

RPG

magazine

la revista sobre
juegos de rol

numero 03

novedades:
book of vile darkness
buffy: vampire slayer
sistema d20
saine
superheroes inc.
vampire: victorian age

dossier:
psicodrama

rpg magazine - numero 03 - noviembre/diciembre 2002 - 3,95 euros

lord of the rings

examen del nuevo juego basado
en las novelas de j.r.r. tolkien

capitan alariste

todo sobre el juego basado
en las novelas de perez-reverte

argonautas d20

las aventuras de jason y los
argonautas para sistema d20

templarios

ayudas para d20, aquelarre
unknown armies y cthulhu

greg stafford

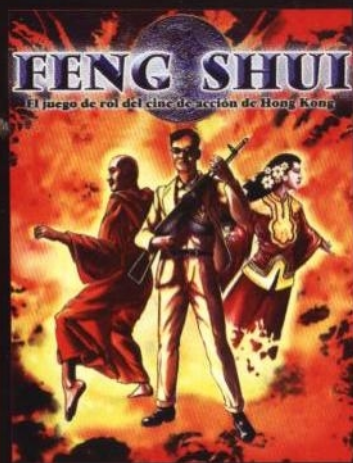
entrevista exclusiva con
el creador de glorantha



FENG SHUI

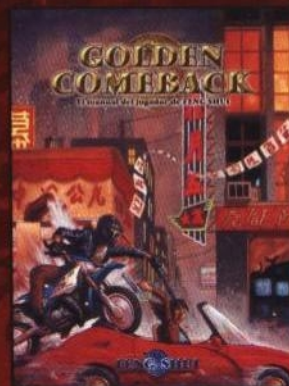
El juego de rol del cine de acción de Hong Kong

El verdadero poder de
Feng Shui es sólo
conocido por unos
cuantos...



De vosotros depende
salvar el mundo,
o morir en el intento.

... lo malo es
que todos ellos
te quieren ver
muerto.



BURNING SHAOLIN
SHAOLIN EN LLAMAS POR ROBIN D. LAWS

**GOLDEN
COMEBACK**

El manual del jugador de FENG SHUI

Recarga tu arma y prepárate, Guerrero Secreto...
tu destino te espera en el campo de batalla.

EDGE ENTERTAINMENT
www.edgeent.com

ATLAS GAMES
www.atlas-games.com



mi tessoro...

rpg magazine tres

www.rpg-magazine.com

Redactor jefe Dario Aguilar Pereira

Redactores

Gonzalo Escandón Ignacio Muñiz
José Padilla Juan Pedro Pérez
Jose M. Rey Ángel Sánchez
Miguel A. Talha José Luis Viruete
César Viteri

Redactor de combate

Marcos López

Diseño y maquetación

Jose M. Rey

Colaboradores

J. A. Andrés Sergio Cáceres
John H. Crowe, III Adrian Daine
Gustavo A. Diaz Máximo Chicano
Brant L. McFarland Miguel García
Ricard Ibáñez J. A. Huerta Domínguez
Jesús Jiménez Mario Magallanes
Michal Oracz Jorge Romero
Adrián Rivero Diego Rios

Portada

Dan Burns
© Decipher Inc.

Ilustraciones

Jesús Barony Juanma Espinosa
Alejandro Villén

Editado por

Edge Entertainment
Edge Entertainment • Sta. Clara 35 2ºB • 41002 • Sevilla

RPG magazine es una revista plural y libre. La redacción no comparte necesariamente la opinión de los colaboradores ni viceversa. El uso de marcas registradas e ilustraciones que aparecen a lo largo de la publicación no debe interpretarse como una provocación: son propiedad de sus respectivos dueños. Los anunciantes son responsables de su publicidad.

Deposito Legal SE-1340-2002

ISSN 1579-7686

Impreso por Grafivalme SL.

edge

www.edgeent.com



A examen: Capitán Alatraste

Todo sobre el juego de rol en el Madrid de Felipe IV, basado en las novelas de Arturo Pérez-Reverte

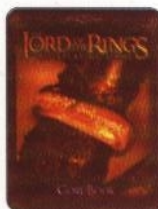
- 08 Novedades en castellano
- 07 Sistema D20 en castellano
- 09 Novedades importación
- 11 Sistema D20 importación
- 13 A examen: El Señor de los Anillos
- 16 A examen: El Capitán Alatraste
- 22 Entrevista: Greg Stafford
- 25 Psicodrama
- 30 Ayuda: Los Caballeros Templarios
- 34 Módulo: Jasón y los argonautas
- 72 Lo puto peor



25

Psicodrama

Sin dados, sin hojas de personaje, sin reglas. Una novedosa y arriesgada aproximación a los juegos de rol. ¿Te atreves?



13

El Señor de los Anillos

¿Magos PJs? ¿Críticos E? ¿D20 descafeinado? Nuestra extensa reseña sobre el juego más esperado de los últimos tiempos responde a éstas y más respuesta.

sumario

CONTENIDO



Entrevista: Greg Stafford

Entrevista con el prolífico autor de juegos como *RuneQuest*, *Hero Wars* o *Pendragón*, colaborador en *La llamada de Cthulhu* y autor actual del inminente *HeroQuest*.

Ayuda de juego: Los Caballeros Templarios
Un completo dossier sobre la popular orden de caballería y su aplicación para varios juegos.



Módulo: Jasón y los argonautas D20

Revive una de las más grandes aventuras fantásticas jamás contadas, con todo lo necesario para hacerlo con sistema D20.

oferta y variedad

Una de las cosas que hemos percibido realizando la revista es que el mercado nacional aporta a los aficionados una gran variedad de juegos diferentes. Y eso es muy interesante. Muchos aficionados achacan a la falta de manuales de iniciación el lento crecimiento de la industria de los juegos en nuestro país. Pero creemos que lo principal para la creación de nuevos jugadores es la variedad en la oferta. Un reglamento sencillo puede resultar útil a la hora de iniciarse, pero no es la clave de la cuestión. El secreto está en que el «iniciado» se sienta atraído por una ambientación en concreto y se «enganche» con ella. Todo lo demás viene después. Muchos nos hemos «enganchado» a los juegos de rol por la realización de una actividad lúdica con un grupo de personas de nuestro agrado (lease amigos). Pero ese «amigo» que se atrevió a invertir sus fondos en descubrir una nueva afición se vió atraído por algo. Por lo que son los juegos de rol en sí y porque lo que le gusta es la fantasía, la ciencia ficción o el terror. Porque le gustan las películas de acción o las de zombies. Porque le molan los dragones y los magos o las naves interplanetarias y los sables de luz. Y de todo tenemos en castellano, desde luego. Y si añadimos a la ecuación que sabe un poco de inglés... ¿quién se puede resistir a los juegos de rol? Para cada persona existe un juego de rol... Compruébalo.

¿QUÉ ARRIESGARÍAS
PARA CAMBIAR
EL MUNDO?

UNKNOWN ARMIES

EL JUEGO DE ROL DE HORROR TRASCENDENTAL Y ACCIÓN FRENÉTICA
POR GREG STOLZE Y JOHN TYNES



EDG6000
UNKNOWN
ARMIES



EDG6001
INSTANTANEAS



EDG6002
BALAS, PASTA
Y ABOGADOS



EDG6003
MAGIA
POSMODERNA



EDG6004
ESTADOSFERA

PRÓXIMAMENTE...

EDG3401
LA ASCENSIÓN DE
LA MAGDALENA

EDG6005
SHHH...

edge
entertainment

WWW.EDGEENT.COM

ATLAS
GAMES

WWW.ATLAS-GAMES.COM

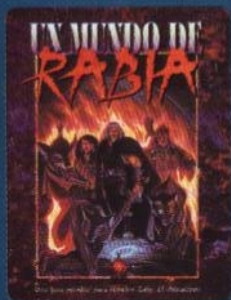
ultima thule ars magica

Acaba de salir *Ultima Thule*, el suplemento sobre la Escandinavia mítica para *Ars Magica*. La primera sección se centra en describirnos la geografía de las tierras escandinavas, tanto las mundanas como las míticas, así como su historia, que a veces llega a resultar un tanto pesada debido a la interminable sucesión de reyes y de guerras por el trono. Tras ello se nos presentan la sociedad y cultura vikingas, desde el día a día de cualquier poblado, hasta su religión y sus creencias, mezclado todo con el habitual sabor mítico de este juego, dejándonos una fantástica imagen mental de esta ambientación. A continuación se muestra cómo crear personajes nórdicos, desde el simple esclavo hasta el poderoso vitkir o hechicero rúnico, pasando por el feroz bersark. Le sigue el capítulo de magia nórdica, que presenta un sistema de runas muy atractivo y con grandes posibilidades narrativas, si bien el gran número de runas disponibles y sus múltiples efectos requieren un concienzudo estudio para ser llevados de forma clara y adecuada a la mesa de juego. Un apéndice nos muestra otro tipo de hechiceros, los magos



finlandeses del viento y sus nudos mágicos. Finalmente, el libro termina con un bestiario de gigantes, muertos vivientes, dragones, etc. y algunas ideas para aventuras en el Norte mítico. Ésta es, en definitiva, una gran guía, que aporta sobre todo un sistema de magia nuevo y muy interesante. Quizás su mayor virtud (y al mismo tiempo su principal defecto para los que gusten de una partida más clásica) es que plantea un ambiente tan concreto, que algunos querrán dejar de lado sus personajes herméticos para desplegar toda su furia vikinga con los vitkir, bersark y demás habitantes de la zona. • **Máximo Chicano**

Ultima Thule. Ars Magica. 128 páginas. 18,64 Euros. La Factoría de Ideas. www.distrimagen.es

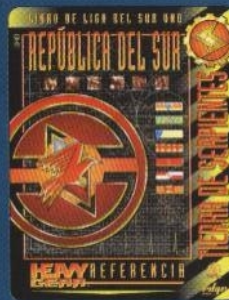


un mundo de rabia hombre lobo

En teoría, *Un mundo de rabia* es el manual de *Hombre lobo*: El apocalipsis que corresponde al Año de las Revelaciones. En la práctica es un refrito un tanto aceitoso de material aparecido en otros suplementos, en algunos casos actualizado, para conformar este Mundo de Tinieblas desde el punto de vista de los garou. El libro está compuesto de 5 capítulos, uno por cada masa continental, con un poco de historia de la zona y sendos ejemplos de los más importantes elementos peludos de la zona, eso sí, sin una estadística de

juego. Una pena. Pero no quiero parecer demasiado negativo. A pesar de su escaso interés, el libro está bien acabado y es una recopilación útil para los narradores que quieran reflejar el mundo al completo en su campaña. De hecho, aunque hay mucha Pentex por todos sitios, es curioso contemplar en el capítulo de Eurasia la lucha contra Baba Yaga. Además se presentan los Títulos con datos de juego útiles (de los pocos del libro). Está ilustrado adecuadamente, aunque se echa en falta la existencia de mapas. La verdad es que hubiese sido bastante interesante el poder disponer de mapas que nos indicasen al menos donde están los Títulos. En definitiva, este libro te será útil si buscas ideas para una gran campaña a nivel mundial o pretendes tener una percepción de la visión del mundo a través de los ojos de un hombre lobo. De hecho encontrarás algunas buenas ideas, pero desde luego ninguna regla ni estadística de juego. Si lo que buscas es información más específica que meras descripciones generales, con mapas o ayudas de juego en cuanto a reglas se refiere, desde luego este no es tu libro. • **Jorge Romero**

Un mundo de rabia. Hombre lobo: El apocalipsis. 136 páginas. 19,62 Euros. La Factoría de Ideas.



la republica del sur heavy gear

Agresiva e imperialista, la República del Sur basa su poderío en una tiranía de la mayoría y en la superioridad cultural, dominando a sus vecinos sureños con una mezcla de poder militar y político. Sin embargo, el dominio de la República no es tan férreo como a sus dirigentes les gustaría creer. El Dominio Mekong es la potencia económica del hemisferio, la Alianza Humanista lleva siglos resistiendo

la dominación republicana y los Emiratos del Sol Oriental están divididos por una cruenta guerra civil. Este es el escenario inicial que nos presenta el *Libro de Liga de la República del Sur*, el segundo libro de liga dedicado a este poder austral. El libro sigue el ya clásico esquema de este tipo de suplemento: geografía, historia, economía, estructura política, instituciones (oficiales y políticas), relaciones exteriores, una detallada descripción de cada ciudad estado, cultura y sociedad, recursos del Director y flora y fauna republicanas. El vasto despliegue de información de este suplemento, como ya sucedía en el libro de la Aurora Boreal, permite a los grupos de juego de rol ambientar cualquier tipo de aventura en esta fascinante liga, desde la intriga política de la sofisticada Port Oasis hasta las trepidantes persecuciones de contrabandistas de las Badlands en la frontera de la Gran Llanura. El problema, el derivado de tantísima cantidad de información: estilo enciclopédico y gran densidad de texto, que llega a cansar a veces. • **Juan Pedro Pérez**

La República del sur, Heavy Gear. 96 páginas. 16,95 Euros. Edge Entertainment. www.edgeent.com



grimorio aquelarre

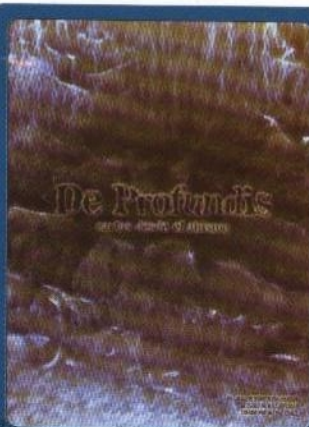
Aquelarre siempre ha sido la otra cara de la fantasía medieval, la cara cruda y realista, que a tantos nos gusta. Por eso mismo nunca he considerado importante el tema de la magia, aunque ayuda a darle a las partidas ese tono tan español, tan propio, que hacía que los comentaristas de *La Dragon* americana no viesen viable una edición norteamericana del juego y se escandalizasen ante hechizos como "restaurar virginidad" en un antiguo número. Sin embargo, habrá jugadores de

Aquelarre para los que la magia sea una de las constantes de sus partidas, y que quizás miren con envidia los voluminosos libros de hechizos que manejan los aficionados a otros juegos, y para ellos ha sido editado este *Grimorio*. Este libro, el volumen I de una serie, se propone reunir todos los hechizos que han salido en anteriores suplementos, revistas, listas de correo, además de aportar algunos nuevos. En dos partes diferenciadas por dos sentidos de lectura diferentes (dos portadas, bastante feas) para las magias blanca y negra, se reúnen un considerable número de hechizos, con su descripción completa. Pero esto en realidad sólo ocupa una pequeña parte de las páginas, porque la mayoría se usan para detallar todas esas cosas que rodean la magia: magos famosos, libros de magia, componentes mágicos, y dos pequeñas aventuras. Todo esto compone un libro completo y práctico, que si bien no es en absoluto necesario para jugar ni quizás aporte mucho a tus partidas, sí que hará bonito en tu colección de *Aquelarre*. Una pena que ni la portada ni la edición acompañen. • **Jorge Romero**

Grimorio. Aquelarre. 110 páginas. 20 Euros. Proyectos editoriales Crom. www.quepunto.net

de profundis

new style



Título: De Profundis
Juego: De Profundis
Autor: Michal Orcz
Páginas: 36 (9,95 Euros)
Editorial: Edge Entertainment
Web: www.edgeent.com

para volverte loco

No es fácil definir *De Profundis* como un juego de rol propiamente dicho: no hay mesa de juego, no hay hojas de personaje, no hay tiradas de dados, y no hay Arbitro/DM/Narrador. El transcurso del juego se centra en el intercambio postal de cartas, y en la distorsión de la realidad al estilo Lovecraft, cuyo mundo y visión del terror están presentes a lo largo de todo el ejemplo de juego/reglamento; si, el reglamento del juego es a su vez un ejemplo de cómo hay que jugar, y sorprendentemente hace ambas cosas a la perfección. Es una verdadera delicia de leer, e impulsa compulsivamente a jugar una vez pasados los primeros momentos de lectura. Es, sinceramente, lo mejor que ha pasado en años por estas manos.

psicodrama

Pero no es un juego de rol, y desde luego no es para todo el mundo. Resulta fácilmente predecible que *De Profundis* no será el próximo juego de masas. A cambio de esto, y además de su innegable calidad, tiene la ventaja de que puede ser jugado por personas que no conocen y no sienten deseos de conocer los juegos de rol. Un buen método de enganchar para tu causa a ese amigo al que le encanta la literatura de terror y fantástica, pero que se ríe de tus tardes de dados raros y muñequitos. También es de notar que, aunque está pensado para llevar al juego (y a la realidad) los relatos de Lovecraft, puede servir para jugar a una versión alternativa de *Castillo Falkenstein*, *Unknown Armies*, o *Kult*, con casi ningún cambio.

tiembla

Eso sí, hay que tener muy en cuenta que se trata de un juego cuyo fin es borrar la línea que separa la realidad de una aterradora fantasía (ese *hombre del saco* que los enemigos del rol nos enseñan de vez en cuando), y que quizás no sea lo más apropiado para los que ya viven demasiado inmersos en sus propias fantasías. Una vez que te metes en *De Profundis*, siempre estás jugando, aún sin cartas, aún sin compañeros de juego, y aunque ninguno de los lugares y personas con los que te cruzas en tu vida sepa que se está convirtiendo en un elemento más de tu perversa y desviada partida • **Dario Aguilar**

walt disney nos

enseñó que el mundo es mágico y colorido, y que una infinidad cromática tiñe las diferentes facetas de la realidad para mostrarnos sus fascinantes matices. Los expertos dicen que somos capaces de distinguir cuatro millones de colores diferentes; a mí, como tuso cegato que soy, me parecen demasiados. No me entra en la cabeza un número tan grande de colores, el número mil ya me parece un reto estremecedor. Sin embargo, si me dicen que hay cuatro millones de clases diferentes de gipollas, probablemente la taxonomía se me quede corta. Me comen las pulgas cuando me topo con los "comenabos" que Perro Malo mencionaba en su columna del número anterior: viscosos perdedores con fallidas infulas creativas que se rebajan a límites insospechados de baja y ruindad con tal de trepar en esta industria, de hacerse un nombre entre los editores nacionales, las asociaciones y los ignominiosos dictieros de las listas de correo. ¡Despertad de vuestro sueño dogmático, cojones! Si hacemos esto es porque nos gusta, joder (nótese la coma). No estoy siendo derrotista si afirmo que NUNCA alguien va a hacerse rico escribiendo rolerías en este país. Dudo mucho de que alguien pudiese malvivir siquiera dedicándose full-time a la creación.

ideelismo

ladridos:

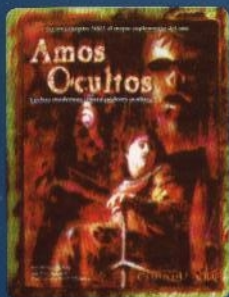


No creo que eso lo vean ni nuestros nietos, esos futuribles descastados conectados espinalmente a videoaventuras de la Playstation XXXII. La conjura mediática, en otro orden de cosas, nos ha bloqueado de tal manera que la marginalidad es la única opción inmediata a menos, claro, que un buen día al hijo de Aznar (fumeta por vocación) le dé por engancharse al Mundo de Tinieblas, uno diferente al que su padre ha contribuido a crear en este matadero de bebés mongólicos al que llamamos España. ¿Quieres pruebas? Piensa los autores de los JdR nacionales más famosos y estremécete visualizándoles picando de 9 a 5 en un anodino trabajo ajeno al rol para ganarse la vida. De nada les han servido casi dos décadas de romperse sus satánicos cuernos abogando por el rol en revistas, convenciones, programas de radio, diarios y docenas de libros sobre el tema. Le importamos al común de los mortales lo mismo que las aficiones de Pantuflo Zapatilla... y movemos mucho menos capital que la numismática, por ejemplo.

Si el amarillismo de los medios pesa tanto es porque aún queda mucho por andar y por reivindicar. Si comparamos nuestra situación con el movimiento de liberación de la mujer, debemos andar por la Alta Edad Media, encerrados en la ignominiosa torre del prejuicio ciego por pecados que no cometimos. Hermanas, sigamos en la lucha sin caer en la simpleza de creer que lo hacemos por otro interés que no sea el amor al arte. No hay hueco para ambiciones personales; para el mundo no somos nada, como dijo San Evaristo. Si escribo esta columna y no estoy de farra con mis colegas, jugando a Blood Bowl en vivo o comiéndome viva a mi chica es porque creo profundamente en esta mentira. Por eso me repatea ese genial subespectro de tocapelotas sin pelotas que consideran apropiado ser la puta de algún idiota para ser reconocidos en este mundo. ¿Sueñas con ser una leyenda viva del rol patrio? ¿Un Jordi Zamarreño, un Ricard Ibáñez, o un Jose Tellaetxe? Adelante, friki. De modo similar, también podrías quebrarte el alma para ser el más meritorio coleccionista de sobres de azúcar del país (hay asociaciones de glucosbalaitónfilos, lo juro). Vamos, genio, córratelo para convertirte en el mejor artista de videodanza de Palencia y obtendrás resultados parecidos: pobreza e incompreensión.

Abandona toda esperanza, estás en el negocio por puro vicio • **Terminal**

por terminal



amos ocultos la llamada de Cthulhu

Este es uno de los mejores libros para LdC de los últimos años (al menos, de parte de Chaosium). Por ello fue premiado como mejor suplemento en las Origins 2002. *Amos ocultos* está compuesto por tres mini-campañas que tienen lugar en la Nueva York de la actualidad, pero no está recomendado para Guardianes ni jugadores novatos. Las tres son de elevada dificultad en cuanto a la preparación e interpretación de los numerosos y complejos PNJs, aunque también exigen mucho de los jugadores. No obstante, si el

Guardián logra lucirse, estarán a la altura de las míticas campañas de Chaosium. Pero no esperéis cosas clásicas, ya que el autor ha logrado algo bastante difícil a estas alturas en *La llamada*: originalidad. Aunque hay algunos guiños al pasado, las historias son lo bastante novedosas como para poder sorprendernos. Curiosamente, es de los pocos libros de Chaosium con información para adaptar el material a *Delta Green*, pero para sacar jugo a esta opción haría falta el suplemento *Delta Green: Countdown*, que no parece que vaya a ver la luz en nuestro idioma. La versión en castellano tiene 48 páginas menos que la original, pero la misma información, pues han eliminado unos gruesos márgenes ilustrados que se repetían a lo largo de cada aventura. Una solución práctica, la verdad. Las únicas pegs a este buen trabajo son las diferencias a la hora de traducir algunos términos (no de juego, sino de trasfondo) ya aparecidos en anteriores libros, tanto de la etapa de *Joc* como de la actual, y el hecho de traducir los títulos de suplementos inéditos en castellano, que puede confundir a los completistas. • **Gustavo A. Díaz**

Amos ocultos. La llamada de Cthulhu. 168 páginas. 24,15 Euros. La Factoría de Ideas.

...ni aunque fuese millonario...



rolatos varios

Los "Rolatos" (se coge ¿no?) de Crom son una nueva serie de relatos + módulo dedicados a sus diversas líneas de juego. Con el subtítulo "Leer y jugar" se vende, en el extraño e incómodo formato de 21x10, de 65 a 75 páginas, con un tamaño de fuente grande, un papel de una calidad cuestionable, una maquetación peor, escasísimas ilustraciones por número e idéntica portada, un relato ambientado en un módulo (¿o un módulo ambientado en un relato?) para disfrutar, pues eso,

leyendo y después jugándolo. Más bien, leyéndolo y después volviendo a leer lo mismo, ya que la información de juego que presenta el "módulo" se restringe, en ocasiones, a las estadísticas de dos personajes no jugadores. Porque digo yo, ya que tengo el relato para ambientarme, ¿para que me sirve que me cuenten otra vez lo mismo en forma de pretendido módulo, en vez de proporcionarme información de juego para esencificar lo descrito en el relato? Incomprensible. Y todo ello por el precio de 5 euros. El caso, que si en el formato que viene ya cabe de por sí poca información (y pocas ilustraciones, y pocas estadísticas de juego, etc.), el poco espacio disponible se desperdicia en contar dos veces lo mismo. ¿Módulo? Más bien lo llamaría yo "idea para módulo". Porque los Directores, dependiendo del caso, tienen que pegarse un currazo de padre y muy señor mío para poner todo esto en pie. • **Juan Pedro Pérez**

Rolatos. Varios. 5 Euros. Proyectos editoriales Crom. www.quepunto.net

shi inc

incorporated

La línea de *Superhéroes Inc.*, a pesar de no haber disfrutado del mejor de los tratos tanto en su primera como en su segunda edición, supuso a su salida un hito en la historia del rol nacional, debido a la valentía necesaria para publicar un juego sobre un tema tan norteamericano y de difícil adaptación como los superhéroes; conseguir que un superhéroe que se llama Enrique Gutiérrez y es un antiguo policía de Salamanca no rechine en la mente del lector es una ardua tarea. Tras las nefastas *cajas temáticas*, Proyectos Editoriales Crom ha retomado esa interesante idea, y se ha decidido a darle al juego una de sus principales líneas, que ya cuenta con 3 productos.



uoy con leotardos

El primero de ellos es el *Manual básico de Superhéroes Inc.*, que recopila los diferentes textos aparecidos en las cajas de la anterior edición, y los integra en un solo libro, remozando un poco el texto y librándolo quizás de sus detalles más rancios. El juego propone un trasfondo Marvel-DC de sabor español, de reglas sencillas pero adecuadas, y con una gran variedad de poderes y personajes posibles. La portada resulta atractiva y en el interior, aunque se sigue echando de menos a Rafa Garrés, ilustrador de la edición de Cronópolis, los más de quince ilustradores mantienen un nivel aceptable, luciendo por encima de todos Man (a excepción de sus ilustraciones de los poderes, cuyo tono humorístico choca un poco con el resto del libro). En el lado negativo, y aparte de resultar absolutamente inútil para el que posea la anterior 2ª edición (mismo texto, mismas ilustraciones), hay que destacar la ambientación, un tanto confusa y poco sólida; aparte de seguir manteniendo en parte la obvia influencia que *Mutantes en la sombra* tuvo sobre la primera versión del juego, intenta rellenar con innumerables y excesivos PNJs la falta de profundidad del escaso capítulo que presenta el mundo, y lo cierto es que no termina de funcionar. En cualquier caso, *Superhéroes Inc.* sigue siendo el único juego de superhéroes en español, y no es una mala referencia con la que empezar a disfrutar del mundo de los superhéroes en el rol. Por su parte, *Orígenes SHI Vol. 1*, continúa los arcos argumentales planteados en el básico, y amplía la información sobre Dioses, Héroes Cósmicos y Guardianes, aunque se echa en falta un poco más de reglas que amplíen las posibilidades de juego de estos personajes. También incluye una aventura adecuada al libro. Concluye este lanzamiento *Universo #001*, un compendio de cuatro aventuras, que permiten jugar con un amplio espectro de los diferentes tipos de personajes del libro básico, y que en parte enlazan con las cuestiones abiertas en los anteriores suplementos. Las historias parecen interesantes, y el libro tiene un precio inferior a lo habitual en esta editorial, por lo que parece esencial para empezar a jugar. Es una lástima, eso sí, la enorme bajada de calidad en las ilustraciones. • **Jesús Jimenez**

Título: Superhéroes Inc.
Juego: Superhéroes Inc.
Autor: Varios
Páginas: 236 (18 Euros)
Editorial: Proyectos editoriales Crom
Web: www.quepunto.net

ladridos: white hace un wolf pacto con el diablo



Puede que haya sido para seguir siendo jóvenes. Puede ser. Y es que cualquiera que los vea puede pensar que estos chicos no están pasando por su mejor momento. Y no por que saquen de nuevo, otra vez, a petición de sus arcas y balances del pasado, otro juego más, para el Mundo de Tinieblas, que ya se repite como el ajo. Tampoco porque los anuncios de que *Exalted* se vende mejor que *Vampire* son un recurso publicitario bastante rancio, aunque sea verdad, que lo dudo. No. El pacto con el diablo que White Wolf anuncia, aparte de ser una sobradamente obvia publicidad para el *Demon: The Fallen*, es el motivo para saldar cerca de 150 títulos de su catálogo a tan sólo 6,66 dólares. Cerca de 150 títulos que para nada están desfasados. Encontramos de todo, desde títulos antiguos hasta algunos bastante recientes, lo que nos ofrece demasiadas posibilidades. Aquí huele a cuerno quemado, desde luego. Puede que alguno de los que ponen los precios se haya dado un golpe en la cabeza y se ha dado cuenta de que tienes que empeñar las joyas de tu abuela para tener alguna colección de MdT completa, decidiendo hacer felices a sus obtusos aficionados. Pero esto parece

por doctor nusbaum

poco probable. Tal vez sea que ocurre lo que en todos lados cuando se salda parte de un catálogo. ¿Será que no se vende lo suficiente y hay problemas de liquidez... y tienen que saldar para hacer dinero? ¿Será que los cerca de 150 títulos ofertados en saldo han sido un fracaso? ¿Se les habrá indigestado el *Everquest*? En fin, sólo los responsables de White Wolf y el demonio lo saben. Pero vamos, que a mí me da lo mismo. Simplemente es que me ha dado mucho coraje que malgasten el uso del número de la bestia en poner precios. Cuando mi colega Lucifer se dé cuenta, espero que los castigue por blasfemias a jugar a *Vampiro*, *Wraith* y *Mago*. Todo junto, a la vez, por usar su nombre en vano. ¡Inconscientes! ¡Ah! Por cierto, ¿hará La Factoría lo mismo con los equivalentes títulos traducidos? 6.66 Euros es un buen precio, desde luego • Doctor Nusbaum

otras novedades

Los vagabundos
7º Mar
[104 pág. 15,64 Euros]
La Factoría de Ideas

Defensor
Cazador: La venganza
[96 pág. 14,70 Euros]
La Factoría de Ideas

Kyuden Kakita
Leyenda de los 5 Anillos
[128 pág. 17,90 Euros]
La Factoría de Ideas

Iniciados en el arte
Mago: La ascensión
[88 pág. 13,71 Euros]
La Factoría de Ideas

Monstruos y criaturas
Rolemaster
[208 pág. 27,37 Euros]
La Factoría de Ideas

El velo de la noche
Vampiro: Edad oscura
[192 pág. 25,47 Euros]
La Factoría de Ideas

Estigma de locura
La llamada de Cthulhu
[120 pág. 16,96 Euros]
La Factoría de Ideas

Un manual sobre cordura, locura, terapias, manicomios, leyes y procedimientos relacionados con estos temas. Incluye los manicomios de Bethelem 1890, Arkham 1920 y Bellevue 1990.

Redcaps
Changeling: El ensueño
[88 pág. 13,71 Euros]
La Factoría de Ideas

El legado de la forja
Leyenda de los 5 Anillos
[64 pág. 10,33 Euros]
La Factoría de Ideas

Hechicero
Mundo de Tinieblas
[128 pág. 18,64 Euros]
La Factoría de Ideas

La traición de la sangre
Mago: La ascensión
[96 pág. 14,70 Euros]
La Factoría de Ideas

Adéntrate en las reglas para los ghouls magos y observa el asombroso desarrollo de los hechiceros vampiros y de sus expatriados clandestinos en la Casa Titalus de la Orden de Hermes.

El Cairo nocturno
Vampiro: La mascarada
[160 pág. 21,69 Euros]
La Factoría de Ideas

Completa descripción de El Cairo y oportunidades para hacer que los personajes se conviertan en parte vital de la sociedad vampírica en una de las ciudades más antiguas del mundo.

Jentilen Lurra
Aquelarre
[86 pág. 17,50 Euros]
Proyectos editoriales Crom

Reedición del manual para *Aquelarre* dedicado a la mitología de Euskadi de la serie *Aker Codex*. Las costumbres de la zona, nuevo sistema de magia, bestiario, etc.

-cadena perpetua

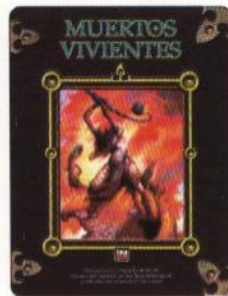




magia de Faerûn reinos olvidados

Magia de Faerûn se desglosa en 7 capítulos: el primero dedicado al papel que juega la magia en la ambientación, el segundo dedicado a nuevos tipos de magia, el tercero dedicado básicamente a las clases de prestigio basadas en la magia, el cuarto (y quizás más original) dedicado a los lugares de poder de Faerûn, el quinto dedicado a nuevos conjuros, el sexto dedicado a los objetos mágicos, y el séptimo y último a las criaturas mágicas (8 páginas que pintarían más en el *Monstruos de Faerûn* que aquí). El libro

resulta todo lo árido que se puede esperar de un suplemento de D&D, y sólo nos ofrece (a excepción de las 6 páginas de historia de la magia en Faerûn del primer capítulo) reglas, reglas, y más reglas; es decir, auténtica chicha. Aunque no es un libro necesario para jugar a D&D en los Reinos Olvidados, *Magia de Faerûn* proporciona, además de 200 conjuros y 200 objetos mágicos, nuevas e interesantes formas de usar la magia, que dotan a los lanzadores de conjuros de este escenario de campaña con una personalidad propia y distintiva, acorde en tono con la ambientación. La maquetación del libro es exactamente la misma que la del *Escenario de Campaña de los Reinos Olvidados*, con ilustraciones un poco mejores si cabe. Sin embargo, si no quieres más reglas, sino más material para saber en profundidad cómo son los Reinos Olvidados, sus gentes y su historia, o si no eres aficionado a los personajes especializados en el uso de la magia, no hay mucho aquí para ti; en este caso, emplearías mucho mejor el elevado número de euros que cuesta este libro en el suplemento de D20 que más se adecúe a tus gustos, y la verdad es que hay donde elegir • **Dario Aguilar**



muertos vivos sistema d20

Como diría Perro Malo, *este libro apesta*. Apesta a carne podrida, repugnantes compuestos necrománticos, y corrupción tumularia. Pero merece la pena taparse la nariz, y meterse de cráneo en él. *Muertos vivos* es todo un gustazo para los jugadores o masters de D&D que tengan un pedacito de su corazón en el Plano Negativo. Hasta que no se escriba sobre los muertos vivos un suplemento bastante más extenso, que no deje ningún aspecto sin tocar y estudiar en profundi-

dad, puedes alimentar tus partidas con putrefacción de calidad con éste. No trata todos los temas posibles, ni desde todos los ángulos posibles, pero en algunos temas casi ha dicho la palabra final. Uno de estos temas es el de las clases de prestigio relacionadas con los muertos vivos, que ocupan un apartado que valdrá por sí solo la mitad del precio del libro para los más aficionados a las partidas especialmente oscuras y siniestras. Otra sección que sobresale es la que trata las aventuras que tienen como elemento característico la vida después de la muerte; es corto y escueto, pero contiene ideas en bruto que pueden ser convertidas por los masters más ingeniosos en campañas realmente diferentes. Aparte de esto, todo lo que se puede esperar a estas alturas de un suplemento D20 de este tipo: nuevas dotes, conjuros, objetos mágicos, reliquias, etc; no todo es útil o brillante, pero el nivel medio es alto. Por último, las ilustraciones no ayudan demasiado a meterse en ese tenebroso mundo que nos describen, y tienen serios altibajos, aunque entre ellas se incluyen un par de verdaderas preciosidades • **José Padilla**

Magia de Faerûn. Reinos Olvidados. 191 páginas. 27,50 Euros. Devir. www.devir.es

Muertos vivos. Sistema D20. 96 páginas. 14,70 Euros. La Factoría de Ideas.

otras novedades



Razas míticas
Gestas y Guardias
[144 pág. 19,80 Euros]
La Factoría de Ideas

Clases de prestigio para tu personaje y más de una docena de nuevas razas con amplia descripción de todo lo necesario para jugar. Una pena que no esté en cartón como en la edición original.



Burok-Torn
Tierras Heridas
[112 pág. 16,67 Euros]
La Factoría de Ideas

Burok-Torn: Ciudad bajo asedio detalla una de las ciudades de las Tierras Heridas, la antigua ciudad enana de Burok Torn, donde la magia rúnica y la fe se combinan para crear un reino indomable.



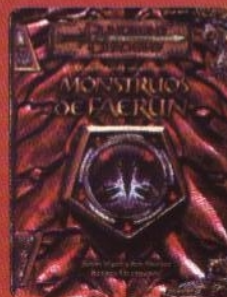
Lo que el mal esconde
Sword and Sorcery
[48 pág. 8,79 Euros]
La Factoría de Ideas



Pensamientos que matan
Sword and Sorcery
[64 pág. 10,33 Euros]
La Factoría de Ideas



Más allá de toda razón
Sword and Sorcery
[64 pág. 10,76 Euros]
La Factoría de Ideas



monstruos de Faerûn reinos olvidados

Más alimento para las manadas de esas insaciables bestias conocidas habitualmente como "Personajes Jugadores". *Monstruos de Faerûn* sigue los pasos del *Manual de monstruos*, brindándonos en esta ocasión más de 100 nuevas criaturas con las que renovar nuestro particular zoo dungeonero. No esperéis ninguna sorpresa: aquí sólo hay monstruos y más monstruos. Se recogen en este libro algunos (una pena que no sean absolutamente todos) de los bichos propios de RO que ya habían hecho su aparición en

anteriores ediciones: entre ellos, viejos conocidos como los *Fhaerimm*, o los *Yuan-ti*. Lo principal de cada monstruo, las estadísticas y la explicación de sus capacidades especiales y formas de combate, está presentado de la forma habitual: breve y fácil de leer. Aunque los monstruos carecen de ese antiguo apartado sobre su "ecología", al que nunca encontré personalmente mucha utilidad, incluyen un breve apartado que los sitúa en su entorno, los Reinos Olvidados, y que hace más fácil su incorporación al juego. En algunos casos también se incluye algo de información adicional, en la que se profundiza un poco en cosas como la sociedad de las especies explicadas, o el conjuro que las hace nacer. El libro se cierra con un corto apartado que se centra en las plantillas de monstruos. Las ilustraciones, a todo color, están un poco por debajo de las que pudimos ver en el *Manual de monstruos*, pero siguen siendo muy buenas en general. Resumiendo, *Monstruos de Faerûn* es uno de esos libros que son exactamente lo que el comprador espera de ellos, así que mira el precio, y decide tú mismo si vale la pena gastarse el dinero en él • **Dario Aguilar**

Monstruos de Faerûn. Reinos Olvidados. 96 páginas. 19,50 Euros. Devir. www.devir.es

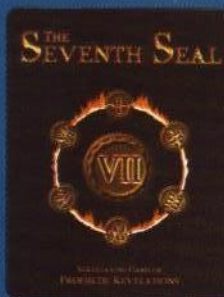


Fulminata armed with lightning

Fulminata, Armed with Lightning está ambientado en una ucronía del Imperio Romano en la que existen la magia y las armas de fuego. Las reglas son sencillas y aparentemente funcionales, y los capítulos del libro dedicados al mundo de juego son extensos y útiles para cualquier aventura situada en la Roma clásica. Sin embargo, parece que se ha hecho una versión fantástica de este periodo histórico únicamente por cuestiones comerciales; leyendo el texto, salta a la vista que lo que de verdad le interesa al

autor es el juego en la Roma Imperial en sí, y no tanto las posibles vertientes fantásticas. El único detalle realmente ucrónico son las armas de fuego, que tampoco juegan un papel tan importante en el juego; los demás elementos fantásticos, como la leve magia o el efecto de los humores corporales, no son sino otros aspectos más del modo de ver el mundo de los romanos, que ayudan a sumergir al jugador en esta ambientación, y que están presentes a lo largo de todo el libro. Hay ciertos detalles, sin embargo, como el de los dados a usar en el juego o la traducción de todos los términos de juego al latín, en los que esta inmersión en la visión romana del mundo llega a hacerse un poco excesiva y molesta. Tampoco parecen de recibo ciertos gestos destinados a la galería como la excesiva relevancia de la mujer en este mundo, o la falta de crudeza del mismo. Dicho esto, hay que reconocer que este juego, correctamente editado y bellamente ilustrado, es todo un hallazgo para los que estuvieseis buscando uno situado en esta época, aunque sólo sea para utilizar el texto de trasfondo sobre la Roma Imperial que ofrece el libro • **Dario Aguilar**

Fulminata. 234 páginas. 29,95 \$. Thyrsus Games. www.fulminata.com

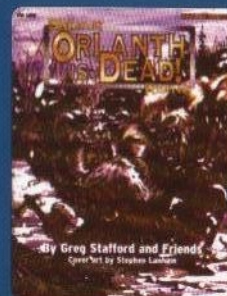


seventh seal prophetic revelations

Hmmm... Mi profética revelación de hoy es que este *The Seventh Seal: A Roleplaying Game of Prophetic Revelations*, no va a desbancarse de su puesto al D&D. Y es que no es fácil ganarse la popularidad y la gloria en el salvaje mundo del rol cuando tu mejor arma es "un juego de rol basado en la mitología bíblica y en el Apocalipsis". Tal como lo lees, un juego en el que los personajes son centinelas del cielo investidos de poderes sobrenaturales,

que suponen la última frontera que separa al hombre de la creciente oleada de poderes siniestros que ansían el alma de la humanidad. Y si los PJ's se llaman *Centinelas*, los directores de juegos son *Profetas*; las campañas, *Profecías*; y las aventuras, *Cruzadas*. Ahí queda eso. Los personajes pertenecen a una de cuatro órdenes celestiales, la de Miguel, la de Gabriel, la de Rafael y la de Uriel, que como es de esperar les concenden diferentes poderes. Los atributos son *Cuerpo*, *Mente*, y *Alma*, cada uno con cuatro subcategorías, y las reglas, bastante fáciles de aprender, se resuelven con tiradas de (Característica relevante + Habilidad) xD6. Extensos textos sobre la ambientación, y un bestiario, intercalado incesantemente por citas bíblicas, componen el resto del libro. Digamos que esto es a *In Nomine Satanis/Magna Veritas* lo que la deliciosa joya de Disney *Todos los perros van al cielo* es a *Ángeles y Demonios*, así que si no quieres un juego para adoctrinar a tus pupilos en la escuela dominical, pasa de romper el Séptimo Sello • **José Padilla**

Seventh Seal. 204 páginas. 24,95 \$. Creative Illusions. www.creativeillusionsonline.com



Orlanth is dead hero wars

Barbarian Adventures ya estableció el terreno de juego, y en el segundo libro de la serie *Sartar Rising, Orlanth is Dead!*, se lleva a la práctica todo lo explicado en ese primer suplemento, en una aventura que cambiará para siempre esta región de Glorantha, y que abrirá el sendero de los héroes a los personajes que tomen parte en ella. El módulo se centra en el intento

de ocupación del terreno bárbaro de Sartar (Dragon Pass) por parte del Imperio Lunar, y más concretamente en la primera gran batalla de la guerra. *Orlanth is Dead!* no es un módulo al uso, sino una narración de unos hechos históricos concretos, abierta a posibles cambios, que permite a los PJ's jugar un papel relevante en el desarrollo de esa historia. El libro también incorpora nuevas reglas, como las dedicadas al combate en masa, y abundantes ayudas de juego, que permiten a los personajes integrarse en la ambientación como pocas veces se ha visto en ningún otro juego; en este aspecto, *Orlanth is Dead!* es realmente excepcional. Se puede completar además con un par de mapas descargables de la página de la editorial. El único aspecto negativo del libro, aparte de su fea portada, es lo difícil que puede resultar utilizar la valiosa información que contiene en otras aventuras que no se centren en esta zona de Glorantha, por no hablar ya de un juego que no sea *Hero Wars* • **Jorge Romero**

Orlanth is dead. 72 páginas. 14,95 \$. Issaries Inc. www.glorantha.com



ladridos: la rpg es una basura

por perro malo

A mí me llamaron para otra cosa. Yo era un perro (malo) feliz, olvidado del mundo de Dios y del rol, que pasaba las tardes convirtiendo la saga *Dragonlance* al reglamento del *Phoenix Command* para mi onanístico solaz, cuando vinieron a verme los de la RPG. Me prometieron un producto cañero, que no dejaría titere con cabeza, una publicación que iba a poner en su lugar a esas autofelaciones impresas y faltas de imaginación que se hacían llamar "revistas de rol". Dos números después me veo solo en el frente; mis "compañeros" de revista aguardan cómodos en la retaguardia, escribiendo entre café y café benévolas reseñas sobre patéticos libros que no pondrían en su mesa rolera por todos los PX del mundo, y recopilando ayudas de juego sobre temas trillados y facilones, mientras tengo que compartir pági-

"Ya obtenga una desastrosa victoria, o ya sucumba, el combate será igualmente hermoso: yo, solo, contra la humanidad."

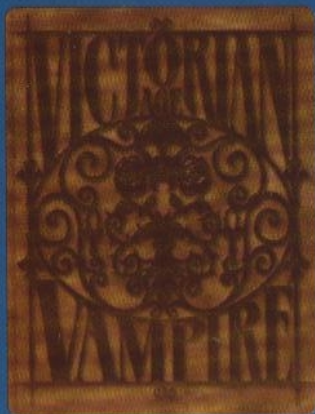
Cantos de Moldoror. Conde de Lautréamont

nas con perros que más que columnistas parecen los contertulios televisivos del ignorante Garci. ¿Dónde está ese riesgo del que me hablaban? ¿Dónde la combatividad? Al final me doy cuenta de que si quitasen mi columna y mi sección de correo, ésta sería una revista como las demás; la escasa página que me dejan escribir por número es sólo una coartada, un falso signo de actitud y libertad de expresión que llama la atención al principio, pero detrás del cual sólo hay la misma morralla de siempre. Sé, sin embargo, que hay quienes abren *RPG* para leer mis palabras y encontrar eco en ellas de lo que hablan con sus compañeros de juego, y es por ellos, y por mi insaciable sed de infinito, por lo que seguiré subido de momento a esta columna, cual Simón Estilita del rol • **Perro Malo**

victorian vampire age

a luz de gas

Se cierra el círculo: años después de empear una interminable saga de libros basados en última instancia en el personaje de Drácula, los amos de White Wolf han decidido volver a la época que le vio nacer literariamente. Por fin llega uno de los suplementos más esperados de *Vampiro*, *Vampire: Victorian Age*, el último de los libros de ambientación histórica que tan bien le han sentado al adocenado panorama del Mundo de Tinieblas. Y lo hace con un importante cambio de rumbo con respecto al resto de líneas de juego; porque, más que un libro para jugar al *Vampiro* de siempre en otra época, este *Victorian Age* es un juego de terror y fantasía en la era victoriana, con un pronunciado toque *pulp*. Aunque quizás debería situarnos en los tiempos del *Drácula* de Bram Stoker (cuyos hechos marcan para el libro el fin de la Era Victoriana), nos presenta un atractivo fresco de sociedades secretas, monstruos, y autómatas, formado por referentes populares como el tebeo/película *From Hell*, o la *Liga de los Caballeros Extraordinarios* (a los que incluso se dedica una pequeña sección/homenaje), la novela *La lista de los 7* de Mark Frost o el *Frankenstein* de Mary Shelley, o una versión menos fantástica del videojuego *Arcanum*, aunque sin llegar a los excesos de *Space 1889*.



Título: Vampire Victorian Age
Juego: Vampire: The Masquerade
Autor: Bruce R. Cordell
Páginas: 224 (26,95 \$)
Editorial: White Wolf
Web: www.white-wolf.com

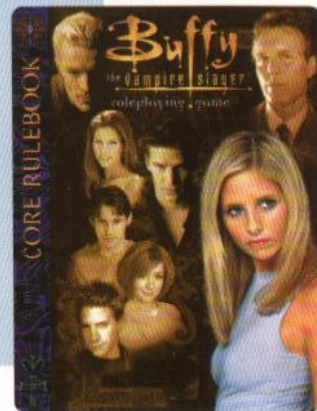
bram stoker

Aunque es un libro de *Vampiro*, cualquier Narador con un mínimo de imaginación y ganas de trabajar, puede crear una aventura para cualquiera de las otras razas que habitan el Mundo de Tinieblas, ayudándose un poco en las escasas notas que sobre estos seres se incluyen en el libro. En cualquier caso, esto no hace el libro inútil para jugar las verdaderamente góticas y Románticas partidas que se anuncian en la contraportada, sino más abierto a otros estilos de juego lejanos del típico *Vampiro*, en modo caballero Romántico-maldito de *Drácula* de Bram Stoker (la película), tal como nos da a entender la sección dedicada al resto de la geografía mundial desde un punto de vista subjetivo y sobrenatural (está narrada por un fantasma). Desde luego se hace un esfuerzo por darle un sabor muy concreto a esta ambientación, con un estudio de las significativas diferencias de todos los clanes con respecto a sus contrapartidas actuales, y una didáctica clase sobre los diferentes clichés que definen (literariamente) esta época, en dos capítulos diferentes. En el apartado de reglas, se hace una transposición casi absoluta de la estructura del libro básico de *Vampiro*, dejando fuera la parte dedicada a la mecánica básica de reglas del juego, y ajustando algunos conceptos básicos de la creación de personajes a este período histórico. Una de las pocas pegadas que se le puede poner a este libro es que resulta un tanto pesado de leer y que, a espera de ver los siguientes suplementos de la línea, también es de notar la poca utilidad que tienen los anteriores suplementos de este mismo juego para una aventura de *Vampire: Victorian Age*. Por lo demás, un soplo de aire fresco • José Padilla

novedades importacion

buffy vampire slayer

La primera vez que vi esta serie me quedé petrificado de pura incredulidad: ¡¡¡ni más ni menos que un cruce entre el Mundo de Tinieblas y *Sensación de vivir*!!! Por dios, si hasta salía Luke Perry en el telefilme piloto... No obstante, la cosa tenía cierta gracia, y aunque no me considero un fan de *Buffy*, ni mucho menos, después de leer el juego me he dado cuenta de que he debido ver más capítulos de los que pensaba. Al menos los suficientes como para apreciar el juego. La fórmula es sencilla: en cada generación, un Cazador recibe grandes poderes para luchar contra las fuerzas de las tinieblas... y esta vez le ha tocado a una adolescente californiana pija, rubia y guapa. Reside en un agradable pueblito, Sunnydale, que está casualmente situado sobre la mismísima boca del infierno. Ayudada (o estorbada, según se mire) por un grupo de amigos conocidos como los Scoobies o los Slayerettes, se dedica a cazar vampiros a diestro y siniestro en un instituto en el que sobrevivir hasta graduarse es mucho más difícil que perder la virginidad. Y todo esto entre exámenes, citas y procurando volver a las 10 a casa. Vamos, como cualquier chica de su edad.



