

UK 'ZINE

VORHALLE



Unaussprechlichen Kulten Fanzine "vorhalle" (portal). Revista de Juegos de Rol y Fantasía.

PRECIO \$1000

EL ROL Y MUJERES

DIOSES

GUÍA PARA
EL MASTER CREATIVO
PARTE UNO

MORTALES

MANUAL DEL
EXERCISTA PARA
MERP

ALLES LÜGE

UNA LECTURA DE
HORIZON WAR Y EL
PAPEL DE LAS
FEMINAS.

INTRODUCCIÓN A LO
QUE ES
CHURCH KNIGHTS

4º ARTE

CE MIO AMBIENTADO
EN LA LLAMAZA
DE
CTHULHU

HOJA DE PJ
FURIA NEGRA

ENTREVISTA KILOMÉTRICA A

JUSTIN "BASTARDO" ACHILLI

INZIE

3 - 5 Editorial / Novedades y Eventos / Sacar a \$100

Algunas palabras del editor y las novedades o eventos del rol para Enero. Y la sección de Lord Verminard.

5 - La Senda de los Dioses

Ayudas para el Storyteller, tablas, datos anexos. Pros y contra. Cómo narrar y no morir en el intento. Este número se inicia la Guía del Narrador.

11 - La Senda de los Mortales

Ayudas de roleo para los jugadores. Creado por jugadores. Este mes: Exorcistas de MERP.

Xx - Mehr Licht!

Descripción de juegos. De qué se tratan, sus gracias y sus defectos. Este mes: Por fuerza mayor suspendida.

14 - Auditorium

Entrevistas especiales a personajes del mundo del rol, incluidos algunos PNJ's. Este mes: Entrevista a Justin "Bastardo" Achilli, desarrollador de Vampiro: La Mascarada.

21 - Crónicas y Leyendas

Historias cortas del mundo de las crónicas y del mundo de la fantasía.

24 - Epístolas

Corresponsales en España y USA nos cuentan el panorama del exterior.

28 - Alles Lüge

Comentario y crítica de libros con los mordaces dichos e inimitables loas de los analistas. Este mes: The Ascension War y el papel de la mujer en ella. Además, una breve reseña de Church Knights.

31 - Requiem & Deja Vu

Correo y consultas y lo que vendrá en el próximo número.

32 - 9 "Arte

Ilustraciones de nuestros colaboradores. Primer episodio de un cómic ambientado en La Llamada de Cthulhu y principalmente en los cuentos de H.P. Lovecraft.



EDITORIAL

La primera vez que escribí esta columna, pensé que nadie la leería. Creí que no llegaría a ninguna parte, que se perdería en el vacío de las publicaciones sin lectores; me equivoqué rotundamente. Nos fue muy bien, la revista se leyó y comentó. Lamentablemente no tenemos el poder de sacar tiradas inmensamente grandes y haremos lo posible por suplir ese mal, mientras, corran a la Verminard (lo siento, no hemos conversado con ninguna otra tienda) y reserven su ejemplar. Quizás más adelante hagamos suscripciones. Por el momento, tendrán que usar los sistemas de coleccionistas.

Pasando a otro tema, y como ya se habrán dado cuenta, este mes la revista está dedicada a la mujeres. Y con esto no nos referimos que sea "para" mujeres, aunque de hecho la idea es que todos puedan leerla. Pero quisimos hacer algo especial. Dedicarnos a las mujeres, su forma de jugar, cómo ven el juego y cómo ven los hombres el juego de ellas. Por qué son tan pocas las mujeres jugando rol? Acaso es por la abundancia de criaturas poco atractivas en el mundo del rol? O es que los Storytellers no se bañan? Quizás si invitamos a algún ídolo para la próxima convención..., eso es lo que queremos averiguar. Las razones de por qué una mujer juega rol y por qué no juega.

Tratamos de hacer lo posible por ser imparciales, pero como se habrán dado cuenta, somos humanos y no podemos ser perfectos (yo sí, me refiero al resto). Es por eso que deseamos hacer un aporte y no tomar esto como la última palabra, pues aún queda mucho por decir. Espero que les agrade y aprovechen esta ventana al mundo femenino. Si alguna mujer deseara hacer algún desmentido, comuníquese con nosotros.

Novedades y Eventos

Aquí de nuevo desde las profundidades para contarles las nuevas de este oscuro mundo.

Debo decirles que me extraña de sobremanera que este Nosferatu vea tanto movimiento últimamente, parece que los abrazados cada vez van en mayor aumento, sobre todo después del lanzamiento de un fanzine extraño con nombre de remedio que llegó a mis manos y, sorpresa, ¡ahí salieron mis palabras!. Hijo cuidado que en una de esas rompo la mascarada y me alcanza el gehena...

Paso a relatarles que un grupo de mortales quiere hacerse pasar por nosotros a partir de ciertas partidas de rol que se están haciendo, por la información que manejo, hay dos partidas programadas dentro de Diciembre y Enero. Los datos pueden tomarse en el teléfono 2122004, hablando con Eduardo, ya que parece que él está en este sucio acto, por lo que creo que ese niño debe ser muy succulento... Según sé, pretende hacer una serie de juegos de rol en vivo por lo que cualquier cosa llámenlo pues no tiene fechas prefijadas pues tiene problemas de horario y cacería.

Por otra parte, me enteré de un encuentro de rol en la Biblioteca de la Reina para el 8 y 9 de Enero, habrá mesas de todo (bueno al menos lo que me dijo el gordito succulento que me acabo de servir...), incluso habrá torneo de vampiro en cartas...

Ojalá que el nuevo milenio no les haga mal y cuidense... de mí.

