea (un planeta de madera habitado por una orden de monjes, no es coña). Tenemos que reconocer la valía de Fincher tanto por su debut como por encontrarse con un guión incompleto, un



presupuesto que casi se había agotado en el decorado anterior y por último, y lo más terrible, unos indeseables productores.

A pesar de las diversas presiones considero que Alien 3 no es una mala continuación, teniendo en cuenta a sus predecesoras. Fincher recupera el mano a mano contra un único Alien (en el guión original se incubaba en una vaca y no un rottweiler) pero mata sin mucho sentido a Hicks y Newt, los otros dos supervivientes. Riply queda así en medio de una cárcel para renegados intentando acabar con un escurridizo Alien. Por cierto, en la versión de cine del '92 aparece desnuda cuando despierta en la enfermería, escena que no aparece en ninguno de los DVDs (¿será cierto?)

La saga concluye en la floja entrega "Alien: resurrection". Hubieron rumores sobre si Weaver la protagonizaría debido a la enorme suma de dinero que pedía (todo el presupuesto que costó la primera película), además de cómo plantear que apareciera después del final del tercer film. Por ello se barajó que lo sucedido en Alien 3 fuera un sueño de Riply. Afortunadamente todo se arregló gracias a la clonación de la oveja Dolly.

En general los actores resultan un tanto insípidos aquí, excepto por Ron Pearlman (Johner) que a punto estuvo de ahogarse en la escena donde un alien los perseguía en un escenario inundado. Gracias a la insistencia del director, Jean-Pierre Jeunet, nos quedamos con el mejor personaje. Ciertamente es una pena no haber disfrutado del antiguo esplendor de Riply, y todo porque la mezcla entre humano y alien defraudó a más de uno.

Aunque Jeunet logró una estética muy cuidada no enganchó con una Reina que a punto estuvo de no aparecer ya que en la pre-producción no encontraban el diseño. Además, para lo poco que lo hace resulta bastante triste ver como es despachada en un instante por aquel poco atrayente nuevo híbrido. En definitiva: mucha estética y poco enganche.

Una curiosidad, el tiro que Weaver acierta en la sala de baloncesto no está trucado. Tras practicar un tiempo el director le dio tres tomas y encestró a la primera.

En definitiva, recomiendo dos cosas para disfrutar de la saga:

1. Las versiones extendidas, montaje del director y extras que aparecen en **Alien Quatroligy**, especialmente para Alien 3.
2. Leer las muchísimas curiosidades que hay sobre las películas, merecen la pena.

---

(1) Ib Melchior amenazó a la Fox con una demanda por plagio de un cuento suyo utilizado para la película "Terrore nello spazio"

(2) En el número 155 de la colección USA de Uncanny X-Men (1982) aparece unas criaturas inspiradas en el alien conocidas como "El Nido", una organización social en colmena.

(3) Sigourney Weaver exigía demasiado dinero y propusieron al director un guión sin ella, el cual se negó.



## Senderos de Umbría aperiódico de Comunidad Umbría

### Enosh

- Editorial: Sueños y esperanzas...¡Comenzamos con la revista!
- Artículo 1: El nacimiento de Umbria E-zine.

### Barlow

- Noticias.
- Sección Oficial: Nuevas normas de la Comunidad.
- Sección Humor.

### Meine Kleine

- Artículo 2: Sistema DELI.
- Sección Humor
- Crítica Indiana Jones
- Entrevista a... Chemo

### Zenram:

- Artículo 3: Orígenes de los juegos de rol

### El Drizzit

- Sección de Literatura

### Lord Tenebrofan

- Módulo: De La leyenda de los 5 anillos, por Calaboso.

### Korsakoff

- Tira Comica

### Genarin

- Crítica Star wars

### Lagik

- Crítica Alien

### Encargados:

- **Enosh:** Editorial, Sección de Noticias y Sección de literatura.
- **Meine Kleine:** Sección de Humor, Sección de Artículos y Sección Crítica.
- **Sirène:** Sección de Módulos y Sección Oficial.
- **Vash-Stampede:** Maquetador.

### Agradecimientos:

- **Herrwinter:** Por sus dibujos.
- **Calaboso:** Por su ayuda en general.

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.