Título: Buffy: The Vampire Slayer
Juego: Buffy: The Vampire Slayer
Autor: CJ Carella
Páginas: 256 (39,95 \$)
Editorial: Eden Studios
Web: www.btvspg.com

cazadores cazados

Como podéis imaginar, el juego recoge con gran detalle todos los aspectos de la ambientación de la serie. Abarca los acontecimientos de las primeras cinco temporadas, y contiene una completa descripción de Sunnydale y sus habitantes. Se proporcionan fichas para la mayoría de los personajes principales y secundarios, con variantes que reflejan la evolución de los mismos en las distintas temporadas. Por supuesto, los rivales tampoco escasean: vampiros, demonios, hombres lobo, zombis, y hasta robots componen el surtido de traseros pateables y corazones atravesables. El aspecto gráfico del juego es magnífico y contribuye a hacer que el libro sea una joya para todos aquellos que sean fans acérrimos de la serie: abundantes fotos de la serie y los personajes, ilustraciones adicionales de gran calidad. El sistema de juego es el Unisystem, utilizado en otros juegos de Eden Studios, como por ejemplo *Zombie: AFMBE*. Se basa en tiradas de D10 + Atributo + Habilidad, y en este caso, ha sido adaptado y simplificado para reflejar el ritmo trepidante de la acción de la serie. El principal problema de este juego es que es tan limitado como la serie que adapta, y es muy consciente de ello. Su fiel adaptación de la fórmula de la serie es a la vez un lastre para su jugabilidad a largo plazo. No es extraño, por tanto, que a lo largo del texto se propongan continuamente formas de ampliarlo. Además de proponer diversas variantes a la fórmula Cazadora y Amigos, se apunta la posibilidad de adaptar (o saquear) otras series de parecido estilo: *Embrujadas*, *Los Inmortales*, *Expediente X* y hasta *Xena la Princesa Guerrera*, aunque no sé me ocurre por qué alguien querría castigarse adaptando esta última. Incluso en el caso de que estas ideas no te convenzan mucho, siempre puedes rebajar el tono humorístico y tener el juego que *Cazador: La venganza* debería haber sido. Y si lo que no te convence es una ambientación con animadoras y jugadores de fútbol americano, siempre puedes trasladar el juego al instituto Azcona y hacer que los vampiros se coman a todos esos pringados de *Compañeros*. Risas garantizadas • Cesar Viteri



Blood and Sand
Ars Magica
[128 pág. 29,95 \$]
Atlas Games

Manual sobre el tribunal de Oriente medio. De Jerusalén a Acre, presenta la historia y la geografía de esta región, sus habitantes, magos herméticos, hechiceros musulmanes, etc.



Life on Atlantis
Heavy Gear
[112 pág. 19,95 \$]
Dream Pod 9

Más que completo libro de referencia sobre el planeta acuático Atlantis. Incluye, entre otras cosas, la guerra de colonización de la FEC y su quinta flota, y reglas para el combate submarino.



The Hand Unseen
Conspiracy X
[128 pág. 22,95 \$]
Eden Studios



Wake of the Comet
Shadowrun
[96 pág. 17,95 \$]
Fan Pro



Fed Com Civil War
Battletech
[216 pág. 24,95 \$]
Fan Pro



Dwarfs: Stone and Steel
Warhammer FRPG
[112 pág. 19,95 \$]
Hogshead Publishing



The Kalin Player's Guide
Dying Earth
[192 pág. 19,95 \$]
Pelgrane Press



GURPS Modern Firepower
GURPS
[48 pág. 11,95 \$]
Steve Jackson Games



Discworld
Discworld RPG
[240 pág. 34,95 \$]
Steve Jackson Games



Traveller 25th Anniversary
GURPS Traveller
[176 pág. 49,95 \$]
Steve Jackson Games



Return to Honor
GURPS WWII
[48 pág. 11,95 \$]
Steve Jackson Games



Blaster Law
Space Master
[128 pág. 21,95 \$]
Iron Crown Enterprises



State of the Art: 2063
Shadowrun
[128 pág. 17,95 \$]
Fan Pro



Aerotech 2 Record Sheets
Battletech
[328 pág. 29,95 \$]
Fan Pro



Earthdawn GM Screen
Earthdawn
[64 pág. 19,95 \$]
Living Room Games



Weapons & Castles Orient
Palladium
[48 pág. 7,95 \$]
Palladium Books



Bionic Sourcebook
RIFTS
[112 pág. 13,95 \$]
Palladium Books

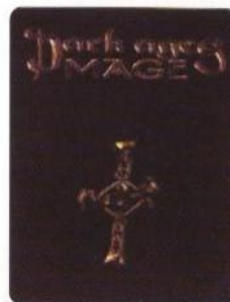


GURPS Special Ops 3rd ed.
GURPS
[160 pág. 26,95 \$]
Steve Jackson Games

Nueva edición de este clásico para GURPS sobre las fuerzas especiales, que ahora está renovado con la actualidad internacional (fuerzas especiales en Afganistán, e ¿Irak?)



Starchildren
Starchildren
[128 pág. 24,95 \$]
XIG Games



mage dark ages

A pesar del riesgo que se corría al publicar un *Mago* medieval, debido a los parecidos entre el sistema de reglas de este juego, y el de *Ars Magica* (ambos creados, al menos en parte, por el mismo autor), parece que los autores del libro han puesto de su parte para evitar en lo posible las odiosas comparaciones que pudieran resultar de este aparente problema. Para empezar el sistema de magia es muy diferente al de las anteriores ediciones de *Mago*: como era de esperar, y para disfrute de los sufridos jugadores, la Paradoja no existe en esta época y las

consecuencias negativas del uso inapropiado de la magia han quedado muy reducidas; del mismo modo, las esferas han sido reemplazadas por los pilares, que son las "normas" que rigen la aplicación práctica de la visión que cada una de las tradiciones de esta época tiene de la magia. Por otra parte, las escasas pero interesantes secciones dedicadas al mundo de esta época y el lugar que la magia y los magos juegan en él nos dan las herramientas necesarias para darle a las partidas de *Dark Ages: Mage* un sabor verdaderamente especial. Eso sí, a pesar de la habitual y completa sección de reglas, este libro no es un juego completo, sino que requiere del uso de *Vampiro: Edad Oscura* para cuestiones tan importantes como la creación de personajes, y por supuesto, del libro básico de *Mago*. Algo que se ve subsanado en parte por la fácil adaptación de material de *Ars Magica* a tus partidas de este particular *Mago*. En cuanto a la edición en sí, son de agradecer las pastas duras y el alto nivel de las ilustraciones, y de lamentar la escasa cantidad de texto por página, y lo poco que ayuda el estilo de algunas ilustraciones a introducir al lector en el ambiente del juego • José Padilla

Mage. Dark Ages. 240 páginas. 26,95 \$. White Wolf. www.white-wolf.com



Dark Age: Europe
Vampire: Dark Age
[190 pág. 21,95 \$]
White Wolf



Hengeyokai
Mind's Eye Theatre
[200 pág. 17,95 \$]
White Wolf



Heresies of the Way
Kindred of the East
[128 pág. 19,95 \$]
White Wolf



Fall from the Grace
Hunter: The Reckoning
[128 pág. 19,95 \$]
White Wolf



Road of the Beast
Dark Ages: Vampire
[96 pág. 15,95 \$]
White Wolf



The Moonstruck
Hunter: The Reckoning
[112 pág. 21,95 \$]
White Wolf



Book of the City
Werewolf: The Apocalypse
[128 pág. 19,95 \$]
White Wolf



Games of Divinity
Exalted
[128 pág. 17,95 \$]
White Wolf



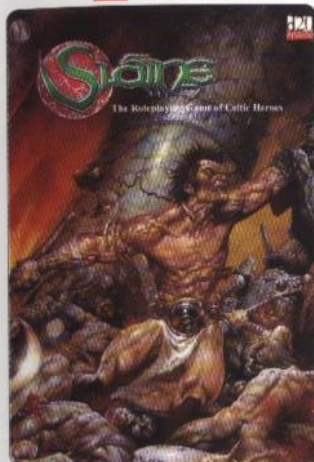
Red Talons Revised
Werewolf: The Apocalypse
[104 pág. 15,95 \$]
White Wolf



Castebook: Night
Exalted
[96 pág. 14,95 \$]
White Wolf

slaine

d20
system



Título: Slaine
Juego: Slaine D20
Autor: Ian Sturrock
Páginas: 192 (34,95 \$)
Editorial: Mongoose Publishing
Web: www.mongoosepublishing.com

mas son de sílex o de hierro (y se doblan, aunque puedes enderezarlas de un pisotón o con los dientes), los druidas y las brujas necesitan gastar poder de la tierra y efectuar tiradas para lanzar conjuros (el poder de la tierra se gasta y para recuperarlo tendrás que hacer sacrificios rituales o utilizar dólmenes y cosas por el estilo), sólo hay tres razas con las que puedes jugar: humanos, enanos (que tienen orejas puntiagudas, son bajitos y esmirriados) y cambiantes (humanos que pueden entrar en un espasmo de furia que los convierte en máquinas de picar carne), el sistema monetario no está basado en el oro sino en el trueque (1 mujer esclava = 3 piezas de oro = 3 vacas = 6 lingotes de hierro = 12 cerdos = 72 gallinas), y las dotes están pensadas para reflejar el espíritu de la ambientación, con nombres a juego como Rompecabezas o Montones de cadáveres.

heroes celtas

Bueno, bueno, parece que el sistema D20 nunca va a dejar de sorprendernos y *Slaine*: *The RPG of Celtic Heroes*, es una clara muestra de ello. *Slaine* está basado en el cómic que apareció por primera vez en 2000 AD, y sus diseñadores se han mantenido fieles a su concepción original. Las aventuras se desarrollan en la Tierra de los Jóvenes (llamadas así porque casi nadie suele llegar a viejo, con eso lo digo todo), y en ellas encarnarás a uno de los guerreros celtas que pululan por allí (también puedes interpretar a un druida, una bruja o un ladrón, pero no nos engañemos, son menos divertidos), y tendrás que proteger a tu tribu de los fomori, lores drunes, vikingos y demás bichos de la mitología celta que intentan destruir tu forma de vida.

que barbaridad

Supongo que estarás pensando que eso no es nada nuevo en el sistema D20; cierto, pero hay algunos matices que hacen de este juego algo diferente de tu habitual partida de *D&D*: los bárbaros van en taparrabos o en pelota picada a las batallas (las armaduras son para nenazas), las ar-

besa mi hacha

El libro tiene una maquetación muy cuidada (aunque el tipo de letra le desmerece bastante), es a color, con ilustraciones originales del cómic, algunas a página completa, y tiene un encuadernado bastante regio. Resumiendo, merece la pena el dinero. Por supuesto hay muchos más detalles que me he dejado en el tintero como carros voladores, clases de prestigio, dioses, reglas para batallas entre ejércitos y una detallada explicación de Tir Nan Og, pero creo que en general esto servirá para que te hagas una idea del potencial de *Slaine*: *The RPG of Celtic Heroes*. Creo que esta frase sacada de los cómics es la que mejor definiría el espíritu del juego: "Enloquecido, se arrojó sobre las filas enemigas, causando gran mortandad con su hacha Comesesos. No cejó en la manzana hasta haber dado muerte a cuatrocientos setenta fomoris, y le parecieron pocos". "Besa mi hacha" • Ángel «Ukko» Sánchez

book of vile darkness

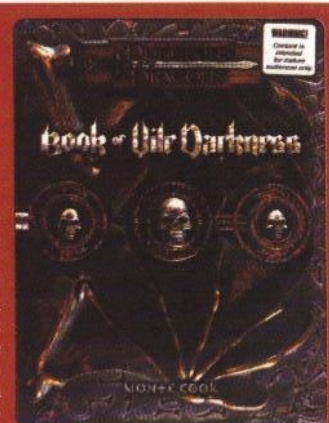
dungeons & dragons

malisimos

Este compendio de maldad ha tenido la mejor campaña de publicidad que recuerdo desde la salida de 3ª edición, subrayada por una polémica y risible queja pública del mojigato Tracy Hickman (uno de los autores de *Dragonlance*, así como de alguna campaña de *AD&D* de cristiana temática), y una infantil política comercial de "Esto es demasiado fuerte para ti, así que no lo leas", a la que la pegatina de "Warning! Content is intended for mature readers only," que podemos ver en la portada del libro pone la guinda. Ya en las primeras páginas se nota que intentan darle a este libro una dimensión *madura* de disertación filosófica-práctica sobre la naturaleza del mal en *D&D* (incluida una moralista explicación sobre cosas como el masoquismo o el alcoholismo que nadie necesita), a la que se suman unas breves reglas alternativas (posesión, sacrificios, maldiciones), y sendos listados, a cada cual más tonto, de objetos de tortura y drogas (¿por qué no hay ninguna droga del mundo real, del mismo modo que hay minerales o animales del mundo real en anteriores libros?). Pero llegados a la página 47 parece que el autor del libro no sabe ya qué más hacer, y entra de pleno en ese esquema casi omnipresente en los libros de *WoTC*, y no para hasta tres páginas antes del final. Las dotes son pocas, aunque muy variadas. Las clases de prestigio están bastante desaprovechadas, y no abren demasiado el campo de juego. Los conjuros son numerosos, y adecuados al tema, aunque sus efectos reales (desprovistos de adjetivos malignos y paja) no son en general muy novedosos. Los objetos mágicos, maravillosos, así como los artefactos y los aparatos e ingenios, también se adaptan al tono del libro, pero rara vez proporcionan beneficios realmente malvados, y ¿qué más da que ese +1/+2 te lo dé una armadura de las de siempre o que te lo dé una *Demonwight Ward*? Los capítulos de PNJs y monstruos nos devuelven las bestias que nunca debieron irse de *Dungeons*, aunque se quedan un poco cortos.

por fin sexo

Las ilustraciones son ligeramente inferiores a las habituales en los libros a color de *D&D*, y podemos ver un hermoso par de pechos de una horrible criatura, así como el generoso bulto que asoma entre las piernas de un malvado demonio; supongo que mostrar los pechos o el miembro viril de un ser humano entraría para *Wizards of the Coast* en el terreno de lo comercialmente peligroso, a diferencia de todo lo contenido en el texto, que sólo puede ser susceptible de peligrosidad como pieza del complejo puzzle que conforma el ataque y defensa de los juegos de rol como forma de ocio sana. No es un libro sobre el mal en *D&D*, sino un libro que ofrece de forma bastante florida algunas herramientas mínimamente útiles para introducir el mal en tus partidas. Eso sí, independientemente del tema tratado, sigue trayendo un montón de conjuros, dotes, objetos y demás, y eso a muchos nos es difícil de resistir • Darío Aguilar



Título: Book of Vile Darkness
Juego: Dungeons & Dragons
Autor: Monte Cook
Páginas: 190 (32,95 \$)
Editorial: Wizards of the Coast
Web: www.wizards.com

otras novedades



Unhallowed Halls
Penumbra
[80 pág. 16,95 \$]
Atlas Games



Endless Sands
Sistema D20
[64 pág. 16,95 \$]
Avalanche Press



Path of Magic
Sistema D20
[128 pág. 24,95 \$]
Fantasy Flight Games



Medusa
Slayer's Guide
[32 pág. 9,95 \$]
Mongoose Publishing



Female Gamers
Slayer's Guide
[32 pág. 9,95 \$]
Mongoose Publishing



Quintaessential Witch
Sistema D20
[128 pág. 19,95 \$]
Mongoose Publishing



Quintaessential Monk
Sistema D20
[128 pág. 19,95 \$]
Mongoose Publishing



Enchantment
Encyclopedia Arcane
[64 pág. 14,95 \$]
Mongoose Publishing



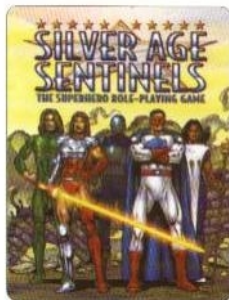
Star Magic
Encyclopedia Arcane
[64 pág. 14,95 \$]
Mongoose Publishing



The Monsternomicon
Iron Kingdoms
[240 pág. 29,95 \$]
Privateer Press



Hammer & Helm
Sistema D20
[112 pág. 19,95 \$]
Green Ronin Publishing



silver age sentinels d20 system

La editorial Guardians of Order es conocida sobre todo por su juego *Big Eyes Small Mouth*, centrado en las series de animación japonesas y con multitud de suplementos, aunque tienen otros juegos como el *Hong Kong Action Theatre!* o el basado en la película *Ghost Dog*, que usan también el sistema Tri-Stat, marca de la casa. Asentados ya como los amos absolutos de los juegos de rol de anime, deciden apostar fuerte por una nueva línea, *Silver Age Sentinels*, a la que acaban de sumar la

versión D20 del manual básico que nos ocupa. *SAS D20* es un juego de superhéroes, sin ningún elemento especial de ambientación que lo distinga a grandes rasgos del estilo Marvel-DC, como en el caso de *Godlike*, por ejemplo. El libro se divide casi a partes iguales entre reglas y ambientación. Aunque se anuncia como un juego D20, el reglamento es casi una fusión entre este sistema y el Tri-Stat, que resulta algo bastante apartado del D&D puro y duro (no hay dotes, la CA disminuye el daño recibido, las habilidades son otras), pero de gran versatilidad, y con los cambios necesarios para hacer de los PJ's superhéroes algo más que magos, clérigos, y bárbaros vestidos con leotardos. Por otra parte, la ambientación es amplia y está presentada de forma elegante, y aunque plantea un tono determinado por la inmersión de los superhéroes de esa *Edad de Plata* en el mundo actual, con sus problemas actuales (piensa en un *Astro City RPG*), da también cabida a otros estilos de aventura. Si te gustan los juegos de superhéroes, y no odias D20, *SAS D20* debería estar en tu lista de los Reyes Magos • **José Padilla**

Silver Age Sentinels. D20 system. 336 páginas. 44,95 \$. Guardians of Order. www.guardiansorder.com



Wrath and Rage
Sistema D20
[80 pág. 17,95 \$]
Green Ronin Publishing



The Assassin's Handbook
Sistema D20
[64 pág. 14,95 \$]
Green Ronin Publishing



Serpent in the Fold
Sistema D20
[48 pág. 10,95 \$]
White Wolf



Heroes of Light
Ravenloft
[128 pág. 21,95 \$]
White Wolf



The Book of the Righteous
Sistema D20
[320 pág. 39,95 \$]
Green Ronin Publishing



Calastia
Scarred Lands
[128 pág. 17,95 \$]
White Wolf



Relics & Rituals 2
Sistema D20
[224 pág. 25,95 \$]
White Wolf



Requiem for a God
Sistema D20
[64 pág. 12,95 \$]
Mongoose Publishing



Champion of Darkness
Ravenloft
[128 pág. 21,95 \$]
White Wolf



City of the Spider Queen
Forgotten Realms
[160 pág. 29,95 \$]
Wizards of the Coast

Uno de los libros más exhaustivos y tal vez el más extenso publicado para Sistema D20. Encontrarás más de 20 panteones con sus dioses, clérigos, órdenes, dogmas y rituales. Sin contar con las ya obligatorias nuevas dotes, clases de prestigio, objetos, etc.

Mega aventura, casi campaña, para personajes de nivel medio-alto que transcurre durante lo narrado por R.A. Salvatore en su popular serie de novelas *War of the Spider Queen*. El manual es a todo color, como es habitual en los libros de la línea.

novedades otros juegos d20



Farscape
Sistema D20
[320 pág. 39,95 \$]
Alderac Entertainment



Soldier Wheelman Guide
Spycraft
[104 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



Fortunes & Wind
Rokugan D20
[112 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



Heroes, Villains & Monsters
Swashbuckling Adventures
[96 pág. 24,95 \$]
Alderac Entertainment



H.P. Lovecraft's Dunwich
Call of Cthulhu D20
[192 pág. 25,95 \$]
Chaosium



The Nocturnum Campaign
Call of Cthulhu D20
[300 pág. 29,95 \$]
Fantasy Flight Games



Imperial Supply
DragonStar
[96 pág. 19,95 \$]
Fantasy Flight Games



The Sleeping Kin
Judge Dredd
[32 pág. 9,95 \$]
Mongoose Publishing



Tir Nan Og
Slaine
[128 pág. 19,95 \$]
Mongoose Publishing



Arms & Equipment Guide
Star Wars
[96 pág. 21,95 \$]
Wizards of the Coast



Power of the Jedi
Star Wars
[160 pág. 26,95 \$]
Wizards of the Coast

CRÓNICAS DE LA PRIMERA Y LA SEGUNDA EDAD

El Señor de los Anillos es una obra que siempre ha estado presente en los juegos de rol de fantasía de forma más o menos abierta, pero su representante oficial hasta ahora en el mundo del rol era el *Middle Earth Roleplaying Game (MERP)* con su reglamento basado en el de *Rolemaster*. Este juego, editado por Iron Crown Enterprises (ICE) desde 1982, ha sido uno de los clásicos indiscutibles de nuestra afición.

Lamentablemente, los años 90 fueron duros para muchas compañías, e ICE no fue una excepción. Una situación económica cada vez más difícil se volvió crítica en 1999 con la pérdida de los derechos para editar material de la obra de Tolkien, y culminó en su quiebra en el 2000. No obstante, la empresa ha renacido a principios de este año de la mano de un nuevo propietario y ha retomado la edición de material de sus productos clásicos como *Rolemaster* y *Spacemaster*. La muerte en el mundo de los juegos no es necesariamente definitiva, como bien sabemos.

TRES PELÍCULAS PARA GOBERNARLOS A TODOS Y HACERLOS PASAR POR TAQUILLA

Y llegó la trilogía. Un director de cine neozelandés llamado Peter Jackson, conocido hasta entonces por el aficionado medio por tres películas gore, una comedia terrorífica y alguna pieza de difícil clasificación, consiguió que New Line Cinema le pusiera al frente de un ambicioso proyecto para llevar la inmensa obra del profesor Tolkien al cine. Internet se llenó de rumores, y conforme se iban conociendo detalles la expectación crecía. Todos estábamos más que ansiosos por ver el resultado, y por fin pudimos comprobarlo con nuestros propios ojos en el estreno de *La Comunidad del Anillo* las pasadas navidades.

Por supuesto, el despliegue de merchandising relacionado con la película no iba a dejarnos a los aficionados a los juegos sin nuestra ración; somos un segmento de mercado menos atractivo que el de los compradores de juegos de ordenador, pero algo de dinero damos. Así que nada, marchando un juego de figuras, un juego de cartas coleccionables y un juego de rol. Y hasta un *Risk* ambientado en Tierra Media editado por Hasbro.

La licencia para el juego de figuras fue a parar, como era de esperar, a Games Workshop, el líder absoluto en este campo. Sin embargo, la concesión para el juego de cartas y el juego de rol no estaba tan clara. Los principales contendientes eran por un lado Wizards y por otro Decipher.

El Señor de los Anillos es desde su aparición el clásico por excelencia de la literatura fantástica. Su influencia ha marcado nuestra afición desde su mismo nacimiento, con aquella primera versión del *D&D* que contenía hobbits, ents y balrogs. Es por eso que un nuevo juego del Señor de los Anillos supone un acontecimiento que es interesante examinar con detenimiento y profundidad. Coged provisiones y seguidme, el viaje puede ser largo y los peligros desconocidos.

Wizards avalaba su candidatura con su probada experiencia creando éxitos como *Magic* y *D&D 3E*, pero quien se acabó llevando el gato al agua en ambas licencias fue Decipher, conocida por crear juegos de cartas basados en películas y series como *Star Wars* y *Star Trek*. Aparentemente, esta experiencia en gestión de franquicias cinematográficas y en la creación de juegos de cartas compensó sobradamente su inexperiencia en juegos de rol, ya que esta compañía hasta la fecha no había editado ninguno.

No obstante, este inconveniente se solucionó fichando a un grupo de diseñadores de la antigua Last Unicorn Games, que son los responsables de sus dos primeros proyectos: el nuevo juego de rol de *Star Trek* y el que nos ocupa, ambos presentados este año.

¿Y cuál ha sido exactamente el premio de este concurso? Una licencia que permite a Decipher crear juegos utilizando material de las novelas *El Hobbit* y de *El Señor de los Anillos* y las tres películas, pero no del *Silmarillion* ni de los cuentos inconclusos. Así que ya sabéis, salvo que las condiciones cambien, no es probable que haya una guía de la segunda edad en un futuro inmediato. Dado que New Line Cinema y Tolkien Enterprises deben aprobar todo el material producido, Decipher se cuida muy mucho de utilizar nada para lo que no esté autorizada, hasta el punto de eliminar del texto inicial los nombres de algunos Valar o de la moneda de Gondor, que se mencionaban en los primeros borradores. No es plan perder la gallina de los huevos de oro por un descuido tonto.

Objetivo: El Monte del Destino

Los objetivos declarados de Decipher son crear un juego fácil de aprender, pero con complejidad suficiente para enganchar a los jugadores veteranos. Un juego que se distinga claramente de los demás juegos de fantasía, y cuyas reglas y ambientación transmitan un genuino sabor Tolkien. Nos han fastidiado; si yo fuera un editor, también me gustaría crear un juego que guste por igual a novatos y veteranos, y que enganche a todos los fans del Señor de los Anillos, desde los casuales a los puristas. El riesgo es quedarse a medio camino en todo. Lo de llevar el anillo a Mordor empieza a parecer fácil en comparación...

Por otro lado, hay una pregunta que estaba en boca de todos desde que se hizo público el proyecto: "¿Será compatible con las versiones anteriores?" La respuesta es "No". Así que guardad un respetuoso minuto de silencio, porque esta decisión acaba de enterrar a nuestro venerable *MERP* de forma definitiva. Atesorad vuestros suplementos de ICE, que desde ahora son piezas de coleccionista.

No obstante, la vida sigue. La continuidad tampoco es la única duda que despertó el proyecto en

THE LORD OF THE RINGS

por Cesar Viteri

los roleros: ¿Será un juego basado en la película, o en los libros? Aquí la respuesta es la que personalmente considero más satisfactoria: el juego se basa en las novelas, pero las imágenes se tomarán de las películas. Los puristas ya podéis respirar tranquilos. Otro minuto de silencio por las ilustraciones de Angus McBride.

Dicho esto, analicemos lo que han creado, y juzguemos el resultado.

El libro es un tesorero

El libro es precioso. No hay otra palabra mejor para describirlo. La portada tiene una magnífica imagen del anillo único en el dedo acorazado de Sauron, evocadora y llena de fuerza. Tras la tapa dura nos aguardan 12 capítulos en 304 páginas de papel satinado, con texto claro y bien organizado a tres columnas. Prácticamente cada página está adornada con una escena o un detalle extraído de la película de *La Comunidad del Anillo*, escogidas con gusto y cuidando su relación con el texto en el que se encuentran. Las ilustraciones originales son pocas y están realizadas todas por un único autor. Se utilizan para ilustrar los arquetipos y algún otro detalle, y cumplen dignamente en medio de tanto esplendor visual. El único pero que se puede poner al aspecto gráfico es que dado que todas las imágenes están extraídas de la primera película, hay zonas, razas y personajes que no tienen muchas ilustraciones o que directamente no aparecen, como es el caso de Rohan y sus jinetes, de Minas Tirith, o de las montañas aladas de los Nazgûl. Habrá que esperar a que salgan las siguientes películas y comprar los futuros suplementos para verlas.

El libro cuesta lo que se ha convertido ya en el precio habitual en EE.UU. para un libro básico de unas 300 páginas a color, es decir, 40\$ (prácticamente, la misma cantidad de euros). Sin embargo, los gastos de envío o el coste en una tienda de importación se encargarán de que a ti te cueste hasta 12 euros más. Menos mal que el 30% de descuento que tiene en Amazon compensa los gastos de envío y te permite comprártelo como si estuvieras en la misma tienda... eso sí, con 15 días de espera. Internet derriba poco a poco fronteras comerciales.

Habrá quien diga que es caro. Qué queréis que os diga, yo creo que si eres fan del *Señor de los Anillos* y aprecias un juego bonito, sólo la presentación ya se lo merece. Da gusto mirar la estantería cuando tiene productos así. Si este no es tu caso o te parece una inversión fuerte, sigue leyendo, y decide si el contenido te convence.

La Vuelta a Tierra Media en 25 Páginas

Tras la consabida introducción que describe qué es un juego de rol y un glosario de dos páginas con los términos de juego, nos encontramos una descripción de los reinos y países de la Tierra Media que nos ayuda a corroborar lo que apuntábamos antes. El juego se basa en las novelas. La información resume las descripciones e historia de los principales países y lugares que aparecen en las 4 novelas, ubicando las distintas razas y culturas que se describen posteriormente. En mi opinión, el espacio está bastante bien aprovechado y es muy adecuado como guía básica.

Sin embargo, no todo es bonito en este capítulo. Se incluye en él un mapa a doble página con un par de problemas. Primero, su tamaño obliga al que no esté muy familiarizado con la geografía de Tierra Media a dejarse los ojos durante un buen rato para localizar algunas ubicaciones; además la ausencia de fronteras o de alguna forma de caracterizar las distintas regiones hace que sea un poco confuso. Sé que esto es habitual, pero considerando lo importante que es para cada personaje su lugar de origen, no estaría de más haber facilitado un poco su identificación.

Por otro lado, la encuadernación del libro hace que la parte central del mapa desaparezca en una falla que se traga Rivendell, Moria, el centro del bosque de Fangorn y el monte Gundabad. Afortunadamente, el mapa se encuentra reproducido a mayor escala y dividido en dos mitades en la parte interior de la portada y la contraportada. No es lo ideal para consulta, desde luego. Puestos a sacar el juego tan bonito, ¿hubiera costado mucho hacer el mapa desplegable, o incluirlo como un póster? Espero que tengáis por casa un buen atlas de Tierra Media que os facilite las cosas.

Héroes de Leyenda

Los siguientes siete capítulos, del dos al ocho, permiten crear y equipar a un héroe. No un personaje sin más... un héroe. Desde el primer momento se deja claro que este es un juego de heroísmo épico, y que requiere una actitud acorde para que las historias mantengan el espíritu de las novelas. Como se indica en el capítulo del narrador, no hay equívocos ni zonas grises en este juego. Se trata de la luz contra la sombra, de la libertad contra la esclavitud. Eso no quiere decir que los personajes tengan que ser perfectos, pero sus defectos están ahí para humanizarlos. Las reglas, las guías, y los comentarios que recogen el proceso de creación recuerdan y refuerzan continuamente estos principios.

Convencidos de que los ejemplos son la mejor manera de ilustrar las cosas, el texto está salpicado de citas de las novelas y de referencias a los personajes y a sus comportamientos en diversas situaciones. Y no sólo eso: el vocabulario también está escogido conscientemente para reforzar el sabor épico, expresando los términos de juego en un inglés británico que enlaza con el de las citas de los libros.

La creación en sí comienza con unos arquetipos que ilustran algunos de los personajes más característicos y que pueden ser utilizados directamente. Dos de ellos son utilizados como ejemplos continuados a lo largo del proceso de creación, detallando las elecciones que se han hecho durante su creación.

Los personajes cuentan con seis familiares características principales: Fuerza, Agilidad, Vitalidad, Ingenio, Percepción y Porte. Pueden tener valores entre 2 y 12, con algunas variaciones dependiendo de la raza. Esto proporciona un modificador para cada atributo que va de -3 a +3 y que se utiliza para las tiradas. Existen dos alternativas para generarlos, al azar o por puntos, y ambas son bastante generosas. Recordemos que los personajes están destinados a ser héroes.

De estos atributos principales se derivan algunas características secundarias como por ejemplo las cuatro tiradas de salvación... perdón, Reacciones: Voluntad, Sabiduría, Resistencia y Rapidez. Además de éstas tenemos otras como Defensa, que es tu capacidad natural de esquivar y Salud, que es el número de puntos de vida que tienes por nivel de herida. Este es punto donde nos apartamos de la línea conocida: los personajes de Tamaño Medio (vaya, esto también me suena) como humanos y elfos tienen cinco niveles de herida. Los pequeños, como los hobbits, tienen 4. Los enanos son una excepción, ya que pese a que se consideran de tamaño pequeño, tienen 5 niveles debido a su robustez. La Fatiga también es un aspecto importante en el juego, y cada personaje tiene 6 niveles de cansancio que afectan a su capacidad de realizar acciones.

Estos atributos se redondean con un par de características más, el Coraje y el Renombre. El Coraje sirve para salir de apuros o llevar a cabo grandes proezas, modificando los resultados de las tiradas, con la peculiaridad de que puedes elegir usarlo antes o después de hacerla. El Renombre se adquiere durante el juego, y como suele ocurrir puede ser un arma de doble filo dependiendo de las circunstancias.

Los Pueblos Libres

A continuación se escoge la raza del personaje. Siguiendo la tónica del juego, sólo pueden elegirse entre las que forman los pueblos libres, con la obvia excepción de los Ents: Humanos, Enanos, Elfos y Hobbits. Dentro de cada una de ellas se distinguen los principales tipos, como elfos Noldor, Grises o Silvanos u hombres Dúnedain o Medios.

Cada tipo se describe con sus costumbres, nombres habituales, idiomas, profesiones preferidas, ajustes a los atributos y capacidades especiales, entre otras cosas. Echando un vistazo a las capacidades, queda claro que no se ha buscado un equilibrio artificial. Los elfos, por ejemplo, salen claramente beneficiados, pero esto es consistente con los libros. Me hubiera llamado la atención lo contrario.

El abanico de órdenes básicas es amplio: Bárbaro, Guerrero, Mago, Trovador, Noble, Picaro, Artesano, Sabio y Marino. Me ha llamado la atención la inclusión de estas últimas.

Un detalle que me ha gustado mucho es que todos los personajes reciben nada más determinar su raza un número de puntos igual a su Ingenio x 3 para adquirir habilidades de idiomas y conocimientos de la historia y la geografía de su región natal. Esto impide que por ahí paseen personajes que no conocen las leyendas de su propia región o las inmediaciones de su pueblo natal.

Además de estos puntos, un personaje recibe otros seis para comprar habilidades de la lista de habilidades predilectas de la raza escogida. Se proporcionan listas con las asignaciones que corresponden a las procedencias más habituales de los tipos de cada raza, lo que permite diferenciar a los elfos silvanos del Bosque Negro de los que habitan Lórien. Otro detalle que me ha gustado.

Órdenes Básicas y de Elite

Elegida la raza, lo siguiente es escoger tu orden. Pese al término empleado, no supone ingresar en ninguna organización formal, lo único que ocurre es que no debieron encontrar ningún sinónimo de "Clase" o "Profesión" que sonara épico.

El abanico de órdenes básicas es amplio: Bárbaro, Guerrero, Mago, Trovador, Noble, Picaro, Artesano, Sabio y Marino. Me ha llamado la atención la inclusión de estas últimas. La de marino parece quedar bastante limitada en muchas partidas, mientras que las órdenes de artesanos y sabios, por muy respetadas y legendarias que puedan llegar a ser en Tierra Media, parecen más adecuadas para personajes no jugadores. Otro detalle, nuevamente coherente con las novelas, es la ausencia de clérigos.

Pertenecer a una orden proporciona más capacidades especiales y 15 puntos más para gastar en las habilidades correspondientes, con la restricción de que inicialmente ningún personaje puede tener más de 6 puntos en ninguna de ellas. Al igual que en las razas, se presentan asignaciones habituales para facilitar la elección.

Una posibilidad interesante que se apunta es la de empezar como un personaje sin clase y adquirir una durante el juego, lo que supone una desventaja inicial pero permite incorporar a la historia personajes que se transforman con la aventura, como ocurre con Merry, Pippin o Sam. El sabor Tolkien de nuevo.

También se ofrece la posibilidad de adoptar otra clase al avanzar, pagando un coste de transición. Otra alternativa son las órdenes de elite, que proporcionan capacidades más potentes, pero para acceder a ellas debes haber cumplido algunos requisitos previos... ¿he oído a alguien al fondo decir clases de prestigio? Arqueros, Capitanes, Caballeros, Montaraces, Espías o Hechiceros son las opciones disponibles.

El último toque para redondear el personaje es gastar cinco puntos que pueden usarse para subir atributos, habilidades no correspondientes a tu orden o adquirir ventajas. Esto supone que un perso-

naje no tiene demasiadas habilidades fuera del conocimiento y las habilidades propias de las gentes de su tierra y de las vinculadas a la profesión que ha elegido, imponiendo así un tono más bien realista: en Tierra Media y en estos tiempos oscuros, un joven guerrero de Gondor o un elfo de Lórien tienen pocas oportunidades de desarrollar mucho sus aficiones o de adquirir conocimientos exóticos.

Habilidades, Ventajas y Desventajas

Los dos siguientes capítulos presentan las listas de habilidades y las ventajas y desventajas. No hay demasiadas sorpresas en estos apartados. Las habilidades son las esperables, y se presentan en un formato que detalla las especialidades más comunes, las dificultades y duraciones habituales de las tiradas, los modificadores aplicables y las habilidades que proporcionan bonificaciones por afinidad. Cada una está relacionada principalmente con un atributo, pero el atributo aplicable se determina dependiendo de la tarea que se desea realizar. La habilidad de Metalurgia se puede utilizar con Ingenio para examinar una armadura y con Fuerza para forjarla. Sentido común, pero esta vez recogido de forma explícita.

Las ventajas y desventajas son esos rasgos especiales que ayudan a definir a un personaje especial, como es el caso de los nuestros. La mayoría son aptitudes destacadas para ciertas tareas o cualidades excepcionales que el personaje posee, mientras que otras contribuyen a dar sabor épico y reflejan la magia inherente de la ambientación. Si quieres tener Manos que Curan como las del Rey Elessar o entrar en combate protegido por la Armadura de los Héroes, está a tu alcance. Las desventajas son menos, y como hemos apuntado antes son defectos que humanizan antes que problemas verdaderamente deshonrosos. No hay sádicos ni desequilibrados aquí.

La magia es un aspecto siempre polémico en Tierra Media.

En las novelas los magos son gente como Gandalf y Saruman, pero éstos en realidad no son siquiera humanos, sino que son dos de los cinco Istari.

¿Hay entonces otros magos en el mundo?

¿Es fiel a la ambientación incluir magos o no?

La Experiencia

Lógicamente y como en todos los juegos, los personajes avanzan con el tiempo. Superar con éxito tiradas y alcanzar los objetivos de las campañas les permite ganar puntos de experiencia, y cada 1000 se gana un Avance, que proporciona cinco puntos que se pueden gastar en mejorar prácticamente cualquier atributo, habilidad o en adquirir o mejorar capacidades de la orden o nuevas ventajas. No hay restricciones artificiales a la forma de gastar los puntos, lo que proporciona una gran flexibilidad. Tan grande de hecho que puede resultar un tanto abrumador escoger entre tantas opciones.

Aunque a primera vista lo parezcan, realmente no son niveles como los del D&D. Aunque el número de avances refleja la experiencia general de un personaje, apenas hay un par de habilidades muy puntuales y limitadas que dependen de esta cifra, lo que evita que tenga un gran protagonismo en el juego.

La Sutil Magia de Tierra Media

La magia es un aspecto siempre polémico en Tierra Media. En las novelas los magos son gente como Gandalf y Saruman, pero éstos en realidad no son siquiera humanos, sino que son dos de los cinco Istari. ¿Hay entonces otros magos en el mundo? ¿Es fiel a la ambientación incluir magos o no?

Las referencias indirectas, y hay muchas en las novelas, parecen indicar que así es. Gandalf exclama en una ocasión "No me tomes por un hechicero de tres al cuarto" o combina su magia con la de Elrond para elevar las aguas del río, o comenta al tratar de abrir con magia la puerta de Moria que "Antes conocía todos los hechizos en las lenguas de los hombres, los elfos y los orcos que se utilizaban para este menester, y aún recuerdo sin dificultad docenas de ellos".

Lo que ocurre es que la magia es sutil. Como se detalla en este capítulo, impregna todo el ambiente de Tierra Media: recompensa el heroísmo, subraya la verdadera naturaleza de las cosas y da fuerza a los juramentos. No verás cubículos de Leomund o discos flotantes de Tenser, pero sí verás personas que pueden hablar con las águilas, reyes que hacen retroceder a monstruos con su majestad y canciones que quitan el pesar de los corazones. En mi opinión éste era uno de los puntos donde MERP fallaba por mucho, introduciendo muchos elementos ajenos a la ambientación (¿dónde salen la canalización y la esencia en las novelas?), y llenando el mundo de objetos mágicos sin personalidad. En este juego, en cambio, las reglas procuran que funcione de una forma mucho más indirecta y coherente.

Como consecuencia, aquí no encontrarás un mago que sirva como plataforma artillera en combate, pero sí a un maestro del conocimiento que puede convertirse en un valioso aliado. El enfoque adoptado abre camino a la presencia de otros magos, aunque siguen siendo muy escasos. Los pocos elegidos que logran

a examen: the lord of the rings

desarrollar un cierto poder, pueden ingresar en la orden de élite de la hechicería, que te permite entrar en la orden de los Istari como un aliado de Gandalf o Radagast en la lucha contra la sombra y convertirte en un sirviente del Fuego Secreto. Por supuesto, si esto no te gusta, eres muy libre de decidir que en tus partidas no hay magos, pero perderías un bonito sistema que refuerza la ambientación.

Los hechizos se presentan en listas agrupadas por especialidades, y dependiendo del tipo pueden ser a veces conjurados de formas alternativas a las habituales invocaciones, adoptando a veces la forma de canciones y en otras de poderosas runas. La mayoría son magia normal (Wizardry), pero algunos son propios de la sombra (Sorcery) y su uso acarrea la Corrupción. Ya sabéis, es peligroso estudiar demasiado las artes del Enemigo; mirad lo que le pasó a Saruman.

Los poderes al alcance de un mago son bastantes; la lista abarca más de 70 hechizos que permiten avivar un fuego, inspirar respeto o invocar a los vientos, o cosas tan simples en apariencia como moldear el humo o proteger de la lluvia. El coste de usar la magia es el riesgo de fatiga. Cuanto más poderoso es un hechizo, más elevada es la dificultad de la tirada de Resistencia necesaria para no fatigarse y fallar la invocación.

El capítulo contiene también algunas descripciones de los objetos mágicos como los Anillos y los Palantiri, y algunas normas generales sobre uso. Cada uno debe ser único, y se nos proporcionan alternativas para recompensar a los personajes con objetos superiores de una forma más acorde con la narración: con armas forjadas por los herreros de los días antiguos, con las obras maestras de los artesanos actuales o con armas que debido a su historia y linaje han adquirido algunas cualidades especiales. Por supuesto, también se habla de cosas prácticas como las capas, las cuerdas o las galletas de los elfos. Si bien este apartado de objetos mágicos se antoja un poco escaso, parece que un inminente suplemento se encargará de ampliar este aspecto del juego.

¿La Malla no puede ser de Michril?

Y con esto hemos llegado al capítulo de equipo. No hay mucho donde escoger, y aunque sabemos que el énfasis del juego no es la contabilidad y la logística, se hubiera agradecido un poco más de variedad. Tampoco hay ninguna regla firme sobre el equipo inicial de los personajes, que tampoco hubiera estado de más. Otro detalle es que al utilizar el juego sólo dados de 6, parece que el daño de las armas no diferencia demasiado entre unas y otras.

El Sistema CODA

Llegados al capítulo 9, aprendemos por fin cuál es la mecánica básica del juego. A estas alturas, o lo has deducido o te has impacientado y has saltado hasta aquí y te lo has leído. Pues sí, todo se resuelve con

tiradas de 2D6 + Modificador de Atributo + Habilidad Aplicable (si la hay) + Otros modificadores. Las tiradas son abiertas por arriba: con un doble 6 se tira 1D6 adicional, y se sigue tirando y sumando mientras salga 6.

Si se supera el TN (Target Number o Dificultad Objetivo), se consigue lo que se buscaba, y el grado de éxito se determina dependiendo de por cuántos puntos se supera, aumentando en un nivel por cada 5. Si el límite para atributos y habilidades es generalmente 12, es fácil ver por qué la escala de dificultades oscila entre 5 (Simple) y 25 (Virtualmente Imposible). Este sistema permite reflejar tiradas opuestas, en equipo y extendidas en el tiempo, cubriendo un amplio abanico de situaciones. Además, el uso de 2D6 provoca una variabilidad algo menor que en el caso del D20, concentrando los resultados en la parte media.

El sistema de combate se resuelve en asaltos de 6 segundos, en los que cada personaje dispone de dos acciones, con las que puede mover, atacar o defenderse. Algunas acciones son gratuitas y no tienen coste y otras duran todo un asalto. Huy, cómo se parece esto al D&D... Sin embargo, no se hace tanto énfasis en el uso de mapas y cuadrículas como en ese sistema, y la complejidad de las maniobras que pueden ejecutarse no es tan elevada. Esto flexibiliza el sistema, pero crea también situaciones poco claras. La única diferencia significativa que mencionaré es el comportamiento de la armadura, que aquí reduce daño en lugar de dificultar el impacto. También se incluyen reglas para el combate entre unidades militares y batallas, correctas pero no brillantes.

La redacción de alguna de las reglas es un tanto confusa y se aprecian algunas diferencias entre lo que aparece en las tablas y las descripciones. En los foros de la página de Decipher se pueden encontrar compilaciones de las correcciones de erratas y las guías de aplicación de las reglas que han ido suministrando sus representantes. Contienen algunas importantes notas relacionadas con el combate de unidades y las acciones, así que recomiendo conseguir las antes de empezar a jugar.

Aparte de esto, se ofrecen mecánicas para los aspectos usuales: velocidades de viaje, daño por causas naturales, venenos, curación (muy lenta, no hay grandes magias curativas, así que cuidadito y muchas lembas), corrupción, miedo, fatiga y duelos de voluntades. Estos últimos aspectos, al ser claves en la ambientación, están bastante cuidados.

Otro detalle es que al utilizar el juego sólo dados de 6, parece que el daño de las armas no diferencia demasiado entre unas y otras.

El Reto del Narrador

Los últimos tres capítulos recogen la sección destinada al narrador. Son representantes bastante típicos de este tipo de secciones, detallando los elementos característicos de las aventuras épicas en el mundo de Tolkien, la estructura de una aventura y de una campaña y el tipo de aventuras para las que está concebido el juego.

En este capítulo habrá cosas que no sean del gusto de todos. Los autores pretenden conseguir que el estilo de juego sea "genuino", y no sólo han concebido las reglas para que así sea, sino que exhortan al narrador a que se asegure de que los jugadores lo comprenden y se comportan en consecuencia. Declaran sin tapujos que el planteamiento es 100% blanco contra negro, y que la ambigüedad moral no es un tema adecuado para las partidas. Si esto no te hace mucha gracia a ti o a tus jugadores, creo que este no es un juego que vaya a conectar contigo.

La insistencia con que se repiten estos mensajes hace que a veces el texto transmita la sensación de que el narrador puede acabar convirtiéndose en una especie de guardián de la pureza épica que debe tener una charlita con cada jugador que se desvía de este estilo... un poco irónico, en un juego que refleja la lucha de pueblos libres por tener la oportunidad de elegir su destino. Por supuesto, aquí es donde entra nuestro criterio. Todos somos mayorcitos, y la policía del juego no va a echar tu puerta abajo por no seguir estas guías (aunque puede que el CSI sí se pase luego a hacerle una autopsia a tu campaña).

Otro punto oscuro es la elevada altura de las metas que se fijan. Como la campaña debe ser adecuadamente épica, los personajes tienen que hacer cosas trascendentes. Y eso implica, mucho, mucho trabajo, para crear un reto adecuado y a la vez respetar las narraciones y no ensombrecer la labor de Frodo y Cía. Además, y por causa de la licencia, el juego se centra en el final de la Tercera Edad y el principio de la Cuarta, así que casi con seguridad te verás envuelto en hechos conocidos.

Gierra el libro un capítulo con adversarios. Deja insatisfecho por la poca variedad que ofrece, y lo poco adecuado de algunos de ellos para personajes principiantes. Francamente, no veo a mis jugadores enfrentándose de buenas a primeras con los Nazgûl o Saruman.

Lo Bueno

La fantástica presentación. No me cansaré de repetirlo, este libro es una joya visual y enaltece cualquier ludoteca con su presencia. Los pequeños detalles como el del mapa no empañan este logro.