El Nosferatu





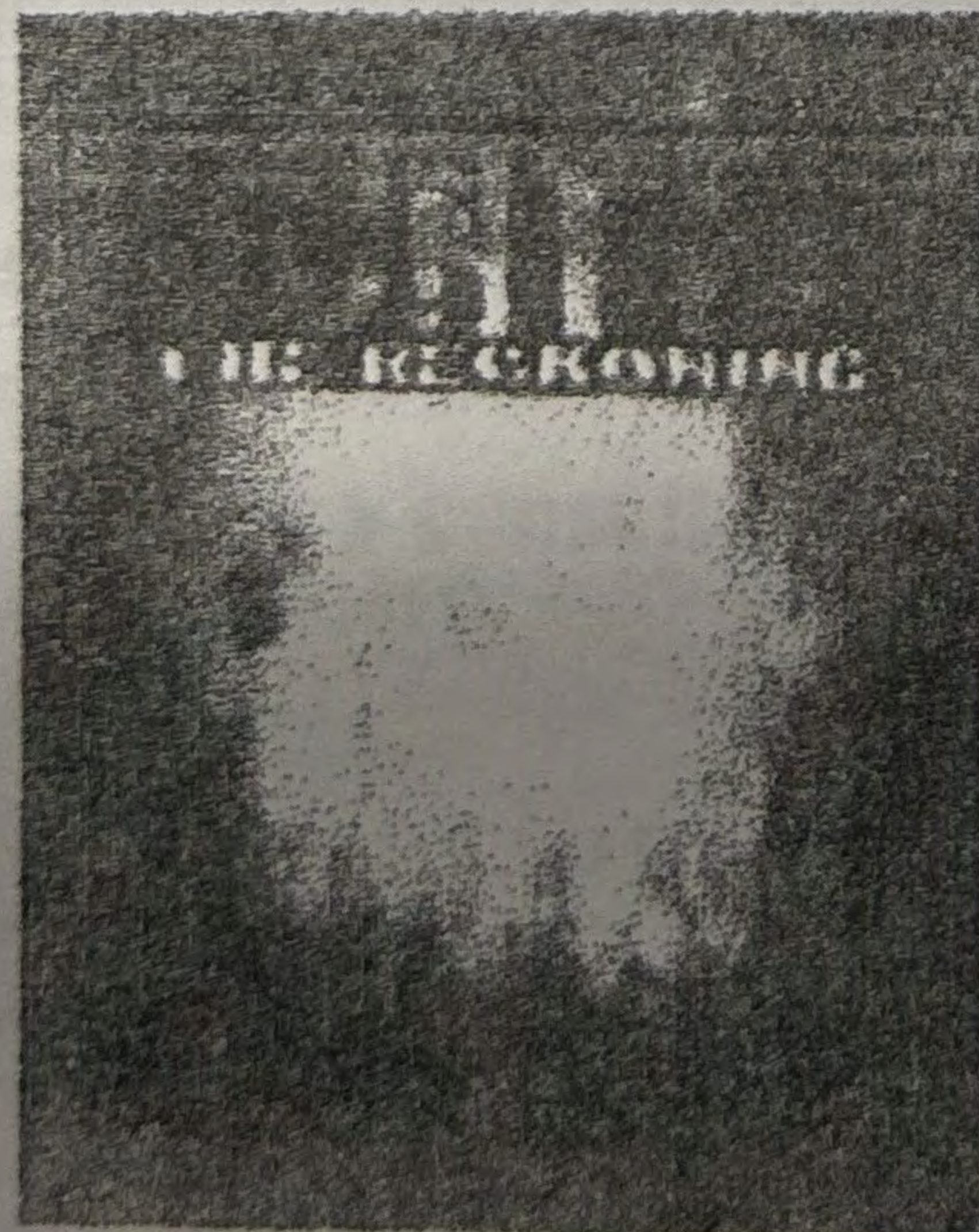
Sacar a 100

Directo, recién salido del horno...

- Arte de Vampiro: La Mascarada +/- \$12000
- Edición Limitada del Storyteller's Guide. Portada imitación cuero. Adjunta pantalla. +/- \$45000
- Encendedores Zippo de Vampiro y la Camarilla. +/- \$21000
- Collar con cruz del Sabbat. +/- \$4000
- Vampire: The Masquerade Revised Edition vuelve después de agotar más de 50 ventas. +/- \$25000
- Collar con cruz de la Camarilla +/- \$4000
- Dark Ages Companion. +/- \$16500
- Werewolf: The Apocalypse 2nd Ed. +/- \$25000
- Pin del clan Tzimisce (NUEVO!) +/- \$4000
- Pin de Changeling: The Dreaming. +/- \$4000
- Kithbook: Nockers. +/- \$12000
- Kithbook: Satyrs (NUEVO!). +/- \$12000
- Hunter Survival Guide (NUEVO!). +/- \$17000

Además de todo esto, se nos viene con todo WARHAMMER!!

Eso sería todo. Nos vemos.



UK'ZINE

Editor

Bill Leeb

Anton La Vey

Pinhead

Asesor Editorial

Norax Ap Balor

Headhunter

DeMeyer

Diagramación

Bill Leeb

Colaboradores

Eduardo Orchard

Alejandro Poli

Los Miembros de la Lista
UKRPG

Corresponsales

Eol Ap Ailll
(España)

Ioreth Ap Balor
(USA)

Todos los juegos, marcas, títulos y casas editoriales son marcas registradas de sus distintos autores. No es nuestra intención competir por los derechos con ellos y sólo usamos sus nombres como parte de las explicaciones y con el fin de reseñarlos.

Las opiniones vertidas son responsabilidad de sus autores y pueden no concordar con el pensamiento de los autores originales o con el pensamiento de la UK'ZINE.

La Senda de los Dioses



Guía del Director de Juego

Capítulo Primero La Creación de un Módulo

Bien, primero que todo, antes de comenzar a divagar sobre como el buen master debe crear un módulo, conviene decir que este escrito no pretende ser la guía última sobre el oficio ni nada por el estilo. Segundo, que sería bueno que le dieran una mirada a libros sobre la creación de Guiones y sobre Narrativa. Y sin más que agregar, comencemos.

Parte I Y Dios hizo el Mundo...

Este determinar el mundo implica establecer a grosso modo qué tipo de juego quieres para tus personajes. Ya sea un mundo Gótico Punk, Cyberpunk, Heroico, Épico, Fantástico o Realista.

Gótico Punk: Bueno, este sistema es lejos conocido por los Jugadores de White Wolf. Implica establecer un universo donde los malos son malos y los buenos son seres oscuros sumidos en penas y maldiciones de entidades superiores. En este mundo, los buenos son los enemigos, y tu estás entre medio de la bondad y la maldad absoluta, debiendo así lidiar con ambas partes a fin de permanecer levemente equilibrado en tu ética personal y sufriendo las maldiciones de ambos bandos. Para cualquiera, tú eres un monstruo de la noche, para ti, eres una criatura en desgracia que nadie será capaz de comprender por completo y cuya verdadera esencia, está condenada a permanecer en el silencio debido a que revelar tus profundos secretos solo significa tu muerte.

Cyberpunk: Este es un universo de grandes corporaciones: grupos poderosísimos que usan a tus personajes como títeres. Tus personajes están a merced de un control mayor, y rodeados de tecnología. Una tecnología que a veces consume a las mentes débiles. Es un universo de agentes especiales, espías, viajes espaciales y lucha por la

supervivencia, pero también es un universo de señales externas, donde tus personajes buscarán la más mínima posibilidad a fin de verse bien, "cool" o extra rudos.

Heroico: Aquí tus personajes serán los héroes. Interpretarán a los hombres que el mundo conoce como salvadores y su gran problema será mantener su imagen, ya que muchos dependen de ella. La esperanza está sobre sus hombros y si ellos no son capaces de derrotar el mal por venir, entonces este mal destruirá todo aquello por lo que se ha luchado.

Épico: Este tipo de universo pretende que tus jugadores sean los participantes de grandes batallas y sucesos históricos que cambiarán el destino de la humanidad. Tus héroes por lo tanto llevan sobre sus hombros el peso del destino, que buscará en cada oportunidad arrebatarles su futuro glorioso. En este tipo de juegos los Malos son muy malos y perversos y sólo será posible luchar contra ellos luego de vencer numerosas pruebas y numerosos enemigos secundarios, normalmente dirigidos a conciencia o no, por el enemigo principal.

Fantástico: En este universo, tus personajes serán los testigos de sucesos inimaginables y deberán lidiar con criaturas desconocidas, situaciones insospechadas y encuentros con seres distintos, a veces espantosos, a veces demasiado poderosos. El ideal de este juego es algo así como los Mitos de Cthulhu o Hunter: The Reckoning.

Normal: En este tipo de juego, harás que tus personajes luchen con el hecho de sobrellevar sus grandes capacidades en el día a día. Establecerás problemas tales como el hecho de tener una cuenta bancaria siendo que eres un vampiro y no puedes ir al banco de día, o sufrir el hecho de amar a una mujer que no puede ser tuya. Cosas tan simples como comer, ir al cine o tratar de amar (recientemente se ha planteado en la lista de correos UKRPG el problema entre un hombre lobo que ama a una vampiro toreador), se pueden convertir en grandes problemas para personajes con grandes capacidades para la batalla y grandes poderes, pero pocas habilidades para lo cotidiano y

la vida social.

Parte II El Tiempo Inexorable

Aquí debes decidir de antemano qué tipo de módulo intentas crear. Sea esta una serie de aventuras, un módulo de una sola sesión, de media, o una trilogía de aventuras. Cada una implica distintos niveles de trabajo y elaboración. Siendo la más sencilla el módulo de una sola noche y la más compleja la serie de aventuras o la Trilogía (N. del E.: el autor habla de trilogía refiriéndose expresamente a tres historias, sin embargo, podría convertirse en algo mucho más elaborado y complejo llamado Historia).

Una vez que has decidido esto, tienes que poner manos a la obra y no jugar "lo que llevas del módulo". Es hora de decidir cuántos módulos implicará la sesión, cuántos jugadores estás dispuesto a incluir, revisar las hojas de personaje de cada jugador para ver qué pueden y qué no pueden hacer y, pensar en los jugadores para ver qué puede o no interesarles. Trata de hacer una lista que te recuerde qué cosas han disfrutado más y cuáles no. Por lo general un número adecuado de jugadores es tres. Siendo más de cinco algo difícil de sobrellevar y mantener. El ambiente tiende a perderse y la gente se distrae debido a que no les prestas el tiempo adecuado.

Pre Historia:

Módulo de una noche: Esta parte es la más sencilla. Estableces una línea general sobre los que ocurrirá a grosso modo, y qué es lo que sabrán tus jugadores al respecto. Es decir, estableces una línea de hechos que ocurrirán de un modo u otro. Esto equivale a decir que los jugadores irán al punto B, realizarán, o les será solicitado realizar determinada acción. Durante dicha acción se enterarán de X e Y. Con dicha información, finalmente podrán acceder a la clave que los llevará a la solución del problema en cuestión. El problema se soluciona y los personajes son premiados, reconocidos u odiados..., eso depende del tipo de juego que hayas decidido hacer.

Serie, o Crónica: En este tipo de narración, se aplica el mismo sistema anterior, pero marcarás distintos momentos de clímax y desencadenarás

los hechos a un clímax mayor. Ten mucho cuidado de no intentar hacer de este momento algo demasiado apoteósico, ya que eso podría significar que tus jugadores queden sin más objetivos ya que literalmente "lo han hecho todo" y cualquier otra tarea les parecerá absurda o indigna de su nuevo status. Normalmente esto consistirá en hacer un determinado número de módulos en los cuales los personajes se topen en el momento del clímax con enemigos menores manejados por el enemigo mayor. Para darle más gusto al asunto, puedes establecer un encuentro fugaz con el enemigo principal, únicamente para demostrarles "lo que les espera" y forzar las cosas para que el encuentro termine con la huida del enemigo mayor. Luego, tus personajes accederán al conocimiento, o la llave que los llevará a ubicar el problema mayor y el enemigo mayor. Los esfuerzos por solucionar el problema llevan a la frustración de los planes del gran enemigo. El gran enemigo escapa herido en el orgullo y con un odio profundo hacia tus personajes. Esto puede ser útil para posteriormente crear una nueva historia en que los personajes son atacados por fuerzas misteriosas para luego descubrir que se trata de aquel enemigo que escapó. Cuida a estos enemigos, créalos con cariño, ya que ellos darán sabor a tus crónicas y su complejidad se hará ver, así como se notará de inmediato cuando este enemigo no haya sido bien creado.