El rigor en la ambientación también es digno de elogio. Las citas son muchas y adecuadas para transmitir el tono, las imágenes acompañan e inspiran, la información es abundante y está bien resumida, las reglas que resaltan el carácter del juego están bien razonadas y argumentadas, y se integran bien en el juego. Se nota mucho cariño por la obra y un cuida-

La presentación de las reglas logra confundir en múltiples ocasiones, y uno termina con una sensación de desorganización tras leer todo el libro.

doso trabajo de documentación. Sobresaliente en este apartado, me ha recordado en muchos momentos la magia que tenían *Pendragón* y *Ars Magica*, dos de los mejores juegos en este sentido.

El sabor de Tierra Media vibra en cada página. Reconozco mucho más el mundo de Tolkien en estas páginas que en cualquiera de las dos ediciones de *MERP*. Este juego está pensado para traer a la mesa todo lo que es Tierra Media para los autores, y en mi opinión hacen un gran trabajo. Tu concepción del mundo de Tolkien puede diferir, pero creo que en general quedarás satisfecho.

La flexibilidad y libertad del sistema son dignas de elogio. Se cubren casi todas las áreas importantes con reglas adecuadas, y no se limita artificialmente nada excepto en el caso de esos techos para los atributos y las habilidades, que son útiles para evitar que los jugadores se desmanden y se dediquen a inflar valores de habilidades. El narrador tiene múltiples opciones en muchos aspectos, lo que permite garantizar que la campaña fluye con soltura.

Lo Malo

La presentación de las reglas logra confundir en múltiples ocasiones, y uno termina con una sensación de desorganización tras leer todo el libro. La ausencia de un pequeño resumen de mecánica al inicio, de un resumen de tablas al final, de un mapa manejable, y de un esquema resumen de algo tan importante como el proceso de generación de personajes hace que uno se pierda varias veces en el curso de consultas que se hacen con frecuencia. El elevado número de referencias cruzadas entre secciones te obliga a saltar una y otra vez de un sitio a otro, y aspectos importantes de algunas cosas como la corrupción o la magia están repartidos por secciones distintas. Y le doy un premio al que localice en medio de una partida y a la primera en qué sección está el recuadro que explica las características de la Athelas.

Una revisión por parte de un lector cuidadoso, por favor. Es todo lo que hubiese hecho falta para reducir a menos de la mitad los errores de este libro. Hay tablas que no cuadran con las explicaciones del texto, un par de párrafos cortos perdidos (afortunadamente no muy importantes) y unas cuantas omisiones notables. Por poner un ejemplo, los arquetipos cuya creación se pone de ejemplo a lo largo del libro tienen algunas puntuaciones erróneas.

Tengo la impresión de que en los últimos tiempos las empresas de juegos han acelerado mucho sus ritmos de desarrollo, como ocurre en la mayor parte de los sectores. El coste en tiempo y recursos para desarrollar un sistema probado y equilibrado es elevado, y esto supone que una vez que creas uno es conveniente reutilizarlo, porque te facilita y abarata desarrollar tus nuevos productos. D20, BRP, White Wolf, CODA, Unisystem, GURPS... Prácticamente cada editorial importante tiene el suyo. Esto introduce la tentación de concentrar las pruebas del juego *solamente* en aquellos aspectos que son de nuevo desarrollo. Pero,

como bien sabemos los que trabajamos en integración de sistemas informáticos, una cosa es que no se pruebe de nuevo todo un sistema cuando se hace un cambio, y otra muy distinta que se olvide por completo comprobar la coherencia global y el impacto en otras áreas. En este caso, hubiera bastado con una lectura detenida realizada por alguien ajeno al desarrollo para hacerlo perfecto en vez de bueno.

Me faltan secciones y algunas están un poco cojas. ¿Por qué están las características de Saruman y no las de Gandalf? No hay ninguna referencia para ver qué aspecto tiene un héroe experimentado. Por lo visto, toca esperar hasta la guía de la Compañía del Anillo. Tampoco hay una aventura introductoria, que vendría muy bien para ilustrar todo lo que te han contado y ver cómo se ponen en acción esas reglas de ambiente. Y podían haberse esmerado un poco más con el equipo y los adversarios, no hubiera costado tanto.

¿De verdad creen que su juego es adecuado para un novato? Yo, después de leerlo, creo que no. Aunque las bases del sistema no son difíciles de comprender, la combinación de problemas que acabo de comentar (desorganización, errores, falta de información sobre algunas cosas y sobre todo de una aventura) hacen que digerir del todo este libro pueda hacerse bastante cuesta arriba para un novato, en particular cuando le cueste dos horas hacerse una ficha de personaje. Los ejemplos de aplicación de las reglas (como por ejemplo en el combate) no son todo lo abundantes que deberían.

Aunque el juego está bien documentado, eso no exime de la necesidad de conocer bien las novelas de Tolkien. Y eso al que lo compre tras ver solamente la película le puede costar lo suyo, porque pese al denodado esfuerzo por explicar todo lo importante, hay muchas cosas que no sabrá ubicar. «¿En qué parte del mapa está Númenor?», se preguntará más de uno.

Para rematar, tampoco facilita mucho las cosas al principiante el hecho de que se le carguen desde el primer momento con tantas responsabilidades como narrador y se le fijen metas tan altas; puede resultar desalentador.

Y en último lugar, aunque desde luego no en importancia, está el problema de la ruptura radical con el pasado rolero del *Señor de los Anillos* que supone el nuevo sistema. Mucha, mucha gente ha jugado durante mucho tiempo usando *MERP*, ha creado gran cantidad de material y tiene a su disposición diversos libros editados. No se ha hecho ningún esfuerzo apreciable por enganchar a esta gente proporcionándole algunas guías de conversión, o al menos explicando la relación entre este juego y los anteriores y dando como mínimo un agradecimiento a tantos años y a tanta base de aficionados creada. *Star Wars D20* lo hizo, y no le costó más de 3 páginas.

Además, el cambio ha sido al sistema del enemigo. Como ya he dejado claro, el CODA tiene mucho en común con *D&D 3E* desde una perspectiva mecánica, aunque creo que no conceptualmente. El *D&D* tiene un

sistema donde la ambientación es algo que aparece por los resquicios. La densidad del texto y el número de páginas dedicadas a la presentación de reglas que tienen sus libros lo deja bien claro: tiene vocación generalista, la ambientación te la comprarás luego.

En cambio, el juego del *Señor de los Anillos* de Decipher pretende reflejar un mundo y un tipo de aventuras muy específico, y actúa al revés. La ambientación es lo principal, y es el sistema el que cae en los resquicios. Por otro lado, CODA adopta algunas decisiones de diseño opuestas en algunos aspectos que son los que habitualmente despiertan polémica (puntos de vida, armadura, etc.), cosa que contribuye a diferenciarlo de forma sutil pero importante. Que queréis que os diga, si Wizards no les ha demandado aún, no veo por qué me voy a escandalizar yo porque los sistemas se parezcan mucho. Lo bueno es que si te gusta *D&D* te harás con él enseguida, y mucho material se puede aprovechar fácilmente con una mínima conversión.

No obstante, es posible que a los amantes del sistema detallado de *Rolemaster*, el CODA les parezca una porquería en toda regla. Ya sabéis, si se os inyectan los ojos en sangre cuando os dicen que D20 es un buen sistema de juego, es muy probable que CODA tampoco despierte vuestros mejores instintos.

Sabor a Tolkien y una presentación de reglas mejorable

Es un juego muy bonito, con mucha magia y muchas buenas ideas, ambientado en un mundo incomparable, pero su deficiente organización de reglas y la falta de voluntad para avanzar un poco más le ha privado de la posibilidad de convertirse en todo un hito. Costará trabajo aprovecharlo debidamente y corregir algunos de sus problemas, pero cuando lo logréis, tendréis en vuestras mesas la adaptación más fiel de Tierra Media que en mi opinión se ha hecho hasta ahora • Cesar Viteri

Enlaces y Fuentes

Decipher:

www.decipher.com

Tolkien Enterprises:

www.tolkien-ent.com/new/index.html

New Line Cinema:

www.newline.com

Página Oficial de la Película:

www.lordoftherings.net

Iron Crown Enterprises:

www.ironcrown.com

Entrevista con Steven S. Long:

mevaul.ign.com/features/rpg/rpg.shtml

The Encyclopedia of Arda (mapas y lugares):

www.glyphweb.com/arda/default.htm



el Capitán Alatriste

por Adrian Daine

Espadachines embozados. Villanos maquiavélicos. Damiselas misteriosas. Intrigas cortesanas. Duelos de honor, o trifulcas a la luz de la luna. Lenguas tan afiladas como los estoques.

Todo esto, y más, es lo que se nos presenta en el *Juego de Rol del Capitán Alatriste*, un juego donde la capa y la espada toman su mejor cariz en la España de Felipe IV, de la mano de uno de los personajes más famosos del escritor Arturo Pérez-Reverte. Todo esto, y más, es lo que se nos promete en un juego firmado por el sin par Ricard Ibáñez, creador de *Aquelarre*, el juego de rol patrio por excelencia. Con la unión de tan prestigiosos y conocidos nombres -cada uno en el campo que le toca, todo sea dicho- no puede esperarse sino un gran producto.

A modo de prólogo, o a modo de epílogo del prólogo, creo que sólo queda decir que el que suscribe tiene que confesar que es admirador irredento de ambas cosas, a saber: de las novelas del Capitán Alatriste, y del género de la capa y espada. Es más, siempre he pensado que no podía existir mejor contexto que éste para un juego de rol. Al fin y al cabo, estamos hablando de un mundo de espadachines, de honor, de romances y de frases ingeniosas... ¿Quién no ha querido nunca sentirse Athos, Porthos, Aramis o el mismísimo D'Artagnan? ¿Quién no ha deseado tener a ese enemigo insidioso que nunca muere y que te perseguirá hasta el mismísimo infierno? ¿Quién no ha soñado nunca con gritar "Voto a bríos" mientras enarbola el florete con una mano y con la otra se sujeta a la enorme lámpara del salón del trono? Pues bien, este juego parece poder darnos la oportunidad de hacerlo.

Para principiantes

Dejémonos de monsergas y abramos el libro, a ver qué es lo que contiene. Para empezar, ya podemos lanzar el primer elogio al señor Ibáñez y a los chicos de Devir, y es que no hay mejor manera de romper una lanza a favor de nuestra afición que de la manera en que lo han hecho: tras un gran prólogo de Joaquim Dorca, Editor de Devir Iberia, se nos presenta *Homo Ludens*, un artículo de Arturo Pérez-Reverte en el que se habla de todo lo acontecido en nuestro país en torno al mundo del rol. Seguidamente, las consabidas tres o cuatro páginas explicando de manera precisa y detallada lo que es el rol. Como colofón, un listado de todas -y si no, de casi todas- las asociaciones de rol del país, incluyendo teléfonos y direcciones de contacto, y una aventura inicial, al estilo de "Elige tu propia aventura", acompañada de una breve explicación de las reglas más básicas.

Es en el capítulo dedicado al sistema de juego donde nos encontramos con semejanzas a juegos como *GURPS* o *Aquelarre*. Para empezar, tiras 3D6 y si sacas menos que el valor de la habilidad o característica, superas la acción.

Y aquí ya empezamos a plantearnos cosas: ¿a qué público va dirigido este juego de rol? Fundamentalmente, y si nos fiamos sólo del prólogo, parece que va dirigido a gente que está empezando en esto del rol. Si esto es así... ¿cómo será el resto del libro? ¿El sistema? ¿La concepción? Y lo más importante: si este juego ha sido diseñado para acercar a la gente al rol, y más concretamente al rol patrio... ¿Por qué se ha elegido un entorno como el de la España del Siglo XVII? Aunque ya hemos dicho que es un entorno fascinante, tampoco es precisamente el más adecuado ni el más atractivo para el chaval que esté entrando por vez primera en el mundo del rol.

Pero ¿es sencillo?

Al capítulo del prólogo le sigue, como manda la tradición, el de la creación de personajes. Y aquí es cuando entramos de lleno en el mundo del Capitán Alatríste: Citas de los libros, prosa dieciochesca y unas ilustraciones muy en la medida de lo que se espera.

También nos damos de lleno con uno de los rumores que más tinta han hecho correr desde que se anunciara la creación de este juego. Que si el sistema *GURPS*, que si un *Villa* y *Corte* descafeinado... Veamos pues.

La cosa, básicamente, se reduce a cuatro características básicas y dos que se derivan de éstas. Las cuatro características tienen un valor medio por defecto que puedes reducir o aumentar merced a un número de puntos que te dan para distribuir. Las otras dos se resuelven sumando dos características básicas. Fácil. Demasiado simple, quizá.

El siguiente paso es escoger una Profesión, la cual determinará nuestras habilidades y las ventajas y desventajas recomendadas (de las que hablaremos más tarde). Esta parte, pese a estar detallada e ilustrada, parece demasiado escueta. Son pocas las profesiones que te dan a elegir (aunque tan sencillas que elaborar más no parece difícil) y la mayoría no parecen diferir de las otras más que en un par de habilidades o ventajas. O sea, poca variedad. De nuevo, pues, volvemos a preguntarnos de qué servirá esto a jugadores más experimentados.

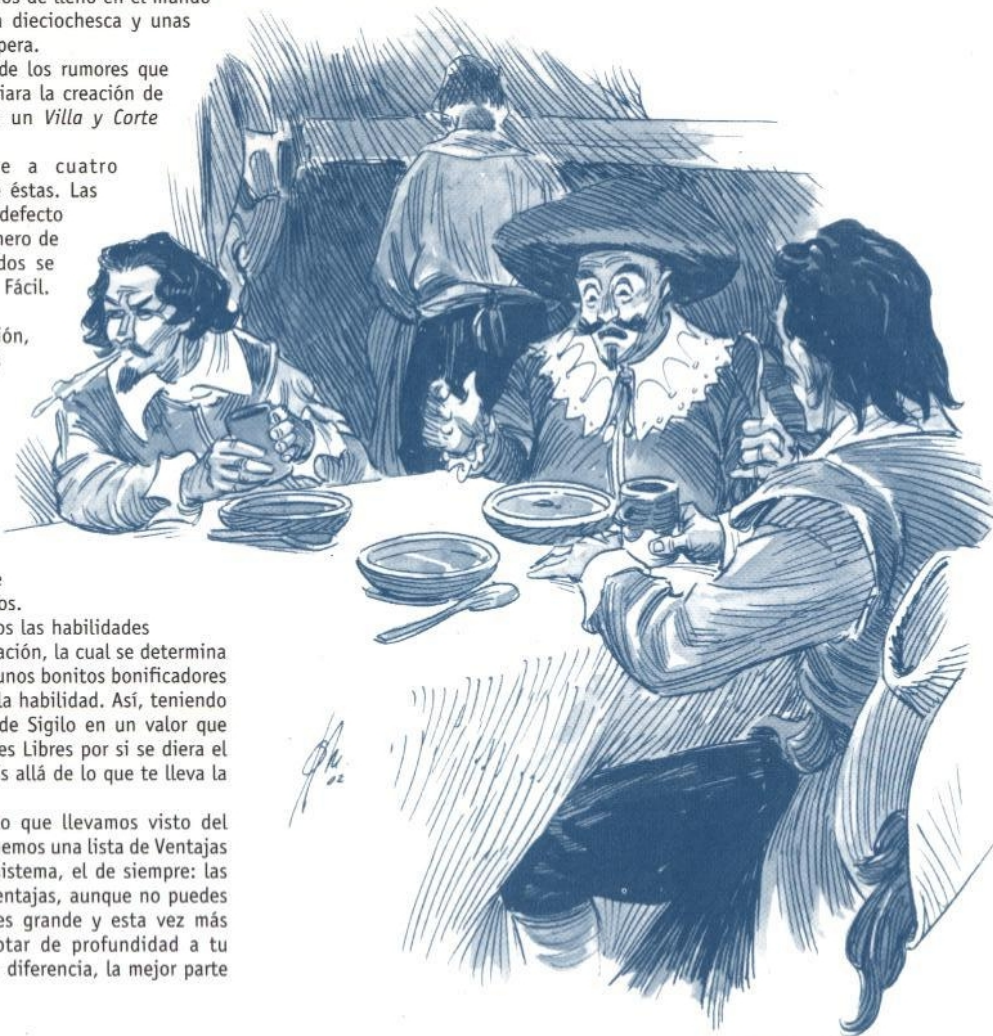
Una vez escogida la profesión, anotamos las habilidades y procedemos a darles su correspondiente puntuación, la cual se determina mediante la característica que rige a cada una y unos bonitos bonificadores que atienden a la preferencia que quieras dar a la habilidad. Así, teniendo una Destreza de 13 puedes tener la habilidad de Sigilo en un valor que oscila entre 12 y 15. Existen también Habilidades Libres por si se diera el caso de querer llevar a tu personaje un poco más allá de lo que te lleva la profesión. Más fácil imposible.

Como regla opcional (aunque, dado lo que llevamos visto del sistema de creación, parece casi obligatoria), tenemos una lista de Ventajas y Desventajas, baremadas de 1 a 6 puntos. El sistema, el de siempre: las Desventajas te dan puntos para gastar en las Ventajas, aunque no puedes gastar en estas más de seis. Punto. La lista es grande y esta vez más variada, de manera que no es complicado dotar de profundidad a tu personaje. Esta puede ser probablemente, y con diferencia, la mejor parte de la creación de personajes.

Gurpsquelarre

Una vez terminado el grueso de la creación, pasamos a aspectos menores: Apariencia, Edad, Honor, Peso, Estatura y Riqueza. Hecho esto, hecho todo. Ya tienes tu personaje. ¿*GURPS*? ¿Dónde?

Es en el capítulo dedicado al sistema de juego donde nos encontramos con semejanzas a juegos como *GURPS* o *Aquelarre*. Para empezar, tiras 3D6 y si sacas menos que el valor de la habilidad o característica, superas la acción. Tres unos, crítico; tres seises, pifia. Y no hay más misterio. Luego pasamos a la descripción y uso de las habilidades, la apariencia, reglas para criados, y un corto etcétera. Todo, por supuesto, acompañado de ejemplos varios y citas del libro, para que el lector pueda comprenderlo todo con rapidez.



¡Espadachines!

Después de habernos empapado del sistema de juego, llegamos al combate, donde ya encontramos similitudes tanto con el juego de los señores de Steve Jackson Games como con el juego que hizo famoso a Ricard Ibáñez. Tienes dos acciones por turno, en las que puedes combinar acciones de defensa o ataque. Tenemos algunas variantes, como el ataque completo, o las diferentes maniobras para defenderse de un ataque. También encontramos la obligada sección de situaciones especiales, como el combate cerrado, a caballo, o jugar a detener impactos de una maza con un florete. El nivel de detalle es increíble. Puede decirse que no hay maniobra o situación que no quede vista del todo en esta sección. Un punto a favor, sin duda, ya que en un contexto como éste, lo divertido es salir con algo más que el anodino "ataco con la espada".

Y si ya creíamos que teníamos una buena diversidad de combate, la cosa mejora con las reglas de esgrima. Aquí sí que tengo que quitarme el sombrero. Seis páginas repletas de maniobras de esgrima como Finta o Trabrar con capa, que puedes comprar como si fueran Ventajas. La resolución es tan fácil como tirar por debajo de un valor o hacer un enfrentamiento de habilidades. Sí, ya, puede parecer básico, que lo es, pero es algo completamente funcional.

El resto del capítulo sigue con reglas diversas como la de mejora de los personajes, los efectos del envejecimiento, las reglas de bebidas alcohólicas, los accidentes, el daño por fuego y caída, etcétera. Todo en la misma línea detallada y simple.

La España de Felipe IV

Se incluye también el que puede ser el mejor capítulo del libro entero. O sea, el del Narrador. Y uno ya esperaba que este fuera el mejor capítulo, pues no en vano el señor Ibáñez es historiador. Así pues, si hay algo que necesites saber de la España del Cuarto Felipe, está aquí. Si hay algo que necesites saber acerca de las costumbres de la época, está aquí. Si hay algo que necesites saber acerca de los personajes o las novelas del Capitán Alatríste, está aquí. Cronologías, galerías de personajes, tablas monetarias, e incluso un glosario del habla de germanía. Vamos, que si no das ambiente a tus partidas, es porque a ti no te da la gana, ya que desde luego aquí te viene todo, o casi todo lo que necesitas en materia de ambientación para jugar, ya seas veterano, novato o te quieras leer esto como mero completismo a las novelas de Pérez-Reverte.

Para terminar, se nos obsequia con cuatro aventuras. Éstas, una vez leídas, están muy en la línea de Ricard Ibáñez, y precisamente por eso son ideales para las personas que, o bien es la primera vez que cogen unos dados, o llevan ya unos añitos con su vieja bolsa de poliedros. Además, es de agradecer que sean más de una. Si después de jugar las cuatro, eres incapaz de crear las tuyas propias, búscate otra afición.



Aprende con Alatríste

Bueno, una vez leído de pe a pa y descrito con toda la precisión que me ha sido posible, me gustaría hablar de la intencionalidad que tiene *El Juego de Rol del Capitán Alatríste*.

Dejando al margen todos los rumores que hayan surgido a lo largo del proceso de creación y edición, después de leer el libro no puedo menos que decir que es un juego simple. El sistema, aunque funcional, es un sistema sencillo, básico, que no tarda más de dos parpadeos en ser asimilado y comprendido. En esencia, y después de ver el prólogo, se me hace que está orientado fundamentalmente a novatos.

Esto no es, de ninguna manera, un defecto. Ni una tara. No es en absoluto reproachable. Al fin y al cabo, el rol de producción nacional nunca ha sido un negocio boyante, por decirlo de una manera suave. Que se quiera atraer al principiante a los juegos de rol por una vía diferente al *Dungeons & Dragons* o al *Vampiro* es una empresa que hay que aplaudir, maldita sea. Este juego plantea una mecánica sencilla, ampliable y unas facilidades para jugar inmejorables.

El problema es el que ya se planteó hace diez párrafos: ¿Por qué Alatríste, pues?

Admitámoslo: una persona que se acerca al rol no se va a fijar en ningún juego que no le ofrezca algo que le interese. Y, a menos que sean unos frikis del Capitán Alatríste, no se van a acercar a este juego.

No me entiendan mal. Yo pienso jugar a este juego. A mí me encanta la ambientación, me encanta Alatríste y sé que me va a gustar llevar a un espadachín en mitad de la Villa y Corte. Pero hay pocos —muy pocos— que queriendo jugar al rol por primera vez deseen hacerlo en la España del Siglo XVII. Ya sea por cuestiones de edad, o porque el aficionado primerizo prefiere el clásico y básico juego de dragones, espaditas y hechizos, o las pistolitas de láser y las naves espaciales, dudo que este juego consiga atraer a muchos chavales con ansias de tirar dados.

Sin embargo, el juego sigue estando ahí. Sigue siendo una manera de enseñar a la gente lo que es el rol bajo el prisma de un icono actual como es el Capitán Alatríste. Y bajo un contexto histórico conocido. Este juego es una manera de demostrarle a la gente que el rol no es como lo pintan el amarillismo y las opiniones descontextualizadas y generalizadas. Y también, es una manera de conseguir que por fin en España empiece a producirse más rol, que ideas no faltan.

En resumen, es un bonito juego. Tiene unas ilustraciones muy bonitas, está bien maquetado, y no le faltan guiños a las novelas en las que se basa. La disposición de los capítulos es clásica, limpia y clara, y no hay regla, por complicada o fácil que sea, que no esté ejemplificada. Si tú, que aún dudas qué juego escoger para iniciarte en este bonito mundo de los juegos de rol, quieres buscar algo más que espaditas y bolas de fuego, cómpralo. Si tú, que llevas años buscando un juego de espadachines, o un entorno medieval diferente al que no paran de venderte con el sistema D20 —sí, está en todas partes, hasta en este artículo—, y no te importa vértelas con un sistema sencillo y para principiantes, cómpralo. Si, además, te gusta el Capitán Alatríste, no sé qué haces que no lo compras. Sería genial que este juego vendiera como churros, sacara un suplemento cada mes y consiguiera que el rol se viera con otros ojos. Desde luego, es un soplo de aire fresco en un panorama en el que no parecemos ver más que fotocopias de otras fotocopias. Sin embargo, el que se haya enfocado casi exclusivamente para principiantes puede reducir las expectativas que se tengan sobre el juego. El tiempo lo dirá, digo yo • Adrián Daine

En conjunto, las peripecias del Capitán Alatriste, contadas desde la perspectiva de su escudero, Íñigo de Balboa, constituyen una buena lectura y una puerta abierta a unas posibilidades de ambientación lúdica casi ilimitadas.

Alatriste al tablero

por José Carlos de Diego

A las licencias del tebeo y el juego de rol, hay que sumar también este reciente juego de tablero, en el que puedes manejar a un hidalgo y correr andanzas de lo más variopintas junto con los personajes de las novelas de Arturo Pérez-Reverte. El tablero simula el Madrid de Felipe IV, y cada casilla es una localización de la ciudad. Los jugadores deben mejorar su estatus de hidalgo a través de la obtención de puntos de fama (hasta llegar a 30), y conseguir un medio de transporte digno con el que poder moverse por los círculos sociales más altos. Este objetivo puede ser alcanzado mediante la realización de actividades en las diversas localizaciones del tablero, y la interacción entre los jugadores. Una vez se tenga el estatus necesario, hay que presentarse ante el valido para que éste lleve al jugador ante el rey, y pueda servirle. Tanto la calidad del juego como su presentación son notables, aunque en algunos puntos las reglas resultan confusas y se prestan a malentendidos. Un juego de mesa a la vieja usanza pensado para todos los públicos, del que echar mano esos días en los que no hay partida de rol.



El Capitán Alatriste. Juego de tablero. 45 Euros. Devir. www.devir.es

Alatriste en la red

por José Carlos de Diego

No hay muchas páginas en castellano dedicadas al Capitán Alatriste en internet, pero tras navegar unas cuantas horas por buscadores, anillos y enlaces, hemos encontrado las siguientes:

iCorso

<http://www.icorso.com/libros.html>

Reseñas y opiniones sobre el Capitán Alatriste y su autor. Su foro es de los más visitados y pretende ser un punto de encuentro y discusión acerca del escritor Arturo Pérez-Reverte. Sus colaboraciones son envidiables. El diseño es básico pero cumple su cometido.

Capitán Alatriste

<http://capitanalatriste.inicia.es/>

Página de la editorial Alfaguara dedicada íntegramente a Arturo Pérez-Reverte y sus novelas. Podemos encontrar aventuras, personajes y datos acerca del mundo de Alatriste. Su diseño es atractivo y es bastante completa.

Sociedad Británica para el Conocimiento (BSK)

<http://ludere.ual.es/bsk>

Comunidad web dedicada a los juegos de rol. Han participado en el play-testing del juego de rol y son los primeros en tener una sección dedicada al mismo. Actualización semanal y buen diseño.

Distracciones en la Villa y Corte del Siglo XVII

http://personal1.iddeo.es/riqy/hist05_1.htm

En la página de Ricard Ibáñez podemos encontrar tres magníficos artículos relacionados con el Madrid del Siglo de Oro: "El ocio en Madrid", "Otras distracciones no tan inocentes...", y finalmente "Vicios y Modas de la Corte".

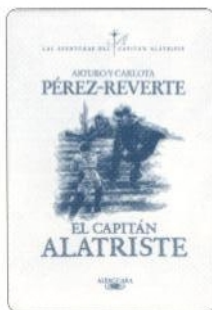
Los Tercios Españoles

<http://es.geocities.com/capitanconterras>

Una completísima página dedicada a los tercios españoles. Sobresaliente, tanto por su diseño (sencillo pero atractivo) como por sus impecables contenidos.

Las novelas de Alatriste

por Marcos López



Las cuatro novelas dedicadas a las andanzas del Capitán Alatriste, Diego de Alatriste y Tenorio, nos transportan a la época de victorias y decadencia que marcó el reinado en España de Felipe IV. Una época de duelos y guerras en la que la sociedad española acusaba tanto el hambre como el desmedido orgullo de ser miembros de la mayor potencia militar mundial del momento.

Desde corridas de toros en la Villa y Corte del Madrid de los Austrias hasta los embarrados y sangrientos campos de batalla de Flandes, pasando por Sevilla y Sanlúcar de Barrameda, se nos muestra un marco único de

aventuras en las que el hierro, el honor y la valentía dirimen las cuestiones de estado. La amplia galería de personalidades, tanto ficticias como reales, que nos ofrecen estas novelas atrapan y tejen la historia con una narrativa ágil y fresca, pero llena de matices históricos y culturales de la época, acercándonos a la desconocida España del Siglo XVII.

En conjunto, las peripecias del Capitán Alatriste, contadas desde la perspectiva de su escudero, Íñigo de Balboa, constituyen una buena lectura y una puerta abierta a unas posibilidades de ambientación lúdica casi ilimitadas, dignas de ser plasmadas en un juego de rol.

Vida Cotidiana en el Siglo de Oro

<http://www.artehistoria.com/historia/contextos/1906.htm>

Página web que trata aspectos sociales, militares y religiosos del Siglo de Oro de una forma impecable.

Villa y Corte

<http://personals.ip.ictonline.es/+acatalan/vyc/>

Página dedicada al juego de rol por correo ambientado en el Madrid de 1622, la época de Felipe IV, basado en las reglas del popular *En Garde!* En él se ha basado el juego de tablero del Capitán Alatriste publicado recientemente por Devir.

La Luna Llena

<http://freehost12.websamba.com/lalunallena/html/arturo/index.htm>

Página web literaria. En ella se puede encontrar una sección muy completa dedicada a Arturo Pérez-Reverte donde se da un completo repaso a todas sus obras, biografía, artículos, películas, entrevistas. Bastante completa.

Callejón de los Piratas

<http://es.geocities.com/callejondelospiratas/index.html>

Web no oficial sobre Arturo Pérez-Reverte con entrevistas, conferencias, fotografías y curiosidades. En su foro se puede encontrar en alguna ocasión al mismísimo Arturo Pérez-Reverte.

Galería gráfica de Alatriste

<http://www.icorso.com/cola39.html>

En esta galería gráfica tienen cabida todas aquellas referencias al contexto en el que se desenvuelven los personajes de la serie de novelas del Capitán Alatriste. Si no tienes con qué ilustrar tus aventuras pueden sacarte de un apuro.

Proyecto Alatriste

<http://www.geocities.com/agarcica/presentacion.htm>

Página no oficial dedicada al proyecto cinematográfico del Capitán Alatriste.

Web sobre el Capitán Alatriste

<http://sapiens.ya.com/webalatriste/>

Artículos, recortes de prensa e ilustraciones acerca de las aventuras del Capitán Alatriste.

GREG STAFFORD

SUS JUEGOS

RPG: Tanto *La llamada de Cthulhu* (en cuya creación colaboraste) como *RuneQuest* (en sus diferentes versiones y formatos) son dos de los pocos juegos que han sobrevivido en buena forma desde los inicios del rol hasta nuestros días. ¿Qué factor los ha hecho tan perdurables en tu opinión?

Greg Stafford: Creo que ambos provocan algo más profundo y más satisfactorio o significativo que muchos otros juegos. Creo que tocan fibras en sus fans a las que otros juegos no llegan. Creo que proporcionan un escape para las necesidades creativas de la gente, así como un profundo contacto mítico. Disparan la imaginación. Los dos aluden a conjuntos de imágenes mitológicas y vivas con las que es divertido jugar.

RPG: Se ha anunciado la reedición de *Pendragón* y la edición del nuevo *HeroQuest* en España, y el concepto de "Juego Narrativo" iniciado por ti en *Príncipe Valiente* aún se está explorando, pero tu nombre no es tan conocido como el de otros pioneros de los juegos de rol, al menos en España. ¿A qué crees que se debe?

GS: Un mal marketing. En Chaosium siempre estábamos luchando con el conflicto entre arte y comercialidad, y siempre elegimos el arte. Pienso que mi nombre y nuestros juegos podrían haber tenido un poco más de repercusión y habrían sido más conocidos si hubiésemos dedicado más tiempo a la promoción.

DE LLENO EN GLORANTHA

RPG: ¿Puedes hacer una breve historia de los juegos relacionados con Glorantha, desde *White Bear and Red Moon*, un juego de tablero, hasta el próximo *HeroQuest*?

GS: Glorantha es en estos momentos uno de los entornos de juego más explorados. Nació en 1975 con *White Bear and Red Moon*, el primer juego profesional que publiqué. Después salió *Nomad Gods*. Continuó con *RuneQuest*, *Dragon Pass* (una revisión de *WB&RM*) y llegó al mercado de los videojuegos con *King of Dragon Pass*. Finalmente salió *Hero Wars*, otro juego de rol, que es un borrador de *HeroQuest*.

RPG: ¿Cuál es tu balance – éxitos y fracasos, luces y sombras – de estos dos años de *Hero Wars*?

GS: En cuanto a lo negativo, nunca estuve contento con *Hero Wars*. Lo realicé gracias al dinero de los fans, la Glorantha Trading Association.

LOS MUNDOS INMATERIALES EXISTEN

RPG magazine ha entrevistado para este número a una de las pocas leyendas aún vivas de los lejanos tiempos en los que nació el rol. Greg Stafford, el padre de los sistemas de percentiles y el estilo narrativo, nos habla sobre sus juegos, su pasado, su futuro, y el uso del chamanismo contra ola de consumismo que nos invade.

Prometí publicarlo en una cierta fecha, que se fue retrasando, pero en un momento determinado sólo me quedaba dinero para imprimir el juego. Tenía que decidir si imprimirlo tal como estaba, sin acabar, o no publicarlo nunca. Por mi promesa a los fans sobre cómo iba a usar su dinero, lo publiqué. Pero nunca llegó a desarrollarse en su totalidad, el manuscrito no fue editado, y la maqueta ni siquiera se repasó. Siempre me ha gustado el diseño de juegos y, por supuesto, me encantaba el tema de éste, pero la verdad es que me avergüenzo como profesional del resultado final.

En cuanto a lo positivo, este juego empezó con un poco de dinero de los fans, que resultó un gran apoyo. El revolucionario sistema de juego de Robin D. Laws ha permitido a Glorantha brillar a pesar de los errores de edición, y ha creado un puente entre el pasado y el futuro, que es *HeroQuest*. A pesar de sus muchos fallos, el juego ha sido bien recibido por los fans, y esto ha permitido la publicación de material de ambientación y apoyo que se esperaba desde hace mucho.

RPG: La nueva edición de *Hero Wars*, *HeroQuest*, está creando una expectación considerable en los fans del juego. ¿Qué nuevos conceptos aportará a los juegos de rol como forma de ocio?

GS: *HeroQuest* es otro paso en la exploración de los juegos de rol como narrativa compartida. La aportación más radical es que los jugadores tienen un considerable poder en la co-creación con los *Hero Points*. Éstos les permiten cambiar el resultado de sus tiradas. Otra es la capacidad de definir tu personaje contando cómo es, en vez de tener que hacer listas. Dices que tu personaje es un marinero, y el juego te deja hacer con él todas las cosas que hacen los marineros. Y también puede hacer todo lo que esté relacionado con esas cosas, normalmente con un modificador de algún tipo. De este modo puedes decir: "Mi personaje está acostumbrado a subir por sogas y mástiles. ¿Puedo usar esta habilidad para trepar a un árbol?" Ambas innovaciones han sido creadas por Robin D. Laws en el diseño de *HeroQuest*.

RPG: ¿Y qué nuevos conceptos aportará a *Hero Wars* y a las aventuras situadas en Glorantha?

GS: Esta es mi mejor representación de Glorantha hasta el momento. Se explica la Magia Común, que son talentos que posee la gente y que no provienen de ninguna religión, entidad, u otros mundos. Todo el mundo comienza con magia común. *HeroQuest* también incluye más información sobre los otros mundos que *Hero Wars*. Las religiones normales están

Me gustaría que siguiese siendo independiente, y que no se mezclase en esa masa de productos mediocres. Glorantha es más grande que todo lo que pueda contener un juego D20.

ahora en todas partes, y éstas son las prácticas diarias de adoración que la gente lleva a cabo. En *HW* traté la magia mixta, el culto religioso incorrecto, esas cosas. Todas están reunidas ahora como Magia Normal. Finalmente, es la primera vez que he conseguido establecer el escenario mágico de Glorantha, para mostrar cómo se manifiestan en el mundo los dioses, los espíritus, y las esencias, como colinas sagradas y todo eso.

RPG: ¿Cómo le presentarías este juego a quien no sepa nada de él?

GS: *HeroQuest* es un juego de fantasía épica ambientado durante un cataclismo mundial. Puedes interpretar a una de las personas que manejan los hilos en ese mundo, o quizás a una persona normal que se vea arrastrado por estos devastadores sucesos.

RPG: ¿Qué música, película, y libro recomendarías para entrar en sintonía con el mundo de Glorantha, aparte de los suplementos propiamente dichos?

GS: Glorantha es un universo mágico bastante ecléctico, de muchas influencias. Me imagino que estoy viendo Glorantha con cada película. Es como *Gladiator* y *El guerrero número 13* en la ambientación de *El Señor de los Anillos* y *El ejército de las tinieblas*.

RPG: Todos los juegos importantes y duraderos van ganando fans con el tiempo, pero los fans de Glorantha, tus "tribus", son diferentes, y se involucran más profunda y personalmente con el juego que la mayoría de aficionados a otros juegos. ¿A qué crees que se debe esto?

GS: Creo que mi visión de Glorantha les ha conmovido. Es un lugar que encuentra eco en el interior de mucha gente, y no siempre por las mismas razones. Pero todos comparten esa visión. Aunque nadie está totalmente de acuerdo con otra persona sobre cómo es exactamente esa visión, claro.

RPG: ¿Cuáles son tus planes de futuro? ¿Tienes en mente otros juegos, o piensas consagrar tu vida profesional a Glorantha?

GS: Quiero mantener viva la línea de Glorantha. Me gustaría dirigir la creación de los suplementos que surgen a raíz de *Sartar Rising*, que es realmente la Saga de Kallyr. Comienza con ella a lo lejos, y puedes ayudarla indirectamente en *Orlanth is Dead!*, y directamente en *Gathering Thunder* y *Raising the Dragon*. En los siguientes títulos la ayudas a mantenerse en el trono y a conquistar Aldachur, y mientras luchas a su lado llegas a conocerla bien. Y finalmente tienes la

opción de resucitarla o de dejarla morir. Hagas lo que hagas, la serie de *Sartar Rising* termina en 1630.

RPG: ¿Qué nuevos lanzamientos podemos esperar de Issaries Inc., tu actual editorial?

GS: Va a salir *Imperial Lunar Handbook*, incluso antes que *HeroQuest*. Es un maravilloso repaso general del Imperio, y dará pistas de cómo queremos presentar las Homelands de *HeroQuest*. El *Hero's Book* es una versión abreviada de las reglas, sólo lo mínimo para jugar, además de algunos cultos e información avanzada sobre los Heortlings y los Lunars. *Kerofinela* es la gaceta de Sartar, e incluye un mapa precioso a color de Wesley Quadros, un libro en el que se detalla cada lugar del mapa, y un mito o leyenda relacionado con él. Cubre todo Sartar. *Hero Bands* es una serie sobre grupos de personajes, a los que puedes emular o asociarte, y que pueden ser usados por los narradores como aliados o enemigos. Después debería salir *Gathering Thunder*, del que ya hablé antes. A continuación está planeada la salida de *Imperial Lunar Handbook Two*, que detalla los cultos de los Lunars, la clase social y religión que domina el Imperio. Tenemos el grueso del texto de estos libros y de los siguientes libros de la serie *Imperial*, además de un libro para cada raza primigenia, y más cosas.

EL SISTEMA D20

RPG: ¿Crees que el sistema D20 acabará fagocitando al resto de sistemas poco a poco, o piensas que se trata de una moda que remitirá con el tiempo?

GS: La industria del rol siempre ha tenido un juego principal, y ese juego siempre ha sido *D&D* o una de sus variantes/ampliaciones. El sistema D20 conservará probablemente esa posición.

RPG: ¿Puedes imaginarte un *HeroQuest D20*?

GS: ¡Por supuesto, mi imaginación es enorme! Pero no veo que eso vaya a suceder en un futuro cercano. Varias personas nos han propuesto realizar un suplemento de Glorantha D20. Es tentador, y probablemente licenciaría Glorantha para un juego D20 a cambio de un obscuro adelanto. Pero en general prefiero mantenerlo separado. El mercado está experimentando un enorme exceso de oferta de ayudas, mundos, y juegos D20. Me gustaría que siguiese siendo independiente, y que no se mezclase en esa masa de productos mediocres. Glorantha es más grande que todo lo que pueda contener un juego D20.



BIOGRAFÍA

Greg Stafford nació en un pequeño pueblo de Connecticut, en los EE.UU. en 1948. Desde los cinco años tuvo visiones del futuro y de monstruos, que no supo entender hasta mucho más tarde, cuando descubrió su vocación de chamán. En 1966 "descubrió" *Glorantha*, y empezó a escribir sobre este mundo. En 1974, tras presentar su creación de forma novelada a diferentes editoriales y ser rechazado, decidió darle formato de juego de tablero, fundando **Chaosium**, y editando el juego *White Bear and Red Moon* (llamado más tarde *Dragon Pass*), al año siguiente. Bajo su dirección, Chaosium editó *Runequest* (el primer juego en basar las habilidades en 1D100), *Pendragón* (editado desde 1998 por la editorial Green Knight Publishing), y *El Príncipe Valiente* (el primer juego de rol "narrativo"), los tres escritos por él, así como *La llamada de Cthulhu* (el primer juego de rol basado directamente en un cuerpo coherente de ficción), y los juegos relacionados con la saga del Campeón Eterno, como *Stormbringer*, además de adaptar y editar en los EE.UU. el juego francés *Nephilim*, creado por la casa Multisim. En 1997 creó **Issaries Inc.** para seguir desarrollando sus trabajos relacionados con Glorantha, y en 2000 publicó, junto con Robin D. Laws, *Hero Wars*. La salida de su nuevo trabajo, *Hero Quest*, está anunciada desde hace tiempo, y parece inminente.

Aparte de esto, ha creado otros 6 juegos de tablero, ha coescrito el libro de juego básico de *Cazafantasmas*, así como un enorme número de suplementos, artículos sobre rol, e historias cortas. También forma parte de la dirección de *Shaman's Drum*, una revista sobre neo-chamanismo. Sus juegos han sido editados en 7 idiomas.

EXPERIENCIAS PERSONALES

RPG: Leyendo tus textos, se lleva uno la impresión de que detrás de ellos hay una idea más grande, algo que traspasa el terreno del ocio para introducirse en la declaración de una visión del mundo concreta.

GS: Gracias. Creo que el entretenimiento, la fantasía, y la imaginación son partes integrales del ser humano. Sin embargo, nuestra fantasía e imaginación naturales se ven atacadas por nuestra forma de vida, y por ello he intentado acceder a esa parte natural pero sin desarrollar de nuestro ser. La imaginación es una de las cosas que nos diferencia como humanos, y ejercitarla puede hacernos mejores como personas.

RPG: ¿Qué opinión tienes entonces de los juegos puramente comerciales que sólo pretenden entretener?

GS: Nosotros lo hacemos lo mejor que podemos, y no todo el mundo está en la misma onda mental. No tengo nada en contra de los juegos que sólo son entretenimiento.

RPG: Has sido muy valiente al exponer públicamente tu condición de chamán.

GS: Me incomoda que se me etiquete con la palabra "chamán". Esa palabra conlleva un gran número de suposiciones erróneas para la mayoría de la gente. Prefiero decir que practico técnicas de chamanismo. Las practico actualmente, se las he enseñado a otras personas, y me he sentido muy satisfecho con los resultados.

RPG: Pero este entorno, el de la edición y el mercado laboral occidental, no está especialmente abierto a ver el mundo desde un punto de vista no científico, o no relacionado con una espiritualidad más tradicional.

GS: Nuestra cultura en general no acepta este tipo de cosas. Pero el mundo es más que materialismo científico y consumismo. Los mundos inmateriales existen. Incluso la misma ciencia se basa en una realidad inmaterial, las matemáticas. El intento de aplicarle a todo la norma científica ha generado mucha insensatez y sufrimiento. Hoy en día el cientificismo, el consumismo, y gran parte de las religiones occidentales, infligen un gran daño al planeta y a las personas que lo habitan. Me he sentido obligado a compartir mis experiencias con otras personas, y he comprobado que eso ha hecho el mundo un poquito mejor.

RPG: ¿Qué te llevó a realizar prácticas chamánicas?

GS: Mis experiencias personales. Básicamente, desde que era joven tuve experiencias que identifiqué, según el momento de mi vida, como signos de la locura y la corrupción, o como signos de introspección y visión artística. Busqué una forma de entender estas experiencias, y descubrí que había varias prácticas chamánicas que funcionaban realmente. También buscaba un sentido de validación y comprensión de estas experiencias. El chamanismo me proporcionó equilibrio y comprensión, y me ha permitido llevar una vida rica y plena.

RPG: ¿Cómo relacionas esta vocación con tu labor de escritor de juegos de rol?

GS: Creo que ambas cosas sólo se influyen en un sentido bastante general cuando sus campos de acción se superponen. Parece que todos tenemos la necesidad de expresarnos en cierta forma, y esa expresión es a veces artística o creativa, y en otras ocasiones tiene una naturaleza chamánica, o espiritual en cualquier otro sentido. No intento encantar mis manuscritos ni hechizar a los dependientes de las tiendas.

RPG: ¿Crees que hay lugar para las drogas, como puerta a otros mundos mentales, en la práctica de los juegos de rol?

GS: El problema del abuso de las drogas es muy grave, y no es algo que apruebe. La nicotina y el alcohol son las primeras de la lista, seguidas de cerca por el azúcar y los opiáceos. Las plantas medicinales chamánicas, que llamamos enteógenas, son otra cosa. En un entorno de ceremonia ritual, pueden prestar una significativa ayuda al buscador espiritual en su labor de comunicación con los mundos invisibles. Hay que remarcar que las plantas medicinales en sí también pueden ser objeto de abuso, y que existe una enorme diferencia entre el uso lúdico de estas drogas y su uso ceremonial.

RPG: Sorprende (y admira) el ver cómo una persona de tu edad sigue haciendo juegos de rol. ¿Qué es lo que te ha llevado a seguir involucrado en el mundo de la edición?

GS: Soy uno de los abuelos de esta industria del entretenimiento, he pasado la mayor parte de mi vida adulta involucrado en ella, y aún disfruto este medio como proceso creativo. He ganado muchos amigos y fans que han compartido conmigo la visión de Glorantha.

RPG: ¿Qué crees que ha llevado a la mayoría de autores de tu generación a dejarlo?

GS: La seguridad. Nunca he conseguido más que unos ingresos mínimos gracias a mis actividades profesionales relacionadas con los juegos, y respeto a las demás personas que han podido proveer mejor para sus familias. Se han marchado a otras industrias, especialmente, la de los videojuegos. Yo tomé mi decisión hace tiempo, entre trabajar en lo que me gustaba, o trabajar en lo que me proporcionaba un montón de dinero. Así que mis hijos fueron criados por un artista.

RPG: ¿Echas de menos las ilusiones de los primeros años del rol en los que nadie se dedicaba a los juegos por dinero, o se compensa esto con el mayor número de jugadores y el mayor cauce comercial de la actualidad?

GS: Los "viejos tiempos" de esta nueva industria del entretenimiento fueron vertiginosos y divertidos. Se nos permitían muchos más errores que ahora, en nuestra era de profesionalidad. En esos años mi empresa era una pequeña editorial que hacía grandes juegos, que generaba una respetable suma de dinero a pesar de nuestra falta de profesionalidad, y que contaba con un equipo realmente agradable de personas creativas y afines. Lo echo de menos. Pero la rueda del destino gira y el mercado cambia, y aunque extraño la tranquilidad y la diversión, no me arrepiento de nada de lo que he hecho.

RPG: Has escrito una gran cantidad de libros de rol, pero sabemos que no se acaba ahí tu faceta creadora. ¿Qué más cosas has hecho, además de juegos de rol?

GS: Bueno, cerca de una cuarta parte de las prácticas chamánicas que realizo están relacionadas con fabricar cosas, como fetiches de arcilla, máscaras, herramientas, armas, hogueras, lugares de baile, etc. Para entretenerme tengo el arte. Cosas pequeñas y extrañas, como Ganesha en una cruz. Una de mis obras favoritas tiene el título *Felis Navidead*, y es un portal de Belén cristiano hecho con figuras mexicanas del Día de los Muertos. También tengo el *Reloj del Mártir*, en el que cada número es un santo que está siendo martirizado, y en el que un Jesús que hay en el centro marca la hora con sus brazos. Tengo muchas ganas de terminar mi serie de Saurintología. Tengo un jardín submarino de 115 litros con algunos peces tropicales.

en el mundo del Psicodrama

Un artículo para leer y
jugar de Michal Oracz.

Extraído de la revista
Portal n.º 3, editada en
Polonia, con permiso de
Wydawnictwo Portal.

HAY MUCHOS TIPOS DE JUEGOS EN

el mundo, y algunos forman juntos una familia muy especial. En lo alto de la jerarquía están los juegos de rol. Los otros miembros incluyen los juegos de tablero, los juegos de batallas, los juegos por párrafos (con un sistema para que los párrafos se vayan leyendo al azar, y la historia siempre sea diferente), los juegos de cartas y similares, y los juegos de rol en vivo, drama y psicodrama. Cada uno tiene su propio lenguaje y algo especial que ofrecer; cada uno está relacionado con un aspecto distinto de la vida y la cultura: los libros, los ordenadores, el correo, el viaje, el deporte, el teatro, etc. No sería justo jerarquizar estos tipos de juegos de los más primitivos a los más sofisticados, aunque se podría, por supuesto, presentar un esquema de su evolución; una especie de árbol genealógico. Me veo obligado a enfatizar que un juego que haya derivado de los juegos de rol tradicionales no es necesariamente mejor, ni siquiera "para jugadores con más experiencia". Conozco a muchos directores de juego que pueden dar más emoción, atmósfera y drama a una partida de las de tirar dados que muchos otros a sus partidas narrativas. Muchas sesiones de juego se han grabado en los recuerdos de sus jugadores más que algunos dramas.