Trilogía: Esta es la más compleja de todas. Requiere de ti un gran trabajo y un gran cuidado con la narrativa. Cuando crees este tipo de historias trata de comenzar con lo más básico. Primero determinas qué tipo de problema mayor está ocurriendo a grandes niveles. Cuales son las consecuencias de todo esto y en qué acabará. Finalmente debes determinar qué participación tendrán tus jugadores en el resultado de este hecho. Te recomiendo que no los hagas ser los héroes absolutos, sino héroes menores. Una vez hecho esto, debes hacer historias. Cada historia será una trama distinta, en la cual establecerás una introducción, una narración, el clímax y el final. En estas historias debes tener cuidado con las cosas que están pasando en el resto de tu mundo, ya que mientras tus personajes se encuentran jugando la trama personal, tus personajes no jugadores se encontrarán haciendo de las suyas del mismo modo. Así, cada historia te acercará un poco más a

la verdad hasta que finalmente la situación exigirá un juicio y decisión moral por parte de tus jugadores. Una vez hayan escogido, llega la historia del desenlace. Aquí los jugadores lograrán atar todos los cabos sueltos y dar con la solución al problema.

Parte II

Un poco de Narrativa

La creación de una historia consiste en numerosos momentos de tensión. Un inicio descriptivo, que ubique a tus personajes en el camino correcto, el camino que los llevará dentro de la historia. Normalmente para este efecto suele usarse un personaje superior (sin abusar) que les pida un favor, les dé una orden o les tienda una proposición imposible de rechazar (como mucho dinero a cambio de algo). Normalmente bastará con el anciano encontrado en el bar que narra increíbles aventuras e inmensos tesoros esperando por aguerridos y valientes aventureros. Pero cuando eso no funciona, puedes tirar líneas más personales. Ya sea una damisela en desgracia, defender un derecho de vida, saldar una cuenta, usar parientes y otros personajes cercanos a tu jugador. Si esto no basta, entonces vuelve las cosas un poco más misteriosas. Comienza a hacer que la información que lleva a tu historia se haga más críptica, más difícil de conseguir y comienza a perseguir a tus personajes, a fin de que piensen que la cosa es importante. Y cuando nada de eso resulta, bueno, déjalos ser. No todos los jugadores van por aventuras.

Luego de esta introducción, donde han quedado numerosos misterios por resolver, y muchos datos perdidos, tus personajes deberán comenzar a aliarse a fin de lograr el objetivo común así como los personales por medio de los objetivos comunes. Esto puede implicar en algunas ocasiones diferencias de opinión que harán más entretenida la crónica. Pero por si acaso, trata de mantener un jugador extra en el grupo (manejado por ti) que dé ayuda a tus personajes, ya sea calmando los ánimos, ordenando las cosas, o mencionando ideas que no se les hayan ocurrido a los jugadores. Trata de mantener el perfil muy bajo a estos jugadores, ya que pueden transformarse en muletas difíciles de eliminar para los jugadores menos ingeniosos y por otro lado puede que te adelantes y reveles ideas que tus jugadores estaban

a punto de decir. La historia debiera llevar tres climax menores, donde en cada uno se solucione una sub-trama. Es en estos momentos en los que puedes poner a tus jugadores en el término de alguno de los planes de su enemigo o en el término de alguna acción requerida para el problema mayor. Aquí les das la oportunidad de alterar los planes de sus enemigos y forzarlos así a alterar sus esquemas y planes. Junto con esto, tus personajes comprenderán un poco más la verdad final. Al cabo del tercer acto, tus jugadores debieran ser capaces de ver la verdad completa y ver que ellos deben hacer algo (ya sea por el hecho de que el estar implicados puede destruirlos, o por que saben demasiado). Entonces viene el encuentro final, donde tus jugadores deberán detener la última acción que desencadenará el problema final. Ejemplos de climax son en *The Matrix*, el momento en que Neo huye del Agente. Dirigiéndose a algún teléfono que le permita salir de *La Matriz*. Sus amigos, *Trinity* y *Morpheus* (el rescate de *Morpheus* es una de las sub tramas) lo esperan. Junto con esto, se agrega un elemento de tensión, que es que el lugar donde reside la nave está siendo rastreado y en el momento en que se encuentre será destruido. La huida de Neo y su enfrentamiento final con el Agente de la Matriz es el climax de la película, siendo el resultado, la solución de ella.

Otro ejemplo es, en la película *Del Crepúsculo al Amanecer* (*From Dusk till Dawn*), dirigida por Robert Rodriguez (una película de vampiros). En este caso, el climax es el momento en que todos los personajes han visto que el bar se encuentra lleno de vampiros y deben decidir si morir o luchar hasta la muerte a fin de escapar, siendo el desenlace de la obra el final (el cual permite continuaciones). Y son las sub tramas el primer encuentro de la familia con los ladrones y luego el cruce por la frontera. Trata de ver estos elementos en cada película que veas y cada libro que leas, ya que hay distintas líneas narrativas, algunas con muchas líneas paralelas otras con menos. Así mismo, unas más complicadas que otras. Busca como está estructurada la obra y trata de establecer líneas generales para poder seguir.

Una vez determinado todo lo anterior es hora de escribir la trama, hacer la historia. Así, veamos cómo se hace.



Parte III Un Resumen

Lo primero que debes establecer es un resumen de tu historia. Qué pasará a tus jugadores, cómo serán involucrados en la trama y qué opciones tendrán dentro de cada climax.

La Historia Oculta

Así como has establecido una trama general para tus jugadores, trata de hacer algo para los personajes no jugadores. Qué harán, cuales son sus intereses, qué quieren que se sepa, qué no quieren que se sepa, dónde ocultan sus secretos oscuros y cuáles son.Cuál es su objetivo final y qué consecuencias acarrea esto.

La Historia General

En esta parte haces la historia que debieran seguir los personajes. Los lugares donde deberían ir, los lugares clave donde se desarrollarán las sub tramas y las personas que puedan ayudarlos y con qué información. Establece pistas que los lleven de un lugar a otro, que no sean obvias pero si claras. Ve qué personas estarán dispuestas a ayudar, ve qué personas les harán retroceder en el camino y como harian sus enemigos para detener a tus jugadores durante estos momentos. Trata de no ser obvio con las intenciones de tus personajes no jugadores. Un ángel amable ~~biografado~~ de viejo sabio puede ser perfecto para dar a tus ~~personajes~~ una pista falsa y luego desaparecer..., pero un anciano ~~vestido de~~ negro, con cara de pocos amigos que además les desagrada y parezca mentir resulta simplemente un trámite si efectivamente miente. Trata de no ser obvio y de hacer las cosas con dos o tres niveles de profundidad. Si es con uno, pon un anciano hostil que les diga la verdad y las cosas como son. Si es más profundo, por un anciano hostil que les diga las cosas como son, la verdad, pero oculte cierta información (trata de que no mienta), para que esto los lleve a una pista falsa. Hasta el más tonto de los malos sabe que si es un poco misterioso con una pista, ésta es la que provocará interés a los jugadores, así, puede jugar a que es misterioso con una pista que no tiene respuestas o continuaciones a fin de hacer que tus personajes sigan una linea sin fin que los atrase en sus verdaderos objetivos. Con

cada cosa que pongas debes tener precaución, y si eres un poco más cuidadoso puedes tratar de establecer qué no es lo que van a encontrar.