PSICODRAMA

Durante las Polcon'97, tres de mis amigos, Rafal 'Alienas' Kaczmarczyk, Robert 'Ganelon' Stawiarz y Mirosław Meyer presentaron varios tipos de juegos, incluyendo psicodramas. Hubo una discusión acerca del término: ¿se refería al tipo de diversión descrita por Paul Anderson en su novela *Psychodrama* o a algún tipo de psicoterapia? Este malen-

tendido se debe al hecho de que el nombre se refiere a dos tipos diferentes de juegos. Aquí voy a describirlo como un juego para divertirse, sin entrar en el segundo significado, el del psicodrama como herramienta terapéutica usada por un especialista para conseguir unos resultados predeterminados. Empecemos.

LA SESIÓN

¿Qué necesitamos para preparar una sesión de psicodrama? Nada. No necesitamos una descripción del mundo, hojas de personaje, reglas ni aventuras. Ahora ya sabes por qué no hay ningún manual para esta cosa tan rara en el mercado. Aun así, en las siguientes secciones intentaré presentar algunos elementos útiles para hacer las partidas más pintorescas.

¿De qué va esto? Veamos... Unas cuantas personas se reúnen. Dos, tres o diez; no importa. Son jugadores; aficionados a los juegos de rol. No tienen ningún manual ni dados; ni siquiera una idea para una aventura. Se ponen cómodos en una habitación oscura, cierran los ojos y entonces... empiezan a jugar.

Jugador 1: No llevo encima nada especial, sólo tengo un pañuelo y las llaves del piso...

Jugador 2: Y yo tengo un dolor de cabeza increíble; hoy no podría ni correr cien metros.

Jugador 3: Esto está bastante oscuro, ¿verdad?

Jugador 4: Sí que lo está. ¿Podéis oír ese ruido?

J2: Creí que me lo había imaginado.

J3: ¿Dónde estamos?

J1: ¿Qué quieres decir? ¿Cómo que dónde? Estamos en un autobús. Vamos a mi casa a jugar una partida. ¿Por qué lo preguntas? ¿Pasa algo?

J3: ¿Claro que pasa "algo"! ¿Dónde está todo el mundo? Estamos solos en el autobús.

J1: Mierda... Estoy seguro de que hace un momento había una mujer sentada detrás de mí, un par de viejos y un tío trajeado.

J4: ¡Mirad! ¡Un cigarrillo todavía está encendido debajo de ese asiento...!

J2: Esto no me gusta nada... Mirad por la ventana...

J3: ¿Qué pasa? ¿Qué dices?

J1: El sol se está poniendo... y son las once de la mañana.

J3: ¡Oh, mierda!

J4: Rápido, ¡vamos a ver al conductor!

J1: ¡Vale! <golpes en la mesa> ¿Qué le pasa? ¿Está dormido o qué?

J4: No... Está muerto.

J2: ¡Eh! Estamos frenando. Creo que vamos a parar...

J3: Y ahora estamos en la cuneta... ¡La puerta de atrás se ha abierto! ¡Vamos!

J1: ¡Dios! ¿Dónde estamos?

... y así

Nadie sabe qué es lo
sucederá con sus
palabras o ideas, si
alguien las desarrollará
más o si serán ignora-
das como una alucina-
ción sin sentido.

¿Ya sabes de qué va esto? NO HAY DIRECTOR DE JUEGO. Sólo están los jugadores. Y al mismo tiempo cada uno es una especie de DJ en el momento en que crea un fragmento de la historia. Los jugadores interrumpen las palabras de los demás, añaden cosas, las niegan, las viven, las ven... Ah, sí; ya lo pillo.

VISIONES

Para jugar una partida que se desarrolle de manera espontánea, no predeterminada, se han de cumplir unas condiciones:

Uno, jugar en una habitación oscura, si es posible completamente a oscuras y con los ojos cerrados. Es muy importante, incluso necesario. Así será más sencillo ver de verdad las escenas de la partida: acercarnos al límite de los sueños y vislumbrar el entorno y los sucesos tras nuestros párpados. Prueba a tumbarte.

Dos, nosotros somos nuestros personajes en el psicodrama: en el estado en el que estemos en esos momentos, equipados con lo que llevemos encima.

Tres, el psicodrama funciona mejor en un ambiente de terror. En el género de terror abundan las emociones cercanas a nuestro mundo interior, emociones que pueden atrapar a los personajes en la historia más rápidamente. La historia se construye en torno a los muchos trucos y conceptos tradicionales; por ejemplo, un ruido misterioso, la inseguridad, el asombro, el desconcierto... Además, el horror se combina perfectamente con la oscuridad requerida por el psicodrama.

OTROS RASGOS DEL PSICODRAMA

NARRACIÓN

Leyendo el ejemplo de antes advertirás que toda la narración se desarrolla en forma de diálogo. Nadie dice 'Camínamos por la carretera del bosque, pasando bajo árboles viejos y retorcidos, junto a la verja de una granja que se cae a pedazos, con la luna brillando sobre nosotros...' En lugar de eso, debería sonar como si uno de los participantes le hablara al dictáfono de su bolsillo, grabando sólo sonido. Al mismo tiempo, es posible entrelazar las descripciones con



el diálogo de forma inteligente: '¿Es que esta carretera no se va a terminar nunca? ¿No están los árboles retorcidos de forma extraña, casi divertida? Deben ser realmente viejos. ¡Eh, mirad! Eso es una verja, ¿verdad? Y lo de detrás, parece una granja, ¿no? Cómo brilla la luna esta noche.' Y así.

Esta forma de describir las cosas resulta más cansada que la de un JdR tradicional. Pero aparte, involucra a todos los jugadores, obligando a su imaginación a trabajar continuamente, creando todo el tiempo, procesando, experimentando. A veces es como caminar por la cuerda floja. Por no mencionar la dificultad de introducir de este modo cualquier acción dinámica o el equivalente de un PNJ.

TIEMPO

Por esas mismas razones, las sesiones de psicodrama suelen ser más cortas que una partida de rol típica: más o menos una hora. ¿Te parece poco? Quizá lo sea, pero suelen ser tan participativas que dejan a todos satisfechos; a veces, incluso agradecidos de que terminen.

DESOLACIÓN

Acabo de mencionar la dificultad de desarrollar encuentros con PNJs. Es por eso que los mundos del psicodrama no suelen estar poblados. Por alguna razón, toda la gente desaparece o los jugadores son transportados a algún paisaje vacío en el que perderse, solos. O la gente está ahí, en la calle o sus casas, pero por algún motivo está cansada, apática, sonámbula o poseída, haciendo imposible cualquier tipo de conversación. Suele pasar que esta ausencia de vida y gente activa se convierte en uno de los puntos centrales del argumento.

ENTORNO VÍVIDO

Quizá por esta soledad e imposibilidad de relacionarse con otra gente, los jugadores trasladan su creatividad al entorno. Pintan imágenes extremadamente vívidas y asombrosas. Aparecen escenas simbólicas, dándonos mucho en qué pensar una vez ha terminado la partida. Cuando crean el paisaje, los jugadores descienden a lo más profundo de sus mentes.

INSEGURIDAD Y CONFUSIÓN

Estas emociones presentes en la partida también son impuestas por la mecánica. Ningún jugador es el Director de Juego. Nadie tiene la última palabra, nadie puede crear por sí mismo el mundo de juego y los acontecimientos. Nadie sabe qué es lo que sucederá con sus palabras o ideas, si alguien las desarrollará más o si serán ignoradas como una alucinación sin sentido. Tú propones una idea, y ésta es modificada y transformada por los demás jugadores. Así, la aventura es creada entre todos. Las ideas, imaginaciones y psiques de los jugadores compiten, dando como resultado algo que ninguno de ellos ha inventado o podría predecir. En este juego se da a conocer una historia que no ha sido escrita por ningún Director de Juego, sino que se crea por sí misma, de forma espontánea, como resultado del choque entre las mentes de los jugadores.

MÁS SOBRE LA DINÁMICA DE JUEGO

Ya he mencionado lo difícil que es generar acción rápida y dinámica. Sí, es difícil. Pero no imposible. He participado en alguna sesión en la que la velocidad iba aumentando por sí misma, cada vez más rápido; por ejemplo, mientras huíamos hasta la cima de una colina entre tumbas que se abrían y de las que surgían muertos vivientes para agarrarse a nuestros zapatos. De cualquier modo, en casos como éste la acción acelera *por sí misma* cuando la cosa se pone emocionante. No creo que un jugador pueda aumentar el ritmo de forma consciente como haría un Director de Juego. No se puede aumentar la emoción acelerando la acción: más bien, el aumento en la emoción lo acelerará todo.

MÚSICA

La música juega un papel fundamental en una sesión de psicodrama. Podemos jugar sin música, sin sonidos de fondo o con música de ambiente o 'visionaria', adornada con varios sonidos no instrumentales o compuesta únicamente por ellos. Generalmente son álbumes temáticos, que evocan, por ejemplo, grandes mecanismos, ciudades, sonidos de pantanos en medio de un bosque, castillos medievales, etc.; peculiares colages, imágenes acústicas e historias. Hay literalmente cientos de grupos que se dedican a grabar ese tipo de discos (en un futuro procuraré escribir acerca de ese tipo de música e incluir algunas direcciones a las que pedir sus discos). Por ahora tomaremos, digamos, la banda sonora de *Drácula, Entrevista con el Vampiro* o de algún juego de ordenador. En líneas generales, debe ser música de ambiente oscuro, preferiblemente llena de ruidos adicionales (viento, cadenas, gritos, crujidos, chisporroteos, susurros, aullidos...). Ése será un buen sonido de fondo para la sesión. Parecido a un Director de Juego que nos guíe a través de los cambios de atmósfera, sugiriendo ideas, impresiones o asociaciones y, sobre todo, estimulando la visualización. Si no tenemos música de ese tipo a mano, es mejor jugar en silencio, limitándonos a filtrar los sonidos que nos rodeen. En el mundo de juego, esos sonidos se convertirán en algo completamente diferente, con un nuevo significado; parte integral del escenario, la historia y lo que ocurra.



INTRODUCCIONES

Sí, puede haber algo similar a una aventura preparada en el psicodrama. Una introducción apropiada puede ayudarnos a alcanzar el corazón de la partida y dar comienzo a una historia asombrosa. Estaría bien que uno de los jugadores tuviera

preparado en su cabeza un 'borrador' de la situación, algo que inspirara a los demás jugadores y los implicara más en la partida. Esto no convierte a ese jugador en algo parecido a un Director de Juego. Él sólo empieza la partida. Aunque tuviera preparado un escenario o aventura de mayor longitud, pronto se le escaparía de las manos: otros tomarían la iniciativa y desatarían el poder del juego... Porque nadie puede controlar una sesión de psicodrama en solitario. Una introducción típica no constará más que de unas cuantas palabras, y algo especial; un gancho, un misterio, una idea. No tiene por qué ser muy detallado, rebuscado u original; eso no afecta a la calidad de la partida. Es sólo el primer paso. Aquí tienes algunos ejemplos:

1) Volvemos a casa después de una fiesta nocturna, hemos cogido un atajo hasta la parada del autobús a través del bosque. Todavía quedan dos horas hasta que llegue el primero. Dicen que hay un cementerio por aquí, en estos bosques, cerca del camino por el que vamos... Y a veces se oyen voces que salen de él... ¡Mira! Debe ser por aquí... ¿Puedes verlo? Por ahí, entre los árboles... ¿Entramos? Sólo un momento. Todavía nos queda mucho tiempo. Venga, no tendréis miedo, ¿verdad...?

2) Ayer llegamos a casa de mi abuela en el campo. Es de noche. ¿Qué le pasa a la gente de por aquí? Es un poco rara... ¿Por qué está atrancada la puerta de la iglesia? Y todo el mundo está callado... ¡Eh! ¿Has oído eso? Es una suave melodía; viene del bosque... o de la iglesia... pero, ¿de noche...?

3) Estamos sentados en la casa de alguno de los presentes. Alguien quiere levantarse, ¡pero sus piernas se niegan a cooperar...! A los demás les pasa lo mismo. ¿Qué sucede? ¿Está mal la estufa? ¿Nos estamos intoxicando por monóxido de carbono...?

4) La fiesta está en su mejor momento. De repente, la luz se va. Bajamos hasta el sótano para ver si se han fundido los plomos... ¡Mira! Al fondo del sótano, ¿es una puerta...?

5) Estábamos visitando la exhibición arqueológica del museo y nos han dejado encerrados de noche por accidente...

6) Acabamos de llegar a una casa rural situada en medio de unos montes densamente arbolados... Hemos alquilado una habitación para venir a jugar a rol... Está anocheciendo...

7) Estamos cruzando la Plaza Mayor. Hay mucho tráfico: autobuses, tranvías... Estamos entretenidos hablando. Y de repente... ¡la ensordecedora campana de un tranvía! Saltamos. ¡Dios mío! ¡Casi nos atropella!... ¿Dónde está todo el mundo? ¿Por qué está tan oscuro? Mirad, ¡hay un libro encima de las vías! Una Biblia...

La fiesta está en su mejor momento. De repente, la luz se va. Bajamos hasta el sótano para ver si se han fundido los plomos... ¡Mira! Al fondo del sótano, ¿es una puerta...?

La primera parte es ahondar en el misterio, en una atmósfera de oscuridad creciente y suciedad psicológica.

Se pueden inventar fácilmente docenas de estas pequeñas introducciones, pero en realidad no las necesitas. Intenta utilizar varias veces la misma introducción; cada vez que lo hagas, la acción se desarrollará en un sentido distinto y obtendrás nuevos resultados. Una introducción puede ser corta, pero debe inspirar a los jugadores y permitirles sacar de ella un relato misterioso y oscuro. ¿Hace falta mucha imaginación para convertir estos esbozos en historias interesantes? Quizá, pero no necesitamos preocuparnos mucho por la coherencia, credibilidad y realismo; además, nuestras cabezas están llenas de libros, películas, ideas, asociaciones y cosas por el estilo. Durante una sesión de psicodrama, todos esos filones de oro son descubiertos de maneras extrañas y, con frecuencia, sorprendentes. Sí, es improvisación, pero cada uno de los elementos es el resultado de las habilidades de más de una persona. Después de todo, cualquiera que tenga algo que decir se convierte en protagonista. Aquí no hay un DJ que pueda sufrir una falta de ideas temporal o sea incapaz de improvisar: cualquier jugador se limita a convertirse en oyente o participante de las creaciones de los demás cuando sufre algún problema de ese tipo.

TRUCOS

Ahora te mostraré algunos trucos típicos del peculiar lenguaje del psicodrama.



SILENCIO

El juego se compone de las voces de los jugadores, de ruido y sonido y de nada más. De repente, te callas... Cuando los demás noten que llevas un rato sin decir nada, puede que te llamen. Si no respondes... ¿qué pueden hacer? Se preguntarán qué puede haberte pasado. Tu silencio tendrá un significado y se habrá convertido en una parte importante de la trama.

VISIÓN NO COMPARTIDA

Un jugador contribuye, añadiendo otra pieza al puzzle, diciendo por ejemplo: *¿Podéis oír la campana? Mirad, allí hay una iglesia... Aquí, en medio de un bosque...* y tú respondes: *¿De qué estás hablando? ¿Qué campana? Yo no veo nada* y otros se te unen: *¿Te encuentras bien? Debes estar alucinando.* Algo 'percibido' por un jugador ha sido rechazado por los demás, convertido en una ilusión, una alucinación, fiebre o algo peor. Has vuelto loca a esa persona.

VÍCTIMA

En un momento determinado dices algo a otro jugador (o acerca de él): *¿Te encuentras bien? Tienes mal aspecto. ¡Joder! ¡Tus*

ojos! ¿Qué te pasa? Has escogido a un jugador y lo has convertido en objeto de tu descripción; en contra de su voluntad, has convencido a los demás de que le pasa algo raro. Si meten baza, esa persona puede pasarlo muy mal... Como si todos os hubierais convertido en sus Directores de Juego.

Por supuesto, el psicodrama no se basa en pelear con los demás ni en guerras de trucos ni nada por el estilo. Es diversión y aventuras en grupo. Usa estos efectos con moderación y cuidado, y si eres tú la víctima de alguno, trata de llevarlo con gracia y jugarlo bien. Deberías ser capaz de enriquecer y animar la partida con estos trucos. No se trata de ganar. He explicado sólo unos cuantos trucos que usan el peculiar lenguaje del psicodrama, basado en el diálogo y la creatividad. Cuando la partida comience, sin duda se os ocurrirán más, y no me gustaría arruinaros la diversión.

EL MISTERIOSO PATRÓN DE LAS SESIONES

Tras participar en varias sesiones de psicodrama con personas distintas, he notado que un patrón se repite en ellas:

La primera parte es ahondar en el misterio, en una atmósfera de oscuridad creciente y suciedad psicológica; en emociones cada vez más negativas. Es un descenso, como una puja de ideas terribles y deprimentes. En cuanto crees que puede haber algo de luz al final del túnel, otro jugador destruye esa ilusión sin piedad, convirtiéndola en una nueva cara del mal. La oscuridad y la desesperación se ciernen sobre los jugadores; la esperanza que late en sus corazones se va desvaneciendo. La segunda fase es de fatiga y abatimiento extremos con respecto a la situación. No puede soportarse ni un momento más. Al final, un jugador empieza a escalar hacia la salida, hacia la luz. Todos se ven invadidos por las nuevas esperanzas y el entusiasmo, los jugadores se liberan de la impotencia y la oscuridad, ayudan a salir a los otros, con gran esfuerzo al principio, chocando y tropezándose. Ésta es la tercera fase. El final es una especie de liberación y catarsis.

Todas las sesiones en las que he participado seguían este patrón; naturalmente, sólo de una forma general y abstracta. Porque no fueron idénticas ni por asomo. Durante los estados mentales antes descritos siempre se manifiesta algo de ingenuidad y brillantez: de tu imaginación surgen visiones abrumadoras, asombrosas asociaciones y yuxtaposiciones que se quedan grabadas en tu memoria durante mucho tiempo. Y todo esto sucede en un juego que puedes poner en práctica en cualquier momento, casi en cualquier sitio y sin preparar nada; un juego que no dura más de una hora.



VARIACIONES

Me gustaría añadir unas cuantas palabras sobre posibles variaciones de esto. Una vez nos hemos familiarizado con el lenguaje del juego, con sus técnicas, trucos etc., podemos intentar introducir ciertas modificaciones. Aquí van algunos ejemplos:

1) Jugar en otra ambientación:

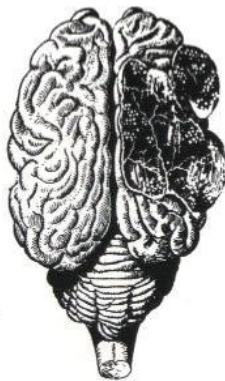
- Cyberpunk: introduzca nombre de usuario...
- Fantasía: viajáis por antiguos caminos entre las bóvedas arbóreas de vastos bosques. Los árboles tienen cientos de metros, siempre está oscuro y la luz atraviesa a duras penas el techo del follaje.
- Ci-fi: es el trigésimo día que lleváis en la nave que viaja de la Tierra a Júpiter, y hay *algo* a bordo... El ordenador se vuelve loco, el escáner ha detectado algo raro...
- Viajáis en globo por encima de las nubes. El viento os lleva a una densa niebla. Después de un rato, el globo pierde altitud de forma considerable. Salís de la niebla, bajáis por debajo del techo de nubes, miráis hacia abajo y veis...
- Jugáis en el mundo de un JdR famoso, el de una película, un libro, etc. O podéis escoger personajes antes de empezar la partida, como en un juego de rol.

2) Hacer el juego incluso más similar a uno de rol: permitir algún tipo de narración aparte del diálogo. Cada pocos minutos, uno de los jugadores asume el puesto de Director de Juego para describir un lugar o suceso, p. ej.: 'El pueblo se extiende a lo largo de una carretera, tan vieja que supongo que ha de ser venerable. Al amanecer y al anochecer se puede ver a los granjeros pasar por ella, aguijando a unas cuantas vacas o cargando con cubos de agua desde el pozo de un vecino. De vez en cuando se ve pasar un carro, traqueteando...' etc. Introducir la narración y permitir el lenguaje literario amplía nuestras posibilidades a la hora de crear sucesos y mundos, pero a costa de empatía. Hace la sesión mas cercana a un juego de rol (ya he escrito algo al principio acerca de evaluar los distintos tipos de juegos). Bueno, todo tiene un precio.

3) Podéis hacer el juego más similar a un drama, dando a uno de los jugadores la responsabilidad de interpretar a los PNJs.

4) Un jugador puede traer consigo a la partida (no 'físicamente', por supuesto) un guión general, una idea acerca de cómo debe desarrollarse la acción, y añadir algo del mismo de vez en cuando (puede que acabe de leer un libro interesante). Eso ayudará a evitar posibles pausas en caso de que a todo el mundo se le acabe la inspiración a la vez. O podéis preparar introducciones más elaboradas y utilizarlas como narración.

Más bien aprendemos algo acerca de los misterios que hay en nosotros mismos, profundizamos en nuestra imaginación y descubrimos nuestras asociaciones, nuestras propias mentes. Es como si soñásemos, pero despiertos.



RESUMIENDO

En un juego de rol tradicional no jugamos para ganar, pero el psicodrama es incluso menos juego que el rol. En él no competimos, no resolvemos los problemas y misterios a los que nos enfrenta un DJ, no seguimos la pauta de su aventura, no descubrimos una historia que él haya preparado previamente. Más bien aprendemos algo acerca de los misterios que hay en nosotros mismos, profundizamos en nuestra imaginación y descubrimos nuestras asociaciones, nuestras propias mentes. Es como si soñásemos, pero despiertos.

Bueno, probadlo. Jugadlo y comprobad vosotros mismos cómo funciona. Yo voy a dar por terminado el artículo aquí y a explorar las profundidades de mi propia mente • **Michal Oracz**



n el período que siguió a la Primera Cruzada, nació en la Europa cristiana un nuevo concepto: la Orden Militar. En el Siglo XII surgieron tres de estas órdenes, y todas tuvieron un enorme impacto no sólo en Tierra Santa, sino también en toda Europa y el Medio Oriente. Téc-

nicamente, la primera en crearse fue la Orden del Hospital de San Juan de Jerusalén, que más tarde adoptaría el nombre de Orden de los Caballeros Hospitalarios. Sus orígenes se remontan a mediados del Siglo XI, cuando fundaron un hospital en Jerusalén para responder a las necesidades de los peregrinos cristianos. Sin embargo, no tomarían las armas hasta bien entrado el Siglo XII.

La primera orden militar cristiana propiamente dicha fue la Orden de los Caballeros del Templo de Salomón: los Caballeros Templarios. El concepto en el que se sustentaba su fundación era realmente revolucionario. Se trataba de un grupo de caballeros, que también eran monjes, y que eran los únicos religiosos de toda la cristiandad a los que se permitía el derramamiento de sangre.

La última de estas órdenes en aparecer fue la de los Caballeros Teutones. Esta orden germánica se creó siguiendo el patrón marcado por los Caballeros Templarios, debido al éxito de éstos, y su campo de acción se encontraba más en el Báltico que en Tierra Santa.

Tras la Primera Cruzada surgieron más órdenes militares cristianas, pero ninguna llegó a la fama y notoriedad de estas tres. De ellas, la de los Caballeros Templarios fue la primera en desaparecer, mientras que la de los Caballeros Hospitalarios sigue existiendo hoy en día.

Los Caballeros Templarios

La Orden de los Templarios, envuelta desde casi sus inicios en un aura de misterio, y marcada por abyectas acusaciones (la mayoría sin base alguna), fue una de las tres grandes órdenes militares cristianas que surgieron en los años que siguieron a la Primera Cruzada. Cuando aún tenían el aparatoso nombre de Orden de los Caballeros Pobres de Jesucristo, establecieron un templo en el lugar donde supuestamente se encontraba en la antigüedad el Templo de Salomón. Poco después, el antiguo nombre se abandonó en favor del nuevo título de Caballeros del Templo de Salomón. Para el vulgo, sin embargo, eran los Caballeros Templarios.

Los Templarios iniciaron su historia a principios del Siglo XII en Palestina, y sólo contaban entonces con siete (o quizás ocho) caballeros, y su líder, Hugo de Payens. El objetivo de este puñado de hombres era vigilar el recién creado Reino de Jerusalén. El Reino en sí se había formado poco después de que la ciudad de Jerusalén fuese capturada en 1099, tras la Primera Cruzada. Finalizada ésta, la mayoría de los soldados y caballeros que tomaron parte en ella regresaron a Europa. Debido a esto, el nuevo reino cristiano quedó desprovisto de ejército o fuerza militar alguna, e indefenso. Los peregrinos y los viajeros estaban a menudo a merced de los bandidos islámicos. Éstos se acercaban tanto a Jerusalén que se les podía ver desde las puertas de la ciudad, sin miedo a ser atrapados. En cualquier caso, si alguien les perseguía, podían huir hasta dos de las ciudades de la región, Ascalón y Tiro, que aún estaban gobernadas por musulmanes, y buscar refugio tras sus muros.



Los Caballeros Templarios.

por John H. Crowe, III

El propósito de Hugo de Payens era proveer de protección armada a los peregrinos de estas tierras, mientras seguía al servicio de Dios. Los caballeros tomaron votos de castidad, pobreza, y obediencia, y pronto llamaron la atención de Balduino II, Rey de Jerusalén. El Rey advirtió el potencial de este grupo, y le prestó ayuda. En el lugar donde se pensaba que había estado el Templo de Salomón original mandó construir un edificio que se convertiría más tarde, y hasta que Jerusalén pasó a manos musulmanas, en el cuartel general de la Orden. En 1125, Hugo de Payens recibió de Balduino II el título de Gran Maestre del Temple. En ese momento la Orden sólo contaba con siete años de existencia.

Las principales labores de los Templarios eran proteger Tierra Santa, y escoltar a los peregrinos mientras se encontrasen en esta región. Fueron, literalmente, el único ejército cristiano de esta parte del mundo hasta que los Caballeros Hospitalarios se convirtieron en una fuerza militar. Incluso con la ayuda de los Hospitalarios, los dos grupos juntos sumaban un conjunto de fuerzas alarmantemente reducido en comparación con los enemigos potenciales a los que se enfrentaban.

Uno de los primeros obstáculos con los que se encontró la Orden fue que no estaba reconocida oficialmente por la Iglesia. Hugo de Payens estaba decidido a conseguir el favor del sumo pontífice, y en 1126 dos Caballeros Templarios visitaron un monasterio francés en el que residía Bernado de Clairvaux. Casualmente, Bernardo (que adquiriría más tarde la condición de santo) era sobrino de André de Montbard, uno de los dos Caballeros mencionados anteriormente. Para esas fechas la Orden ya había conseguido una considerable fama, y ésta había llegado a oídos de Bernardo.

André le llevó una carta de Balduino II en la que éste le pedía a Bernardo que ayudase a los Templarios a ser reconocidos por la Iglesia. Esto, sumado al testimonio de los dos Caballeros Templarios, convenció a Bernardo de que debía prestarles auxilio. También consideró lo ingenioso de la Orden, que combinaba institución religiosa y cuerpo militar en un solo grupo, porque sabía que la existencia de una organización de estas características sólo podía afianzar el lugar de la cristiandad en el mundo.

Bernardo no era un abad menor de un apartado monasterio. Era un clérigo inmensamente respetado, que poseía una gran influencia sobre el Papa. Mientras luchaba por la causa templaria en Roma, Hugo de Payens y algunos de sus Templarios viajaron desde Jerusalén hasta Italia para unirse a él. Con el respaldo de Bernardo y sus logros en Tierra Santa, no fue difícil que el Papa Honorio II le concediese a la Orden la oficialidad que reclamaba. El 13 de enero de 1128 se creó una comisión para establecer las reglas oficiales bajo las que debía existir la Orden.

Este cuerpo de normas, conocido simplemente como la Regla, recogía el triple voto de castidad, pobreza y obediencia, y proporcionaba una firme estructura para la conducta templaria, formada por una serie de directrices que indicaban cuál debía ser la forma de vida de estos caballeros. La Regla era estricta, y no permitía a ningún Caballero Templario acumular riquezas. Cualquier propiedad adquirida por un caballero debía ser entregada a la Orden. Los caballeros no podían hacer nada que les pusiese en situación de deuda o servicio con ninguna persona o institución que no fuese la Orden. Por lo tanto, no podían pedir dinero prestado, jurar lealtad a un líder religioso o laico, casarse ni ser padrinos. No podían asociarse con mujeres, y ni siquiera se les permitía besar a la propia madre o hermana. Les estaba prohibido todo acto sexual con cualquier persona. La Orden era estrictamente masculina, en todos sus cargos.

Pero la mayor diferencia de esta orden con respecto a todas las demás era que se trataba del primer cuerpo militar que sólo debía obediencia al Papa. Este factor fue reforzado diez años más tarde por el Papa Inocencio II, que emitió una bula titulada *Omne Datum Optimum*, en la que defendía firmemente a la Orden. En ella se declaraba que ningún gobernante laico, o miembro del clero, podía ejercer poder alguno sobre los Templarios. No estaban obligados a pagar impuestos o tributos, ni podían ser acusados de ningún crimen sin el consentimiento papal. Así mismo se declaraba que, aunque los Templarios tenían voto de pobreza, la Orden en sí podía acumular riquezas. Los Templarios se convirtieron de este modo en el ejército privado del Papa, al menos sobre el papel, ya que en la práctica seguían siendo autónomos en gran medida.

Se reclutaron caballeros en todo el orbe cristiano. La Orden tenía esencialmente tres escalafones. El primero de ellos era el formado por los Caballeros Templarios. Normalmente estos hombres eran



caballeros seculares o nobles antes de entrar en la Orden. Vestían con mantos blancos, a los que durante la Segunda Cruzada se les añadió la distintiva cruz de ocho puntas de los Templarios; los Caballeros Hospitalarios vestían un manto rojo con cruz blanca, y los Caballeros Teutones, un manto blanco con cruz negra. La mayoría de los Caballeros Templarios estaban en la Orden de por vida, aunque algunos se unían a ésta como miembros asociados. Como tales debían cumplir la Regla, y actuar como Templarios, pero sólo durante un periodo de tiempo limitado. El Conde Fulk de Anjou fue probablemente el caballero asociado más conocido. Años después de que prestara servicio en la Orden, se convirtió en Rey de Jerusalén. Los Caballeros eran pobres. No se les permitía la propiedad de bienes personales ni ningún tipo de decoración en su vestimenta o en su

equipo de combate. Todo lo que poseían era sencillo y austero. Esto les confería un aspecto general uniforme y formal, que les hacía resaltar en casi cualquier situación. Cada uno de ellos era dueño de un equipo completo de armadura de malla, dos o tres caballos (uno de gran tamaño para el combate y dos más pequeños para el uso diario) y todo tipo de armas. También destacaban entre los demás cruzados por otra cuestión: llevaban el pelo corto, y lucían una larga barba. El estilo en boga en Europa en ese momento era justo el contrario, y los hombres pudientes llevaban el pelo largo y estaban afeitados. En las áreas musulmanas, la barba era considerada un símbolo de masculinidad, y esto fue quizás una ventaja para los Templarios. Es muy posible que sus enemigos los percibiesen como los más formidables de los cristianos, y los respetasen por ello.

Tras los Caballeros estaban los sargentos. Éstos no se veían restringidos por las estrictas normas de la Orden, y vestían mantos marrones o negros. Los sargentos recibían el apelativo de "Hermanos", provenían normalmente de la burguesía, y también llevaban armas, aunque no tantas como los Caballeros. Cumplían las funciones de escuderos, guardias, y sirvientes de cámara, y suponían un importante apoyo para las fuerzas de combate de la Orden.

El tercer y menor escalafón de la jerarquía templaria lo componían los sacerdotes. Vestían mantos verdes y siempre llevaban guantes. Como sacerdotes templarios, sólo debían obediencia al Gran Maestre de la Orden, y no a ninguna figura religiosa externa a la misma. La cabeza visible del Templo de Salomón recibía el título de Gran Maestre. En toda Europa, los líderes de las distintas ramas de la Orden templaria tenían sus propios Maestres, que sólo debían obediencia al Gran Maestre y al Papa, por supuesto. El Maestre de Aragón, por ejemplo, controlaba todas las actividades templarias en Aragón, y debía obediencia al Gran Maestre, y no a ninguna iglesia local o gobernante laico.

Los Caballeros del Temple crecieron y se expandieron a lo largo de sus casi doscientos años de existencia, aunque más que en Palestina, este crecimiento se dio en tierras europeas.

Los primeros años de existencia fueron duros para la Orden. Eran pocos, y casi no disponían de riquezas. Dependían de la generosidad de Balduino II, y de las donaciones de los peregrinos que apoyaban su causa. Incluso las ropas que usaban habían sido donadas. Pero al ir ganando fama y prestigio, la Orden empezó a atraer a devotos admiradores de su labor. Las donaciones fueron creciendo en cuantía, tanto en la forma de dinero en efectivo, como en la forma de tierras. No debían pagar tributo por ninguno de estos bienes. Las tierras generaban más riqueza para la Orden. Y aunque estaban exentos del pago de impuestos, los Caballeros sí podían imponer tasas a aquellos que habitaban las tierras que les habían sido donadas, y que gobernaban.

Al ser posible la acumulación de riquezas, la Orden pudo establecer y mantener un sistema de suministros que apoyara desde Europa sus esfuerzos por defender Tierra Santa. Las donaciones que recibían eran generosas. La Orden poseía extensas tierras de cultivo, casas solariegas, y castillos por toda Europa y Tierra Santa. Sus posesiones en Francia, Inglaterra, la península ibérica, y Sicilia eran especialmente abundantes, e incluso llegaron a comprarle al Rey Ricardo de Inglaterra todo Chipre al tiempo que la Tercera Cruzada llegaba a su fin. Estos bienes eran administrados eficientemente por el Temple, y servían de encomiendas con un razonable éxito. Mientras que la mayor parte de sus fuerzas militares estaban luchando (y muriendo) en la zona oriental del Mediterráneo, su fuerza financiera florecía en Europa. Durante largo tiempo el tesoro francés llegó a estar alojado en el Templo de París. La Or-

den se convirtió en una potencia económica, que servía de banco, y que prestaba dinero a muchos gobernantes necesitados de este capital (incluido el Papa). Aunque la usura (la obtención de un interés por el préstamo) era pecado para los cristianos, la Orden, con su habitual pragmatismo, pudo justificar esta práctica denominando el interés obtenido como "multa" por usar sus fondos. De igual modo, también se permitía guardar dinero en los templos de la Orden para protegerlo de los saqueos, aunque a cambio de cierto pago. Los depositarios del dinero incluso podían pedir un recibo por la cantidad entregada, lo que hacía posible que un noble depositase su oro en el Templo de París, viajase hasta Chipre, e intercambiase allí su recibo por el oro ingresado. Independientemente de su forma de justificarlo, la Orden fue capaz de adherirse al cumplimiento de la Regla, que podría haber significado un obstáculo para la consecución de sus objetivos.

Aunque ciertamente era una organización devotamente cristiana, la Orden no era esclava de ningún ciego dogma religioso. De hecho, a veces eran extraordinariamente pragmáticos. La justificación anteriormente mencionada de su empleo de la usura es sólo uno de muchos ejemplos posibles. También se suponía que no debían asociarse con infieles o realizar pactos con ellos, pero en la realidad no eran necesariamente enemigos a ultranza del islam. Sus oponentes musulmanes los consideraban normalmente dignos de confianza, una característica virtualmente única entre los cruzados (y europeos en general) que estaban acostumbrados a romper de forma rutinaria sus tratados cuando les convenía. Incluso el gran gobernante musulmán Salah al-Din (conocido entre los europeos como "Saladino") los respetaba, aunque los odiase como guerreros santos de otra religión.

Los Templarios y los Hospitalarios constituían los únicos ejércitos del Reino de Jerusalén, aunque su condición de soldados de élite ayudaba a compensar hasta cierto punto su reducido número. De hecho, la Regla de los Templarios les prohibía retirarse del combate a no ser que estuviesen en inferioridad numérica en una proporción de tres a uno. Normalmente esta proporción era bastante mayor, y existen muchos casos documentados de pequeños grupos de Templarios que se lanzaban al ataque contra enormes ejércitos islámicos. En combate solían mostrarse despiadados y brutales, y no tenían piedad de sus enemigos. El que fuesen soldados de elite no siempre era suficiente para proporcionarles la victoria; en muchos casos, todos o casi todos los Templarios de una batalla morían o eran capturados. Varios Grandes Maestres de la Orden murieron en combate, o languidecieron en prisiones musulmanas. La Orden se negaba a pagar rescate por los Caballeros prisioneros, así que la mayoría de ellos eran ejecutados inmediatamente después de ser capturados.

En última instancia, la lucha de los cristianos en Tierra Santa fue inútil. Sólo la Primera Cruzada llegó a cumplir sus objetivos. El resto fue básicamente un cúmulo de desastres. La Tercera Cruzada es más conocida, y alcanzó un cierto grado de éxito. Fue liderada por el Rey Ricardo ("Corazón de León") de Inglaterra, y su propósito era liberar la ciudad de Jerusalén de las fuerzas de Saladino. Ricardo nunca capturó Jerusalén, pero sí fue capaz de expandir en gran medida las posesiones cristianas costeras. Antes de su llegada, sólo quedaba en manos cristianas una ciudad, Acre. Cuando dejó Tierra Santa, una significativa franja de tierra junto al mar, que incluía numerosos puertos, castillos, y ciudades, estaba controlada por los cristianos.



Aparte de lo conseguido en estas dos cruzadas, los efectos positivos y duraderos para el reino cristiano en Palestina de los demás esfuerzos militares de la época fueron escasos. Cuanto más, sólo ayudaron a retrasar la inevitable caída de las tierras en manos musulmanas. Durante décadas, los cristianos europeos fueron inferiores en número a sus enemigos en todos los frentes, que incluían en ocasiones a los cristianos del Imperio de Bizancio, e incluso a barones y nobles de sus propias filas. Con la conclusión de la Tercera Cruzada, el generalizado deseo de la cristiandad por continuar estas expediciones militares se desvaneció. La única razón por la que fueron capaces de mantener el control en esta zona durante tanto tiempo fue la falta de unidad entre las diferentes facciones islámicas y (a veces) el buen uso de la diplomacia. Las fuerzas militares desplazadas a Tierra Santa sólo tuvieron un efecto positivo y decisivo para los cristianos en contadas ocasiones. No resulta por lo tanto sorprendente que cuando se perdieron las últimas posesiones cristianas en Palestina, en 1291, la mayor parte de esta catástrofe se atribuyese (injustamente) a las órdenes militares.

Mientras estuvieron en Tierra Santa, los Templarios cumplieron con una notable función, a pesar del creciente número de críticas a su causa. Muchos empezaron a temer su influencia, y aún más se rebelaron contra su actitud habitualmente intransigente. Apoyaban firmemente al Papa y esto no era visto con buenos ojos por muchos gobernantes laicos. Otros deseaban la ayuda de los Templarios en diversas empresas, siendo la más importante de éstas una cruzada contra el Imperio de Bizancio. Finalmente un gran número de personas empezó a desconfiar de los Templarios por una razón muy concreta. Poco después de que la Orden aceptara la Regla, el Gran Maestre puso en funcionamiento una política de secretismo. Los ritos y encuentros de la Orden debían ser totalmente confidenciales. Con el paso de los años, muchos comenzaron a ver algo siniestro en esta actitud. Si eran hombres buenos y honestos, ¿qué hacía necesario el secretismo? ¿Qué escondían? El porqué de la política de confidencialidad, y el que ésta se mantuviese durante tanto tiempo sigue resultando un tanto misterioso, pero nada indica que los Caballeros Templarios violasen jamás sus votos sagrados.

El poder de los Caballeros Templarios siguió floreciendo a pesar de la pérdida de las posesiones cristianas en Palestina en 1291. Sin embargo, para muchos esto convertía a la Orden en una organización sin misión que cumplir, o razón que justificase su existencia. Los intentos de unificar a los Caballeros Templarios y a los Caballeros Hospitalarios en una sola Orden fueron frustrados por el (último) Gran Maestre Templario Jacques de Molay, debido a un número de razones. De Molay aún conservaba la esperanza de volver algún día a Tierra Santa y recuperar el Reino de Jerusalén para la cristiandad.

Los Caballeros Hospitalarios asumieron un nuevo papel. En 1309 terminaron de conquistar la isla de Rodas de los bizantinos, y en 1310 empezaron a trasladar su cuartel general de Chipre a esta nueva posesión. Usando Rodas como base fortificada, construyeron una poderosa flota con la que persiguieron y destruyeron a los piratas musulmanes del Mediterráneo Oriental. Esto les permitió prestar un servicio de peso a la Europa cristiana, y ser vistos con buenos ojos.

Los Caballeros del Temple, sin embargo, no realizaron ningún cambio para adaptarse a la nueva situación. Conservaron su engorroso sistema económico y sus encomiendas, que habían sido ideadas para mantener una fuerza militar que defendiese un reino que ya no existía. Seguían controlando enormes territorios en toda Europa, y muchos go-

bernantes empezaron a codiciar las. El Rey Felipe IV de Francia era uno de ellos.

Este miembro de la dinastía de los Capetos, también conocido como Felipe El Hermoso, era un monarca frío, calculador, y muy poderoso, que inspiraba el temor en aquellos que le rodeaban. Era un rey muy capaz, y pocos fueron los que pudieron (o quisieron) enfrentarse a él. Gobernaba sobre una Francia bastante unificada, y no sólo sobre el Ile de France (la región circundante a París) al que muchos de sus antecesores se habían limitado. Felipe IV sufría numerosas presiones financieras. Las guerras con los países vecinos, incluido Inglaterra, le habían dejado económicamente debilitado. Consecuentemente, buscó formas de aliviar el peso de sus deudas.

Su primer objetivo fueron los judíos de Francia. Éstos eran importantes prestamistas en toda Europa. Para ellos la usura no era pecado, y podían gravar sus préstamos con intereses libremente, sin tener que preocuparse de sus almas inmortales, o de la condena de la Iglesia Católica. Felipe IV les debía una significativa suma de dinero, así que decidió arrestar a todos los judíos franceses. Esto eliminó la deuda, y le permitió hacerse con su dinero y sus bienes. Hubo pocos en el orbe cristiano dispuestos a oponerse a Felipe IV por ello, ya que los judíos eran considerados igual de infieles que los musulmanes; cuando los cristianos tomaron Jerusalén en 1099, por ejemplo, la población judía de la ciudad se refugió en la mayor de sus sinagogas para no ser confundida con los musulmanes y evitar la masacre, pero los cruzados quemaron el edificio, matando a todos los que se encontraban en su interior. En una escena histórica que era todo un presagio del futuro destino de los Templarios, los judíos fueron arrestados y despojados de sus bienes en un solo día.



Esto no le bastó a Felipe IV. No sólo deseaba más riquezas, sino que temía la influencia de los Templarios. Jacques de Molay ya había censurado públicamente cualquier plan de cruzada contra los cristianos de Bizancio. Para él, el objetivo era invadir Palestina o Egipto, e intentar después retomar Jerusalén y restablecer así el Reino Cristiano. La idea de atacar a los bizantinos se basaba supuestamente en un ataque contra los herejes cristianos, aunque en realidad lo que se pretendía era conseguir las vastas riquezas de ese imperio.

Aparte de sus problemas políticos, lo que más preocupaba a Felipe IV era la economía de su país. No podía imponer un tributo a la Orden, y las considerables extensiones de tierra en suelo francés de ésta le impedían obtener un importante y lucrativo impuesto en potencia. Además, el inquebrantable apoyo al Papa de los Templarios era incómodo para él, ya que se había opuesto a los papas que habían ocupado ese cargo en los primeros años de su gobierno. Sólo cuando pudo intervenir en la elección de un Papa de su preferencia, Clemente V, se decidió a atacar a los Templarios.

En la primera década del Siglo XIV se desveló el plan de Felipe IV. El 13 de octubre de 1307 fueron arrestados en Francia varios miles de Templarios. La elección del momento fue impecable. La mayoría de los altos cargos Templarios, incluido el Gran Maestre, Jacques de Molay, estaban en Francia en ese momento, y fueron encerrados en prisión. Nadie había sospechado el plan de Felipe IV, y éste se mostró tan efectivo que sólo escaparon de la batida poco más de una veintena de Caballeros. Felipe IV lanzó contra la Orden y sus miembros desproporcionadas acusaciones de herejía, sin base alguna, entre las que se encontraban ofensas tales como la idolatría, la sodomía, la usura, y la brujería. Nadie puso en duda la autoridad de Felipe IV para realizar estos arrestos. El problema era que la herejía se consideraba un crimen religioso, y por lo tanto debía ser juzgado por la Iglesia. Los gobernantes laicos podían efectuar arrestos bajo estos cargos de forma legal, y también podían llevar a efecto las sentencias dictadas por los jueces de la Iglesia, pero no podían presentar acusaciones, interrogar a los prisioneros, obtener confesiones, ni realizar los juicios. Y esto fue exactamente lo que hizo Felipe IV.

En los años siguientes, los Templarios fueron torturados y se sacaron de ellos las confesiones deseadas. Los métodos empleados destacaron por ser especialmente brutales, incluso para esa época. Muchos Templarios murieron en prisión, normalmente como consecuencia de estas torturas, y más aún confesaron para terminar con su sufrimiento. El Papa Clemente V se resistió inicialmente a las intenciones de Felipe IV, y durante un breve periodo de tiempo pareció que los Templarios iban a ser exonerados legalmente de todos los cargos en los juicios eclesiásticos. Desafortunadamente para la Orden, Felipe IV fue capaz de burlar a los tribunales de la Iglesia (ignorándolos y empleando sus propios tribunales religiosos), y en poco tiempo se empezó a quemar en la hoguera a los Templarios, condenados por herejía. Clemente V sucumbió finalmente a los deseos de Felipe IV, y ordenó que se tomaran medidas similares en toda la cristiandad, a pesar de que esta decisión recibiese poco apoyo fuera de Francia.

En las regiones controladas por Felipe IV, la violenta eliminación de la Orden fue concienzuda y total. En otros lugares, los Caballeros pudieron defenderse mejor. En Alemania, algunos obispos (para disgusto del Papa Clemente V) encontraron a la Orden inocente de todos los cargos. En Inglaterra se hallaron tan pocas pruebas, que ningún Caballero fue condenado por un crimen grave. En Aragón los Caballe-

ros, que ya habían sido avisados de este ataque, se encerraron en sus castillos y fortalezas, y tuvieron que ser obligados a rendirse militarmente. Algunos asedios se prolongaron durante meses. A pesar de su resistencia en Aragón, los subsiguientes juicios en esta región revelaron pocas pruebas que les incriminasen. Lo mismo puede decirse de Chipre que, aparte de Francia, era el lugar donde residía el mayor número de Caballeros Templarios de todo el mundo.

A todo esto contribuyó en gran medida el que, fuera de Francia, la tortura no se emplease habitualmente (o jamás, en el caso de Inglaterra), ya que las únicas confesiones que respaldaban las acusaciones de Felipe IV fueron obtenidas con tortura, o bajo la amenaza de ésta. Tan débiles eran las evidencias de los cargos presentados, que incluso en Francia la acusación nunca pudo encontrar uno de los ídolos en forma de cabeza que los Templarios adoraban supuestamente, a pesar de que muchos Caballeros hubiesen confesado (bajo coacción) la existencia de los mismos.

El 3 de Abril de 1312, el Papa Clemente V disolvió oficialmente a los Caballeros Templarios. A excepción de sus posesiones en la península ibérica (que el Papa reclamaba para la Iglesia), las tierras de la Orden pasaron a ser propiedad de los Caballeros Hospitalarios. Algunas de estas posesiones nunca fueron devueltas, pues para aquel entonces ya estaban en manos de los gobernantes locales. Aunque consiguió deshacerse de los Templarios, Felipe IV no alcanzó uno de sus principales objetivos, que era quedarse con las riquezas de la Orden en Francia. Aunque seguía codiciando las tierras templarias, y se resistió a cumplir este apartado del edicto papal, la mayoría de ellas acabaron perteneciendo a los Hospitalarios, aunque éstos tuvieron que pagar al gobierno francés grandes cantidades de dinero para obtener lo que el Papa ya había determinado que era suyo.

Los miembros restantes de la Orden se retiraron discretamente de la vida pública. Los que sobrevivieron a su paso por prisión fueron jubilados, y recibieron como pensión antiguos terrenos templarios. En algunas zonas (sobre todo en la península ibérica, donde se apreciaba a los Templarios por haber ayudado a expulsar a las tropas musulmanas), se permitió a los antiguos templarios entrar a formar parte de otras órdenes militares. El último Gran Maestre del Temple se mostró desafiante al final del proceso contra los Templarios. Jacques de Molay, que ya tenía más de setenta años, se había confesado culpable previamente de los cargos presentados por Felipe IV, bajo tortura. En marzo de 1314 se le dio a elegir entre confirmar su confesión, o negarla. La confirmación significaba pasar el resto de sus días en prisión, pero terminar con su tormento. Retractarse de su confesión significaba morir atrozmente en la hoguera. En un acto final de desafío, Jacques de Molay y Geoffrey de Chamey, Maestre Templario de Normandía, se retractaron de sus confesiones. Cumpliendo con su palabra, el rey ordenó que los ejecutasen inmediatamente. Ambos fueron quemados en una pequeña isla del Sena, junto a Notre Dame.