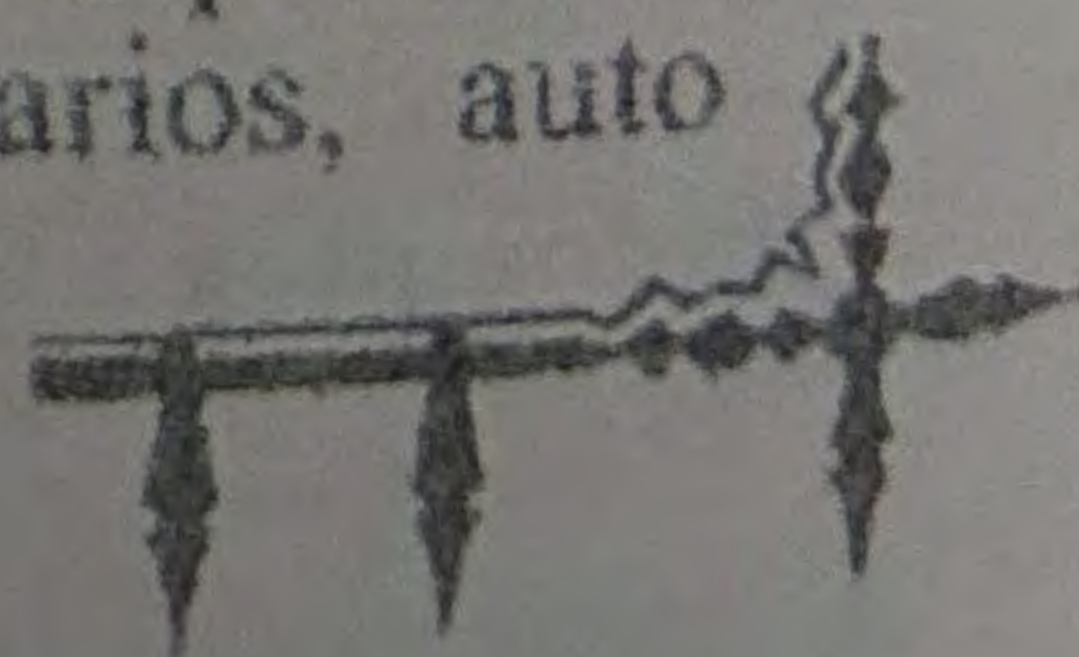
Una vez establecidos los detalles traza una linea similar para tus personajes no jugadores, más resumida y menos detallada. Tú eres quien sabe cómo van a reaccionar ellos, pero no sabes cómo reaccionarán tus jugadores, por lo tanto, con tus no jugadores puedes ser un poco más permisivo, pero siempre coherente.

El Desenlace

Acá tienes que mostrar a tus personajes cual es el resultado de sus acciones, ya sea si se ocultó la identidad de ellos, si otros se llevaron los méritos, si les resultó o no, si el malo se escapó..., en fin, debes hacer un cierre que explique el resultado del arduo trabajo de los jugadores.

Parte IV El Trabajo Final

Ahora que ya tienes todo claro, es hora de ver como les vas a aclarar las cosas a tus jugadores. En este punto es tu tarea crear los personajes con los que se encontrarán, así como la información a la que podrán acceder tus jugadores. Ya sea por medio de las noticias, de una carta misteriosa o del comentario de dos extraños; incluso un sueño criptico puede servir (pero con los sueños trata de ser lo menos comprensible posible, ya que debes narrar como lo haria el subconsciente y no una persona normal). Debes ver qué de lo que hagan los enemigos será sabido y por qué. Puede ser que hayan cometido un crimen violento entre medio, o que hayan hablado ~~ocultado~~ alto en un bar de mala muerte. Como sea, tienes que ~~que~~ cuál información será conocida, por qué medio y dónde. Una vez hecho esto, puedes incluso escribir el contenido y crear las cartas, ya que produce más ambiente entregar efectivamente una carta que decir: "Tienes una carta que dice..., etc". Trata de escribir también las noticias que puede que lean así como los comentarios que puede que escuchen del vago del bar que oyó una conversación medio rara. Cuando se trate de personas, trata de determinar de antemano qué saben y qué no, ya que debiera llegar un punto de la interrogación donde el interrogado simplemente no sabe más o no está dispuesto a revelar más (por intereses monetarios, auto



conservación o simplemente porque no se acuerda).

Luego establece los momentos de importancia dentro de tu módulo y trata de definir qué ambiente sería el adecuado. Si es con luces bajas, con luz de vela, en un cuarto pequeño o grande (cuando es pequeño creas la sensación de claustrofobia y cuando es grande los jugadores tienden a relajarse un poco más y "respirar a sus anchas"). De este mismo modo, sé tajante en lo que a esto se refiera, ya que del ambiente que establezcas y del respeto de este ambiente depende cómo tomen los jugadores tu narración. Y si eres realmente preocupado, puede que desees establecer una música de fondo para el juego en general (una banda en particular) y luego ver qué temas o grupos se ajustan más a los momentos clave. Cada tipo de música tiene su propia característica. Por ejemplo puedes poner música tecno para momentos estresantes como combates y huidas. Puedes poner así mismo músicas orquestadas tipo bandas, rápidas y con muchos tambores. Y si quieres un ambiente más relajado, las músicas ambientales, tipo new age sirven. Ahora sí lo que quieres es hacer una escena de romance..., un vals o algo por el estilo. En fin, debes ver tú qué tipo de música se ajusta a tus escenarios e historias y tenerlas ordenadas y clasificadas.

Parte V The End

Finalmente, sería bueno que al terminar su módulo piensen en el módulo que sigue y hagan un pequeño resumen. Una vez hecho esto, vean qué tipo de pistas pueden llevar a sus jugadores a entrar en esa segunda trama una vez que hayan terminado su módulo. Ya sea la hermosa damisela que conocen mientras pasan por el pueblo y con quien uno de los jugadores tiene una torrencial relación amorosa, para luego, una vez terminada la aventura, ver al hermano de la Damisela acercándose, herido, y llorando por que su hermana ha sido secuestrada por un malvado señor oscuro... Otro ejemplo puede ser un pedazo de mapa que no tiene significado, pero que al final del módulo se encuentra el pedazo restante, que aclara la existencia de unas misteriosas ruinas en lo alto de una cordillera. Bueno, la idea es algo así... Para sacar más ideas, vean cualquier película con

secuelas y traten de descubrir cómo han sido amarradas ambas películas y cómo se las han arreglado para hacer la continuación coherente. Así mismo, vean qué han hecho en la primera parte que guíe al espectador a la segunda y que lleve al personaje también a esta segunda historia.

Espero hayan disfrutado la lectura y les sea de alguna utilidad. Y recuerden que si tienen preguntas, basta las dirijan a la UK'Zine: Vorhalle para que sean contestadas.

Hasta la próxima.

Enrique Sepúlveda

Para contactar a UKZINE: Vorhalle, escribenos a UKZINE@subdimension.com ó en su defecto, envía tu pregunta queja u otro al buzón que se encuentra en la tienda Verminard.

Cuando los dulces ojos son reales (o de lo que es una mujer jugando rol)

<Base: Equipo alfa dirijase al punto x914-35, incursión aberrante en proceso>

<Equipo Alfa Rojo uno: Ya escucharon chicos ¿?>

Una línea típica de un juego de rol. Una línea normal que peca en una sola cosa: la carencia de mujeres. La verdad es que a poco de jugar rol uno se da cuenta que la cosa es principalmente un club de Tobi. Las Chicas no aparecen y las que lo hacen no son buenas representantes de dicho sexo.

Mi primera incursión en el Roleo con el género femenino dejó bastante que desear. La chica era un espécimen bastante raro que insistía en jugar con personajes locos o despiadados (cosa que no se alejaba mucho de la realidad). Lo cierto es que la chica tampoco era algo que destacara entre los exponentes de su género. Imagínense pues este primer encuentro. Llegar a una casa donde espera una mujer para jugar rol. Ya de por sí la situación es un tanto extraña. Luego véanse contemplando a aquel espécimen que más los ha aterrorizado y asuman que ella es la "chica" con la que tendrán que rolear un romance o flirteo porque a ella se le ha ocurrido darse todos los puntos en apariencia. Y así fue como producto de otros intereses la jugadora desapareció y nuestro grupo no insistió mucho en continuar el contacto.

La segunda ocasión fue algo más alentadora. Sin embargo el juego que llevábamos

en curso no permitió mayores posibilidades. Dado que éramos un grupo de aguerridos habitantes del fantástico mundo creado por Michael Morcock. Las chicas (que estas si eran o podían llamarse chicas) por otro lado andaban más en la onda de seducir a uno de los participantes y cuando este se puso a pololear ellas desaparecieron. No les atraía mucho la idea de pasar un viernes en la noche en casa imaginando situaciones.

Y como dicen, la tercera es la vencida. Cierta noche me encontraba jugando Vampiro, La Mascarada y llegó la prometida jugadora de mi master. Acá es necesario hacer un alto. Describir la situación y el desenlace. Estamos hablando de mi vampiro: Toreador de séptima generación. Con Presencia en nivel 5 y ya con algo de historia. Como si eso no bastara mi personaje tenía como naturaleza "seductor" y como conducta "galante". Y qué pasó cuando la chica me hizo ojitos a fin de conseguir algo que yo no le quería dar? Me topé medio a medio con una jugadora de verdad. Una jugadora bonita y de mirada realmente femenina. Bajo otras circunstancias uno está acostumbrado a que el guatón con barba de tres días que es tu Narrador (N. del N.: Completamente falso. Es más gordo el que escribe esto que el narrador!) te pestañee los ojos y te diga: Harías esto por mí? Entonces uno, jugador de experiencia llega y dice: La verdad es que lo haría, pero encuentro que eso no es merecedor de ti. Tu mereces algo mejor. Mereces algo como esto y ahí sueltas tus deseos reales ocultos con la mejor intención. Tus neuronas funcionan correctamente, tus ideas fluyen y tus palabras salen de tu boca sin problemas, dispuestas a dar vuelta la situación a tu favor. Pero claro, cuando esos ojos que te pestañean pertenecen efectivamente a una chica, que da la casualidad que tiene bonitos ojos, la historia es distinta. De más está decir que Dios le ha dado a los hombres dos cabezas (N. del E.: Qué soez!!). Pero sólo la sangre suficiente para pensar con una a la vez.

¿Y dónde se encuentra el resto? Buena pregunta. La verdad es que las chicas parecen no interesarse mucho en los juegos de rol. Hasta donde yo he sabido las concurrentes son mayormente compuestas por chicas dedicadas a áreas netamente artísticas o humanistas, vale decir carreras como Teatro, Arte, Danza, Arquitectura, Diseño y cosas por el estilo. Pero desdichadamente son pocos los narradores que tienen el nivel suficiente como para manejar a una jugadora de la

manera adecuada. Esto ha determinado una baja afluencia del género femenino en los juegos de rol.

Luego de preguntar un poco en la lista de correo de la UKRPG, salieron a flote las siguientes opiniones:

Augusto Castro: "Nada rescatable. Si es por definir basándome en lo que he visto no merece ni siquiera mencionarse".

Daniel Martínez: "Hay dos tipos de jugadoras: Las roleras de pro que sólo se diferencian de los roleros en el físico y otras cosas propias de mujeres, sin que llegue a apreciarse ninguna diferencia a nivel de juego, y las roleras advenedizas, que lo hacen para estar mas cerca de su novio o por probar "eso". Es difícil que una advenediza se tome en serio el juego y haga otra cosa mas que incordiar (exactamente igual que alguien que juega de manera forzada o sin gusto)".