La historia de los Caballeros del Templo de Salomón ha generado abundantes leyendas. Algunas de ellas hicieron de su tradición de secretismo, y otras de las acusaciones, sin base la mayoría, que se lanzaron contra ellos. Se los ha retratado como una sociedad secreta de tintes siniestros, que escondía a hechiceros y herejes, y que acumulaba y traspasaba conocimientos ocultos y blasfemos, aunque no hay prueba alguna de ello. Se anima al lector a estudiar por sí mismo la Orden, y a valorar cómo incorporar a los Templarios en su juego o campaña.

Mitos, misterios, y leyendas de los templarios.

Los misteriosos Caballeros del Temple han dado pie a muchas obras de ficción, algunas de las cuales se basan en hechos históricos. Estas leyendas han alimentado las fantasías de escritores de todo el mundo.

La maldición de Jacques de Molay

La muerte del último Gran Maestre está bien documentada, y ha sido descrita previamente. Sin embargo, existe una historia sin confirmar relativa a sus últimos días. Hubo quien dijo que, cuando estaban prendiendo fuego a su hoguera, seguía afirmando su inocencia, y que acusó a Felipe IV y al Papa Clemente V y los maldijo en nombre de Dios. La maldición decía que los dos le acompañarían ante el trono de Dios para responder por sus crímenes contra la Orden antes de que acabase el año. Efectivamente, los dos murieron antes de que acabase el año. Clemente V sucumbió finalmente tras una larga enfermedad al mes siguiente, y en noviembre Felipe IV murió de un extraño ataque al corazón mientras cazaba.

La flota templaria

La Rochelle es una ciudad portuaria de la costa oriental de Francia que alojó una parte sustancial de la flota templaria. Dice la leyenda que esta flota zarpó de La Rochelle antes de que las autoridades pudiesen capturarla, y que hay muchas posibilidades de que transportase grandes riquezas. Sorprendentemente, estos barcos nunca volvieron a verse. Los historiadores dudan de la veracidad de esta leyenda.



El tesoro templario

La riqueza templaria era realmente vasta, y ayudó a precipitar la caída de la Orden. Aunque en realidad la mayoría de sus bienes pasaron probablemente a engordar las arcas de diferentes gobernantes laicos y altos cargos de la Iglesia, hay quien sigue creyendo que muchos de estos tesoros se desvanecieron sin dejar rastro. Uno de los ejemplos que se presentan para confirmar esta tesis es el caso de una persona que, a principios del Siglo XX, encontró en España una cámara subterránea junto a una fortaleza templaria, mientras estaba haciendo un pozo. En esta cámara halló parte del supuesto oro perdido de los Templarios. Al cabo de unos meses, se presentaron familias enteras en el lugar, que excavaron por todas partes buscando tesoros. El gobierno español tuvo que prohibir el paso a este lugar porque la colina donde se hallaba la fortaleza estaba tan llena de túneles que se temía el derrumbe del edificio. Se llamó a ingenieros para que reforzaran la colina con pilares de cemento, y que no se perdiera la histórica estructura.

El tesoro de Acre

En los últimos momentos del asedio de Acre en 1291, los Templarios cargaron un barco con tantos civiles como les fue posible, y con el tesoro del templo. No se sabe con certeza en qué consistía este tesoro, pero se ha especulado mucho sobre ello. Aparte de oro, plata, y piedras preciosas, hay quien dice que también había reliquias sagradas... quizás incluso el mismísimo Santo Grial.

Los Templarios desaparecidos

Muchos Templarios que vivían fuera de Francia huyeron cuando las autoridades locales empezaron a arrestarlos, y otros tantos escaparon de su cautiverio. Los que escaparon fueron excomulgados, y se les dio un plazo de tiempo para entregarse a la justicia. Una vez pasado este periodo, estaban sujetos a ser ejecutados inmediatamente en la hoguera por herejes. Aún no se sabe qué fue de esos hombres, aunque su destino último ha sido objeto de múltiples teorías. Se dice que consiguieron escapar con una considerable suma de dinero, que formaron una sociedad secreta (que, según algunos, sigue existiendo hoy día), e incluso que algunos estaban al servicio de Robert Bruce de Escocia durante su lucha con los ingleses en 1314. Cualquiera que haya sido su destino, es un magnífico material para la ficción.

Hechiceros

Los cargos que se les imputaron y su política interna de secretismo han hecho que muchos piensen que los Templarios fueron realmente una sociedad secreta de hechiceros. Estos cargos les dotaron de una fama que fue creciendo cuando, décadas después, Cornelius Agrippa comparó a los Templarios con brujos. Agrippa estaba, por supuesto, atrapado en la caza de brujas de su época, y aunque aparentemente no tenía nada contra los Templarios, éstos le resultaron útiles como ejemplo de personas alejadas de Cristo. Las tesis de Agrippa contribuyeron en gran medida a que la leyenda templaria se asociase tan íntimamente con la hechicería.

Algunos de los que creen que la Orden estaba metida en prácticas relacionadas con la magia negra han llegado a asegurar que los Caballeros eran capaces de realizar poderosos conjuros que tenían resultados reales. Y añaden que ésta fue la verdadera causa por la que fueron eliminados, y no su potencia económica y política. El que tantos Templarios huyesen, fuesen declarados inocentes, o cumplieren sentencias en prisión y fuesen después liberados, explica que algunos de sus hechiceros consiguieran escapar para proseguir con sus prácticas. ¿Podrían conservar los descendientes de estos hechiceros algo de su oscura herencia?

El Santo Grial

La presencia de los Templarios en Tierra Santa fue generalizada y duró casi dos siglos. Durante ese período, consiguieron acumular grandes riquezas y guardarlas en diferentes lugares. En un caso, unos albañiles que construían los cimientos para un castillo templario descubrieron un antiguo tesoro, que se utilizó para ayudar a financiar la construcción de la fortaleza.

Se ha especulado que uno de los tesoros que la Orden descubrió y mantuvo en secreto fue el Santo Grial. El Grial era, supuestamente, la copa que usó Cristo en la última cena. Es un objeto muy relacionado con la leyenda de Arturo Pendragón y los Caballeros de la Tabla Redonda. Hay quien aumenta la leyenda afirmando que el Grial está todavía en manos de los descendientes de los Templarios, a pesar de la desaparición de la Orden en el Siglo XIV.

Los archivos templarios

Se conservan muy pocos documentos o registros templarios. Éste es uno de los grandes misterios de la Orden, aunque a menudo sea pasado por alto o ignorado por los escritores que tratan el tema.

Aunque resulta obvio que la mayoría de los miembros de la Orden eran analfabetos o casi analfabetos, también había Caballeros que mantenían al día los diversos registros que resultaban necesarios en una organización que contaba con la banca y las finanzas entre sus principales funciones.

La solución al misterio de los archivos es probablemente simple y mundana. Con la caída de la Orden, los archivos se traspasaron seguramente a manos de los Caballeros Hospitalarios. Cuando Chipre fue conquistada por los turcos en 1571, los archivos seguirían allí, y serían pasto de las llamas. Aunque la mayoría de los registros de los Hospitalarios han sobrevivido hasta nuestros días, no se conservan sus archivos de Chipre. Este hecho apoya la tesis de que los registros de ambas órdenes estaban en Chipre, y que allí fueron destruidos por los turcos.

Por supuesto hay quienes han propuesto teorías más siniestras, y afirman que los archivos fueron ocultados en un lugar secreto, quizás debido a su contenido mágico o alquímico. Otros han sugerido que tanto los registros de los Templarios como los de los Hospitalarios fueron robados en Chipre (por los turcos u otros antes de 1571), y están ahora alojados en algún polvoriento archivo gubernamental de Europa o el Medio Oriente.

Los pocos registros templarios que se han conservado son aquellos pertinentes a los Hospitalarios y que estaban, por lo tanto, en manos hospitalarias. Son documentos de carácter rutinario y poco sorprendente, pero prueban que los Templarios sí guardaban registros de sus actividades.

Bafomet

Entre los muchos cargos presentados contra la Orden por Felipe IV estaba la idolatría. Las confesiones obtenidas gracias a la tortura indicaron que los Caballeros estaban obligados a adorar y venerar una cabeza tallada de madera (una minoría declaró que se trataba de un gato negro). Algunos la describían como una cabeza de mujer, y otros, como una cabeza de hombre con barba. Comúnmente se le daba el nombre de "Bafomet".

Los orígenes lingüísticos y teológicos del "demonio" Bafomet nos remiten a Mahoma. El profeta se percibía en la Europa cristiana como el Diablo en la Tierra, y el demonio Bafomet entró rápidamente en la tradición cristiana. Nadie pudo encontrar jamás una de estas cabezas, a pesar de que las confesiones indicaban que había una, en todos los templos de importancia de la Orden.

El legado templario

En los últimos dos siglos, muchas organizaciones se han presentado como como las descendientes genealógicas o espirituales de los Templarios. La masonería es una de ellas. Algunas aseguran mantener los ritos y tradiciones de la extinta orden, mientras que otras llegan a decir que son descendientes de sangre de los Caballeros.

No existe evidencia alguna que apoye estas afirmaciones. Algunos estudios de los Templarios ni siquiera las contemplan. Sin embargo, a efectos del uso de esta organización y sus leyendas en partidas de rol, pueden tener su utilidad.



Cronología templaria

los caballeros templarios

Esta cronología contiene muchos de los momentos clave de la historia de los Templarios, así como elementos de la historia de los Hospitalarios. Las dos órdenes están tan íntimamente relacionadas que es difícil hablar de una sin tener que dar detalles de la otra.

1000

1071: Antes de 1071, Jerusalén se encuentra en manos bizantinas. En 1071, las fuerzas musulmanas consiguen arrebatarles la Ciudad Sagrada. Aunque son relativamente tolerantes con los cristianos, y permiten que éstos entren en la ciudad, las rutas de peregrinación tradicionales se hacen cada vez más peligrosas.

1080: Se crea un anexo al monasterio de Santa María Latina, en Jerusalén. Pronto es conocido como el Hospital, ya que sirve de lugar de ayuda y cuidado para los peregrinos en Tierra Santa. Éste es el pacífico origen de lo que más tarde se convertiría en la Orden Hospitalaria.

1088: Urbano II es elegido Papa.

1095: Urbano II lanza la Primera Cruzada. La enfervorecida y entusiasta respuesta a esta llamada es totalmente inesperada.

1096: Los ejércitos cristianos parten hacia Tierra Santa. La "Cruzada Popular" es borrada del mapa en Asia Menor, después de haber matado a más cristianos que musulmanes. El primer ejército profesional atraviesa Constantinopla al final del año, y comienza una marcha hacia Tierra Santa.

1097: Otros dos ejércitos profesionales cruzan por Constantinopla en su camino hacia Tierra Santa.

1098: En Abril, Edesa cae bajo el asedio de las fuerzas cruzadas, y se convierte en un reino cristiano independiente. En Junio cae también la gran ciudad de Antioquía.

1099: La Primera Cruzada termina en Julio con la caída de Jerusalén. Los cruzados saquean la ciudad y masacran a la población musulmana y judía. El Papa Urbano II muere poco después, pero antes de que estas noticias lleguen a él. Pascual II es elegido Papa.

1100

1100: Balduino I es coronado Rey de Jerusalén. Extiende sus dominios al área demarcada por los puertos y ciudades de Sidonia, Arsuf, Cesaréa, Azotus, y Acre. Sin embargo, los musulmanes siguen controlando Ascalón y Tiro.

1113: El Papa Pascual II emite la bula *Pie postulatio voluntatis*, en la que se reconoce oficialmente al Hospital de Jerusalén.

1118: Muere Balduino I, y Balduino II se convierte en Rey de Jerusalén. Muere el Papa Pascual II. Se crea la

Orden de los Caballeros del Templo de Salomón, que inicialmente recibe el nombre de Orden de los Caballeros Pobres de Jesucristo. Balduino II les ofrece un edificio junto a la Cúpula de la Roca, en el lugar donde supuestamente se encontraba el Templo de Salomón.

1124: Honorio II es elegido Papa.

1125: Balduino II, Rey de Jerusalén, concede a Hugo de Payens el título de "Gran Maestre del Temple".

1126: Dos Caballeros Templarios visitan a Bernard de Clairvaux en Francia, y consiguen su apoyo para obtener el reconocimiento de la Orden por parte del Papa.

1128: Los Caballeros del Templo de Salomón son reconocidos oficialmente por el Papa Honorio II. Se establece la Regla.

1130: En Febrero muere el Papa Honorio II. Inocencio II es elegido Papa. A lo largo de esta década los Hospitalarios se convierten en una orden militar y se funda la Orden de San Lázaro, también de carácter militar, que aceptaba en sus filas a Caballeros aquejados de lepra, así como Caballeros provenientes de los Templarios y los Hospitalarios. Tomaron parte en la lucha por Tierra Santa, normalmente en cooperación con los Templarios.

1139: En Marzo, el Papa Inocencio II emite la bula conocida como *Omne Datum Optimum*.

1143: Muere el Papa Inocencio II.

1148: Comienza la Segunda Cruzada, autorizada por el Papa Eugenio III. Es en este momento en el que los Templarios adoptan en su vestimenta la distintiva cruz roja de ocho puntas.

1149: La Segunda Cruzada acaba en desastre. Iniciada por el deseo de recuperar Edesa, fracasa en este empeño, y no consigue tampoco capturar tierras que compensen esta pérdida.

1153: Ascalón cae ante las fuerzas cristianas. Durante la lucha para abrir brecha en el principal muro de defensa de la ciudad muere Bernard de Trémélay, el Gran Maestre del Temple, junto con otros 39 Caballeros. Más tarde se averigua que Bernard lanzó un ataque a través de la brecha, y que imposibilitó la llegada de refuerzos a sus filas. Lo más probable es que se tratase de un intento por parte de la Orden de convertirse en los únicos conquistadores de la importante ciudad.

1187: En Abril, Gerard de Ridefort, Gran Maestre del Temple, ordena un precipitado ataque contra una enorme fuerza militar musulmana que se estaba desplazando a través de territorio cristiano. Este ataque es totalmente injustificado ya que el desplazamiento

musulmán estaba contemplado en un tratado. Mueren 130 de los 133 Templarios enviados, después de cobrarse un enorme número de víctimas entre las tropas enemigas. Gerard de Ridefort escapa. Este incidente sirve para acabar con la desunión de los cristianos, pero también genera un conflicto abierto con Saladino. En Julio tiene lugar la Batalla de Hattin. Las fuerzas cristianas combinadas se alejan de sus posiciones de fuerza para intentar rescatar a la ciudad de Tiberiades, que está sitiada. El ejército de Saladino les rodea el 4 de Julio. La batalla diezma al ejército cristiano. Algunas fuerzas a caballo, incluidos unos cuantos Templarios, consiguen escapar, pero la gran mayoría de soldados mueren o son capturados. Más de 100 Templarios y Hospitalarios son decapitados frente a Saladino. El resto de los prisioneros son devueltos a cambio de un rescate, o vendidos como esclavos. Ese día mueren 230 Templarios. Gerard de Ridefort es capturado, pero evita la ejecución. Tras la victoria en Hattin, Saladino captura la mayoría de las ciudades y fortalezas cristianas restantes. Jerusalén cae el 2 de Octubre. Sólo Tiro y una pequeña cadena de fortalezas al sur de Trípoli permanecen en manos cristianas. Ese mismo Octubre, antes de saber que Jerusalén ha caído, el Papa Gregorio VIII hace un llamamiento para lanzar una Tercera Cruzada.

1188: Gerard de Ridefort es liberado, después de ordenar la rendición a los Caballeros Templarios que defendían un castillo en Gaza.

1189: Gerard de Ridefort es capturado de nuevo, esta vez mientras intenta recuperar Acre. Apparentemente muere en prisión unos años después. Saladino cae enfermo y se retira para descansar, liberando de su presión militar a las fuerzas cristianas. Ricardo Corazón de León se convierte en Rey de Inglaterra. Tras muchos retrasos, comienza la Tercera Cruzada.

1190: Los reyes Ricardo de Inglaterra y Felipe II de Francia marchan hacia Tierra Santa.

1191: Ricardo Corazón de León captura la ciudad bizantina de Chipre en su camino hacia Tierra Santa. Ricardo y Felipe llegan a Tierra Santa y se unen al sitio de Acre. Ricardo termina a su llegada con la situación de punto muerto del asedio, que llevaba meses prolongándose, y Acre cae. Impaciente con las negociaciones sobre la liberación de los presos musulmanes, y receloso de Saladino, Ricardo comete su acto más despreciable de la Cruzada, haciendo que ejecuten a los 2700 presos musulmanes a plena vista del cercano campamento musulmán. Poco después de la caída de Acre, Felipe II (que nunca quiso ir a Tierra Santa) regresa a Francia. Al no saber de Gerard de Ridefort, la Orden elige finalmente a un nuevo Gran Maestre, Robert de Sablé.

1192: Los Templarios le compran Chipre al Rey Ricardo. Se convierte en su base de operaciones más importante fuera de Tierra Santa. Ricardo derrota a Saladino en una batalla a las afueras de Arsuf. Éste es considerado el momento más brillante de la Tercera Cruzada, que se da por concluida poco después. Aunque fracasa en su objetivo de recuperar Jerusalén, tiene éxito en el restablecimiento de la presencia cristiana en Tierra Santa durante un siglo más, pero a una escala mucho menor de la de tiempos pasados. Ricardo fue criticado por no tomar la Ciudad Santa cuando le fue posible, pero éste sabía que Jerusalén era prácticamente indefendible. En un alarde de pragmatismo militar, tanto los Templarios como los Hospitalarios estuvieron de acuerdo con esta decisión, y recomendaron detener el ataque.

1193: Tanto Saladino como Robert de Sablé mueren a causa de una enfermedad.

1194: Gilbert Erail se convierte en Gran Maestre de la Orden Templaria.

1198: Los Caballeros Teutones se convierten en una orden militar y se establecen en Acre. Inocencio III es elegido Papa, y se convierte en uno de los pontífices más poderosos y memorables de la historia.

1199: Ricardo Corazón de León muere en Francia a causa de unas heridas sufridas en combate. Enfurecido por una discusión acerca de un dinero depositado en las arcas templarias, el Obispo de Tiberiades excomulga a la Orden, a pesar de haberle sido devuelto su ingreso al completo. El Papa Inocencio III se alinea rápidamente con los Templarios, reprende al obispo, y anula el derecho de cualquier autoridad clerical a actuar contra la Orden. Esto refuerza el poder de los Templarios.

1200

1202: Comienza la Cuarta Cruzada. Su misión más evidente es liberar Egipto del Islam. Una vez que las diferentes fuerzas se han reunido en Venecia, se dan cuenta de que carecen de los fondos adecuados, a pesar de contar con el respaldo financiero de los Templarios. Los venecianos acuerdan sostener económicamente a estas fuerzas militares si conquistan y les entregan el puerto dalmacio de Zara, que pertenece a Hungría, y está en manos cristianas. Los ejércitos de la Cuarta Cruzada cumplen con su parte, capturando y saqueando Zara, y entregándosela después al Dux de Venecia, que los fuerza a dirigirse después a Constantinopla. La ciudad es saqueada en una orgía de violencia que dura días completos. La Cuarta Cruzada termina sin que haya servido para eliminar a un solo soldado musulmán, y sin que haya llegado a las costas de Egipto. Sólo después se sabrá que los venecianos no tenían ninguna intención de enviar a los cruzados a Egipto, ya que mantenían un beneficioso comercio con este país, y la invasión cristiana habría empeorado sus relaciones con él.

1209: Comienza la Cruzada Albigense. Su objetivo es eliminar a los herejes del sur de Francia. Los Templarios se encuentran entre las fuerzas de la Cruzada, y ésta resulta brutalmente eficiente. Cuando se le preguntó al legado papal cómo se podía distinguir entre un hereje y un cristiano inocente, éste respondió diciendo "Matadlos a todos; Dios reconocerá a los suyos". Tras las dos últimas cruzadas, baja el ritmo de reclutamiento de los Templarios. Muchos caballeros que habrían ido a Tierra Santa, ven que hay riquezas y gloria que ganar cerca de casa, y al servicio de la Iglesia.

1216: Muere el Papa Inocencio III.

1217: Comienza la Cruzada de Damietta, con la intención de conquistar el Valle del Nilo para los cristianos.

1218: Se construye el Castillo Peregrino. Es el más resistente de todos los castillos templarios, y nunca cayó bajo el ataque enemigo. Tras la captura de la última ciudad cristiana en Tierra Santa, en 1291, los Templarios lo evacúan.

1219: En Agosto, Guillermo de Chartres, Gran Maestre del Temple, muere a consecuencia de las heridas sufridas en combate. En Noviembre, tras 62 semanas de lucha, Damietta cae finalmente ante los cruzados.

1221: Los cruzados sufren una gran derrota en su avance por el Nilo. Esto les obliga a sentarse a negociar. Los cristianos consiguen un tratado de 8 años con Egipto, y se libera a todos los prisioneros. A cambio, dejan Egipto y rinden Damietta. Termina la Cruzada de Damietta.

1228: En Septiembre comienza la Cruzada de Federico. Las fuerzas dirigidas por el emperador Federico II del Sacro Imperio Romano Germánico llegan a Acre. En ese momento Federico II está castigado con la excomunión y no puede emprender legalmente una cruzada. Su objetivo es recuperar Jerusalén.

1229: Las batallas no consiguen cambiar la situación. Federico II obtiene por medio de la diplomacia lo que muchos no habían podido conseguir por medio de la fuerza bruta. El acuerdo es que los cristianos apoyan al Sultán de El Cairo, Al-Kamal, y a cambio reciben Nazaret, la Galilea Occidental, las tierras junto a Sidonia, Jerusalén, y Belén, y una franja de tierra desde estas dos últimas ciudades hasta la costa. Federico II sigue estando excomulgado, así que cuando se le permite entrar en Jerusalén, toda la ciudad es excomulgada. Los Templarios no están contentos con esta situación... Toda la zona del Templo permanece en manos musulmanas.

1244: Los tratados firmados con los musulmanes en 1229 han permitido a los Templarios y los Hospitalarios regresar a Jerusalén. Sin embargo, el 11 de Julio de 1244, los hwarismies (que no eran ni cristianos ni musulmanes, y aparentemente carecían de religión) saquean la ciudad, y obligan a las fuerzas de ambas órdenes a retirarse. Los Templarios nunca volverían a la Ciudad Santa. En una batalla junto a Gaza, en Octubre, los hwarismies derrotan con autoridad a un ejército

cristiano-egipcio combinado. De los 300 Templarios que participan en esta batalla, sólo 39 sobreviven y vuelven al Castillo Peregrino. Entre los muertos se encuentra su Gran Maestre, Armando de Peragors.

1247: Ascalón es capturada por los musulmanes.

1249: El Rey Luis IX de Francia (que más tarde se convertiría en San Luís) lidera una cruzada para liberar Egipto. El plan es capturar El Cairo y partir desde allí hacia Ascalón. Damietta cae fácilmente, sin lucha. El Sultán egipcio Fakhr Ad-Din muere a manos templarias. Un brillante General mameluco reemplaza al Sultán. Poco después, tras luchar en la ciudad amurallada de Mansura, sólo sobreviven 5 de los 290 Templarios que libran la batalla. El Gran Maestre, Guillermo de Somnac, es uno de esos 5, pero pierde un ojo a causa de una flecha.

1250: Guillermo de Somnac pierde su otro ojo en combate, a las afueras de Mansura, y muere a causa de la herida. El ejército cristiano se retira a Damietta, pero nadie consigue llegar hasta la ciudad. Todos mueren o son capturados. Luis IX termina en una mazmorra musulmana. Los Templarios ayudan a pagar el exorbitante rescate del Rey y los demás cruzados. La Cruzada de Luis IX termina sin haber conseguido nada, y habiendo perdido Damietta. Derrotado, Luis IX viaja a Acre y traslada su lugar de residencia al Castillo Peregrino.

1254: Luis IX deja Tierra Santa.

1265: Una vez finalizado el tratado de paz con El Cairo, los musulmanes de Egipto renuevan sus ataques contra los cristianos de Tierra Santa. El Castillo Peregrino es asediado pero resiste. Cesaréa y Haifa caen.

1266: Safad es capturada por los musulmanes. Todos los Templarios que sobreviven a esta batalla son decapitados. Acre es atacada, pero resiste.

1268: Jaffa, Banyas, y Beaufort son capturadas por los musulmanes. No quedan tierras cristianas al sur de Acre. Excepto el Castillo Peregrino. Tras 171 años en manos cristianas, la gran ciudad de Antioquia es capturada por los musulmanes. Nace Felipe el Hermoso. Más tarde se convierte en Felipe IV, Rey de Francia.

1270: Luis IX de Francia viaja a Túnez para luchar allí contra los musulmanes. Muere de fiebre en Cartago.

1271: El más fuerte de los castillos hospitalarios, el famoso Krak de los Caballeros, es capturado por los musulmanes. El Príncipe Eduardo (que más tarde se convertiría en el Rey Eduardo I de Inglaterra) llega a Acre y comienza la que es conocida como la Cruzada de Eduardo de Inglaterra.

1272: Termina la Cruzada de Eduardo, sin haber conseguido mucho. El Sultán egipcio, Baybars, acuerda un tratado de paz de diez años.

1277: Muere Baybars.

1285: Felipe IV el Hermoso se convierte en Rey de Francia. La gran fortaleza hospitalaria de Margat es capturada por fuerzas musulmanas. Se permite a los supervivientes trasladarse a Trípoli.

1289: Aunque, técnicamente, Trípoli se encuentra bajo la protección del tratado de paz, Qalawun, Sultán de Egipto, consigue burlarlo, argumentando que había sido invitado a la ciudad por unos representantes cristianos. Guillermo de Beaujeu, Gran Maestre del Temple, averigua las verdaderas intenciones de Qalawun, e intenta avisar a los habitantes de Trípoli. Es ignorado e incluso se burlan de él. Poco después, Trípoli cae tras un brutal asedio musulmán. Qalawun asegura que se trata de una excepción, y que el tratado de paz se sigue aplicando a las demás posesiones cristianas. Se reanuda el comercio entre cristianos y musulmanes.

1290: Un pequeño incidente entre un cristiano y un musulmán en Acre da pie a una revuelta. Los egipcios comienzan a movilizarse para, a todas luces, emprender una campaña militar en la región sur de Egipto. Guillermo de Beaujeu vuelve a averiguar las intenciones de Qalawun, y avisa a los habitantes de Acre. Es ignorado e insultado de nuevo. Qalawun muere antes de que pueda lanzar su ofensiva. Su hijo retoma el plan, y continúa el camino hacia Acre con sus tropas.

1291: La ofensiva contra Acre comienza en Marzo. Los civiles son evacuados a Chipre, y las fuerzas militares que quedan en la ciudad se unen para una defensa común. Un grupo de Templarios que efectúa una batida nocturna es eliminado casi por completo. Los Hospitalarios que intentan la misma táctica unas cuantas noches más tarde también son derrotados. Guillermo de Beaujeu muere de una herida de flecha mientras defiende una brecha en los muros de la ciudad. El Gran Maestre de los Hospitalarios, Juan de Villiers, es seriamente herido en la batalla, y es uno de los pocos Hospitalarios evacuados de la ciudad. El 18 de Mayo, la ciudad de Acre cae al completo, a excepción del castillo de los Templarios. El tesoro del templo, así como algunos de los civiles que viven en él, son evacuados en barco desde el castillo. El 28 de Mayo cae también el Templo de Acre. Ninguno de los Templarios sobrevive. Todo lo que queda de las posesiones cristianas en estas tierras son Sidonia, Beirut, Haifa, Tortosa, y el Castillo Peregrino. Todas estas posesiones son rendidas o abandonadas. El Castillo Peregrino es el último en abandonarse, el 14 de Agosto. Tibaud de Gaudin se convierte en el último Gran Maestre de la Orden al mando de fuerzas en Tierra Santa. Es elegido mientras todavía se encuentra en Sidonia, pero pronto deja la ciudad con el resto de Templarios.

1293: Muere Tibaud de Gaudin. Jacques de Molay se convierte en el último Gran Maestre de los Caballeros del Templo de Salomón.

1300

1303: El Papa Bonifacio VIII escribe una bula que excomulga a Felipe IV y a todo el país de Francia. A pesar de estar protegido por guardias templarios, Fe-

lipe IV consigue secuestrar a Bonifacio VIII antes de que la bula se haga pública. El incidente ocurre en Anagni, un pueblo cercano a Roma. La enfurecida población de Anagni rescata al pontífice, de 86 años, de las manos de las tropas francesas. Aparentemente, este ajetreo es demasiado para él, y un mes después Bonifacio VIII muere. La bula nunca llega a emitirse. Benedicto XI es elegido Papa. Aunque se supone que tiene simpatía por los franceses, y Felipe IV le presiona para que lo haga, se niega a poner en tela de juicio las actuaciones de su predecesor, y llega a condenar las acciones de Felipe IV en Anagni.

1304: El Papa Benedicto XI es envenenado, por orden de Felipe IV según algunos. El proceso de elección de un nuevo pontífice dura más de un año.

1305: Clemente V es elegido Papa, en parte gracias a la influencia de Felipe IV.

1306: Felipe IV ordena el arresto en masa de todos los judíos de Francia. Son expulsados del país "para siempre", y sus bienes son confiscados. Este "para siempre" dura en realidad sólo 9 años, tras los cuales el sucesor de Felipe IV los invita a volver a Francia.

1307: Los Caballeros Hospitalarios llegan a Rodas, que está controlada por los bizantinos, y comienzan una campaña para hacerse con la isla. El 13 de Octubre los Templarios que se encuentran en Francia son arrestados por orden de Felipe IV. Se les acusa de herejía.

1309: Rodas es capturada por los Caballeros Hospitalarios.

1310: Los Caballeros Hospitalarios trasladan oficialmente su cuartel general de Chipre a Rodas, y empiezan a construir una fuerza naval. Se quema en la hoguera a 54 Templarios por orden de Felipe IV de Francia. Se les condena por haber confesado su herejía, y haber desmentido después su testimonio. El incidente hace más difícil la defensa de la inocencia templaria ante las acusaciones de Felipe.

1312: El Papa Clemente V declara ilegal la Orden de los Templarios. Ordena que sus posesiones pasen a manos de los Hospitalarios, a excepción de las tierras en la península ibérica, que pasan a posesión de la Iglesia. Algunas propiedades templarias son apropiadas por codiciosos monarcas y nunca llegan a manos de los Hospitalarios.

1314: Se cierra el capítulo final de la Orden. En marzo, Jacques de Molay y Geoffrey de Charney se retractan públicamente de sus confesiones. Son condenados a morir en la hoguera en una isla del Sena junto a Notre Dame. En Abril muere el Papa Clemente V a causa de una enfermedad. En Noviembre muere Felipe IV de un ataque al corazón mientras se encuentra de cacería.

Artículo realizado para el número 14/15 de la revista *The Unspeakable Oath* por John H. Crowe, III. Reproducido aquí con permiso. Se han eliminado algunas referencias ajenas al objeto de este artículo.

Bibliografía

- Bárber, Malcom. *The New Knighthood: A History of the Order of the Temple*. Cambridge: Cambridge University Press, 1994.

- Bradford, Ernie. *The Shield & the Sword: The Knights of St. John, Jerusalem, Rhodes and Malta*. New York: E. P. Dutton & Co., Inc., 1973.

- Burman, Edward. *The Templars: Knights of God*. Rochester, Vermont: Destiny Books, 1986.

- Howarth, Stephen. *The Knights Templar*. New York: Barnes & Noble, Inc., 1993 (primera edición en 1982).

- Partner, Peter. *The Murdered Magicians: The Templars and Their Myth*. New York: Barnes & Noble, Inc., 1993 (primera edición en 1987).

- Robinson, John J. *Dungeon, Fire and Sword: The Knights Templar in the Crusades*. New York: M. Evans and Company, Inc., 1991.

- Sire, H. J. A. *The Knights of Malta*. New Haven, Connecticut: Yale University Press, 1994.



Los Caballeros Templarios para sistema d20

por Jose A. Andrés

Los Caballeros Templarios son poderosos guerreros pertenecientes a una Orden religiosa. Son totalmente fieles a los superiores de la Orden, y no deben obediencia alguna a ningún otro poder político o religioso, incluida la iglesia formal de su dios. La Orden está constituida únicamente por otros Caballeros Templarios, y su jerarquía interna es determinada exclusivamente en función del tiempo de servicio en dicha organización, siendo el Caballero de mayor antigüedad en la Orden, llamado Gran Maestre, la máxima autoridad de la misma. En el caso de algunas órdenes especialmente numerosas, éstas se organizan en varios capítulos encargados de las acciones de la Orden en diferentes zonas geográficas; cada uno de estos capítulos está regentado por un Maestre, que a su vez debe obediencia a un único Gran Maestre de la Orden.

Las funciones básicas de los Caballeros Templarios son dos: defender los templos y lugares santos de su religión, y eliminar a los seguidores de los dioses que se oponen diametralmente al suyo, o que están enemistados con él, tanto en cualquier ocasión que se les presente en el transcurso de la vida diaria, como en una guerra santa. Realizarán estas funciones en la forma que la Orden convenga: desde regentar un castillo que proteja un lugar sagrado, hasta acompañar a los peregrinos que se dirijan a éste, o luchar en primera línea de combate contra las fuerzas del enemigo impío, incluso en manifiesta inferioridad numérica, si fuera necesario (u ordenado por un superior). En casos excepcionales (en el de los PJs), los Caballeros pueden ser enviados por sus superiores a alguna misión concreta que se aparte de estos deberes, siempre en interés de la Orden y su deidad patrona.

Lo que diferencia a estos fanáticos religiosos de un Paladín o de un Clérigo es que las únicas reglas que dictan su comportamiento son la obediencia total a los designios de su dios (representado en la voluntad del Maestre o Gran Maestre de su Orden), y la total entrega a éste, por encima de cualquier otra norma legal o consideración moral. En su caso, el alineamiento Legal es únicamente relativo al ámbito de poder de su dios, y no a "legalidad civil" del lugar en el que se encuentre; los Caballeros Templarios, aun siendo de alineamiento legal, sólo serán dignos de confianza, respetuosos con la autoridad, etc, si estos valores son compartidos por su dios. Es posible, por lo tanto, ser Caballero Templario de una deidad que represente el caos en su forma más pura. Por la propia naturaleza combativa de esta clase de prestigio, sólo quedan fuera de los posibles dioses patronos aquellos que tengan como concepto central la Paz. Los diferentes aspectos del ámbito de poder del dios elegido deben permear todas y cada una de las acciones del Caballero, desde que se despierta hasta que se acuesta, desde la costumbre más insignificante a la mayor gesta de valor. Esta forma de vida, absolutamente extrema, debería reflejarse en una "Regla" de al menos 10 puntos, acordada entre jugador y DM. Dentro de esta Regla también deben incluirse necesariamente los votos de pobreza (el Caballero poseerá únicamente aquellos objetos que pue-

da transportar por sí mismo y el dinero necesario para comer, y todo lo demás será cedido a la Orden), y obediencia (por encima de toda razón). No hay excusas para el incumplimiento de la Regla. Nunca.

En la primera ocasión en que un Caballero viola la regla, o es denunciado por violarla a ojos de otro Caballero, éste debe presentarse ante el Maestre o Gran Maestre para exponer su caso. Si el Maestre o Gran Maestre determina que el Caballero es culpable, le impondrá un castigo de penitencia, que puede ir desde el azotamiento público ante los demás Caballeros, hasta la orden de luchar totalmente desnudo contra el infiel. La segunda vez que un Caballero incumpla un punto de la Regla, a juzgar por la opinión de su Maestre o Gran Maestre, será expulsado de la Orden y sentenciado a muerte. La traición, e incluso la renuncia voluntaria, a la Orden también son castigadas con la pena de muerte. Sin embargo, un Caballero Templario sólo perderá los beneficios de esta clase de prestigio (aparte del ataque base y la salvación base) si realmente, a ojos de su dios (que delega en el DM para estas cosas), viola de forma clara y repetida la Regla o el espíritu con el que ésta se concibió.

Dado de Golpe: d10.

REQUISITOS

Para poder ser investido como Hermano Caballero de la Orden del Temple un personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Alineamiento: Legal.

Dotes: Ataque poderoso, Combatir desde una montura, Dureza, Gran Hendedura, Liderazgo (6), Soltura con un arma.

Intimidar: 2 rangos.

Montar: 2 rangos.

Saber (religión): 6 rangos.

Patrón: El Caballero Templario debe tener una deidad patrona, a cuyo servicio está consagrada la Orden a la que pertenezca.

Especial: Donación de todos los bienes a la Orden. Pasar el rito de aceptación de la Orden: este rito está siempre relacionado con el ámbito de poder del dios, y no prueba la habilidad o capacidad en combate del personaje, sino únicamente su fe.

HABILIDADES DE CLASE

Intimidar (Car), Montar (Des), Profesión (Sab), Saber (religión) (Int), Sanar (Sab), Supervivencia (Sab).

Puntos de habilidad cada nivel: 2+ modificador de Int.

RASGOS DE CLASE

Competencia con armas y armaduras: Un Caballero Templario es competente con todas las armas sencillas y marciales, así como con todo tipo de armaduras y escudos.

Hermanidad: El Caballero tiene el respaldo de la Orden y de todos sus miembros en las acciones que emprenda. Podrá proponer iniciativas, pero no llevarlas a cabo sin el consentimiento de sus superiores. En este caso la Orden lo proveerá con lo que se considere oportuno para llevar la misión a buen término. Esto incluirá típicamente una montura, armas, armadura, y fondos para el desarrollo de la misión. El Caballero tiene a su disposición los recursos de la Orden, ya sean éstos influencia política, poder económico, o poder militar. Debe hacer uso de este privilegio sin poner en entredicho la rectitud de la Orden, y previa consulta de los Maestres locales de ésta si los hubiera.

Azote de la Fe: El Caballero Templario consigue un bonificador de moral al ataque base y al daño en todos los ataques de combate cuerpo a cuerpo contra los seguidores de un dios que represente los valores opuestos a los de su fe, o con el que su dios tenga alguna disputa.

Ejemplo de Fe: El Caballero es la representación de los ideales de la Orden. Todos los demás Caballeros que se encuentren a menos de 20' del personaje reciben un bonificador +2 de moral a los tiros de salvación de Voluntad. Los aliados no pertenecientes a la Orden reciben sólo un +1. En el caso de que varios Caballeros se encuentren juntos, sólo el Caballero de más rango proporcionará el bonificador. Si el Caballero queda inconsciente, muere, es paralizado o incapacitado para actuar por algún motivo, el bonificador desaparece.

Manto de Fe: La fe del Caballero en su dios y la creencia en la justicia de sus acciones le protege de forma efectiva contra sus enemigos. Esto se refleja en un bonificador de moral a la Clase de Armadura, que se incrementa en los niveles séptimo y décimo.

Líder de la Fe: El Caballero obtiene un modificador de Liderazgo de +1, que se incrementa a +2 en noveno nivel.

Protector de la Fe: El Caballero Templario se considera un personaje dos niveles superior en lo que respecta a la clase de prestigio Caballero Templario (o la clase de Guerrero en los niveles noveno y décimo de esta clase prestigio) cuando defiende un lugar sagrado para su religión.

Aura de Fe (Miedo): Una vez al día, el Caballero puede infundir el terror en los enemigos. El área de efecto será de 20' de radio centrada en el Caballero, y obliga a los enemigos a superar un tiro de salvación (CD 10 + nivel del Caballero + modificador de Carisma) para no sufrir los efectos de este rasgo de clase.

Persistencia de la Fe (Permanecer consciente): El Caballero Templario es capaz de mantenerse en pie a pesar de haber sufrido heridas suficientes para acabar con él, con el único apoyo de su fe. Esta capacidad especial es idéntica a la dote Permanecer consciente a todos los efectos.

Conjuros: Un Caballero Templario tiene la habilidad de lanzar un pequeño número de conjuros divinos. Para ejecutar un sortilegio, el Caballero debe tener Sab 10 + nivel del conjuro. Los bonificadores de conjuro del Caballero Templario se basan en la Sabiduría, y los tiros de salvación contra éstos tienen una CD de 10 + nivel del conjuro + modificador de Sab. La lista de conjuros del Caballero Templario se incluye más abajo. Un Caballero tiene acceso a cualquier conjuro de la lista y puede escoger libremente cuál preparar, como un clérigo. Un Templario prepara y lanza conjuros igual que un clérigo (aunque no puede lanzar espontáneamente sortilegios de curar o infligir daño).

Los Caballeros Templarios eligen sus conjuros de la siguiente lista:

- 1º. *bendecir, causar miedo, curar heridas leves, favor divino, escudo de la fe, orden imperiosa, quitar el miedo.*
- 2º. *aguante, auxilio divino, consagrar, curar heridas moderadas, escudar a otro, resistencia a los elementos.*
- 3º. *curar heridas graves, plegaria, protección contra los elementos, vestidura mágica.*

Nivel de clase	Ataque base	Sal de Fort.	Sal. de Ref.	Sal. Vol.
1ª	+1	+0	+0	+2
2ª	+2	+0	+0	+3
3ª	+3	+1	+1	+3
4ª	+4	+1	+1	+4
5ª	+5	+1	+1	+4
6ª	+6	+2	+2	+5
7ª	+7	+2	+2	+5
8ª	+8	+2	+2	+6
9ª	+9	+3	+3	+6
10ª	+10	+3	+3	+7

Conjuros diarios

	1ª	2ª	3ª
1ª	-	-	-
2ª	-	-	-
3ª	0	-	-
4ª	1	-	-
5ª	1	0	-
6ª	1	1	-
7ª	2	1	0
8ª	2	1	1
9ª	2	2	1
10ª	3	2	1

Multiclase: Un clérigo o guerrero que adquiera la clase de prestigio Caballero Templario, volviéndose multiclase, no sufrirá ninguna penalización a los PX.



Los Caballeros Templarios para Aquelarre

por Ricard Ibáñez
y Marcos López

Aunque en la época habitual de *Aquelarre* (mediados del Siglo XIV) la Orden lleva ya varias décadas disuelta, es posible encontrar viejos freires templarios en otras órdenes militares, ya que en 1331 se les autorizó a ello. Del mismo modo, los reyes Dionís de Portugal y Jaime II de la Corona de Aragón favorecieron en lo posible a los Templarios. El primero fundó la Orden de la Milicia de Cristo, a la que se añadieron casi inmediatamente todos los templarios portugueses. El segundo creó en el reino de Valencia la orden de Montesa, también refugio de viejos templarios, aunque nunca actuó como orden militar.

Los templarios ibéricos más recalcitrantes y orgullosos, que no quisieron, bien por despecho, bien por fe en sus acciones, sumarse a estas órdenes, se reunieron secretamente en León para decidir su destino. Pronto se distinguieron dos bandos que, tras discutir agriamente y rememorar viejas traiciones y culpas, acabaron enfrentándose en una verdadera batalla surgida del cruce de ofensas, a la que pocos sobrevivieron. El Cisma de León dio nacimiento a dos grupos de antiguos hermanos de armas, mortalmente enemistados.

Por un lado, algunos antiguos Templarios, ansiosos de recuperar su antigua posición de poder y sintiéndose traicionados por su Dios, fueron atraídos hacia la Goecia, y gracias a oscuros conocimientos adquiridos en tierras extranjeras, entraron en contacto con el aspecto fenicio de Abinach Focalor de Silcharde. Esta comunidad goética tomó el nombre de *Dei Gratia* (La Gracia de Dios) en burla a sus anteriores tradiciones de indole católica.

Por otro lado, tras la criba inicial que supone el elegir entre la vida monástica y la repentina opción de la secularidad, los Caballeros Templarios aún fieles a sus votos y a la Regla, ingresan, gracias a sus anteriores contactos, en la Cofradía Anatema e inician una cruzada interna contra los hermanos que han abrazado la Goecia, creando un selecto grupo llamado *Domus Dei* (La Casa de Dios), en honor de su función original como protectores del Templo. En este grupo, los Caballeros, dispuestos a luchar con las armas de su enemigo, se transforman de monjes guerreros en magos guerreros, cambiando los rezos y las plegarias por los hechizos y las invocaciones.

En 1348, y como tributo a Silcharde, los miembros de *Dei Gratia* provocan una terrible epidemia de peste en la península, de la que sólo logra recuperarse Castilla (donde, curiosamente, residen la mayoría de los templarios goéticos). Debido a que la mayoría de textos de indole mágica están en posesión de la Cofradía Anatema y la Fraternita Vera Lucis o en sedes de órdenes militares, y también a que su potencial militar es prácticamente nulo (no cuentan con más de quince miembros y por motivos de seguridad nunca se reúnen en grupos mayores de cinco), usan la epidemia para establecer en el Valle de Batzán, en Navarra, un suministro de tropas en la forma de Agotes, y disfrazándolos como vulgares víctimas de la lepra. Debido a que la gente evita el contacto con grupos de leprosos, usan a estos para

desplazarse con total impunidad por la península e intentar así recuperar los textos que les otorguen el poder suficiente como para restablecer y consolidar sus bases de poder. Hay seis textos en los que están interesados en gran medida, y aunque tienen conocimiento de que tres de ellos se encuentran situados en el Monasterio de Santo Domingo de Silos en Burgos, en la biblioteca de la Alhambra de Granada y en Santiago de Compostela, también conocen de la existencia de otro que se encuentra en posesión de un antiguo miembro de la Orden en Valencia, que ingresó en la Orden militar Montesa. Los otros dos textos se encuentran, al parecer, en manos de la Fraternitas Vera Lucis. Los miembros de *Domus Dei*, casi igual de escasos en número, libran una secreta lucha sin cuartel contra sus antiguos compañeros de armas, mientras evitan la persecución de la Iglesia y la Fraternitas Vera Lucis. Al cambiar de armas, cambian también de tácticas, y aunque siguen observando impenitentemente la Regla, se ven obligados a una guerra sucia y fratricida, más amiga de los puñales envenenados en un oscuro callejón que de la batalla abierta y gloriosa.

Caballero Templario

Origen social

Alta o Baja Nobleza

Mínimos de características

15 en Habilidad, 15 en Agilidad, 15 en Cultura

Limitación de armas y armaduras

Carecen de limitaciones

Competencias primarias

Alquimia, Cabalgar, Conocimiento Mágico, 1 Grupo de armas.

Competencias secundarias

Astrología, Escuchar, Idioma adicional, Leer y escribir, Mando, Otear Teología, 1 Grupo de armas.

Guilleume de Monferrat, frater templi

FUE: 15

AGI: 15

HAB: 20

RES: 20

PER: 15

COM: 5 CUL: 15

Altura: 1'82

Peso: 85 kg.

Edad: 19 años

Apariencia: 17 (Nor)

RR: 25%

IRR: 75%

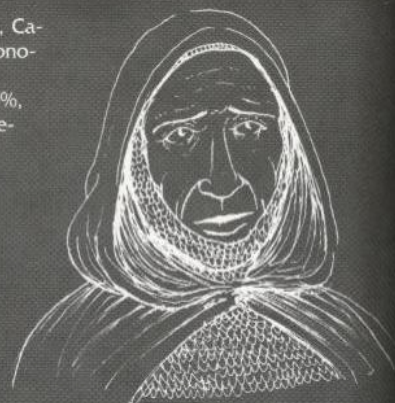
Armas: Espada 85% (1D8+1D4+1),
Ballesta 55% (1D10+1D4).

Competencias: Alquimia 45%, Cabalgar 45%, Castellano 30%, Conocimiento mágico 50%, Escuchar 40%, Idioma árabe 25%, Otear 40%, Teología 25%, Trepar -10%.

Hechizos: Arma invencible, Ignorar el dolor.

Rasgos de carácter:

Excepcionalmente hábil, Extranjero (francés), Vértigo.



Los Caballeros Templarios en la Actualidad

por Mario Magallanes

Teorías descabelladas, rumores escandalosos, y mentiras descaradas.

Los herederos

Así que se desmanteló la Orden, los Templarios dejaron de existir y acabó todo, ¿no? Bueno, no exactamente.

Los sospechosos habituales son los masones. Varios grados de la masonería aluden directamente a los Templarios. Asimismo, los masones consideran que su sociedad se remonta a Hiram, arquitecto del Templo de Salomón. En su exilio escocés, los templarios contactaron con las logias de artesanos locales, y dieron lugar a una sociedad secreta que se convierte en la depositaria de sus secretos. Lo mismo sucede en Francia, donde muchos constructores locales tenían conexiones con los templarios.

Como los Templarios, los masones son sospechosos de todo, o casi todo: Desde ser los causantes de la Revolución Francesa, hasta haber encubierto los crímenes de Jack el Destripador, pasando por patrocinar excavaciones arqueológicas en Jerusalén, cuyo verdadero objetivo era, sin duda, el Arca de la Alianza. Otro detalle a tener en cuenta es que los masones eran, en sus orígenes, constructores, y que tienen un interés especial en la arquitectura y la ingeniería, y en su significado místico. Lo que suscita interesantes cuestiones sobre el trazado de las carreteras y autopistas actuales, y el propósito de todas esas altísimas torres y rascacielos que adornan las ciudades.

El principal inconveniente de los masones es que son demasiado visibles, por lo que muchos sospechan que no son más que una pantalla de humo, tras la que se esconden los verdaderos herederos de los Templarios: los rosacruces. Los rosacruces toman su nombre de un tal Christian Rosencreutz, un caballero del Siglo XIII que se dedicó a viajar por Oriente en busca de sabiduría (y que, por supuesto, era un templario; ¿por qué lo preguntas?). Como puede deducirse fácilmente, el emblema de los rosacruces está formado por una rosa y una cruz; nuevamente, un símbolo alquímico. A efectos prácticos, todo lo comentado sobre los masones es aplicable a los rosacruces, salvo que estos últimos son más misteriosos y más antiguos. Algunos exaltados afirman que los rosacruces son anteriores a los templarios y que en realidad han existido desde siempre; lo que sugeriría que los Templarios no eran más que una máscara temporal de los rosacruces, que son eternos.

Y el baile de máscaras continúa. El número de grupos a los que se ha conectado con los templarios es interminable, desde los jesuitas, ("soldados de Cristo", aficionados como los templarios a las intrigas entre bastidores, y disueltos en un par de ocasiones, aunque no tardaron mucho en volver a la palestra), a la ONU (cuyo edificio principal fue donado por los Rockefeller, familia de empresarios y banqueros relacionados con el Consejo de Relaciones Exteriores, uno de esos grupos que pretende controlar la economía mundial; qué casualidad, los templarios también eran banqueros...).

De la revolución al fascismo

Hostigados, injustamente acusados, brutalmente torturados para extraer confesiones que condujeron a muchos de sus compañeros a la hoguera o a una cárcel en la que pudrirse de por vida; traicionados por el Papa y la jerarquía eclesiástica, la Orden desmantelada, todas las propiedades confiscadas, en manos del Rey de Francia o entregadas al mejor postor. ¿Qué les quedaba, a aquellos templarios que consiguieron escapar con vida?

La venganza. Venganza contra el odioso rey francés, cuya codicia y celos habían causado la destrucción de la Orden. Venganza contra la Santa Madre Iglesia, que no había podido (o no había querido) salvarles. Venganza, venganza, contra el mundo entero y el mismo Dios, si fuese necesario.

Y eso es lo que han estado haciendo los templarios desde entonces: Vengarse. Cada acto revolucionario, cada atentado terrorista puede ser rastreado en última instancia hasta ellos. Los *Protocolos de los Sabios de Sión* se referían realmente a ellos [los "Protocolos" son unos documentos de finales del Siglo XIX que detallaban una conspiración judaica para destruir el mundo; huelga decir que son falsos y que la causa de su popularidad fue el antisemitismo de la época]. Los "Sabios de Sión" no son judíos, sino los dirigentes del ya mencionado Priorato. Ocultos en subterráneos de Jerusalén, Londres, París, Moscú, y Nueva York, esperan a que llegue el día en que la civilización yacza en ruinas...

... para desfilar con sus tropas al paso de la oca. Pues el Priorato de Sión no es más que un invento creado por el fascismo francés [esto último probablemente sea cierto], desviando la atención de los verdaderos herederos: el neotemplarismo ario de inspiración teutónica que alcanza su máxima pureza con la Sociedad Thule, entre cuyos miembros se encontraba Himmler, Reichführer de las SS [lo que demuestra, sin lugar a dudas, que la Ley de Godwin es aplicable más allá de Internet]. Dicho sea de paso, los nazis debieron tomarse en serio la historia de *Parsifal*, porque enviaron a un arqueólogo y oficial de las SS, Otto Rahn, a husmear por los alrededores de Montserrat.



El tesoro perdido de los Templarios

Dice la leyenda que en Septiembre de 1307, poco antes de que el Rey Felipe IV de Francia diera la orden de arrestar a los Caballeros Templarios y confiscar sus propiedades, una carreta de heno tirada por bueyes partió de la sede principal del Temple en París. ¿Destino? Desconocido. Según algunos, España, Noruega o Escocia. ¿El contenido de la carreta? Desconocido. Según algunos, el fabuloso tesoro de los Templarios.

Así pues, ¿qué fue del tesoro? En el sur de Francia abundan las leyendas sobre cuevas que esconden fabulosas riquezas. En dichas cuevas también suelen esconderse estatuas de vírgenes negras, que suelen asociarse con los cultos a divinidades como Ceres o Isis (que es una divinidad egipcia, y es sabido que los templarios estuvieron en Egipto). Si hemos de creer estas leyendas, en alguna parte está escondido un fabuloso tesoro de origen templario.

Hay más. A finales del Siglo XIX, Berenguer Saunière, un párroco de la localidad francesa de Rennes-le-Chateau, encontró ciertos documentos en clave mientras hacía reformas en su iglesia. Al poco tiempo de aquello, empezó a gastar enormes sumas de dinero. Se desconoce qué decían dichos documentos, pero parece que guardaban alguna relación con un cuadro de Poussin que representa una extraña escena pastoril, en la que varios pastores contemplan una tumba con el lema "Et in Arcadia ego" ("Incluso en Arcadia estoy", presuntamente aludiendo a que la muerte está presente en todas partes). Lo que es más, la tumba representada en el mural se parece sospechosamente a la lápida que marca la tumba de una tal Marie de Nègre d'Ables, esposa del Señor del Monford. Se dice que Saunière copió una inscripción de la lápida (inscripción que se ha perdido, ya que la tumba ha sido convenientemente encalada).

¿Era alguna clase de código? ¿Encontró Saunière el tesoro de los Templarios? Y si es así, ¿se lo llevó todo o aún quedan riquezas ocultas esperando a que alguien más descubra el tesoro?

Pero todas estas pistas son posteriores a la época de los Templarios. Lo que sugiere que alguien las puso allí, alguien que conocía la existencia del tesoro y que quizá tenía planes para recuperarlo cuando llegara el momento apropiado. ¿Quiénes? ¿Sus herederos? Las pistas apuntan al misterioso Priorato de Sión, una supuesta rama secreta de la Iglesia con oscuros fines (de los que hablaremos más adelante). Berenguer Saunière realizó muchos viajes por aquella época, demasiados para un simple párroco. ¿Era, en realidad, un agente del Priorato, o de otra sociedad secreta?

En cualquiera de estos casos, cabe la posibilidad de que parte del tesoro (si de verdad lo había), siga escondido, y que existan pistas que puedan conducir a su localización.

Y si los templarios no ocultaron su tesoro en Francia, ¿dónde entonces? Una posibilidad sería la capilla de Rosslyn, al sur de Edimburgo, en Escocia. Se dice que en el valle existe una red de túneles subterráneos, a los que se puede acceder a través de un pozo en el exterior. Dichos túneles fueron utilizados por Robert Bruce, Rey de Escocia, para esconder a su ejército durante la campaña contra los ingleses; campaña que concluiría con la batalla de Bannockburn, que el ejército escocés ganó con la ayuda de Templarios exiliados. ¿Será allí donde se encuentra el tesoro de los Templarios?

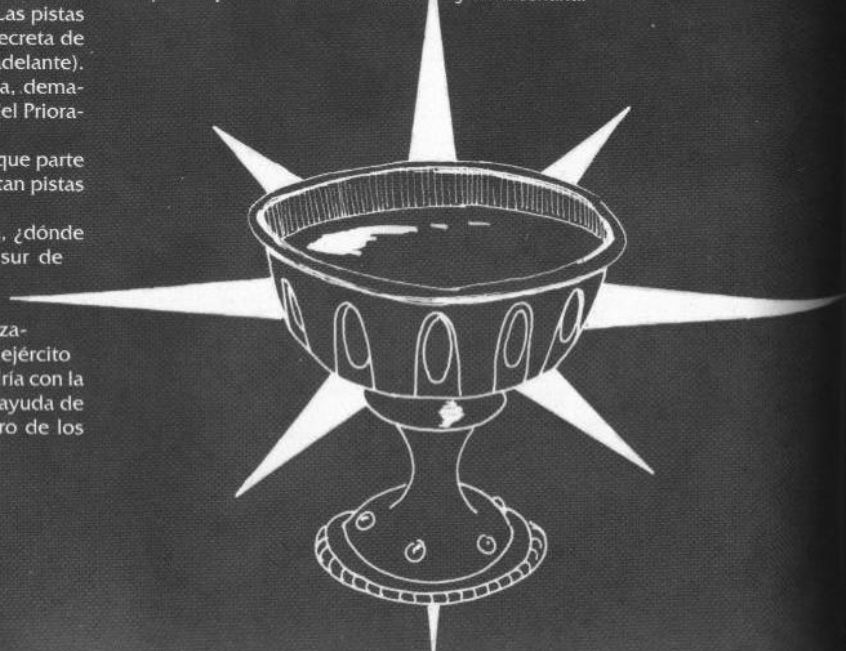
Los guardianes del Grial

Si hay un culpable, seguramente es Wolfram von Eschembach. En su obra *Parsifal* — una alegoría sobre el mito del Grial en clave alquímica — Wolfram sitúa el Grial en la fortaleza templaria de Montsalvat, en el pirineo aragonés.

Así que los Templarios son, después de todo, los custodios del Grial (y presumiblemente seguirán siéndolo, a menos que hayan sido tan torpes como para haberlo perdido). Lo que es estupendo, porque el Grial es uno de los mitos centrales del esoterismo occidental, y también uno de los más nebulosos, ya que no hay una respuesta clara sobre qué es exactamente. Wolfram lo llama "lapis exilis" (piedra caída del cielo), y lo equipara a la piedra filosofal, el ingrediente alquímico fundamental, capaz de transmutar los metales y convertir el plomo en oro. Piedra caída del cielo... ¿Un meteorito con extrañas propiedades? ¿Artefacto de origen extraterrestre? La alquimia tiene también una vertiente espiritual, de perfección o trascendencia del propio ser.

Sigamos. En la tradición céltica, el Grial suele representarse como un plato, o un caldero; un símbolo de abundancia que representa la fertilidad de la tierra, utilizando como intermediario un rey sagrado, que ha de ser sacrificado para garantizar la prosperidad [esta teoría es obra de Sir James Frazer, cuyos estudios sobre mitología tienen todo el rigor que cabe esperar de la antropología victoriana; la menciono aquí porque como se verá, tiene cierta relevancia].

Claro que es posible que los Templarios encontraran una forma de eliminar al intermediario: se dice de ellos que dominaban "el arte de hacer florecer los árboles y germinar la tierra". Los Templarios construyeron numerosos castillos e iglesias, algunos de ellos presuntamente situados en nodos de "líneas ley". Las líneas ley son un conjunto de líneas que recorren el mundo, y a las que se atribuye un significado místico y simbólico. Los nodos de dichas líneas son "lugares de poder" o "portales", proclives a los fenómenos extraños. Si a través de las líneas ley fluye energía mística, quizá las construcciones templarias pretendían controlarla y almacenarla.



Un error de traducción habría convertido el Grial de la tradición céltica en el Grial de la tradición cristiana (la copa utilizada por Cristo en la última cena). Pero los errores no acaban ahí: en su libro *El enigma sagrado*, Baigent, Leigh y Lincoln rizan el rizo y afirman que la traducción correcta sería "sangre real". El Grial es una línea de sangre, descendientes de un rey sagrado que no puede ser otro que Jesucristo (que es un rey sagrado sacrificado, según la tradición céltica, y también el ser trascendente de la tradición alquímica; ¿no es genial cómo encajan todas las piezas?). Según *El enigma sagrado*, los Templarios son el brazo armado del Priorato de Sión, cuyo objetivo es proteger los intereses de los descendientes de Cristo. Descendientes que, además, dieron lugar a la dinastía de los merovingios, los primeros reyes de Francia.

Ahora bien, introducido el concepto de línea de sangre, no faltan los que afirman que en realidad no se trata de descendientes de Cristo, sino de vampiros, alienígenas reptilianos de la constelación del Dragón, o sirvientes de Cthulhu. Y no, esto último no es un invento de este artículo. Según la leyenda el padre de Meroveo, fundador de la dinastía de los merovingios, era una criatura marina. El emblema de los merovingios es una rana. Saca tus propias conclusiones.

Por supuesto, en virtud de lo discutido anteriormente sobre la alquimia y la trascendencia del ser, quizá los Templarios no se limitan a proteger una línea de sangre, sino a realizar experimentos genéticos con ella. Discutidas posibles teorías sobre el Grial, queda por determinar cuál es su actual paradero. ¿En la fortaleza de Montsalvat? ¿En Escocia, España, Francia, Jerusalén? ¿En Fort Knox?

El culto a la cabeza

Entre las acusaciones realizadas contra los Templarios está la de adorar una cabeza barbuda, que algunos identificaron con Bafomet. Se ha sugerido que la cabeza barbuda es un símbolo alquímico. Pero hay más. El culto a la cabeza es céltico, y enlaza con la omnipresente teoría del "rey sagrado". ¿Sigue existiendo el culto? Carlos II de Inglaterra fue decapitado por orden de Cromwell (que era un rosacruz, nadie lo duda). Luis XVI, Rey de Francia fue ajusticiado en la guillotina (y se dice que en el momento de su muerte, alguien entre la multitud gritó "¡Molay, ya estás vengado!"). Y en 1963, John Fitzgerald Kennedy, el único y verdadero Rey de América, fue asesinado de un disparo en la cabeza. Las fotografías de la autopsia de Kennedy no son nada claras y circula el rumor de que le fue extraído el cerebro con propósitos desconocidos. Pero nada de esto debería resultar extraño en una tierra descubierta por Cristóbal Colón (masón y cabalista), y fundada por masones como Benjamin Franklin y George Washington.

Lecturas recomendadas

Hay docenas de libros sobre los Templarios, sus vínculos con el ocultismo y sus andanzas actuales. Algunos incluso son moderadamente legibles, aunque un par de horas de búsqueda en Internet pueden proporcionar los mismos resultados (pero no respondo de tu salud mental). En cualquier caso, se pueden recomendar dos fuentes de información magníficas:

- *El Péndulo de Foucault* de Umberto Eco. La novela definitiva sobre los templarios y su Plan Maestro para dominar el mundo. Eco exprime el género y lo trasciende en una magnífica deconstrucción final tras la que básicamente, no queda nada más que decir sobre el tema.

- *Suppressed Transmissions*, por Kenneth Hite. Una colección de artículos escritos para la revista electrónica Pyramid (<http://sjgames.com/pyramid/>) y recopilados en dos tomos publicados por Steve Jackson.

Los Caballeros Templarios para Unknown Armies

por Mario Magallanes

LA ORDEN DEL TEMPLO DE PARÍS

Túneles mohosos, jóvenes exploradores, templarios muertos y profesías baratas.

Nota: Por cuestiones históricas, y por la necesidad de establecer una ubicación, la Orden del Temple que se plantea en esta ayuda se encuentra afincada en París; por lo demás, puede ser trasladada sin problemas a cualquier parte de la civilización occidental donde haya una red de túneles subterráneos; ciudades como Londres, Seattle, Nueva York o Moscú tienen extensas redes subterráneas. En última instancia, la localización del Templo podría trasladarse a los sótanos de un edificio abandonado. Por lo demás, cambia los nombres y las circunstancias a tu gusto.

Historia previa

A finales de 2001, unos exploradores urbanos avanzaban por las catacumbas de París mientras intentaban dar esquinazo a la policía francesa, cuando repararon por primera vez en algo que no habían visto en ninguna de sus anteriores incursiones: un pasadizo sellado, oculto tras un recoveco particularmente oscuro. Intrigados, abrieron el pasaje y se encontraron un conjunto de estancias utilizadas por la resistencia francesa durante la II Guerra Mundial.

Pero lo mejor estaba por llegar. En una gran sala circular, en uno de los nichos de las paredes, hallaron un extraño artefacto mecánico con forma de cabeza humana. Cuando el líder del grupo, Antoine Fleury, se adelantó para cogerla, sucedieron varias cosas, en el siguiente orden:

- Fleury sintió una presencia y una voz en su cabeza.
- La cabeza abrió los ojos y empezó a recitar, con voz cantarina, una serie de sílabas incoherentes.
- Las luces de las lámparas parpadearon, y se apagaron.
- Los exploradores empezaron a gritar, perdieron la cabeza (en sentido metafórico) y salieron corriendo como alma que lleva el diablo hacia la salida más próxima.

Las repercusiones de lo sucedido se harían palpables cuando los activistas se reunieron, algo aturdidos, al día siguiente. Fleury les explicó lo que había sucedido: había contactado con el alma de Jacques de Molay, Gran Maestre de la Orden del Templo de Salomón, y éste les revelaría los secretos de los Templarios. Así fue como la Orden del Templo de París quedó más o menos establecida.

Recursos y objetivos

La Orden del Templo consta de unos veinte miembros, reclutados entre aficionados a la exploración urbana y los deportes de riesgo, activistas

radicales y miembros del movimiento antiglobalización; gente acostumbrada a la "acción directa" y a actividades que rozan el filo de la ley. Algunos tienen empleos regulares o temporales; otros trafican con drogas de diseño o sobreviven como pueden. Puesto que la Orden carece de financiación, sus recursos están limitados a lo que cada miembro puede conseguir.

En el apartado de la exploración urbana, la Orden está notablemente bien equipada, y dispone de todo lo necesario, desde mapas del subsuelo a cascos con luces de trabajo, herramientas y martillos neumáticos para abrir túneles sellados. También tiene llaves para docenas de entradas a las catacumbas; en los raros casos en que carece de las llaves adecuadas, recurre a ganzúas y palanquetas.

Las actividades habituales de la Orden consisten fundamentalmente en realizar expediciones por las catacumbas. Durante dichas expediciones aprovechan para aterrorizar a otros excursionistas, jugar al gato y al ratón con los agentes de policía que vigilan los subterráneos, y realizar diversas ceremonias y pruebas con el objeto de demostrar el valor y la lealtad de los miembros de la Orden. Los novatos son los más castigados (los ritos de iniciación pueden ser bastante crueles), aunque a Antoine Fleury le gusta sorprender a los veteranos, para que no pierdan la costumbre. También se dedican a mantener a los intrusos fuera de su "territorio", lo que comprende tanto el área subterránea donde se encuentra el Templo como los asuntos particulares de los miembros de la Orden. Varios de los miembros de la Orden son de tendencias izquierdistas, y tienen muy mal concepto del clero, la banca y la extrema derecha. Si tienen oportunidad de joder a alguien relacionado con alguno de estos grupos, pues mejor.

Finalmente, y a instancias de su líder espiritual, están empezando a buscar más información sobre el mundillo ocultista, y a establecer algunos contactos. En particular, buscan información sobre otras reliquias templarias que puedan estar perdidas en las catacumbas.

El círculo interno de la Orden es un tema aparte. Está formado por seis personas, aquellos que gozan de la absoluta confianza del Gran Maestre y cuya lealtad es incuestionable. Son los únicos que pueden entrar en el Templo y hablar con la Cabeza Profética.

Relaciones con otros grupos

La Orden no sabe nada sobre el resto del Submundo Ocultista. El círculo interno está algo mejor informado, pero no mucho. Saben que existen otros grupos e individuos que practican magia, pero carecen de información específica, excepto la suministrada por Jacques de Molay (y como se verá más adelante, éste no es la más fiable de las fuentes).

Por el momento, la existencia de la Orden ha pasado desapercibida para la mayoría de los duques y cábalas del Submundo Ocultista parisino, aunque eso es algo que podría cambiar con el incremento progresivo de sus actividades.

Antoine Fleury, Gran Maestre de la Orden del Temple

Diseñador gráfico, explorador urbano y militante de extrema izquierda, Antoine Fleury es el Gran Maestre de la Orden del Temple. Es un macho alfa, carismático y autoritario. Fleury es un revolucionario antisistema por motivos egoístas; piensa que el mundo no le ha tratado como se merece, y está dispuesto a cobrarse la deuda, sin importarle los medios necesarios o que otros salgan malparados por ello. Trata de esconderse bajo una retórica vagamente anarquista, pero lo que realmente desea es tener poder sobre otros.

A través de Jacques, Fleury ha aprendido algunas cosas sobre la magia y el ocultismo, incluyendo un par de rituales mágicos. No confía en el espíritu, pero los conocimientos que le ha proporcionado bien valen los posibles riesgos. De todas formas, está investigando por su cuenta diversas formas de controlar espíritus por si llegara el caso de que tuviera que deshacerse del viejo templo.



"Jacques de Molay"
(Konrad Müller)

La voz en la cabeza de Fleury no es la del último Gran Maestre del Temple, sino la de un demonio llamado Konrad Müller. Müller era un adepto, un criptomante de la escuela alemana [Nota aclaratoria: La Criptomancia es una escuela de magia descrita en *Magia Posmoderna*, cuyo foco de obsesión son los secretos y las mentiras; los criptomantes alemanes ganan cargas contando mentiras, cuanto

más elaboradas mejor, pero no pueden revelar una verdad que no sea evidente para su interlocutor. Los hechizos criptománticos están relacionados con la verdad, la mentira y la canalización de arquetipos]. Vino a París a principios de los setenta en pos de la Cabeza Profética, un poderoso artefacto cuyos versos enigmáticos predicen el futuro. Tras causar multitud de problemas en el submundo ocultista parisino, las andanzas de Müller llegaron a su fin después de que un Durmiente cabreado le metiera una bala en la cabeza y encerrara su alma en el mismo artefacto que había venido a buscar. El Durmiente en cuestión fue asesinado dos días más tarde por una cábala de satanistas de Montmartre, así que la Cabeza permaneció ignorada durante casi treinta años.

Müller intentó consumir el alma de Fleury y apoderarse de su cuerpo, pero la voluntad de éste resultó ser demasiado fuerte, así que recurrió a una estratagema: se presentó como "Jacques de Molay, Gran Maestre de los Templarios" y ofreció su ayuda y sus conocimientos mágicos, a cambio de permitirle controlar su cuerpo durante breves períodos de tiempo, y de ciertas tareas específicas "en favor de la causa templaria". Estas tareas están encaminadas a establecer una base de poder en el submundo ocultista parisino. El objetivo final de Müller es, como cabría esperar, apoderarse del cuerpo de Fleury y asumir el control total de la Orden. Esto pasa por erosionar la voluntad de Fleury (por medios mágicos o mundanos) antes del asalto final, y borrar del mapa a algunos miembros del círculo interno, incluyendo a la actual novia de Fleury, Sophie (como muchos de los viejos criptomantes, Müller es homosexual, y algo misógino).

Después de treinta años de encierro, no sorprenderá a nadie que Müller esté loco, aunque su locura no es evidente. Su obsesión es la mentira, y sigue siendo un maestro en el arte de elaborar complejas tramas. Su impostura como Jacques de Molay es bastante consistente; Müller realizó investigaciones sobre los Templarios, aunque su conocimiento de ellos no es enciclopédico y está fuertemente influido por sus lecturas ocultistas, así que es posible descubrir algún gazapo (dicho sea de paso, Müller habla francés, pero es francés moderno, no el francés de un caballero del Siglo XIV). Si se le obliga a enfrentarse a la falsedad de sus mentiras, podría desmoronarse y reaccionar de manera homicida. En sus tiempos era un sujeto astuto y peligroso, y lo sigue siendo, solo que ahora además es inestable.

Müller conoce bien los entresijos del Submundo Ocultista, pero han pasado treinta años. Asume que estaba bien informado (aunque no lo sabía todo) en aquel entonces, y que ignora todo lo que pueda haber sucedido desde los setenta. Por ejemplo, ha oído hablar de los Durmientes, pero no de Alex Abel o la Diosa Desnuda. Asimismo, conoce la existencia de los avatares en términos generales, pero no sabe nada sobre la Estadosfera, el Clero Invisible o el ciclo cósmico.

La Cabeza Profética (artefacto intermedio)

Muchos son los rumores que circulan por el Submundo Ocultista acerca de cabezas proféticas (claro que en el Submundo Ocultista circulan muchos rumores sobre *cualquier* cosa, desde cerebros conservados en jarras hasta cabezas de perros animadas por impulsos eléctricos en experimentos realizados en laboratorios universitarios). Algunos afirman que la cabeza de un rey (o la cabeza de un avatar del Rey, o la de un dioserrante, las versiones varían) puede utilizarse en un ritual para predecir el futuro.

Un rumor recurrente habla de una cabeza mecánica, un artefacto mecanomántico construido en el Siglo XVIII por un poderoso relojero. La cabeza predice el futuro pero, a diferencia de las habituales predicciones realizadas por adeptos o videntes (que ven el futuro en términos vagos e imprecisos, como algo mudable y sujeto a cambios) lo hace con absoluta certeza. La cabeza no emite una predicción de lo que *podría* ocurrir, sino lo que realmente *ocurrirá*. Algunos dicen que esto se debe a que la cabeza funciona de acuerdo con un modelo determinista del universo, y puede eludir la incertidumbre cuántica. En cualquier caso, es un artefacto muy codiciado, buscado por ocultistas desde hace siglos.

La Cabeza Profética es una cabeza masculina de aspecto metálico, cuyo cuello reposa sobre un pedestal; en la base se encuentra la llave que activa la cabeza. Al girarla y dar cuerda a la cabeza, ésta abre los ojos y emite una predicción. La llave sólo puede girarse una vez cada veinticuatro horas.

En suma, la Cabeza Profética es precisa como un reloj, tal y como cabría esperar de un artefacto construido por un relojero.

Porque fue construida por un relojero, ¿verdad? No, no lo fue. Pero fue construida para que lo pareciera. Irónico, pero ¿qué mejor forma de perpetuar una mentira? Porque de eso es de lo que se trata: de mentiras, mentiras y nada más que mentiras. La Cabeza Profética es un artefacto criptomántico. Cada profecía que sale de su boca es completamente falsa. Pero aquí es donde se manifiesta la magia de la Cabeza: las profecías son falsas, pero suenan completamente plausibles, tanto que es difícil no creerlas. La Cabeza predice aquello que la audiencia, de un modo inconsciente, espera escuchar. No obstante, como artefacto mágico, su único objetivo es confundir.



Ideas para aventuras

- **En busca de la cabeza perdida:** Siguiendo el rastro de la legendaria Cabeza Profética, los PJs llegan a París. Por supuesto, la Orden no entregará la cabeza por las buenas, por no mencionar la posible interferencia de Inquisidores enviados por Alex Abel para apoderarse de ella, de los Durmientes, o de otros ocultistas...

- **La última cruzada:** Los rumores sobre un grupo de Templarios que se oculta en las catacumbas de París y que guardan algo muy valioso atraen la atención de uno o más de los Caballeros del Grial. En concreto, José de Arimatea estaría muy interesado en obtener más información (considerando las historias que relacionan a los Templarios con la progenie de Cristo), y puede personarse en París para investigar las actividades del Templo, o contratar a los PJs para que lo hagan en su lugar (para más información sobre los Caballeros del Grial, consulta *Magia Posmoderna*).

- **En el subsuelo:** Los PJs son parte de un grupo de aficionados a la exploración urbana visitando las catacumbas de París, o vigilantes del subsuelo, o atracadores intentando abrir un boquete en el muro que da al sótano de una sucursal bancaria. Durante el recorrido, reparan en que, en uno de los túneles transversales, hay un grupo de personas realizando alguna clase de ceremonia ritual. Claro que a los miembros de la Orden no les gusta ser interrumpidos...

- **La ordalía:** Los PJs son nuevos Templarios, a los que se exige adentrarse en las catacumbas como parte de su iniciación. A saber lo que habrá allí abajo... Alternativamente, son enviados a buscar objetos de valor perdidos en las catacumbas, como antigüedades robadas del Louvre. O la Lanza del Destino, traída a Francia por los caballeros de la Primera Cruzada, robada por los nazis y perdida durante la retirada de París; al menos, eso es lo que afirma Jacques de Molay (¿qué? ¿acaso lo dudas?). Claro que la Orden alberga sus propios secretos. ¿Qué hay en esa sala del Templo en la que no se puede entrar? ¿Y qué le pasa al Gran Maestre?

Los Caballeros Templarios para Athulhu la llamada de

por Juan A. Huerta Domínguez

"El camino ha sido encontrado - stop - las obras avanzan a buen ritmo - stop - su influencia se extiende peligrosamente - stop — es él, el innombrable, el de las mil caras - stop - solicito equipo de intervención de inmediato."

Telegrama originario de Nicosia, sin remite. Prueba 3B encontrada por la gendarmería en el cadáver mutilado de Francois Lemans, París, 1923.

Introducción

En 1920 la organización supranacional conocida como Orden del Temple poco tiene que ver con su forma y planteamiento original tras la Primera Cruzada. Desde su ilegalización por el Papa Clemente V, multitud de leyendas, rumores y autoproclamados herederos de la Orden han salpicado el nombre de la primera y más poderosa organización económico-militar multinacional de todos los tiempos.

Prácticamente desde que Jacques de Molay estaba ardiendo en la hoguera, dos escisiones puramente auténticas, supervivientes en la clandestinidad de la mítica hermandad, llevan a cabo una guerra fratricida en la que puede estar en juego el destino de la humanidad. La descripción de esta lucha no podría estar completa sin la explicación de la situación política actual e historia de la isla de Chipre, pues en ella se encuentra desde hace ya varias décadas el principal campo de batalla de esta guerra en la sombra.

Alasia

Las tablas de al-Amarna y de Bogazköi, datadas en el II Milenio a.C., reconocían la identidad geográfica que hoy conocemos como Chipre con el nombre de Alasia. Hubo en la antigüedad varios reinos con este nombre, aunque sólo uno llegó a abarcar desde las costas de Cilicia hasta las cercanías de la ciudad que hoy conocemos como Alejandreta. Ya desde el III Milenio a.C. Chipre era conocida por sus riquezas minerales y fue lugar de constante paso de culturas: tuvo aportaciones fenicias, recibió colonos egeos, fue invadida por el Egipto de los faraones, conquistada por el imperio Asirio, atacada por la Roma imperial, ocupada por conquistadores islámicos, tomada por cruzados cristianos, convertida en reino templario, controlada políticamente por Génova, anexionada al Imperio Otomano y por fin Colonia Británica. En estos momentos, Chipre se encuentra sacudida por la amenaza de una revolución; desde que en 1878 el Sultán del Imperio Otomano concediera a Gran Bretaña el derecho a ocupar y administrar la isla, la presencia británica se ha visto salpicada de revueltas y desórdenes a favor de la independencia, en un principio episodios tímidos y aislados que poco a poco han ido cobrando más fuerza. Además, la comunidad griega, con la Iglesia Ortodoxa a la cabeza, siempre ha luchado de forma pacífica por la *enosis* (unión en griego) de Chipre y Grecia. Sin embargo, si una cosa se mantiene a lo largo de la convulsa historia de Chipre es el fuerte núcleo de adoradores de Nyarlathotep con el que desde hace siglos cuenta esta isla mediterránea.

El Temple

Chipre ha estado íntimamente relacionado con el Temple desde prácticamente la fundación de Los Caballeros del Templo de Salomón. Los cruzados utilizaron la isla como puerto de aprovisionamiento y base de operaciones en su conquista de Tierra Santa. En 1191 Ricardo Corazón de León, conquistador de Chipre durante la Tercera Cruzada, vendió la isla a los Templarios. Desde entonces, y hasta la actualidad (los años 20) han sido muchos los que se han autoproclamado herederos del Temple, desde simples clubes de la alta burguesía hasta quienes dicen ser descendientes bastardos del mismísimo Hugo de Payens.

La historia de los Caballeros del Templo de Salomón estuvo siempre salpicada de terribles rumores acerca de herejías y prácticas paganas; sin embargo, la realidad que esconden los verdaderos herederos de los Templarios que sobreviven en Chipre es más terrible aún que las calumnias que Felipe IV lanzó contra ellos en nombre de la Santa Madre Iglesia con el beneplácito del Papa Clemente V.

Nyarlathotep, el Dios Oscuro, el de las mil caras, en una de sus múltiples manifestaciones, el Faraón Negro, llegó a disponer de un amplio culto en el Egipto de los faraones; un culto poderoso en número, prestigio e influencia. Alasia (lo que ahora se conoce como Chipre) llegó a convertirse con su anexión a Egipto en el núcleo más importante de adoración a este maléfico dios.

Pasaron los siglos y los intentos de Nyarlathotep de establecer y ampliar su culto fueron siendo frustrados una vez tras otra. A principios del Siglo XII en Jerusalén, en las ruinas de un antiguo templo judío, un caballero cruzado, Hugo de Payens, tras la conquista de la ciudad, encontró un arca repleta de documentos. En aquella arca (que se suponía la de la Alianza) se encontraban archivados escritos apócrifos del evangelio de San Juan, y textos religiosos de las más diversas índoles. Hugo dejó este tesoro cultural en manos del estudioso Étienne Harding, que tras sumergirse en estos peligrosos documentos, escribió un libro titulado *Carcer* (ver posteriormente) que resumía los repugnantes conocimientos que acababa de adquirir, e impulsó ocultamente la creación del Temple, que pasó a convertirse en el mejor y más valioso instrumento que jamás hubiese tenido Nyarlathotep sobre la Tierra.

La Orden fue creciendo en poder, riqueza y miembros, y con ella el poder y la influencia de Nyarlathotep. No todos los Templarios estaban iniciados al culto; esto se reservaba a unos cuantos escogidos y de éstos sólo unos pocos conocían la terrible realidad de sus actos: sacrificios, rituales paganos, actos de barbarie sin parangón. Sin saberlo, la llamada Armadura de la Cristiandad iba extendiendo por toda la Tierra un mal innombrable.



Felipe IV, estudioso de las artes ocultas, pero temeroso de Dios, descubrió horrorizado el terror que el Temple suponía para Francia, Europa y la humanidad; un terror mayor aún que el temido Islam. En una jugada magistral, el maquiavélico y odiado Rey de Francia salvó a la humanidad de un cruel destino, mientras hacía creer a todos que se trataba de una maniobra meramente económica y política.

Sin embargo, la Orden se las apañó para sobrevivir en la clandestinidad, pese a resultar prácticamente destruida y a que sus miembros iniciados en el culto a Nyarlathotep fueran perseguidos y dados muerte casi en su totalidad por los agentes del Rey de Francia.

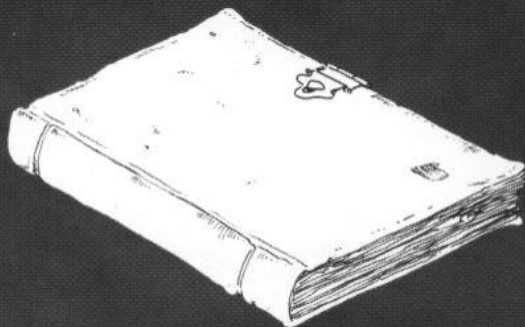
Muchos templarios, encadenados en las mazmorras de Felipe IV, descubrieron por primera vez el horror del que habían formado parte, la perversión a la que habían sido sometidos los ideales de la caballería y la cristiandad, y juraron venganza, aceptando de buen grado el ofrecimiento del monarca francés para emprender una nueva cruzada.

A partir de entonces se generaron en la clandestinidad dos movimientos auténticamente herederos del Temple: los seguidores de Nyarlathotep y la organización creada por Felipe IV, la Hermandad.

El Temple de Nyarlathotep

Aun cuando la casi perfecta trampa del Rey de Francia se cerraba sobre ellos, los seguidores de Nyarlathotep consiguieron varios e importantes logros. El primero fue la ocultación y puesta a salvo del tesoro de la orden, que incluía numerosos artefactos del dios de las mil caras, así como enormes riquezas. Este tesoro aseguraría la solvencia y poderío económico de la Orden durante siglos. Otro logro importante fue hacer figurar a Felipe IV por siempre en la Historia como un gobernante malvado, creando una leyenda en la que los Templarios cumplían en papel de víctimas, y alejando así de su culto la oscura sombra que representaba para la humanidad.

En la actualidad el Temple del Dios Oscuro se encuentra firmemente asentado en Chipre. Sus agentes promueven el descontento y los desórdenes públicos con ánimos de levantar a la población contra la dominación británica y proclamar un estado independiente, que de hacerse real sería inevitablemente controlado por la esfera de poder de Nyarlathotep. La elección de Chipre no es casual, ni lo fue la compra de la misma por parte de la Orden a Ricardo Corazón de León. El Faraón Negro construyó una pirámide invertida en las montañas al norte de Limassol, dentro de unas antiguas minas de cobre; una pirámide de extrañas propiedades que servía las funciones de centro de poder. Los accesos a la pirámide oscura fueron destruidos hace milenios, pero textos en poder de la orden desde la época de Hugo de Payens indican que la construcción sigue intacta en el interior de la montaña.



Los Caballeros del Templo de Salomón

Cuando el Temple se disolvió, ciertos miembros de la Orden, seleccionados por el Rey de Francia, y después de ser sometidos a durísimas pruebas (léase terribles torturas entre otras), fundaron la logia masónica de la Real Hermandad de los Caballeros del Templo de Salomón. Esta Orden, escondida como una logia masónica más entre muchas otras logias masónicas, tiene su sede principal y más visible (dentro del secretismo que rodea a este tipo de sociedades) en París, y teóricamente se dedica al estudio y mantenimiento de los ideales de la caballería. Dispone de un club social y una extensa biblioteca, y acepta miembros muy de vez en cuando. Hace falta ser recomendado por al menos tres miembros, y es un club exclusivamente para hombres. Sus actividades no suelen pasar de meros coloquios acerca de lo mal que va el mundo y ciertas reuniones anuales. Disponen de sedes en Madrid, Moscú, Nueva York, Londres y El Cairo.

En un castillo a las afueras de París, sin embargo, se encuentra la auténtica Orden, donde sólo los más selectos miembros son invitados a entrar, tras pasar unas pruebas análogas a las impuestas por Felipe IV en su momento. En este lugar se coordinan las actividades para perseguir y frustrar los planes del Dios Oscuro allá donde se manifiesten. En la actualidad todos los miembros tienen su vista puesta en Chipre y lo que allí está tramando el Faraón Negro. No son muchos y no todos residen en París; apenas suman un par de docenas en todo el mundo, y viven una vida de misterio, y constante sensación persecutoria, únicamente sustentada por la fe y una voluntad inquebrantable.

Esta introducción de la Orden del Temple en *La llamada de Cthulhu* contempla una situación política concreta en la isla de Chipre, principal centro de actividad templaria en nuestra ucronía de la Orden de Hugo de Payens. La época de juego, pues, debería contemplar el periodo comprendido entre la anexión definitiva de Chipre a Inglaterra en 1914, como consecuencia de la entrada en la I Guerra Mundial del Imperio Turco a favor de la Triple Alianza, y 1931, momento de la supresión del consejo legislativo chipriota como consecuencia de los grandes desórdenes que se produjeron.

Cárcer por Étiene Harding, 1105.

El *Apocalipsis de San Juan* nos cuenta cómo, desde que fuera expulsado del cielo, Lucifer se encuentra atrapado en los abismos, incapaz de atravesar las puertas del infierno. Aunque existen leyendas que afirman que los Templarios custodiaban estas salidas, este libro nos explica que muchos de ellos, en realidad, las buscaban para abrirlas.

Étiene Harding, Abad de Cîteaux, y uno de los personajes más importantes en la creación de la Orden del Temple, escribió este libro con la ayuda de varios sabios judíos. Aunque hay historiadores que defienden la tesis de que Harding fue uno de los principales redactores de la Regla, la verdad es que fue él personalmente quien redactó lo que durante el juicio se conocería como la Regla Secreta. Toda una serie de complejos rituales con los que rendir culto al único, a Nyarlathotep, y que sentarían las bases del oscuro Temple de Nyarlathotep.

A lo largo de 300 páginas Harding nos narra con todo lujo de detalles los macabros rituales dedicados al dios de las mil caras y nos explica también cómo encontrar las puertas al abismo donde se encuentra encadenada una de las manifestaciones de Nyarlathotep, y cómo abrirlas. Así mismo se muestra con ese mismo detalle la "máscara" con la que su Señor, Nyarlathotep, se aparece y manifiesta a sus seguidores, por medio de una cabeza de plata con tres caras cubiertas con una espesa barba, conocida como Bafomet.

Felipe IV llegó a hacerse con uno de los escasos ejemplares de este tomo y, aunque fue incapaz de hacerlo público por el terror que podría llegar a causar, guardó el libro, y éste todavía se encuentra perdido en una cámara secreta olvidada bajo Versailles. El Temple de Nyarlathotep en Chipre también dispone de una copia, y se cree que como mucho hay dos más. Todas tienen un formato sencillo, con lomos de madera recubierta de cuero negro de cabra, sin título, y unas dimensiones aproximadas de 32x23 cm.

Pérdida de cordura: 1d10/2d10, +12 a Mitos de Cthulhu, 50 semanas. **Hechizos:** Explica cómo realizar el ritual de apertura de las puertas, que tiene que ser culminado con un hechizo de contacto para que Nyarlathotep, en su encarnación de Bafomet, pueda atravesarlas.

Jorge de Orleáns

Gran Maestre de la Real Hermandad de los Caballeros del Templo de Salomón. Edad 31.

FUE: 10	CON: 16	TAM: 13	INT: 17
POD: 14	DES: 11	APA: 17	EDU: 18
COR: 58	PV: 13		

Bonificación al daño: +0

Ataques: Revólver 35%, daño 1d10 / Fusil 53%, daño 2d6
Puñetazo 42%, daño 1d3 / Florete 63%, daño 1d6+1

Habilidades: Arqueología 33%, Charlatanería 46%, Ciencias Ocultas 32%, Conducir Automóvil 65%, Derecho 72%, Equitación 43%, Historia 52%, Mitos de Cthulhu 11%, Nadar 39%, Persuasión 31%, Regatear 33%

Idiomas: Francés, 93%, Griego 21%, Inglés 72%, (porcentajes válidos para hablar y leer/escribir).

Hechizos: Atar a un enemigo, Bendecir hoja, Inmovilizar a una víctima, Inducir el pánico, Llamar / expulsar Nyarlathotep (sólo en la versión de expulsar).

Jorge de Orleáns es un joven aristócrata francés heredero de una tradición repudiada en la República. Pese a que el rastro de su sangre real es bastante tenue, es uno de los últimos aspirantes al trono de Francia, aunque jamás ha reclamado derecho alguno. La enorme fortuna heredada de unos padres fallecidos en su adolescencia hicieron que la prensa le bautizase desde su salida de la facultad de derecho como el soltero de oro de Francia.

Participó en la I Guerra Mundial y fue herido durante el desembarco en la península de Gallipoli contra las fuerzas Otomanas, pasando el resto de la guerra en París.

Durante sus primeros veinte años fue un auténtico playboy, entregándose a una vida de desenfreno y lujuria prácticamente sin límites. En Septiembre de 1918, varios meses después de haber acabado la guerra, un renqueante y zarrapastoso oficial francés apareció en la puerta de la mansión familiar para desvelar al joven Jorge la verdad sobre sus padres, su muerte, su misión y el origen de su tremenda fortuna. Los padres de Jorge habían sido asesinados por el Temple de Nyarlathotep: su padre y su abuelo antes que él, eran descendientes directos de Felipe IV, monarca francés odiado injustamente (o al menos famoso y odiado por el motivo que menos debía serlo), fundador de una orden que se interponía entre la humanidad y uno de los males más terribles que jamás hubiera conocido el hombre.

Desde ese instante hasta la actualidad, Jorge de Orleáns volcó toda su existencia en la lucha contra los blasfemos horrores exteriores, siendo elegido por ley y costumbre como nuevo Gran Maestre. El oficial francés que le había revelado la verdad, de nombre Francisco Colbert, era el último superviviente de la Hermandad tras el intento de exterminio por parte del Temple de Nyarlathotep. Entre los dos restauraron y establecieron los Caballeros del Templo de Salomón, buscando principalmente entre los descendientes de antiguos militantes y miembros de los Caballeros del Templo de Salomón.



Miembro típico de la Hermandad

La hoja de personaje que a continuación se presenta corresponde a un miembro de la Hermandad, la organización secreta creada por Felipe IV. Los miembros públicos (algunos de los cuales pasan a ser miembros de la Hermandad) suelen ser caballeros bien de la alta burguesía, provenientes de determinados círculos intelectuales e incluso del clero. Son precisamente estos miembros de la elite económica los que en gran parte mantienen a la organización.

FUE: 11	CON: 13	TAM: 13	INT: 15
POD: 15	DES: 11	APA: 13	EDU: 13
COR: 71	PV: 13		

Habilidades: Buscar Libros 36%, Ciencias Ocultas 32%, Conducir Automóvil 45%, Ciencias Económicas 63%, Contabilidad 65%, Derecho 53%, Discreción 63%, Historia 31%, Mitos de Cthulhu 4%, Nadar 39%

Ataques: Revólver 32%, daño 1d10 / Fusil 45%, daño 2d6
Puñetazo 37%, daño 1d3

Constantino Padapoulos

Patriarca de la Iglesia autocéfala de Chipre, Gran Maestre de la Orden del Temple, Sacerdote de Nyarlathotep. Edad 72.

FUE: 7 CON: 7 TAM: 13 INT: 18
 POD: 17 DES: 6 APA: 11 EDU: 21
 COR: 0 PV: 11

Bonificación al daño: +0

Ataques: Revólver 63%, daño 1d10 / Daga 50%, daño 1d6
 Puñetazo 34%, daño 1d3

Habilidades: Antropología 65%, Arqueología 83%, Buscar Libros 77%, Ciencias Ocultas 43%, Crédito 85%, Discreción 70%, Elocuencia 42%, Geología 11%, Mitos de Cthulhu 24%, Persuasión 62%, Psicología 44%, Religión 92%

Idiomas: Armenio 37%, Griego 98%, Griego antiguo 43%, Hebreo 21%, Inglés 27%, Turco 73% (porcentajes para hablar y leer/escribir).

Hechizos: Contacta con un dios / Nyarlathotep, Cántico de Thoth, Sello de Isis, Voz de Ra, Convocar / atar a un vagabundo dimensional, Crear protección personal (lo ha aprendido hace poco y planea utilizarlo de inmediato sobre su persona), Crear zombi, Curar (ha utilizado este hechizo sobre algunos miembros relevantes de la sociedad griega en la isla, camuflado de oraciones y rezos, lo que le ha hecho ganar la devoción de no pocos), Deflectar el daño, Dominar, Encantar daga sacrificial, Encontrar portal.

En 1886, en unas excavaciones arqueológicas en la antigua Antioquía, un veterano sacerdote ortodoxo de origen griego encontraba un ánfora repleta de tablillas de arcilla. Estas tablillas de arcilla hablaban de un dios verdadero, del auténtico poder, del legítimo destino de la humanidad, en un estilo seductor y atrayente que marcaba los pasos para contactar con este dios verdadero. Entre otras muchas cosas, esas tablillas hablaban de una organización en la sombra; una organización que luchaba por el auténtico dios. Tras esto, y conseguir una copia del *Carcen*, Constantino no pudo resistirse: realizó el hechizo de contacto y a partir de ahí su vida cambió. El Temple de Nyarlathotep estaba diluyéndose, carecía de fuerza y motivación; Nyarlathotep no podía permitirse perder tan valiosa herramienta y Constantino Padapoulos fue su solución.

Padapoulos es en la actualidad el Patriarca de la comunidad cristiana ortodoxa en Chipre y goza de prestigio e influencia en toda la isla, incluidos los habitantes de origen turco que curiosamente le tienen como una persona cabal y razonable. Mantiene excelentes relaciones con el Patriarca griego y las autoridades británicas le consideran una voz a tener en cuenta.

Su identidad secreta como Gran Maestre de la Orden del Temple es conocida por muy pocos; ciertos miembros de la iglesia ortodoxa, incluido el Patriarca griego, conocen su "título" pero entre las escasas personas conscientes de este hecho fuera de los seguidores de Nyarlathotep, el Temple es una organización retomada por Padapoulos para defender los derechos y el ideal cristiano de la comunidad ortodoxa en general y de la ortodoxia chipriota en particular. En la actualidad Padapoulos disfruta de una subvención de las autoridades británicas para llevar a cabo excavaciones arqueológicas en busca de restos egipcios; es sin duda una ironía histórica que Nyarlathotep consiga actuar a la vista de todos sin ser descubierto, y que sus seguidores sean aplaudidos por muchos.

Sectario típico Temple de Nyarlathotep

La hoja de personaje que a continuación se presenta corresponde a un sectario típico del Temple de Nyarlathotep. Suelen ser individuos de clase media baja, que atraídos por la leyenda de los Templarios y su relación con la herencia histórica de Chipre, frecuentan tertulias, bibliotecas y grupos afines, y que engañados y seducidos por el ideal de la resurrección de la Orden, acaban siendo introducidos en los terribles ritos del Faraón Negro. También se encuentran entre sus seguidores fanáticos ultraortodoxos defensores de la enosis.

FUE: 11 CON: 13 TAM: 13 INT: 11
 POD: 10 DES: 11 APA: 10 EDU: 9
 COR: 48 PV: 12

Habilidades: Arqueología 21%, Mitos de Cthulhu 2%, Ocultarse 61%, Escuchar 54%, Discreción 65%, Descubrir 37%, Religión 28%.

Idiomas: Griego 55%, Inglés 21%, Turco 21%.