Y cómo quedan pues las mujeres. La verdad es que tampoco hay muchas en la lista de correo y ninguna osó responder. Pero podemos decir que para un buen jugador de rol el presentarse frente a una chica representa grandes problemas, pero mucha diversión. Jugar entre ambos sexos no sólo es una manera de aproximarse sino de entenderse y de enriquecer el juego. Porque realmente no es lo mismo verle la cara al narrador (el guatón con barba de tres días (N. del N.: Ni siquiera soy barbón!!)) diciendo las líneas de las chicas, que ver esas manos delicadas y tersas tomar los dados, arrojarlos en la mesa y mirarte con ojos coquetos y condescendientes para luego decirte lo que ha logrado. El reto es mayor y el juego se vuelve más completo. No sólo porque es entretenido estar junto a las mujeres, si no, porque ellas aportan ideas y puntos de vista notablemente distintos a lo que hacen los hombres. Sus capacidades de seducción, diplomacia y sutileza barren con ganas a las de cualquier jugador experimentado, y asimismo obligan a los hombres a no tomar a la broma ni a la ligera a los PNTs del género femenino, normalmente estereotipados y jugados a la rápida a fin de "evitar situaciones embarazosas".

Me pregunto cómo sería una narración mixta... Interesante idea no?

Kikes@n

La Senda de los Mortales



Posesión y Exorcismo

Reglas Opcionales para Clérigos para Rolemaster y MERP.

De todas las historias asociadas con demonios, ninguna ha inspirado tanto temor y horror, como las relacionadas con los fenómenos de posesión demoníaca. Basta con observar el efecto de la excelente novela de Peter Blanty, "El Exorcista" para darse cuenta de la repulsión primordial que sentimos por el tema.

Las posesiones han sido parte de nuestra historia y es común a casi todos los universos fantásticos de rol, las siguientes reglas están diseñadas para adaptarlas al sistema Rolemaster o Merp, pero con un poco de trabajo pueden entrar en cualquier sistema.

Anotaciones del Padre Raylord. Sagrada Orden de la Encrucijada

"La realización de un exorcismo es un asunto muy peligroso. Primero debe comprobarse, sin ninguna duda, de que la posesión en sí es real. Sólo cuando esto es comprobado se le permitirá al Sacerdote proceder con el Exorcismo. Para esto se deben comprobar los siguientes signos:

Hablar en Lenguas: El poseído deberá hablar, gritar o maldecir en forma fluida en lenguajes que le sean totalmente desconocidos.

Fuerza Física: El poseído puede exhibir fuerza física inhumana, equivalente al demonio que lo posee. Se debe tener mucho cuidado con este tipo de manifestaciones, ya que el poseído puede doblar barras de acero y destrozar armaduras de cuero endurecido.

Levitación: En los momentos de trance el poseído presenta el poder de levitación. Existen algunos casos, aunque poco comunes, en que tiene la facultad de volar.

Sensible a símbolos: El poseído es intolerante (y usualmente se pone violento) cuando se le presentan símbolos sagrados u objetos bendecidos, por una naturaleza opuesta a la del Demonio. El contacto de estos símbolos con la víctima de posesión podría producir ciertos estigmas en la piel y ciertas reacciones de fuerte dolor.

Clarividencia: El poseído es capaz de presentar conocimiento de sucesos que ocurren más allá de los límites normales de percepción. Esta es un arma formidable, ya que el demonio puede usar sus poderes para determinar ciertas debilidades del exorcista.

Tradicionalmente se cree que el exorcismo es realizado sobre una entidad poseedora, pero se han documentado de casos de 20 posesiones simultáneas a un mismo cuerpo por distintas entidades. El Exorcista debe estar seguro contra cuantos pelea, incluso puede sacar ventaja de esto, haciendo que las distintas entidades, luchen entre sí. Comúnmente en estos casos de posesión múltiple solo Sacerdotes expertos son capaces de realizar el ritual.

El proceso del exorcismo puede durar de días a semanas, e incluso más tiempo aún. Es tal el nivel de exigencia físico y mental del exorcista que este, debe estar en las mejores condiciones de salud, y con su fe en un estado inquebrantable. Se recomienda también nunca trabajar solo.

Los peligros de realizar este ritual son variados, no solo la violencia inherente de la entidad, sino que la cercanía espiritual del exorcista lo convierte en un posible blanco de posesión.

Un exorcista sabio se somete aun período de ayuno y oración para limpiar su cuerpo y su espíritu antes de realizar la prueba. A veces se necesita cierta experiencia para distinguir entre un episodio sicótico y una posesión real. Para esto el Exorcista debe tener conocimientos acerca de demonios, espíritus y sus modos, además de muchas oraciones y

rituales relacionados con el exorcismo.

La mayoría de estos sacerdotes se encuentran recluidos en monasterios, formando parte de órdenes secretas de la Iglesia. Su fanática dedicación, su voluntad para establecer la lucha más directa contra el mal y su capacidad de realizar incluso los actos más viles y peligrosos los hace tener un carácter solitario y simple.

Siempre se debe tener en cuenta que la seguridad del poseído no es el factor principal del ritual, sino que la expulsión del demonio de nuestro mundo. El exorcismo no es por el bien del poseído, es por el bien del mundo."

Exorcista

En términos de juego el exorcista es un Hechicero Puro de Canalización que se especializa en expulsar demonios y espíritus de víctimas poseídas. Debe ser fuerte en cuerpo y alma, debido a los rigores que debe sufrir durante sus rituales. Su vida es dura y austera, siempre estudiando dentro de los monasterios.

El Exorcista es una variante de la profesión Clérigo.

Posee las siguientes Lista de Hechizos Básicos:

- Sendas de Comunión (Clérigo)
- Canales (Clérigo)
- Maestría en Vida (Clérigo)
- Mano del Exorcista (Exorcista)
- Voz del Exorcista (Exorcista)
- Fortaleza del Exorcista (Exorcista)

Listas Mágica

Por motivos de espacio las listas sólo serán desarrolladas hasta el nivel 10, para obtener las listas hasta nivel 50, por favor bajar la versión electrónica de la revista. Además abran ejemplos de demonios que se caracterizar por poseer mortales.

Mano del Exorcista

Todos los hechizos poseen un rango máximo de 3 metros.