Ataques: Espada corta 42%, daño 1d6+1 / Revólver 48%, daño 1d10
 Puñetazo 52%, daño 1d3





ludotecnia

www.ludotecnia.com

no sé cómo ni por qué
... pero los **muer**tos
caminan entre nosotros...
... y tienen **hambre**

Zombie

All Flesh Must Be Eaten



YA DISPONIBLE EL MANUAL
SOBRE EL CINE DE ACCIÓN
DE HONG KONG

EDG8002
ENTER THE ZOMBIE



EDG8000
ZOMBIE
ALL FLESH
MUST BE EATEN



EDG8001
PANTALLA DEL
ZOMBIE MASTER

edge
entertainment

EDGE ENTERTAINMENT
WWW.EDGEENT.COM



Ayuda de juego y semillas para aventuras en la Grecia mítica

por Adrián Rivero y Miguel García

La mitología clásica griega y más tarde su adaptación romana siempre han sido fuente de inspiración para los juegos de fantasía. Dioses, héroes y monstruos de las leyendas griegas han sido adaptados -con mayor o menor fortuna- en comics, películas y juegos de rol. Este artículo pretende ser una ayuda para cualquiera que pretenda ambientar una campaña de D&D en la Grecia mitológica.

LA GRECIA MITOLÓGICA

La mitología griega, como la mayor parte de la cultura popular, no se encuentra situada cronológicamente ni geográficamente de modo concreto. Si bien es cierto que podemos asociar lugares de los mitos con localizaciones geográficas reales, esto se debe sobre todo a la recopilación y ordenamiento de la mitología por parte de diversos autores grecorromanos muy posteriores a la invención de los mismos.

Por esto mismo, la libertad de masters y jugadores es casi infinita a la hora de crear escenarios para sus aventuras u orígenes para sus personajes. En la época en la que se ambienta el juego, remota y legendaria, ningún cartógrafo ha recopilado todas las islas y costas de un Mediterráneo aún vasto y por explorar.

LA VIDA EN LA GRECIA MÍTICA

El trasfondo de la Hélade (Grecia) no es difícil de adaptar para que encaje en un mundo de fantasía. Gran cantidad de tópicos coinciden en los dos ambientes:

La mayoría de la población son campesinos, pastores o ambas cosas. Los núcleos de población son pequeños con notables excepciones en las ciudades más importantes, que aún así no pasarían de 10.000 habitantes. Hay una clase de artesanos sencillos: herreros, carpinteros, alfareros, canteros... generalmente ambulantes y que cubren las necesidades de herramientas en las ciudades y pueblos más grandes. Y por encima de todos ellos, una clase dominante de héroes, de trasfondo bélico, una clase de guerreros, atletas y gobernantes, enzarzada en sus luchas personales o en rivalidades entre ciudades, familias o tribus. La clave de esta clase gobernante es el conflicto; la mitología griega está plagada de rivalidades por el poder, el amor de una mujer, un objeto de poder o el favor de los dioses. Y he aquí uno de los motivos principales de este conflicto entre héroes: los dioses griegos, tal y como aparecen representados en los mitos, no son más que humanos, extremadamente poderosos, pero humanos. Sienten envidia, celos, odio, deseo, amor... Esto lleva a conflictos entre dioses, que normalmente tienen como campo de batalla el plano mortal y utilizan como sus campeones a los más destacados de entre los mortales; si, lo has adivinado: los héroes, es decir, los jugadores.



LOS ARGONAUTAS

Los héroes participantes en la expedición de los Argonautas varían según la fuente que utilicemos; asumiremos aquí que eran unos 40 (el número en que aparecen en la película) y nombraremos los 30 que más coinciden en los distintos relatos junto con su clase de personaje más adecuada. Los jugadores son libres de inventarse nombres propios más acordes con su gusto personal; ni esta lista es exhaustiva ni pretende limitar las opciones de juego.

Los términos que aparecen antes de la barra son las clases de personaje más adecuadas para cada Argonauta, mientras que los listados a continuación son sus áreas de experiencia principales según la mayoría de las fuentes.

Admeto: Explorador, Druida / Cazador, pastor

Anceo: Guerrero / Marino, timonel

Argo: Experto / Marino, timonel, constructor de barcos

Asterión: Explorador, Guerrero / Guerrero

Butes: Explorador / Pirata

Cástor: Guerrero / Jinete

Cefeo: Explorador / Cazador

Clitio: Guerrero / Guerrero

Ergino: Monje, guerrero / Atleta, general

Eufemo: Mago, Hechicero / Adivino

Heracles o Hércules: Guerrero, Bárbaro / Guerrero, Atleta

Hilas: Druida / Dios de la vegetación

Idas: Paladín / Guerrero

Idmón: Mago, Hechicero / Adivino

Iñcio: Monje / Atleta

Ífito: Guerrero / Arquero

Jasón: Guerrero-Explorador, Guerrero-Ladron / Guerrero, Atleta, Marino

Linceo: Explorador / Cazador

Meleagro: Guerrero, Explorador / Cazador

Meneclio: Clérigo / Sacerdote

Orfeo: Bardo / Poeta, músico

Peleo: Clérigo de la Guerra / Guerrero, atleta

Periclímeno: Druida / Guerrero licántropo

Pólux: Monje / Atleta

Pollifemó: Guerrero / Guerrero

Telanión: Guerrero / Guerrero

Tífis: Explorador / Marino, timonel

A discreción del master y los jugadores se pueden introducir otros personajes, como:

Acasto: Hijo de Pelias, usurpador del trono de Jasón, que se embarca con él con la esperanza de matarlo o frustrar su empresa (es altamente recomendable que sea un PNJ) Guerrero/ Guerrero.

Atalanta: La única mujer que participó en la expedición según algunos autores: Druida, Exploradora, Picara, Monje/ Atleta, cazadora, arquera, ladrona.

Calais y Zetes: Hermanos hijos de Bóreas, el Viento del Norte, tenían alas. Si algún jugador se siente original y el master se lo permite, encontrareis reglas para crear personajes Aasimar en *Creatures*, un suplemento para jugar con monstruos como PJs.

LOS PERSONAJES

Las clases de personaje de *D&D* no deberían presentar problemas para su adaptación a profesiones propias de estos héroes; así, el trasfondo bélico de la clase gobernante es propicio a la aparición de guerreros, su afición a la caza se podría traducir en la clase de explorador o druida y los atletas pueden ser fácilmente representados como monjes. La clase de picaro, contrariamente a lo que se pueda pensar, es perfectamente válida para un héroe griego, pues la infiltración en fortalezas enemigas para saquear botín o secuestrar mujeres es tema común de muchas historias de la Grecia antigua.

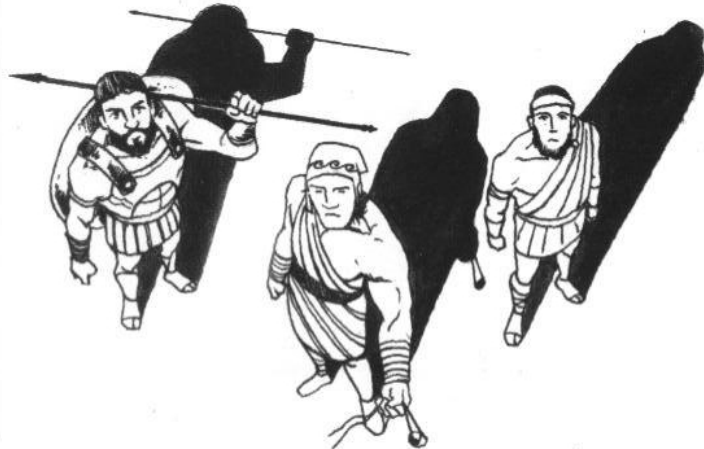
La clase de bárbaro no debería presentar ningún problema de adaptación: tu personaje no es griego. Punto. Al fin y al cabo ellos inventaron el término, ¿no?

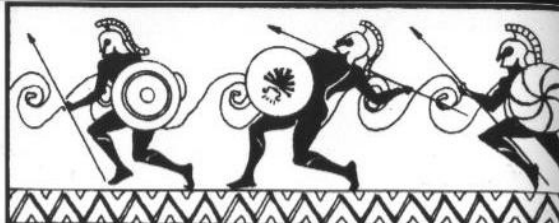
La clase de paladín presenta serias dificultades a la hora de aplicarse a un héroe griego. En la mayoría de las aventuras y viajes narrados en la mitología, sus protagonistas deben robar, mentir, asesinar y seducir mujeres ajenas sin que ello les plantee demasiados dilemas morales (¿cómo podría plantearlos si los mismos dioses se comportan de ese modo con frecuencia?). Por eso recomendamos prescindir de esta clase en la medida de lo posible.

Las clases de mago, hechicero o clérigo quizá sean las más problemáticas.

En la Grecia mítica, toda magia proviene de los dioses y se puede solicitar su favor para que obren prodigios en el plano mortal. Esta ayuda divina puede tomar dos formas: intervención directa del dios(a) o diversos tipos de señales enviadas por los dioses para que los mortales prevean el futuro.

Así la clase más común de mago podría ser un adivino o vidente, aunque nada impide interpretar los hechizos más agresivos (bola de fuego, rayo) como invocaciones a los dioses para que castiguen a los enemigos del mago; así, Zeus enviaría rayos a través del mago que lo invoca, etc. En general se trata de adaptaciones estéticas, más que una verdadera necesidad de cambiar las reglas de juego.





En la Grecia arcaica no existían verdaderos sacerdotes, sino hombres a los que se consideraba sabios y que dirigían los sacrificios a los dioses en fechas señaladas. El resto del año, la relación con los dioses es más directa y personal (el individuo que desea el favor de un dios le ofrece un sacrificio para que propicie sus deseos); sin embargo estos hombres sabios, promotores de la fundación de templos, oficiantes en los ritos más importantes, pueden ser considerados clérigos. Aunque lo más común era adorar a todo el panteón y ofrecer sacrificios a todos los dioses, se puede considerar a efectos de juego que un personaje es más devoto de un dios en concreto y por lo tanto recibe sus dones; esto significa que se podrá jugar con un clérigo de la Guerra (Ares, Atenea), de la naturaleza (Artemisa, Dionisio, Demeter), de la curación (Apolo)...

Para más información sobre el panteón griego para D20 consultad *Deities & Demigods* (páginas 99-134). Para aquellos de vosotros que no dispongais de este manual, ahí va una comparativa entre el panteón griego y el de *D&D*; considerad que los clérigos devotos del dios griego reciben los dominios, conjuros y demás ventajas de su equivalente. Cada dios se nombra seguido de sus ámbitos de poder:

Apolo (luz, profecía, música, curación) — Pelor, Corellon Larethian
Ares (guerra, asesinato, conflicto) — Gruumsh, Hextor
Artemisa (caza, bestias salvajes, partos, danza) — Obad Hai
Atenea (sabiduría, artes, civilización, guerra) — Helroneus
Demeter (agricultura) — Ehlonna
Dionisio (locura, vino, fertilidad, teatro) — Olidammara
Hades (muerte, inframundo, tierra, riqueza) — Nerull
Hécate (luna, magia, abundancia, muertos vivientes) — Wee-Jas
Hefesto (herrería, artes) — Moradin
Hércules (fuerza, aventuras) — Kord
Hermes (viaje, comercio, robo, juego, carrera) — Fharlanghn, Olidammara

En cuanto a la oposición, el master no debería tener problemas, ya que buena parte de las criaturas que aparecen en el *Manual de Monstruos*



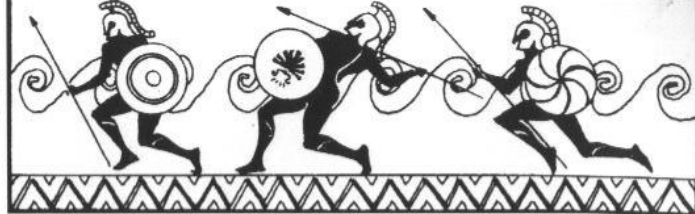
tienen su origen en la mitología griega o romana. Sin embargo, y dependiendo del nivel de realismo que se quiera dar a la campaña, los encuentros con seres sobrenaturales deberían ser escasos para maximizar su impacto. Los viajes por la Grecia antigua ya resultan suficientemente peligrosos sin recurrir a enemigos de fantasía y el tema del conflicto que nombrábamos antes quedará realizado si la mayor parte de la oposición es humana. Piratas, asaltantes, héroes rivales e intentos de asesinato deberían bastar para mantener a los PJs en vilo, por lo menos en los comienzos de sus aventuras.

Por otra parte el factor sobrenatural ya ve destacada su importancia por las intervenciones, directas o indirectas, de los dioses en la vida de los mortales, pero así como los dioses están siempre vigilantes, en busca de diversión y en su afán de proteger a su campeón o dañar a quienes les han ofendido, las criaturas monstruosas siempre tienen sus guaridas en lugares remotos, en tierras extrañas que pocos mortales han pisado jamás, o están al servicio de los gobernantes de pueblos lejanos y extranjeros —véase el minotauro o la hidra de *Jasón y los Argonautas*, por ejemplo.

BESTIARIO DE MONSTRUOS GRIEGOS

Aunque masters y jugadores son libres de utilizar los monstruos de diversos suplementos a su voluntad, esta es la relación de criaturas de origen griego que aparecen en el *Manual de Monstruos* de la 3ª Ed. de *D&D* seguidos de la página donde los encontrareis:

Basilisco: págs 27-28
Centauro: págs 41-42
Quimera: pág 160
Erinias: págs 56 y 59
Dríada: pág 82
Gigantes: págs 105-109
Grifo: págs 117-118
Arpia: págs 25-26
Hidra: págs 121-122
Lamia: pág 132
Mantícora: págs 136
Medusa: págs 139-140
Sirénido: págs 172-173
Minotauro: pág 144
Ninfa: pág 150
Pegaso: págs 157-158
Objeto animado (Enorme):
 Talos, titán de bronce de la película *Jasón y los Argonautas*: pág 152
Sátiro: pág 171
Esqueleto: págs 96-97
Titán: pág 179
Unicornio: págs 184-185



En cuanto a las razas jugadoras, por la misma razón del extrañamiento de lo sobrenatural, en principio están limitadas a la humana. Nada impide sin embargo adaptar las razas no humanas al mundo griego. Una forma de introducir personajes no humanos en el trasfondo griego sería suponer que son fruto de una unión híbrida; así un elfo podría ser hijo de una humana y un fauno, o de un humano y una dríada, mientras que un enano podría nacer de la unión de Hefesto con una mortal, por ejemplo.

Estas opciones están orientadas a aquellos jugadores cuya raza favorita de juego difiera de la humana y recomendamos que, salvo que no te sientas a gusto con un personaje humano, evites jugar con otras razas.

Para jugadores cuyo interés principal sean las bonificaciones de la raza en cuestión... ¡RAYO DE ZEUS! Era broma. Pueden simplemente tomar esas bonificaciones, crear un personaje como si fuera un miembro normal de esa raza y darle la estética de un humano, explicando posiblemente sus peculiaridades con un origen híbrido como los que apuntábamos antes.



Las armas y armaduras que pueden utilizar los personajes también se ven limitadas por el trasfondo de juego; como siempre, sois libres de adaptar cualquier tipo de arma o armadura de los variados suplementos de D&D, pero tendréis que reconocer que un enano con armadura de placas y arcabuz chirría en la Grecia mitológica.

A continuación y para mayor comodidad de masters y jugadores se incluye un cuadro de las armas existentes en la Grecia mítica y sus valores de juego:

ARMAS SENCILLAS CUERPO A CUERPO

Arma	coste	daño	crítico	alcance	peso	tipo
Diminutas						
Daga	2mo	1d4	19-20/x2	10 pies	1 lb	Perf
Pequeñas						
Maza Ligera	5mo	1d6	x2	-	6 lb	Cont
Hoz	6mo	1d6	x2	-	3 lb	Cort
Medianas						
Clava	-	1d6	x2	10 pies	3 lb	Cont
Medía lanza	1 mo	1d6	x3	20 pies	3 lb	Perf
Maza Pesada	12mo	1d8	x2	-	12 lb	Cont
Grandes						
Bastón	-	1d6/1d6 x2	-	-	4 lb	Cont
Lanza corta	2 mo	1d8	x3	20 pies	5 lb	Perf

ARMAS SIMPLES A DISTANCIA

Arma	coste	daño	crítico	alcance	peso	tipo
Pequeñas						
Honda	-	1d4	x2	50 pies	-	Cont
Medianas						
Jabalina	1 mo	1d6	x2	30 pies	2 lb	Perf

ARMAS MARCIALES CUERPO A CUERPO

Arma	coste	daño	crítico	alcance	peso	tipo
Pequeñas						
Martillo ligero	1mo	1d4	x2	20 pies	2 lb	Cont
Hacha de mano	6mo	1d6	x3	-	5 lb	Cort
Espada corta	10mo	1d6	19-20/x2	-	3 lb	Perf
Medianas						
Espada larga	15mo	1d8	19-20/x2	-	4 lb	Cort
Tridente	15mo	1d8	x2	10 pies	5 lb	Perf
Martillo de guerra	12mo	1d8	x3	-	8 lb	Cont
Grandes						
Gran clava	5mo	1d10	x2	-	10 lb	Cont
Lanza larga	5 mo	1d8	x3	-	9 lb	Perf

ARMAS MARCIALES A DISTANCIA

Arma	coste	daño	crítico	alcance	peso	tipo
Medianas						
Arco corto	30mo	1d6	x3	60 pies	2 lb	Perf
Arco corto comp	75mo	1d6	x3	70 pies	2 lb	Perf
Grandes						
Arco largo	75 mo	1d8	x3	100 pies	3 lb	Perf



Armaduras: Sólo los tipos más ligeros de armaduras se conocían y usaban en la Grecia antigua, cuanto más en la mítica, supuestamente muy anterior. Recomendamos que se restrinjan las armaduras disponibles a: Acolchada (+1) Cuero (+2) Cuero tachonado (+3) Pieles (+3) y Cota de escamas (+4) junto con escudos pequeños y grandes de madera o bronce (+1 y +2 respectivamente). Esta restricción es la que más les puede doler (figuradamente) a los jugadores y (físicamente) a sus personajes. Para paliar esto y representando que vienen de la clase gobernante, siempre puedes darles recursos suficientes para adquirir piezas de equipo de gran calidad.

NUEVA RAZA PARA PERSONAJES: CENTAURO

Los centauros son seres monstruosos, de torso superior de aspecto humano y el resto del cuerpo de caballo. De este modo poseen cuatro extremidades inferiores terminadas en cascos, y dos brazos humanos que nacen de sus hombros.

Viven en los montes y sobre todo en los bosques, donde se alimentan de carne cruda y algunas hierbas. Son expertos cazadores y también cuentan el forrajeo como una de sus actividades preferidas. Son ávidos bebedores de vino, aunque no soportan muy bien sus efectos. Por lo general, son pacíficos si se les deja tranquilos, pero tienen un fuerte carácter que les lleva a frecuentes accesos violentos, desvelando una naturaleza cruel y violenta. Intentan evitar el contacto con humanos.

Se admite que los centauros nacieron de los amores de Ixión y de una nube a la que Zeus había dado forma de Hera, enviándola hasta Ixión para comprobar si este se atrevía a consumir su pasión sacrilega. Sin embargo, hay datos que afirman la existencia de otros centauros con un origen diferente, amigos de los humanos, y mucho más pacíficos, a menudo grandes aventureros: Quirón y Folo.

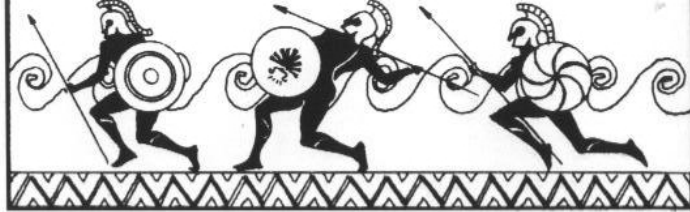
Se organizan en distintas tribus, cada una de las cuales tiene un territorio marcado. Son criaturas con un acentuado carácter territorial, por lo que defenderán su territorio frente a todo aquello que consideren una invasión.

Para más datos, puedes consultar las páginas 41 y 42 del *Manual de Monstruos*, pero ten en cuenta que los centauros que aparecen en la mitología clásica son más crueles y de bastante peor carácter que los que allí se describen. En todo caso, como ya se ha afirmado, eso no impide la existencia de individuos que, como Quirón, se salen de la norma habitual.



RASGOS RACIALES DE LOS CENTAUROS

- +6 a Fuerza, +2 a Destreza, +4 a Constitución, -2 a Inteligencia.
- **Tamaño Grande:** como criaturas Grandes que son, los centauros sufren un penalizador de -1 a la Clase de Armadura y un penalizador de -1 al ataque. Además, se duplican sus límites a la hora de calcular el peso que pueden cargar. Ten en cuenta que debido a su tamaño, los centauros pueden esgrimir armas grandes a una mano.
- Su Frente/Alcance es de 5 x 10 pies/5 pies.
- Comienzan en primer nivel con 3d8 puntos de golpe extra. Estos 3d8 cuentan como Dados de Golpe, por lo que el bonificador de Constitución se le debe aplicar a cada uno de ellos para determinar sus puntos de golpe iniciales.
- Su velocidad base son 50 pies.
- Reciben un +2 a la Clase de Armadura en concepto de armadura natural. Su recia piel y su pelaje hacen que sea más difícil dañarles.
- Como consecuencia de su anatomía sufren un penalizador racial de -2 a las pruebas de Escondarse y de Nadar, y un penalizador racial de -15 a la hora de hacerse pasar por otra raza a través de la habilidad de Disfrazarse. Además, lógicamente no pueden montar físicamente un animal, pero ellos mismos combaten como si estuvieran sobre una montura, pudiéndose aprovechar de algunas de las dotes referidas al combate sobre montura. Los centauros odian que se les emplee como montura.
- Obtienen un bonificador racial de +4 a las pruebas de Empatía animal y Trato con animales. Estos bonificadores representan tanto el aprendizaje que reciben en los bosques como su propia naturaleza.
- Bonificador racial de +2 a las pruebas de Avistar, Escuchar, Saltar y Supervivencia. Bonificadores todos ellos debidos a la especial educación que reciben en su terreno natal, los bosques y las montañas.
- **Ataque natural:** su ataque natural no lo realizan con sus brazos humanos, sino con sus pezuñas animales. Así pues, el centauro realiza un ataque natural con una pezuña que causa 1d6 puntos de daño. Puede atacar con las dos pezuñas, aplicando los penalizadores correspondientes por atacar con dos armas.
- Tienen competencia con gran clava, lanza larga, jabalina, y arco largo, armas que están acostumbrados a emplear en sus cacerías.
- **Visión en la oscuridad:** como la mayoría de los humanoides monstruosos, pueden ver hasta 60 pies en la oscuridad completa.
- **Idioma automático:** común. Idioma adicional: silvano.
- **Clase predilecta:** explorador. En un centauro multiclase, la clase de explorador no contará a la hora de determinar si sufre o no una penalización a los PX.
- **Ajuste de nivel:** los centauros son más poderosos que el resto de las razas, por ello sufren un ajuste de nivel de +4.



CLASE DE PRESTIGIO: HÉROE MITOLÓGICO

El héroe mitológico es un ser que participa tanto de lo humano como de lo divino. Frecuentemente, sus orígenes se remontan a ambos planos, siendo el hijo o descendiente de algún personaje de naturaleza divina, pero que por alguna razón no participa del Olimpo de los dioses y se ha quedado en el mundo de los mortales.

Estos héroes han decidido vagar por el mundo, quizás desahuciando entuertos, quizás acumulando poder, o quizás tras la búsqueda de algún poderoso artefacto de origen divino. Todos ellos comparten el amor por la aventura, pues las pocas veces que se establecen en algún lugar, lo hacen sólo de manera temporal, porque la llamada de la aventura se hace poderosa en su corazón.

Estos héroes realizan gestas increíbles, hazañas de gran calibre, cuyos relatos recorren los pueblos más rápido que el propio Aquiles, el de los pies ligeros. Innumerables son las ocasiones en las que han derrotado a monstruos más poderosos que ellos, porque su valor no tiene límites. Otro de los nexos de unión de todos estos héroes, es su deidad patrona. Ésta suele ser la fuente de sus poderes y de su fortuna. Por contra, en muchas ocasiones esta amistad con una o varias deidades origina el enfrentamiento con otros dioses opuestos, que no escatimarán medios para hacerles la vida imposible a los héroes. Como ejemplo de héroes mitológicos podemos citar a Perseo, Héctor, Ulises, Jasón, Teseo, Quirón el centauro, Aquiles o el propio Heracles, todos ellos bien famosos, pero el mundo del mito griego ha conocido a infinidad de ellos.

Dado de golpe: d8

Requisitos

Para estar cualificado para convertirse en héroe mitológico, un personaje debe cumplir los siguientes requisitos:

Ataque base: +5

Carisma: 13

Especial: Debe haber realizado una valerosa gesta que haya puesto su vida en grave riesgo. Para ser héroe mitológico es necesario tener a una deidad patrona. Esta deidad vela por la supervivencia del héroe, a veces salvándole de peligros mortales, a veces metiéndole en otros nue-

vos. La elección de la deidad puede variar en el curso de las aventuras, o puede que sean varias las que decidan apadrinar al héroe, pero si en algún momento el héroe se queda sin patrocinio de ningún dios, perderá todas sus aptitudes sobrenaturales y no podrá seguir incrementando niveles en esta clase de prestigio hasta que encuentre a otro dios que le apadrine. Por otra parte, abandonar esta clase de prestigio o al propio dios puede no agradar a los dios en cuestión, y es de todos bien sabido que no es muy recomendable tener a una deidad por enemiga.

Habilidades de clase

Las habilidades de la clase de prestigio de héroe mitológico (y su característica clave) son: Arte (Int), Diplomacia (Car), Intimidar (Car), Intuir la dirección (Sab), Nadar (Fue), Oficio (Sab), Reunir información (Car), Saber (religión), Supervivencia (Sab).

Puntos de habilidad cada nivel: 2 + modificador de Inteligencia.

Rasgos de clase

☉ **Competencia con armas y armaduras:** un héroe mitológico es competente con todas las armas sencillas y marciales, con todas las armaduras ligeras, y con todos los escudos. Adviértase que las armaduras más pesadas que la de cuero provocan un penalizador de armadura aplicable a las habilidades siguientes: Equilibrio, Escapismo, Esconderse, Hurtar, Moverse sigilosamente, Piruetas, Saltar y Trepas.

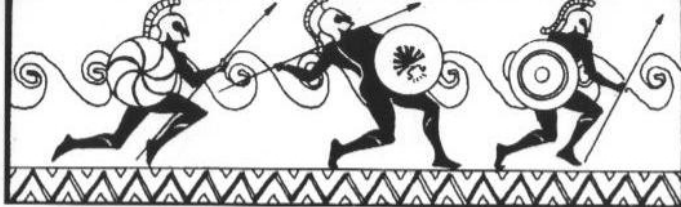
☉ **Clase predilecta (Ex):** los héroes mitológicos son hábiles en muchas competencias diferentes, por lo que pueden elegir otra clase adicional como predilecta y esta tampoco contará a la hora de determinar si sufre o no una penalización a los PX.

☉ **Fortuna del héroe (Sb):** una vez al día, el héroe mitológico puede repetir un tiro de salvación de Voluntad fallido. Esta segunda tirada representa el esfuerzo sobrenatural y el carácter heroico del personaje, por lo que sólo puede ser realizada un mínimo de 5 asaltos después de haber fallado la primera tirada. En los casos en los que un éxito 5 asaltos después no tenga sentido, esta tirada no se puede realizar.

☉ **Gallardía y valor (Sb):** el héroe mitológico es inmune a los conjuros y a los efectos que causen miedo.

Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+1	+2	+0	+0	Punto débil, Gallardía y valor
2	+2	+3	+0	+0	Habilidad favorita
3	+3	+3	+1	+1	Proeza física
4	+4	+4	+1	+1	
5	+5	+4	+1	+1	Fortuna del héroe
6	+6/+1	+5	+2	+2	Clase predilecta
7	+7/+2	+5	+2	+2	
8	+8/+3	+6	+2	+2	Habilidad predilecta
9	+9/+4	+6	+3	+3	Proeza física
10	+10/+5	+7	+3	+3	Inmortalidad





● **Habilidad favorita:** el héroe mitológico puede escoger una habilidad transclasea como favorita. Esta habilidad pasa a ser considerada como de clase.

● **Habilidad predilecta:** el héroe mitológico recibe un bonificador introspectivo +2 a su habilidad favorita.

● **Inmortalidad (Sb):** el héroe mitológico no puede ser muerto de manera convencional. Sólo puede morir por mano de un dios, artefacto, o siendo reducido a —10 puntos de golpe y formulando un conjuro de deseo o de *milagro* con ese fin. También morirá definitivamente si como consecuencia de un golpe en su punto débil llega a —10 o menos puntos de golpe. Además, el DM puede determinar otras formas excepcionales por las que se pueda poner fin a la vida del héroe. Nótese que el héroe mitológico sigue sufriendo los efectos de los puntos de vida negativos, de las enfermedades y de los venenos, sólo que estos no acabarán con su vida.

● **Proeza física (Sb):** puede incrementar permanentemente en 3 el valor de la puntuación de Fuerza o Destreza, o incrementar en 10 pies la velocidad base del héroe. Además, durante tantos asaltos cada día como el doble del nivel de héroe mitológico, podrá experimentar este mismo incremento (por supuesto, apilable con el incremento permanente) de una manera temporal. Estos asaltos han de ser consecutivos. Tanto los incrementos permanentes como los temporales han de ir unidos a una característica física del héroe mitológico (por ejemplo, el pelo largo) o a un objeto que porte. Nótese que el objeto no es mágico; sólo produce sus efectos a un héroe concreto. Para evitar abusos por parte de los jugadores, es el DM el que tiene la última palabra a la hora de determinar a qué va unida la proeza física. Esta aptitud puede obtenerse varias veces, pero sus efectos no son apilables; se ha de escoger otro beneficio diferente.

● **Punto débil (Sb):** el cuerpo del héroe presenta un punto débil. Cada vez que se obtiene un crítico con un 20 natural en cualquiera de las dos tiradas (la de ataque, o la de amenaza de crítico) este punto débil es alcanzado, y el multiplicador del daño del crítico se debe incrementar en una unidad.



NUEVA CLASE DE PERSONAJE: ATLETA

Atleta es aquel que como profesión, realiza una serie de ejercicios corporales basados en movimientos naturales del hombre dirigidos a mejorar su rendimiento físico. El atleta griego no necesita de costosas instalaciones ni materiales, pues es el atletismo una práctica que ha surgido vinculada a la vida cotidiana y a la calle.

Se sabe que la civilización griega valoraba mucho el ejercicio físico encaminado a la educación corporal. En Grecia los atletas eran corredores, luchadores, lanzadores de disco y de jabalina, púgiles y pancraciastas. Empezaban desde niños, y se clasificaban en tres categorías: niños (de 12 a 16 años), adolescentes (de 16 a 20 años), y adultos (mayores de 20 años). Al principio, los atletas eran simples aficionados, pero la cultura del atletismo evolucionó rápidamente, alcanzando su culmen cuando Heracles fundó los Juegos Olímpicos en la capital helénica conocida como Olimpia.

Hace tiempo que los griegos habían hecho del atletismo una profesión. Los atletas se entrenaban diariamente y recibían ventajas de todo orden. Los vencedores de las pruebas olímpicas recibían una serie de favores extraordinarios: retomo triunfal a la patria, decretos honoríficos, privilegios, exención de impuestos, derecho a recibir alimentación en el pritaneo, estatuas (el discóbolo de Mirón) y los grandes poetas cantaron a atletas como Teágenes, Eutimio o Milón.

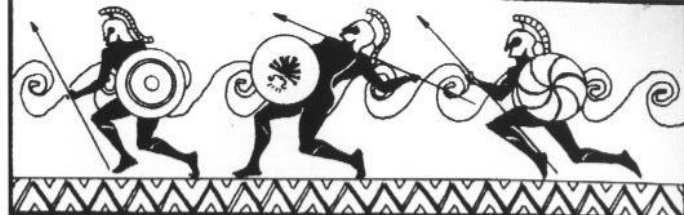
La prueba atlética por excelencia era el pentatlón que tenía lugar tanto en los juegos celebrados en Olimpia, como en casi todas las fiestas públicas, pues era una forma de juzgar al atleta completo. Los ejercicios constaban de 5 pruebas: carrera, salto, lucha y pugilato y lanzamientos de jabalina y disco.

● **Aventuras:** los atletas viajan constantemente de un lugar a otro buscando pruebas en las que competir. Algunos de ellos dejan de lado la vida competitiva y viajan acompañando a los héroes de aventura en aventura. Su entrenamiento les permite ser hombres versátiles dotados para el combate y para otra multitud de tareas.

● **Peculiaridades:** el punto fuerte de los atletas es su forma física. Su riguroso entrenamiento les permite realizar hazañas que están fuera del alcance de otros humanos.

● **Alineamiento:** el riguroso entrenamiento de los atletas requiere una férrea disciplina y autocontrol. Sólo los personajes de alineamiento legal pueden emprender carrera como atletas.

● **Religión:** el culto que practican los atletas es el del cuerpo humano. No necesitan comunicarse de una manera especial con los dioses. Sin embargo, como toda la sociedad griega, les veneran y les rinden culto. Quizás los atletas estén más vinculados con los semidioses, los hijos de los dioses que descendían al mundo mortal y compartían vida más con los propios mortales, que con los propios dioses.



❖ **Trasfondo:** en un principio, los atletas surgen de las familias humildes, pero rápidamente se extiende la práctica del atletismo, y su posición social comienza a elevarse. Sin embargo, los atletas siguen practicando en las calles y entrenándose sin necesidad de caros complejos ni costosos materiales. La técnica es también un elemento importante en el entrenamiento de los atletas. Son los viejos atletas retirados los que enseñan estas técnicas, algunas veces en escuelas organizadas en las grandes polis.

❖ **Otras clases:** con frecuencia, una vez que emprenden su vida de aventuras, los atletas adquieren otros niveles de guerrero o de héroe mitológico con los que complementar sus aptitudes de combate. Los atletas son hombres de mundo y no tienen prejuicios a la hora de relacionarse con miembros pertenecientes a otras clases.

INFORMACIÓN SOBRE REGLAS DE JUEGO

Los atletas siguen las siguientes estadísticas:

Características: la Constitución es la característica principal del atleta; marca su resistencia física. No mucho menos importantes son su Destreza y su Fuerza.

Alineamiento: cualquiera legal.

Dado de golpe: d10

Habilidades de clase

Las habilidades de clase del atleta son: Arte (Int), Equilibrio (Des), Escapismo (Des), Interpretar (Car), Intimidar (Car), Nadar (Fue), Piruetas (Des), Saltar (Fue), Trepas (Fue).

Puntos de habilidad en el 1.er nivel: (4 + modificador de Int)x4

Puntos de habilidad cada nivel subsiguiente: 4 + modificador de Int.

Rasgos de clase

❖ **Competencia con armas y armaduras:** los atletas son competentes con todas las armas sencillas y marciales, pero no son competentes con armaduras ni escudos. Su arma favorita es la jabalina, con la que están acostumbrados a competir y son capaces de lanzar a grandes distancias.

❖ **Correr:** a nivel 8º el atleta obtiene la dote de Correr por la tremenda experiencia que ha reunido en ese campo (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Dote adicional:** el atleta obtiene una dote adicional a los niveles 1º, 7º, 13º y 18º que refleja su variado entrenamiento. La dote adicional debe escogerse entre la siguiente lista: Aguante, Alerta, Ambidextrismo, Ataque Poderoso, Disparo a bocajarro, Disparo a la carrera, Disparo a larga distancia, Disparo preciso, Disparo rápido, Dureza, Embestida mejorada, Esquiva, Gran fortaleza, Iniciativa mejorada, Movilidad, Pericia, Reflejos de combate, Reflejos rápidos.

❖ **Especialización en arma (Impacto sin arma):** la pelea pugilística es uno de los puntos fuertes del atleta. Eso permite que a partir del 16º nivel pueda atacar con esta arma con tanta pericia como lo haría el mejor de los expertos. Obtiene esta dote aunque no cumpla los prerequisites (consulta el Capítulo 3: Clases del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Especialización en arma (jabalina):** el atleta, a lo largo de su vida, convierte a la jabalina en una extensión natural más de su cuerpo. Eso permite que a partir del 12º nivel pueda esgrimir esta arma con tanta pericia como lo haría el mejor de los guerreros. Obtiene esta dote aunque no cumpla los prerequisites (consulta el Capítulo 3: Clases del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Gran agilidad:** los atletas son expertos en el combate sin armas y sin armaduras, por lo que a nivel 17º obtienen la dote de Gran agilidad aunque no cumplan los prerequisites (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Impacto sin arma mejorado:** a 1.er nivel, el atleta se beneficia de la dote de Impacto sin arma mejorado, que refleja el entrenamiento que ha realizado en las disciplinas de lucha y de pugilato (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Lanzamiento (Ex):** los atletas son expertos lanzadores de disco y de jabalina. Gracias a su técnica, a nivel 4º son capaces de incrementar todos los alcances de sus armas arrojadas en un 50%.

❖ **Lanzamiento poderoso (Ex):** gracias a las nuevas técnicas de lanzamiento que ha desarrollado, a nivel 14º el daño que causa el atleta con sus ataques a distancia con armas arrojadas incrementa a una vez y media su bonificador de Fuerza. Para poder utilizar esta aptitud el atleta necesita impulsar su lanzamiento empleando ambos brazos, por lo que no puede portar otro objeto que no sea el que va a ser lanzado.

❖ **Lucha grecorromana:** a nivel 9º el atleta obtiene la dote de Lucha grecorromana por la tremenda experiencia que ha reunido en ese campo (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Rapidez (Ex):** la velocidad del atleta mejora en 10 pies a los niveles 3º y 11º gracias a su entrenamiento. Advierte que esta mejora es independiente de que se lleve puesta o no una armadura.

❖ **Rápido como el rayo (Ex):** al llegar al 20º nivel la velocidad del atleta es tal que cuando combate sin armas puede realizar una acción parcial extra cada asalto.

❖ **Soltura con un arma (Impacto sin arma):** el duro entrenamiento del atleta en la pelea le permite manejar sus puños con una soltura fuera de lo común. Por ello, a nivel 6º obtiene la dote de Soltura con un arma (Impacto sin arma) (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).

❖ **Soltura con un arma (jabalina):** el duro entrenamiento del atleta con la jabalina le permite manejar esta arma arrojada con una soltura fuera de lo común. Por ello, a nivel 2º obtiene la dote de Soltura con un arma (jabalina) (consulta el Capítulo 5: Dotes del *Manual del Jugador* para más detalles).



Nivel	Ataque Base	S. de Fort.	S. de Ref.	S. de Vol.	Especial
1	+0	+2	+0	+0	Dote adicional, Impacto sin arma mejorado
2	+1	+3	+0	+0	Soltura con un arma (jabalina)
3	+2	+3	+1	+1	Rapidez (40')
4	+3	+4	+1	+1	Lanzamiento
5	+3	+4	+1	+1	
6	+4	+5	+2	+2	Soltura con un arma (impacto sin arma)
7	+5	+5	+2	+2	Dote adicional
8	+6/+1	+6	+2	+2	Correr
9	+6/+1	+6	+3	+3	Lucha grecorromana
10	+7/+2	+7	+3	+3	
11	+8/+3	+7	+7	+7	Rapidez (50')
12	+9/+4	+8	+8	+8	Especialización en arma (jabalina)
13	+9/+4	+8	+8	+8	Dote adicional
14	+10/+5	+9	+9	+9	Lanzamiento poderoso
15	+11/+6/+1	+9	+9	+9	
16	+12/+7/+2	+10	+10	+10	Especialización en arma (impacto sin arma)
17	+12/+8/+2	+10	+10	+10	Gran agilidad
18	+13/+9/+3	+11	+11	+11	Dote adicional
19	+14/+5/+4	+11	+11	+12	
20	+15/10/+5	+12	+12	+12	Rápido como el rayo

LUCHA GRECORROMANA (general)

Eres experto con las presas en el combate cuerpo a cuerpo.

Beneficio: el personaje cuenta como si fuera de una categoría de tamaño mayor a la hora de hacer presas. Además, puedes elegir causar daño atenuado sin ningún penalizador a la tirada de ataque.

Carencia: el personaje recibe un modificador por tamaño según su tamaño real y sufre un penalizador —4 a su tirada de ataque para causar daño atenuado.

OPTIMIZAR ARMADURA (general)

Sabes aprovechar tu armadura para beneficiarte al máximo de la protección que te ofrece.

Beneficio: siempre que el personaje no se halle flanqueado, puede moverse rápidamente para ofrecer al enemigo sólo las partes más protegidas de su cuerpo. Su modificador de armadura a la CA de la armadura se incrementa en 1. Para poder sacar provecho de esta dote hay que llevar puesta una armadura diferente de la acolchada.

GRAN AGILIDAD (general)

Gracias a tu extrema agilidad eres capaz de evitar algunos de los golpes enemigos.

Prerrequisitos: Destreza 15+ y la dote de Esquiva

Beneficio: obtienes un bonificador +1 de esquiva a la CA siempre que no portes armadura física alguna y tengas ambas manos libres.

RECOMPENSAS

Además de las riquezas que pueden acumular en sus viajes, la Grecia mítica tiene mucho que ofrecer a los jugadores. Los objetos mágicos son escasos en la mitología y generalmente se encuentran en lugares remotos, protegidos por monstruos o servidores de los dioses, pues esto es lo que son estos objetos: posesiones de los dioses o regalos entregados por éstos a los mortales.

Por lo general no hay término medio en el poder de estos objetos; o son una mera ayuda para una tarea específica (el escudo bruñido de Teseo, que utiliza para petrificar a Medusa con su propia mirada) o son objetos de gran poder (como el propio Vellochino de Oro que busca Jasón, capaz de curar todas las enfermedades y heridas, que propicia las cosechas y trae la paz al reino que lo posea). El consejo es el mismo que con respecto a la aparición de lo sobrenatural: administra con cuidado los objetos mágicos que poseen los personajes, pues casi ningún opo-nente mundano puede hacer frente al poder de los dioses.

La escasez de objetos mágicos puede propiciar además el motivo de una campaña o expedición; en el caso de los Argonautas parten en busca del Vellochino de Oro, regalo de los dioses. La idea es que los jugadores se sorprendan y se alegren al encontrar un objeto mágico, no que lo guarden con el resto de la quincalla para venderlo en el próximo puerto porque ya tienen un arma mejor.



JASÓN Y LOS ARGONAUTAS

Esta película, dirigida en 1963 por Don Chaffey, es otra muestra del gran cine de aventuras de los años 50 y 60 que contaba con los geniales efectos especiales del maestro Ray Harryhausen. Basándonos en ella y en el mito griego original intentaremos dar unas directrices para crear una campaña ambientada en el viaje fantástico de Jasón y sus compañeros en busca del preciado Vellochino de Oro.

Comenzaremos con una pequeña síntesis del mito de Jasón: Esón, el padre de Jasón que reinaba en Tesalia y fue derrocado por su hermanastro Pelías, hijo de Poseidón, parte al exilio con su hijo, que se educa con el centauro Quirón, para volver a reclamar su trono al llegar a la edad adulta. Pelías le impone una condición para devolvérselo: debe traer el Vellochino de Oro de los confines del mundo. Jasón reúne mediante una competición atlética a los mejores héroes de Grecia y parte en el buque Argo en busca del Vellochino, favorecido por Hera y Atenea.

Tras diversas aventuras, tempestades y la pérdida por muerte o abandono de varios Argonautas, éstos llegan a la Cólquida, reino de Eetes, poseedor del Vellochino, que consiguen tras derrotar a la mítica hidra de Lerna, los toros de fuego y los guerreros no muertos de Eetes, gracias a la ayuda de su hija Medea, enamorada de Jasón.

Tras una vuelta a casa tan accidentada como la ida, con los Colcos pisándoles los talones para recuperar a Medea y el Vellochino, regresan a Tesalia y aquí es donde más difieren los mitos: Jasón mata a Pelías y ocupa su trono junto a Medea, la abandona y esta se venga matándolo a él y a su nueva esposa o Jasón incurre en la ira de los dioses por varios motivos y muere de forma violenta.

LA CAMPAÑA

El tema principal de una campaña centrada en los viajes de Jasón y los Argonautas es la colaboración, la amistad, la unión de esfuerzos para un objetivo común. Junto a éste encontramos otros temas propios tanto de la mitología como de los juegos de rol: el viaje iniciático que conferirá experiencia y sabiduría a los que participan en él, las aventuras en busca de gloria y fortuna, el conflicto entre destino y libre albedrío, entre la voluntad de los dioses y el deseo de los hombres, y sobre todo la lucha, la lucha por la supervivencia, por el amor, por la restauración del honor, por el poder, la riqueza y la fama, la lucha inherente a todo ser humano por descubrir quién es y quién quiere llegar a ser.

Hay varios puntos de inflexión en el mito de Jasón donde se puede empezar una campaña, siendo el más evidente la convocatoria de Jasón a unos juegos para determinar quiénes, de entre todos los héroes griegos, son dignos de acompañarle en la empresa más peligrosa que se ha intentado hasta la fecha. Los personajes pueden llegar de diferentes ciudades griegas, enterados de la competición por distintos medios y queriendo participar por sus propios motivos. Los juegos son una excusa estupenda para que los personajes se conozcan, e incluso puedes hacerlos competir entre ellos (eso siempre les encanta a los jugadores). Si todo va bien, al finalizar la escena de los juegos debería

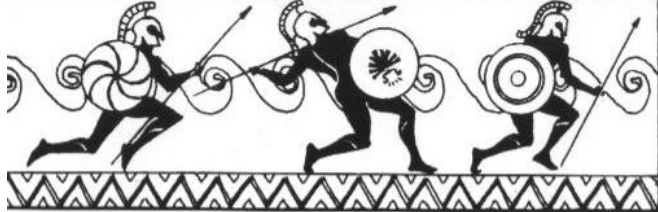
haber un ambiente de camaradería entre ellos y deberían haber sido elegidos para formar parte de la expedición. Si es necesario ajusta la oposición —o haz directamente trampas con las tiradas— para que así sea; no queremos que ningún PJ se quede fuera en la primera sesión, ¿no? Este comienzo tiene un problema: Jasón se convierte por necesidades del guión en un PNJ, lo cual puede parecer irrelevante, pero a efectos prácticos convierte a los PJs en espectadores de la historia de otro.

Si quieres hacer que Jasón sea interpretado por un jugador puedes empezar la historia años antes, con un Jasón adolescente escapando con sus compañeros de infancia de la masacre de su familia por parte de Pelías. Este inicio tiene varias ventajas, a saber, comienzan la campaña con una huida a sangre y fuego a través de las calles incendiadas de su ciudad natal, con la mayor parte de su familia y amigos masacrados por el que se va a convertir en el malo final de la campaña. ¿Hay algo que les vaya a hacer odiarlo más? Además esta opción te permite comenzar la campaña con los jugadores en nivel bajo (1 por ejemplo) de una manera lógica. Al fin y al cabo son héroes: ¿van a partir en busca del vellochino, tras ser seleccionados entre la élite de Grecia, y tienen un mísero nivel uno? Seamos serios.

Tras la huida puedes dirigir una serie de aventuras introductorias, basadas en los años de educación de Jasón con el centauro Quirón. Esto te permitirá ir familiarizando a los jugadores con el mundo griego, introduciendo información de trasfondo a través de las lecciones del centauro. Además, cuando hayan pasado los años y los jugadores tengan el nivel con el que quieres empezar la verdadera historia, tienes el gancho perfecto. Haz que unos cazadores enviados por Pelías maten a Quirón, por error o por maldad; probablemente a los jugadores les dé igual: si lo has hecho bien, los personajes deberían tenerle cariño a estas alturas y buscarán venganza.

Un momento delicado en la campaña es la entrevista entre Jasón y Pelías, en la que éste le exige que le devuelva su legítimo trono. Tienes que hacer que los jugadores se den cuenta de que su única solución es el diálogo. Pelías tiene un gran poder personal, amén de un ejército propio y una maquinaria política que ha hecho que gran parte del pueblo le apoye. Él tampoco puede matarles públicamente si Jasón se presenta como quien en realidad es, pues su aspiración al trono es legítima. Puedes hacer circular el rumor, entre la gente descontenta con el reinado de Pelías, de que una antigua profecía cuenta que un hombre calzado con una sola sandalia vendrá a destronarlo. Luego haz que Hera, disfrazada de anciana finja ahogarse a la vista de Jasón, que perderá una sandalia rescatándola. Es importante que los jugadores oigan la profecía para que vean cómo se cumple e introducir el tema de los designios de los dioses; si de algún modo descubren que la anciana era la diosa Hera, sin embargo, se darán cuenta de que los dioses le dan "empujoncitos" al destino.

Ya que Pelías no puede asesinar a Jasón directamente, le envía a una empresa imposible: traer a Tesalia el Vellochino de Oro desde la Cólquida, al otro lado del mundo conocido. Puedes introducir demostraciones de falsa hospitalidad por parte de Pelías, que no dudará en intentar asesinarlos mientras duermen si éstos aceptan.



En esta línea argumental, Jasón, al ser un jugador, no tiene por qué convocar los juegos para reunir a los héroes: puede buscar tripulación de otros modos. Si te apetece la escena de competición, introduce un sueño inspirado por Hera para que se les "ocurra" la idea de los juegos.

Puedes aprovechar esta misma escena para hacer un poco de metajuego y entregarle a los personajes otras fichas completamente distintas para que tengan otra perspectiva de lo que pasó la noche del ataque de Pelias. Entrégales las fichas de Esón (el padre de Jasón) Filomena (su hermana) y las de tantos guardias del rey como sea necesario, revive la escena de la masacre del príncipio y haz que se enteren de por qué les ayuda Hera: Pelias cometió un sacrilegio al matar a la hermana de Jasón cuando ésta había pedido santuario en el templo de Hera.

Si habían aceptado la hospitalidad de Pelias puedes hacer que despierten sobresaltados de esa pesadilla sólo para encontrarse con la fría mirada de un asesino por PJ en sus habitaciones.

Para la escena del encuentro con el barco, puede que Argo sea uno de los PJs; si no, haz que algún ciudadano les comente su maestría como constructor de buques y piloto. Si tus jugadores son del tipo matamutillasaja, puedes hacer que los hombres de Pelias, disfrazados de asaltantes estén atacando a Argo al momento de la llegada de los héroes; pueden replegarse al barco con lo cual tendremos un bonito combate por cubierta, los palos y las velas, al más puro estilo Errol Flynn.

Una vez que consigan partir, puedes alargar o acortar la campaña todo lo que quieras; se trata de un viaje por mar con diversas escalas en islas y costas que varían en nombre y cantidad según la versión del mito que tomemos.

El propio mar es una fuente inagotable de aventuras. Puedes hacer que la tripulación se amotine cuando lleven varios días sin ver tierra, una tempestad puede sacarlos de su rumbo, y hacerles vagar perdidos hasta que se despeje el cielo, pues la navegación del Argo se guía por las estrellas... En el mito original griego, los Argonautas sufren un episodio con las sirenas parecido al de Ulises en la Odisea, sólo que esta vez se salvan porque los cantos de Orfeo superan a los de éstas, que despechadas, se suicidan... Pero, ¿acaso vamos a desaprovechar la ocasión para introducir un combate submarino? Haz que algun PNJ de la tripulación falle el tiro de salvación, o aprovecha el fallo de alguno de los PJs para que las sirenas se lancen como tiburones a por su presa...

Llegados a este punto puedes introducir todos los encuentros que se te ocurran con monstruos de la mitología clásica en islas cada cual más remota hasta alcanzar la Cólquida. Si os apetece un dungeon, ¿qué mejor que la corte del Rey Minos? Éste recibirá cordialmente a los jugadores y después los encerrará en su famoso laberinto para que sirvan de alimento al Minotauro. Puedes hacer, si quieres que le cojan aún más manía a Pelias, que la hostilidad de Minos se deba a una carta de éste, en la que le advierte que unos piratas tesalios, tras ser desterrados, vagan por el mar y han sido vistos cerca de sus costas...



PELIAS

Humano Gue 12/Cir 8: VD 20; humanoide Mediano (humano); DG 12d10 + 8d8 + 60; pg 172; Inic +2, Vel 20'; CA 27 (toque 14, desprevénido 25); Atq +33/+28/+23 c/c (1d8+16/x3, lanza corta +4) o +24/+19/+14 a distancia (1d6+11, jabalina); AL CM; AE Reprender muertos vivos 3/día; TS Fort +20, Ref +10, Vol +16; Fue 24 (30), Des 15, Con 16, Int 14, Sab 16, Car 13.

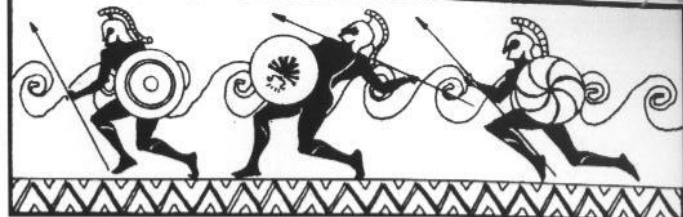
Habilidades y Dotes: Avistar +8, Buscar +7, Concentración +12, Diplomacia +11, Engañar +9, Montar +17, Nadar +20, Saltar +22, Sanar +6, Saber (religión) +10, Trato con Animales +9; Ataque al galope, Ataque de torbellino, Ataque elástico, Ataque poderoso, Carga impenetrable, Combatir desde una montura, Conjuración en combate, Especialización en arma (lanza corta), Esquiva, Hendedura, Inscribir rollo de pergamino, Movilidad, Pericia, Pisotear, Soltura con un arma (jabalina), Soltura con un arma (lanza corta).

Conjuros preparados (6/5+1/4+1/4+1/2+1; CD base = 13 + nivel de conjuro): 0-crear agua, detectar magia, detectar veneno, escudo de entropía, luz, leer magia, resistencia; 1º- bendecir, comprensión idiomática, favor divino, orden imperiosa, protección contra el bien*; 2º- aguante, arma espiritual*, cautivar, fuerza de toro, inmovilizar persona; 3º- disipar magia, luz abrasadora, muro de viento, oscuridad profunda, vestidura mágica*; 4º- azote sacrilego*, caminar por el aire, libertad de movimiento.

*Conjuro de Dominio. Deidad: Ares. Dominios: Guerra (obtiene las dotes de Competencia con un arma marcial y soltura con un arma); Mal (lanza conjuros malignos con +1 al nivel de lanzador).

Pertenencias: lanza corta +4, cota de escamas +4, escudo grande de bronce +3, 3 jabalinas +1, anillo de protección +2, botas de velocidad, caballo de piedra (destrero), capa de resistencia +3, cinturón de fuerza de gigante (+6), pergamino de convocar monstruo IV, pergamino de desacralizar, pergamino de quitar enfermedad, poción de acelerar, poción de aliento de fuego, poción de heroísmo, poción de sanar, 3 jabalinas, 21.031 mo.

Notas: ten en cuenta que Pelias dispone de bastantes conjuros que incrementan sus aptitudes de combate. Siempre procurará disponer de algunos asaltos previos para lanzárselos. Si no le es posible, se tomará la poción de acelerar para poder hacerlo con las acciones parciales que obtiene. Pelias también procurará combatir a caballo, ya que es especialista en este tipo de confrontaciones. Es posible que Pelias no sea suficiente reto para tus personajes. En ese caso, puedes desear incrementar de nivel. Ten en cuenta que para personajes de nivel superior a 20 se deben emplear las reglas proporcionadas en el *Epic Level's Handbook*, publicado por Wizards of the Coast.



AVENTURAS DE LOS ARGONAUTAS SEGUN LA MITOLOGIA GRIEGA

La primera escala de Jasón, según varios autores clásicos, tuvo lugar en la isla de Lemnos, habitada únicamente por mujeres, pues habían asesinado a los hombres, tras haber sido rechazadas por ellos a causa de la maldición de Afrodita, que hacía que despidiesen un olor horrible. En el mito original, los Argonautas, olvidando su misión, se unieron a estas mujeres, teniendo que recordarles Hércules su propósito.

A efectos de juego puedes hacer que estas mujeres sean acólitas de una secta dirigida por un Súcubo (la Reina Hipsípila) poseedora de una droga que adormece los sentidos de los hombres. Degeneradas por el asesinato en masa que cometieron en el pasado, se convirtieron en devoradoras de carne humana y ahora desean la de los Argonautas...

● **Reina Hipsípila:** puedes utilizar las estadísticas de un Súcubo genérico, las encontrarás en la página 49 del *Manual de Monstruos*.

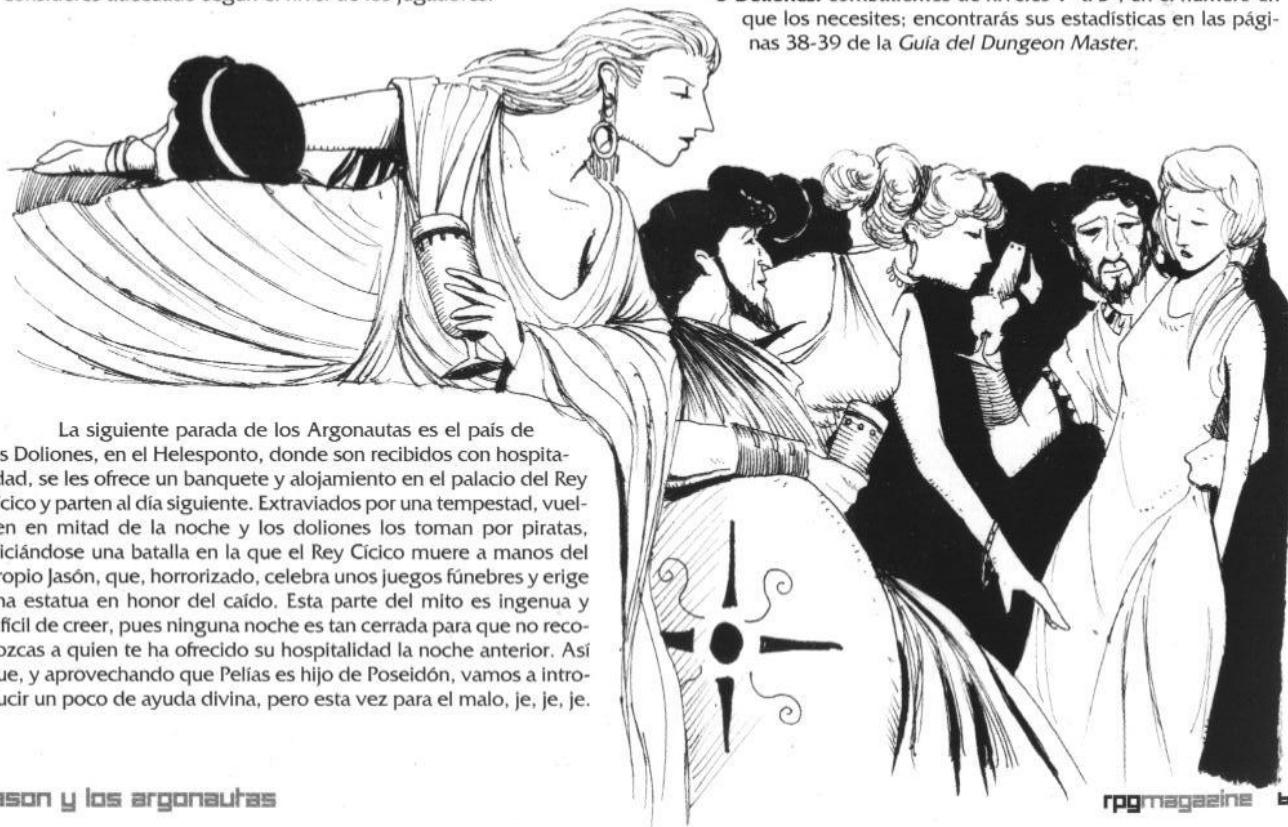
● **Acólitas:** puedes suponer que tienen clases de guerrero, pícaro y bardo a niveles bajos (1º-3º) en el número y proporción que consideres adecuado según el nivel de los jugadores.

Enfrentalos en primer lugar a la furia de los elementos, Poseidón sólo está jugando con ellos, llevándolos de vuelta a la corte de Cícico con la esperanza de que los Doliones los maten y darle ironía al asunto, pero no tienen por qué saberlo. Asústalos de verdad con la tempestad, pon música clásica muy alta y grita cuando describas las olas, habla deprisa y hazles tirar continuamente, auténticos tiros de salvación o faroles como casas de los que no importa el resultado. Tira mucho por detrás de la pantalla y pon cara de asombro; verás como les suben las pulsaciones. No hay nada que frustré más al jugador de fantasía medio que luchar contra algo a lo que no puede vencer a espadazos...

Cuando arriben a costa, tras varias tiradas difíciles de navegación y un posible choque contra los escollos, estará lloviendo a mares; ninguna antorcha puede ser encendida y nubes negras oscurecen la noche como boca de lobo. En este ambiente opresivo, sin saber en qué costa están, y sin ver nada más allá de sus narices, son atacados por los Doliones que, bajo la influencia de Poseidón, los confunden con piratas. ¿Tú crees que van a dialogar? Yo tampoco.

● **Cícico:** aristócrata de nivel 9º; encontrarás las estadísticas en la página 38 de la *Guía del Dungeon Master*.

● **Doliones:** combatientes de niveles 1º a 3º, en el número en que los necesites; encontrarás sus estadísticas en las páginas 38-39 de la *Guía del Dungeon Master*.



La siguiente parada de los Argonautas es el país de los Doliones, en el Helesponto, donde son recibidos con hospitalidad, se les ofrece un banquete y alojamiento en el palacio del Rey Cícico y parten al día siguiente. Extraviados por una tempestad, vuelven en mitad de la noche y los doliones los toman por piratas, iniciándose una batalla en la que el Rey Cícico muere a manos del propio Jasón, que, horrorizado, celebra unos juegos fúnebres y erige una estatua en honor del caído. Esta parte del mito es ingenua y difícil de creer, pues ninguna noche es tan cerrada para que no reconozcas a quien te ha ofrecido su hospitalidad la noche anterior. Así que, y aprovechando que Pelias es hijo de Poseidón, vamos a introducir un poco de ayuda divina, pero esta vez para el malo, je, je, je.



Otro episodio tiene lugar en Quios, en la desembocadura del río Cíndaco, donde Hércules rompe su remo por su enorme fuerza, desembarcando una expedición para sustituirlo por otro más resistente hecho de un árbol. Bajó también el joven Hilas a buscar agua, pero fue secuestrado por las ninfas del estanque, enamoradas de él. Hércules y otros héroes se sumergen para buscarlo sin éxito.

Puedes aprovechar este episodio para introducir un dungeon subacuático. Haz que las ninfas vivan en una caverna sumergida, pero con bolsas de aire en su interior, o concédeles el favor de Hera que les permitirá respirar bajo el agua para buscar a su compañero si te apetece probar combates acuáticos. Puedes introducir tritones, ninfas (con la variación de que pueden respirar bajo el agua) y peces monstruosos. En el mito original, Heracles se queda buscando a Hilas, a quien amaba, y no continúa viaje con los Argonautas. Si es un PJ puedes obviar esto, pero si no, quizá sea momento de retirarles el apoyo de alguien que es un semidios; a estas alturas de campaña ya deberían poder defenderse solitos.

En la película este episodio se ve sustituido por el encuentro con Talos, un gigante de bronce construido por Hefesto para vigilar el tesoro de los dioses, e Hilas muere aplastado bajo su peso al derrumbarse, herido de muerte por Jasón en su único punto débil: su talón. Hércules se niega a aceptar su muerte, máxime cuando Talos fue despertado por su codicia al intentar robar el tesoro de los dioses y se queda en la isla buscando a Hilas. A efectos de juego, quizá sea un fin de fiesta más dramático para Hércules el enfrentamiento con Talos que con unas ninfas juguetonas; queda a vuestra elección como siempre. Talos tiene el importante defecto de ser extremadamente lento, aunque esto no debería ser un problema, ya que, conociendo a los jugadores, en vez de escapar en barco (que podrían), seguramente correrán hacia él al grito de ¡Experiencia! En caso de que huyan, puedes hacer que Talos les arroje enormes rocas desde las costas de la isla, o incluso fusilar la escena de la película en la que, parado en la única salida de la bahía, Talos levanta el Argo del mar y lo arroja como si fuera un juguete, tras lo cual sólo les queda volver a la isla y enfrentarse a él.

☉ **Talos:** Objeto animado: Constructo (Gargantuesco); encontrarás sus estadísticas en la página 152 del *Manual de Monstruos*.

☉ **Especial:** Talos no puede ser destruido por medios convencionales; una vez debilitado (0 pg) se le debe alcanzar en el talón con un golpe que cause por lo menos la pérdida de 10 pg, con lo que se desangrará hasta morir. Por cierto, ¿he comentado que su sangre es metal fundido? ¿No? A correr todo el mundo.

La siguiente escala de los Argonautas es el país de los Bébrices; en él, su rey, Ámico, desafía a un campeón a un combate de boxeo. Pólux acepta, derrotándolo y haciéndole prometer que recibiría hospitalariamente a los visitantes en el futuro, aunque según otras versiones lo mataría.

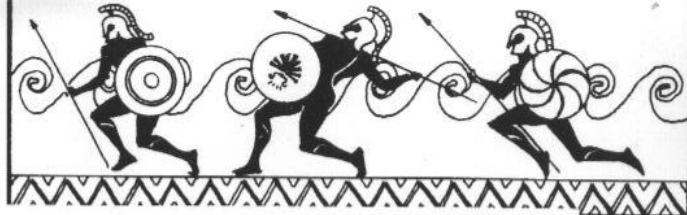
En cualquier caso es una oportunidad para introducir una escena lúdica en la campaña, un combate sin armas que no tiene por qué ser singular. Puedes hacer que Ámico organice unos minijuegos en su honor -o para su escarnio, según te apetezca reflejar su carácter- entre los Argonautas y sus hombres; déjalos que se entretengan antes del gran final...

☉ **Ámico:** atleta (monje) del nivel que necesites; normalmente, entre uno por encima y uno por debajo del nivel del jugador que se vaya a enfrentar a él.

☉ **Hombres de Ámico:** guerreros, monjes y exploradores de niveles equivalentes a los de los PJs.

Una vez abandonen la isla, estalla una terrible tempestad que los arroja a la costa de Tracia. Si a estas alturas ya los has machacado mucho con la furia de los elementos, utiliza la tormenta como un recurso estético y no los hagas pasar por otra escena de impotencia. Describe la fuerza del temporal y díles que despierten atados al barco como pueden en las costas de un país extraño. Allí encontrarán las ruinas de un templo visitado por bellas jóvenes que llevan ofrendas de comida a Fineo, un adivino ciego, maldito por Zeus, al que una bandada de Arpías arrebató su sustento día tras día (en realidad dos, pero con dos arpías a estas alturas de campaña les puede dar la risa a tus jugadores). Fineo les promete revelarles el futuro si le libran de su maldición.





Aquí hay varias opciones de aventura: puedes seguir el mito original y si usaste la posibilidad de jugar con los dos hermanos hijos del viento del Norte (Aasimar) Calais y Zetes, que ellos mismos capturen o destruyan a las arpías (en este caso si pueden ser dos criaturas). O bien puedes seguir la película y que los Argonautas les preparen una trampa con redes, usando a Fineo como cebo y así hacer justicia poética, encerrando a los monstruos para que Fineo los alimente con sus sobras, como se veía obligado a hacer él anteriormente.

Una tercera opción, adecuada sobre todo si a tus jugadores les van los dungeons llenos de bichería, es hacer que las arpías provengan de un monte cercano, donde tienen su guarida, y que no puedan ser destruidas por completo sin exterminarlas a todas y destruir los huevos. Esto te da opción a crear un dungeon con partes al aire libre (la ascensión a la montaña) con el peligro añadido de las caídas, y subterráneas (el descenso a las cámaras donde se incuban los huevos). Puedes crear escenas tipo *Aliens* con los PJs internándose en una colmena de criaturas extrañas, diseñar varios tipos de arpías según su función: centinelas, guerreras, cuidadoras de huevos... y ¿por qué no una reina arpía mucho más grande, feroz e inteligente en el centro de la guarida, en la mayor cámara de incubación? ¡Ntchs! Lástima de lanzallamas y detectores de movimiento.

• **Arpia:** encontrarás sus estadísticas en las páginas 25 y 26 del *Manual de Monstruos*. Como criaturas humanoides, las arpías mejoran según su clase de personaje, así que puedes crear guerreras, usuarias de magia, pícaras, etc. según tus necesidades para estructurar la colmena. Las arpías se encuentran en desventaja en interiores, pues no pueden aprovechar su capacidad de vuelo. Para compensar esto puedes dotar a todas las que se encuentren bajo tierra con: "Tregar cual arácnido (Ex): La arpía puede trepar por superficies de piedra como si estuviera usando el conjuro *trepar cual arácnido*."

• **Reina arpía:** puedes suponer que se trata de una arpía guerrera niv 10/hechicera niv 10 de tamaño Grande (o Enorme) aunque querrás ajustar estos valores en función de los niveles de los PJs.

Sea como fuere, una vez libre Fineo de la maldición, les advertirá sobre el peligro de las rocas Cianeas, unos escollos gemelos que deben atravesar para llegar a la Cólquida y que chocaban entre sí al cruzarlos una embarcación, aplastándola.

En el mito original, Fineo les entrega una paloma, diciéndoles que la liberen al llegar a las rocas; si ella logra pasar, el Argo también lo conseguirá, si no... La paloma consigue pasar perdiendo una pluma de la cola y el Argo lo logra a costa de una tabla de su popa, quedando inertes las rocas desde entonces, pues estaba escrito que la amenaza concluiría cuando un barco consiguiese cruzar.

En la película es Poseidón quien sostiene las rocas para que cruce el Argo, pero teniendo en cuenta la mala leche que ha tenido con ellos en el resto de la campaña...

En esta escena puedes optar por varias soluciones:

Hacer que crucen como los hombres, tirando de remo a toda velocidad, con la incertidumbre de si lo conseguirán o no. Incluso puedes inventarte una "tabla de acercamiento" de las rocas (secreta, por supuesto, y probablemente inexistente detrás de la pantalla) y asustarlos con algún que otro peñasco desprendido de los acantilados que abra vías de agua en el Argo o hiera a alguno de ellos al azar.

También puedes sustituir este episodio, muy dramático en una película pero poco adecuado en un juego de rol, por otro parecido perteneciente a la Odisea, en el que Ulises tiene que cruzar otro estrecho, guardado esta vez por dos monstruos marinos: Escila y Caribdis, que atacaban a los barcos incautos que se acercaban demasiado a una de las dos costas. Puedes suponer que se trata de un kraken y un abolez (Gargantuesco) con la salvedad de que se encuentran inmovilizados en un lugar, con determinada área de influencia. Si el barco consigue atravesar esas áreas estarán a salvo, con lo que "sólo" tienen que aguantar mientras el Argo cruza. Puedes darle a los monstruos un determinado número de asaltos de ataque, que variará en función de los niveles de los jugadores o, si los ves perfectamente capaces de derrotar a un kraken, ¡adelante!



Y llegamos ya al final del periplo; tras las rocas Cianeas: la Cólquida, el fin del viaje y hogar del ansiado Vellocino. Aunque tanto en el mito original como en la película, la estrategia de acercamiento de Jasón a la consecución del Vellocino es directa (va a pedirselo a Eetes) es más que probable que los jugadores no sean tan estúpido... nobles, eso es. Siguiendo aproximadamente las escenas finales de la película, el clímax de la campaña sería algo así:

Si los jugadores se presentan con nombres falsos en la corte puedes hacer que Acasto elija este momento para traicionarlos ante Eetes. Sin embargo deja que sean recibidos con un banquete para que Medea, hija del rey pueda conocer a Jasón (y enamorarse de él). Así, cuando sean capturados y llevados a las mazmorras de palacio, ella les liberará. Por si tus jugadores piensan en resistirse a la captura, maximiza la oposición en el momento en que son descubiertos y apresados; que les quede claro que no tienen oportunidad de luchar, porque los conocemos y son capaces de morir todos antes que dejarse atrapar.

Una vez huidos del castillo, Medea les llevará a la encina sagrada de Ares en la que está colgado el Vellocino, pero si pensabas que era cachondeo el hecho de que los objetos mágicos poderosos estuvieran custodiados por monstruos terribles:

● **Hidra de Lerna:** es la guardiana del Vellocino, y hará su aparición saliendo de una cueva cercana con el cuerpo inerte de Acasto, que ansiaba el Vellocino para sí, colgando entre sus fauces. Encontrarás las estadísticas de las hidras en las páginas 121 a 122 del *Manual de Monstruos*; utiliza una hidra de Lerna de siete cabezas para representar a la guardiana del Vellocino.

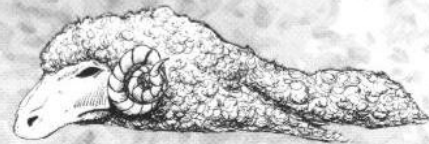
Derrotada la hidra y una vez en su poder el Vellocino, haz que Eetes y sus hombres les cierren la ruta de huida hacia el Argo. Por cierto, ¿hemos comentado ya que Eetes es un nigromante de gran poder? En una de las escenas finales de la película, Eetes invoca de los dientes de la hidra guerreros esqueletos para que destruyan a Jasón y sus compañeros. Puedes utilizar las estadísticas de un esqueleto Enorme para representar el poder con el que han sido invocados, aunque en realidad son de tamaño Mediano. Las estadísticas de los diversos tipos de esqueletos aparecen en las páginas 96 y 97 del *Manual de Monstruos*.

ARTEFACTO MAYOR: EL VELLOCINO DE ORO

Vellocino del camero alado y divino que llevó por los aires a Frixo y a Hele cuando huían de su madrastra Ino, y Hele cayó al mar. Frixo, al llegar a la Cólquida, inmoló el camero a Zeus y regaló su vellón a Eetes, quien lo colgó de una encina y puso a su pie una hidra para que lo custodiase. Pelias, rey de Yolco, ordenó a su sobrino Jasón que fuese a buscarlo.

Este objeto tiene el aspecto de una piel de camero que conserva la cabeza, coronada por unos largos y retorcidos cuernos dorados; su lana así mismo parece de hilo de oro y tiene la virtud de sanar enfermedades, venenos y heridas. El vellón de oro produce el mismo efecto que un conjuro de sanar a todo aquel que lo toque invocando al mismo tiempo el nombre de Zeus. Sin embargo, este efecto sólo funciona tantas veces como niveles tenga cada persona, y si alguien intenta abusar de este poder tocándolo una vez más, perderá un nivel de forma permanente.

Siempre que sea colocado en el templo de algún dios del panteón griego, el Vellocino de oro incrementa en un 50% la producción de las tierras en un radio de 6 millas. Además mejorará en una categoría la actitud de todos los PNJs que se hallen en 0'3 millas a la redonda siempre que fallen un tiro de salvación de Voluntad con CD 30 (consulta la sección de Actitudes de los PNJs del Capítulo 5: Campañas de la *Guía del Dungeon Master* para más detalles).



Puedes finalizar esta escena de muchas formas. Si tienen poder suficiente puede que los jugadores maten a Eetes, lo cual sería una idea estupenda, porque los perseguirá hasta el fin del mundo para recuperar el Vellocino y a su hija (por ese orden). Puedes hacer que surjan más y más esqueletos hasta que los acorralen al borde de un acantilado, al pie del cual otros argonautas han situado el Argo para una huida desesperada (el final de la película). También puedes aprovechar para hacer una primera demostración del poder del Vellocino: haz que una flecha de los hombres de Eetes hiera de muerte a Medea sólo para ser curada en segundos por la magia sanadora del camero de oro.





Puedes continuar la campaña tras la consecución del Vello de Oro con la vuelta a Tesalia y la derrota de Pelias a manos de Jasón o dejarlo aquí con un "y vivieron felices para siempre". Para más información sobre el viaje de vuelta de Jasón y sobre la mitología griega en general, os recomiendo el libro que he utilizado como fuente mitológica principal en la elaboración de este artículo: *Diccionario de la Mitología Clásica*. Dos tomos. C. Falcón Martínez, E. Fdez-Galiano y R. López Melero. Alianza Ed. Libro de Bolsillo.

APÉNDICE

Niveles Épicos

Esta campaña se puede adaptar perfectamente para niveles por encima de nivel 20 de varias maneras:

Tómate la campaña como una gigantesca partida de ajedrez entre dioses, y haz que cada jugador interprete a un dios del panteón olímpico, ayudando o perjudicando a los Argonautas en función de sus preferencias.

Adapta la oposición a niveles épicos y haz que los jugadores interpreten sólo a los Argonautas de origen semidivino. Los héroes participantes en la expedición de Jasón fruto de la unión de dioses y mortales se enumeran a continuación, con su origen divino entre paréntesis:

Anceo (Poseidón)	Ascálafo (Ares)
Asclepio (Apolo)	Calais (Bóreas, el viento del Norte)
Cástor (Zeus)	Equión (Hermes)
Ergino (Poseidón)	Estáfiro (Dionisio)
Etáldes (Hermes)	Eufemo (Poseidón)
Eumedonte (Dionisio)	Érito (Hermes)
Heracles (Zeus)	Orfeo (Calíope, es una musa, no una diosa)
Pólux (Zeus)	Yálmeneo (Ares)
Zetes (Bóreas, el viento del Norte)	

Jasón no es hijo de un dios, pero ya que es el protagonista de esta historia, sería un poco extraño no incluirlo en este listado; además, los héroes griegos, sean o no de origen divino, destacan por encima de la gente normal, así que cualquiera de los participantes en esta expedición podría adaptarse a un personaje épico.

Resucitar a los personajes

Un consejo: no lo hagas. El poder de devolver la vida a los muertos está reservado a los dioses en las leyendas griegas (y a los editores de Marvel en los cómics), y aún ellos tienen dificultades para hacerlo. Esta campaña está estructurada de tal forma que no te será difícil introducir nuevos personajes para los jugadores que hayan muerto durante la misma: tienes un barco lleno de PNJs dispuestos a ser ascendidos. Si quieres puedes suponer una subida de nivel en los Argonautas PNJs paralela (o un par de niveles inferior) a la de los jugadores; así no tendrán que interpretar a un novato en medio de un grupo de malas bestias, que siempre frustra mucho.



EETES

Humano Mag 15 (nigromante); VD 15; humanoide Mediano (humano); DG 15d4+30; pg 75; Inic +2 (+2 Des, +4 Iniciativa mejorada); Vel 30'; CA 12 (toque 12, desprevénido 10); Atq +9/+4 c/c (1d6+2; *bastón +1*) o +10/+5 distancia (1d8/19-20, ballesta ligera); AL NM; CE Convocar familiar, Inscribir rollo de pergamino; TS Fort +8, Ref +8, Vol +11; Fue 13, Des 15, Con 15, Int 17, Sab 12, Car 21 (25).

Habilidades y Dotes Alquimia +16, Concentración +16, Conocimiento de conjuros +21, Saber (arcano) +16, Saber (geografía) +15, Saber (historia) +12, Saber (local) +8, Saber (religión) +8; Ampliar conjuro, Conjuros penetrantes, Elaborar poción, Fabricar objeto maravilloso, Iniciativa mejorada, Intensificar conjuro, Maestría en conjuros (*controlar muertos vivos, horrible marchitamiento y reanimar a los muertos*), Maximizar conjuro, Potenciar conjuro, Prolongar conjuro.

Conjuros preparados (5/7/7/7/6/6/5/4/2; CD base = 15 (17) + nivel de conjuro; escuela prohibida: Adivinación): 0- mano de mago, perturbar muertos vivos, prestidigitación, resistencia, sonido fantasma; 1º- armadura de mago, caída de pluma, causar miedo, hechizar persona, mano espectral, rayo de debilitamiento, toque gélido*; 2º- aguante, gracia felina, llama continua, mano espectral, telaraña, toque de necrófago*, visión en la oscuridad; 3º- apacible descanso, disipar magia, indetectabilidad, protección contra los elementos, rayo relampagueante, toque vampírico*, volar; 4º- invisibilidad mejorada, miedo, piel pétrea, polimorfia, tentáculos negros, tormenta de hielo; 5º- cono de frío, dominar persona, nube aniquiladora, pesadilla, reanimar a los muertos*; 6º- círculo de muerte*, de la carne a la piedra, desintegrar, globo de invulnerabilidad, velo; 7º- controlar muertos vivos, dedo de la muerte*, jaula de fuerza, rociada prismática; 8º- horrible marchitamiento*, nube incendiaria.

*Conjuro extra de nigromancia.

Pertenencias: capa de carisma +4, collar de cuentas de plegaria (curación), craneosuro, máscara de la calavera, piedra de la buena suerte, poción de acelerar, poción de invisibilidad, poción de indetectabilidad, ballesta ligera, 20 virotes de ballesta, 3.117 mo.

Notas: familiarízate con los conjuros y con los objetos de Eetes. Examina las aptitudes de los diferentes personajes, y determina previamente cuáles son los conjuros que Eetes puede modificar con sus dotes. No olvides que Eetes es un experto nigromante, y dispone de muchos esqueletos a los que ha dado vida a través de oscuros rituales. Puede ser interesante emplear las criaturas genéricas (templates) que aparecen tanto en la *Dragon* como en la web de Wizards of the Coast: <http://www.wizards.com/dnd>



perro malo responde...

Perro Malo responde... es ya, seguramente, tu HATE-MAIL favorito. Así que ya sabes, no seas cobarde. ¡Ahora! ¡Sin pensarlo! Envíanos tus cartas sobre lo que quieras a correo@rpg-magazine.com. Por fin podrás quejarte de todo aquello que siempre quisiste y berrear a gusto... Eso sí, prepárate para la respuesta de Perro Malo... Y no digas que no te avisamos, porque Perro Malo es un ser despreciable, impresentable, y maleducado que no tendrá reparo en utilizar lo que escribas de papel higiénico. ¡Cuidado con el perro!

Ante todo, un saludo, perro malo (aunque dicen que perro ladrador, poco mordedor). En pocas palabras, que el primer número ha estado muy interesante, aunque he echado en falta algo de material para mi juego favortito por estos lares, o sea, el Zombie, y me ha parecido un poco fuera de lugar el artículo de la Santería pues habeis olvidado incluir un apartado para Zombie (lo cual era evidente en el mundo de Zombie) y el modulo de Feng Shui era muy lineal, pero en fin, nadie es perfecto (aun menos yo) por lo que espero un poco mas de calidad en proximos numeros.

A favor: analisis muy detallado de algunos productos, os habeis mojado con un par de opiniones (lo cual dice mucho a nuestro favor) el artículo de cyberpunk (y eso que no me gusta el juego, aunque una pregunta: si la revista es en color, ¿por que habeis puesto fotos en b/n? ¿Ganas de estafarnos :D) y un par de artículos de opinion.

En total, un bien alto, lo cual no esta nada mal, aunque espero que proximos numeros sean mejorcitos (uno no se gasta 3,95 por cualquier cosa)

La pregunta es clara y directa:

¿Para cuando un modulito o alguna ayuda interesante para Zombie?

Por lo demas, suerte y a por mas.

Jesús David Cantero

En general estoy encantado con la revista, pero tengo UNA critica que a mi humilde opinión estropea mucho el producto:

El llamado perro, que colabora con un artículo para este número, de verdad se merece que le lleven a la perrera para que lo sacrifiquen, segun el la defensa del rol debe hacerse al natural, segun el este concepto se reduce a las camisetas de Marilyn Manson y demás artículos similares.

Pues sepa que esa imagen antisocial es la que es la que ha estropeado la imagen de este mundillo, y no todos los que jugamos a el queremos que se nos relacione con esa faceta. Con esto no quiero difamar a los amantes del Heavy, entre los cuales tengo buenos amigos.

Además hace otros comentarios como, y cito : «Los salvapatrias fascistas del rol», lo cual aunque a muchos les sorprenda nos enoja a un sector que esta en alza en este mundillo.

Con esto quiero alertar a mucha gente que compre la revista.

Gracias y hasta pronto.

Adrian Peruyera Martinez

Estimado Adrian Peruyera Martinez: He recapitado, y tras tu tolerante misiva, debo reconocer que tienes razón: a partir de mañana lucharé por la buena imagen del rol, me quitaré mi viejo collar, me pondré una camisa a cuadros, tirantes, botas militares, me afeitare la cabeza, me esconderé para jugar, sacrificaré en la perrera a los pelanas del rol, y saludaré compulsivamente con la patita delantera en vez de levantar la trasera para mear en la puerta del club de patéticos miembros de la especie rolera a la que perteneces. Hmmm... mejor no. Sin embargo quiero pedir disculpas a ese sector en alza del mundillo que son los salvapatrias fascistas del rol por haberles llamado algo tan desagradable como salvapatrias fascistas del rol; no volverá a pasar.

Estimado Jesús David Cantero: Haciendo acopio de fuerzas mentales, he previsto tus necesidades, y he conseguido que incluyan una extensa ayuda de *Zombie* en la última página de la revista. El módulo de *Feng Shui* era tan lineal y previsible como *Hervidero*, *Érase una vez en China*, o el pensamiento medio de los aficionados a ese juego, tienes razón, aunque deberías ser más respetuoso con la gente en la exposición de tus ideas. Sin embargo, las fotos del artículo de *Cyberpunk* sí que estaban en color, como el resto de la revista... ¿No serás unos de esos que ha comprado un ejemplar de la tirada defectuosa, verdad?

Hola,

Como aún estais en el 2º número, pues es posible que tomeis en cuenta esto que os escribo para mejorar la revista. O no, total, quien soy yo para deciros como llevar el cotarrollo.

La revista me parece excelente tanto el apartado gráfico/maquetación como el de contenidos. El único punto del que cojea es... los Ladrillos.

Hay una tendencia al conflicto por sí mismo, a decir cosas que armen pelea, que le resta puntos al alto nivel de profesionalidad de la revista. La de terminal en el #2 iba bien hasta que se dedico a rajar contra juegos especificos y no de la "suplementitis". La tuya rajando a los listeros no anda desencaminada pero vamos, ¡tu haces lo mismo desde esta misma sección! No creo que la polémica os haga vender más revistas, así que podías ahorraros el tono combativo y hacer vuestras criticas con menos mala sangre y más discurso. Que creo que si lo teneis.

Jesús Couto F. (sí, a mi me gusta L5A, y que)

Estimado Jesús Couto F.: Lo que hay es una tendencia a llamar al pan, pan, y a la basura, basura. Y bien está que entre tanta reseña benévola, tanta ayuda, y tanto módulo, se den unos enérgicos ladrillos para cagarse en los muertos de algunos, que no todo en este mundo es rol y fantasía. Por lo de hacer lo mismo que los miembros de la listas de los que hablaba, el día que yo se la chupe a alguien en público sin cobrar, me hablas de nuevo de las listas, y me señalas con el dedo.

colaboraciones

Para cualquier tipo de sugerencia, consulta, colaboración o petición, envíanos un correo a rpg@rpg-magazine.com

publicidad

Para la inclusión de publicidad en próximos números y conocer las tarifas envíanos un correo a publicidad@rpg-magazine.com

www.rpg-magazine.com

RPG

magazine

la revista sobre
juegos de rol

suscripciones



x6

Suscripción de un año
6 números

= 20 Euros

la super-pregunta

Sorteamos una suscripción de 6 números entre los acertantes a la siguiente super-pregunta:

Uno de los actores de la segunda parte de una película de humor sudafricana, fue el protagonista de un largometraje de fantasía, cuyo póster original fue realizado por un ilustrador que más tarde se hizo famoso por las portadas de una serie de novelas. ¿En qué revista publicó el autor de estas novelas su primera obra de ficción?

Envía tu respuesta a: rpg@rpg-magazine.com

En el número anterior la super-pregunta era:

La banda sonora de una película que iba a llamarse en un principio *The Anderson Alamo* fue remezclada por un famoso autor de música elektro. ¿A qué banda se unió este músico a mitad de los años 70?

La respuesta correcta es: **The Black Spades.**

Recorta o fotocopia este resguardo y envíalo con tus datos a: RPG magazine, Edge Entertainment, Sta. Clara 35 2ºB - 41002 - Sevilla. O envía los mismos datos por correo electrónico a suscripciones@rpg-magazine.com. Las suscripciones son de 6 números y se paga en la primera entrega contrarrembolso o anticipadamente por transferencia bancaria a: Edge Entertainment, Banco Sabadell, 0081 0225 17 000131833 (enviar comprobante o aviso.)

Nombre y Apellidos: _____

Dirección Postal: _____

Localidad: _____

Código postal y provincia: _____

Teléfono de contacto: _____

E-mail: _____

Deseo una suscripción a partir del número _____ (inclusive) de 6 números

[] por 20 euros por transferencia bancaria.

[] por 20 euros contrarrembolso.

Deseo comprar los siguientes números atrasados:

[] nº1 - 3.95 euros / [] nº2 - 3.95 euros

LO PUTO PEOR

PUBLICACIÓN
BIMESTRAL SOBRE
EL LOCO UNIVERSO
DE VIRUETE

(#3) EN ESTE NÚMERO:
LOS ZOMBIES



Los zombies son lo más importante de los juegos de rol. Sin ellos yo creo que ni existirían. Vienen apareciendo en los juegos desde el principio, y salen en casi todos, como por ejemplo *D&D*, *AD&D*, *AD&D 2ª edición*, *D&D 3ª edición*, o *D&D IV: La venganza de Freddy*, y en muchos otros con nombres raros que ahora mismo no recuerdo. Estos seres son unos enemigos habituales en las partidas, y lo mejor, tanto para masters como para jugadores, es que los conozcamos a fondo.

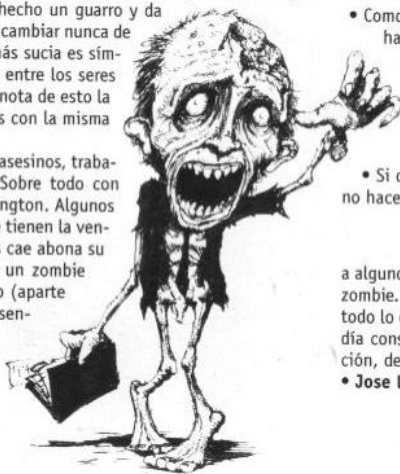
El gran problema con los zombies es que a los padres les da vergüenza hablar con los hijos del tema. Prefieren que lo aprendan en la calle con un «ya se enterarán como me enteré yo». Y así nos va. Espero que lo aquí expuesto sea de obligada lectura en todos los servicios, peluquerías y consultas de dentista, los auténticos templos del saber actuales. Los siguientes datos fueron sacados de *The Quintaessential Libro Gordo de Petete*, guía de referencia básica sobre los monstruos.

El fenómeno de los ataques zombie es, históricamente, bastante reciente. Según mis informes, antes de la aparición del hombre no existían los zombies. Eso quiere decir algo. Los zombies fueron creados en 1948 por Chiquito de la Calzada para su musical *Cantando bajo la lluvia ácida II*, y después ya empezaron a salir por más sitios, como los dibujos del Oso Yogui y el 1, 2, 3.

Los zombies viven en cementerios, lo cual está muy bien. Yo creo que habría que convertir los cementerios en parques temáticos, sobre todo los que tengan zombies. Correr perseguido por una docena de zombies es muy divertido, siempre que no te cojan, claro, y más emocionante que la montaña rusa. Hay espacios verdes para que los niños jueguen. También podrían reconvertirse en campos de golf, sólo que los agujeros serían algo más grandes. No sólo eso; las fosas vacías pueden usarse para el siempre divertido juego de enterarse vivo. El mayor problema, más que los zombies, serían algunos siniestros que gustan de pasear por allí, pero con un poco de pesticida solucionamos el problema. En fin, que son unos lugares ideales para la diversión de toda la familia, aunque me mandaron a la mierda cuando se lo propuse a la gente de Port Aventura.

Sus ritos y costumbres son un poco diferentes a los nuestros. Por ejemplo en la comida, no siguen precisamente la dieta mediterránea. Una de las grandes ventajas de ser un zombie es que puedes ir siempre hecho un guarro y da igual. Los muertos vivientes no se tienen que cambiar nunca de ropa; es más, entre ellos tener la camiseta más sucia es símbolo de posición. Os tengo que recordar que entre los seres humanos está mal visto, y tendría que tomar nota de esto la gente que va a jornadas y se pasa cuatro días con la misma camiseta de Blind Guardian.

La mayoría de zombies trabajan de asesinos, trabajo mal pagado y con mucha competencia. Sobre todo con mucho intrusismo, como el tipo ese de Washington. Algunos han pensado en trabajar de jardineros, ya que tienen la ventaja de que cada pedazo de cuerpo que se les cae abona su plantación. A mí me gustaría ver algún día un zombie presidente del gobierno, o al menos ministro (aparte de Fraga). De momento hay muchos que presentan programas en la tele y salen en las revistas del corazón, y hasta uno en el Vaticano (adivina cuál).



Estos son algunos de los hechos básicos que todo el mundo debe conocer. Y cuando juguéis a rol y os enfrentéis a zombies, debéis tener en cuenta los siguientes consejos. También los podéis usar en concursos de la tele, cuando os salgan preguntas del tema o cuando queráis ligar en algún bar.

- Si un zombie os ofrece sexo oral, es una trampa. No aceptéis por muchas ganas que tengáis. Huid también si os quieren «decir una cosa al oído».
- Si estás en un cementerio y empiezan a resucitar los muertos, es aconsejable correr, siempre y cuando quieras conservar la vida. No es aconsejable ayudarles a salir de sus tumbas, echarse una siesta o ponerse a cantar. Pero, como siempre, la última elección es tuya. Además, hay que correr en dirección contraria al cementerio, a no ser que en esa dirección haya otro cementerio, en cuyo caso la has cagado.
- Tampoco es aconsejable dedicarse a levantar las lápidas, que fueron inventadas para evitar que salieran. Incluso es mejor que te sientes encima y les pongas las cosas más difíciles. Afortunadamente entre los roleros abundan los gordos, con lo cual es fácil tener la situación bajo control.
- Los zombies llevan años en la tumba, así que probablemente no merezca la pena registrarlos en busca de tesoro. Eso sí, como suelen atacar a bocados, algunos llevan un empaque +1 que puede ser de utilidad.
- A diferencia de las personas, los muertos vivientes pueden morir si les revientas el cerebro. Cuando digo cerebro me refiero al de la cabeza. Si tienes mala puntería, también vale disparar al pecho y decir «¡Dios mío, esa cosa no cae!». También vale para morir rápido, claro.
- Como bien nos ha enseñado el *Resident Evil*, las cosas se complican mucho cuando hay zombies. Si se te desata un zapato y no hay zombies, te agachas y te lo atas. Si hay zombies, tendrás que ir hasta una habitación donde deberás mover una estatua, coger una llave, recorrer media mansión, hacer el pino, matar a unos perros, sumergirte en la taza del váter y coger allí un libro donde te explican cómo atártelos sin liberar un gas que te puede matar. Prepárate para lo peor.
- Si decidís huir y vais a alguien haciendo autostop, no os preocupéis; los zombies no hacen autostop, así que tranquilos, seguramente sea sólo un asesino en serie.

Por último, recordad que todos podemos ser un zombie, así que cuando veas a alguno, sé solidario, y piensa que cualquier día tú también puedes serlo. Apadrina un zombie. Desde aquí saludo a todos los zombies del universo, y les doy las gracias por todo lo que han hecho por la noble causa del exterminio de la humanidad. ¡Ojalá algún día consigáis vuestro objetivo! Eso sí, a por mí no vayáis: como demuestra esta sección, de cerebro no voy precisamente muy sobrado. Un abrazo y recuerdos a la familia

• Jose Luis Viruete



Mejor Juego de Cartas 2001

Premios Origins 2001

**Mejor juego de cartas basado en
una película de todos los tiempos**

Equipo de la revista Inquest Gamer, Mayo 2002

Mejor Juego de Cartas

Premio Inquest Fan, Junio 2002

JCC más vendido

Durante enero y febrero 2002,
Revista Comics and Games Retailers

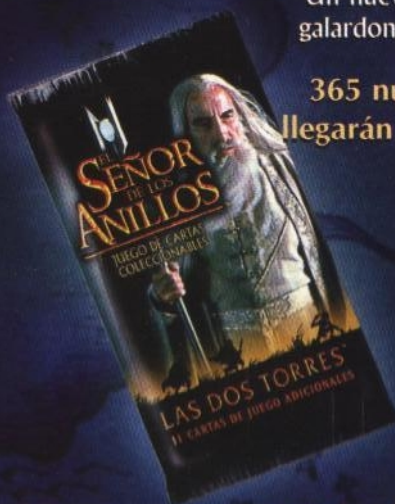
**EL
SEÑOR
DE LOS
ANILLOS**
LAS DOS TORRES

LAS DOS TORRES™

La batalla por la Tierra Media comienza aquí

Un nuevo comienzo para el
galardonado juego del 2001

365 nuevas cartas que
llegarán a ti en noviembre



www.decipher.com

www.lotrfanclub.com

www.lordoftherings.net

www.portalmix.com/a

© 2002 New Line Productions, Inc. The Lord of the Rings and the characters, names, and places therein, ™ The Saul Zaentz Company d/b/a Tolkien Enterprises under license to New Line Productions, Inc. All Rights Reserved. TM, ®, & © 2002 Decipher

edge
entertainment

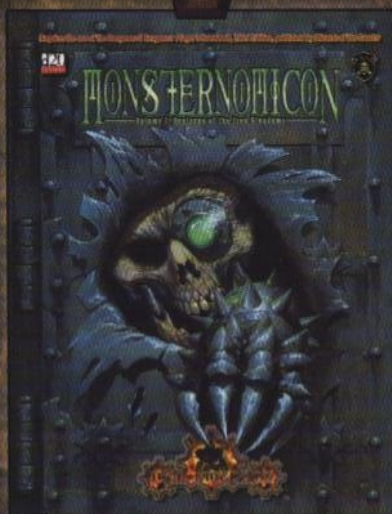


REINOS DE HIERRO

NI EL MEJOR ARSENAL DE LIBROS
PARA SISTEMA D20 VA A SERVIRTE
CONTRA ESTOS MONSTRUOS...

MUY PRONTO DISPONIBLE:

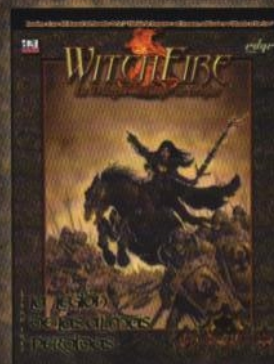
MONSTERNOMICON MORADORES DE LOS REINOS DE HIERRO VOLUMEN I



YA DISPONIBLE:
WITCHFIRE
LA TRILOGÍA DE FUEGO DE BRUJAS

UNA APASIONANTE CAMPAÑA CON
LA QUE PODRÁS ECHAR UN PRIMER
VISTAZO A LO QUE PROMETE SER EL
UNIVERSO DE FANTASÍA MÁS
ORIGINAL DE LOS ÚLTIMOS AÑOS:
LOS REINOS DE HIERRO

WITCHFIRE *La Trilogía de Fuego de Brujas*



ISSN 1579-7686

03



9 771579 768004