1- Detectar Posesión (I). El sacerdote si una persona esta o no poseída, y el número aproximado de

entidades involucradas en el asunto (+/- 20%).

2- Romper Posesión (F). La entidad poseedora debe hacer una tirada de resistencia (TR) o su control sobre la víctima

s c r á
roto. El hechizo no saca a la entidad del cuerpo poseído, simplemente restaura el control del consciente de la víctima por un momento. Este hechizo sólo sirve para entidades hasta nivel 5, si es un grupo de entidades se toma el nivel de la mayor como el nivel total.

3- Analizar Conducto (I). El sacerdote averigua porque la víctima fue poseída. (ej. participación en rituales, comer alimentos contaminados, maldición, etc).

4- Expulsión I (F). Este hechizo fuerza a dejar nuestro plano existencial por 1 año cada 10% de falla. Este hechizo sólo es efectivo contra entidades de hasta nivel 5.

5- Detectar Posesión II (I). Permite al sacerdote identificar el tipo de entidad o entidades que poseyeron a la víctima y si nivel aproximado de poder (+/-3 niveles).

6- Romper Posesión II (F). Como Romper Posesión I, excepto que es efectivo contra criaturas de nivel 6-10.

7- Constreñimiento I (F). La víctima poseída sólo puede tener un 50% de sus acciones por 1 turno/10% falla.

8- Expulsión II (F). Como Expulsión I, excepto que es efectivo para criaturas de nivel 6-10.

9- Disipar I (F). Cualquier hechizo o efectos tipo hechizos (ejm levitación) producido por la entidad poseedora debe pasar una TR o será disipado.

10- Romper Posesión III (F). Como Romper Posesión I, excepto que es efectivo para criaturas de nivel 11-15.

Fortaleza del Exorcista

1- Fortaleza del Acólito I (D). El Sacerdote gana un bono de +5 contra todos los ataques de la entidad o entidades que el intento

exorcizar (1 min/nivel).

3- Fortaleza del Acólito II (D). Como Fortaleza del Acólito I, excepto que el efecto es proyectado a un área de 3 metros alrededor del sacerdote.

5- Fortaleza del Canalizador I (D). Como *Fortaleza del Acólito I*, excepto que se gana un bono de +10.

7- Fortaleza del Canalizador II (D). Como Fortaleza del Canalizador I, excepto que el efecto es proyectado a un área de 3 metros alrededor del sacerdote.

9- Fortaleza del Adepto I (D). Como Fortaleza del Adepto I, excepto que el bono es de +15.

10- Romper Posesión I (D). Si el Sacerdote falla alguna TR contra una entidad o entidades que intentar poseerlo, el puede hacer una tirada adicional de resistencia si el hechizo aún está activo (1 min/nivel).

Voz del Exorcista

1- Conversar I (F). Permite al sacerdote conversar con la entidad o entidades que poseen a la víctima o con la consciencia de la víctima poseída. (1 turno/nivel).

2- Forzar la Verdad I (F). Fuerza a la entidad a decir la verdad por la duración del hechizo (1 turno/nivel).

3- Interpretar I (I). Permite al sacerdote entender cualquier lenguaje en que la entidad se comunique (1 turno/nivel).

4- Canto I (F). El sacerdote puede castigar a la entidad poseedora por medio de su canto, causándole la pérdida de un 10% de sus puntos de vida y una penalidad de 10. Los efectos del hechizo terminan al finalizar la duración de este (1 turno/nivel).

5- Conversar II (F). Como Conversa I, excepto que dura 1 min/nivel.

6- Forzar Verdad II (F). Como Forzar Verdad I, excepto que dura 1 min/nivel.

7- Interpretar II (I). Como Interpretar I, excepto que dura 1 min/nivel.

8- Canto II (F). Como Canto I, excepto que la entidad pierde el 20% de sus puntos de vida y funciona con una penalidad de 20 (1 turno/nivel).

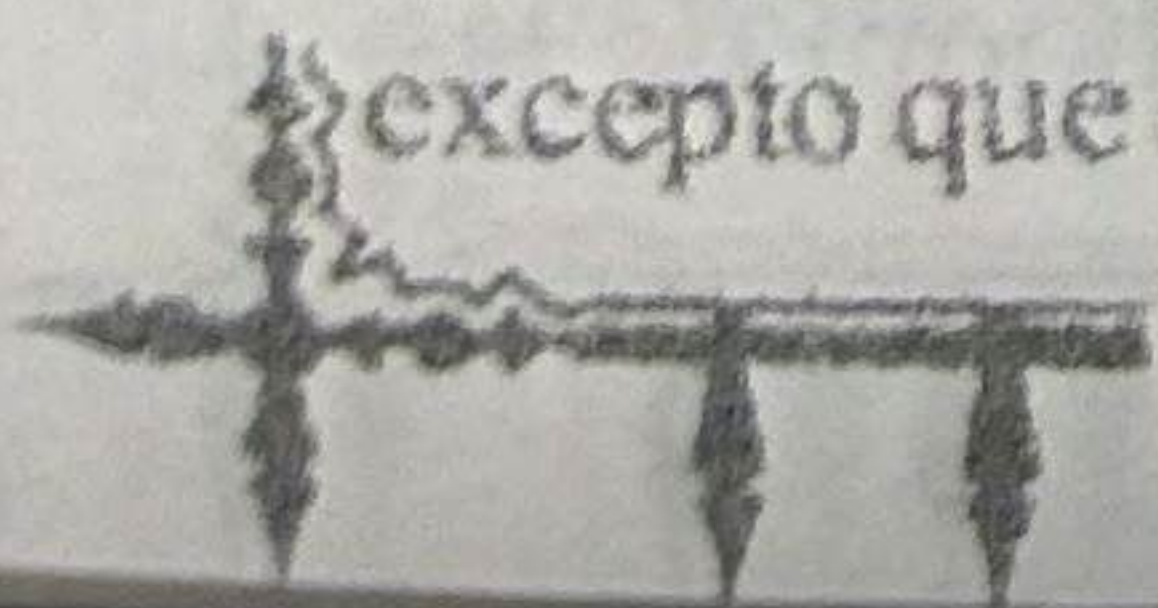
10- Conversar III (F). Como Conversa I, excepto que dura 10 min/nivel.

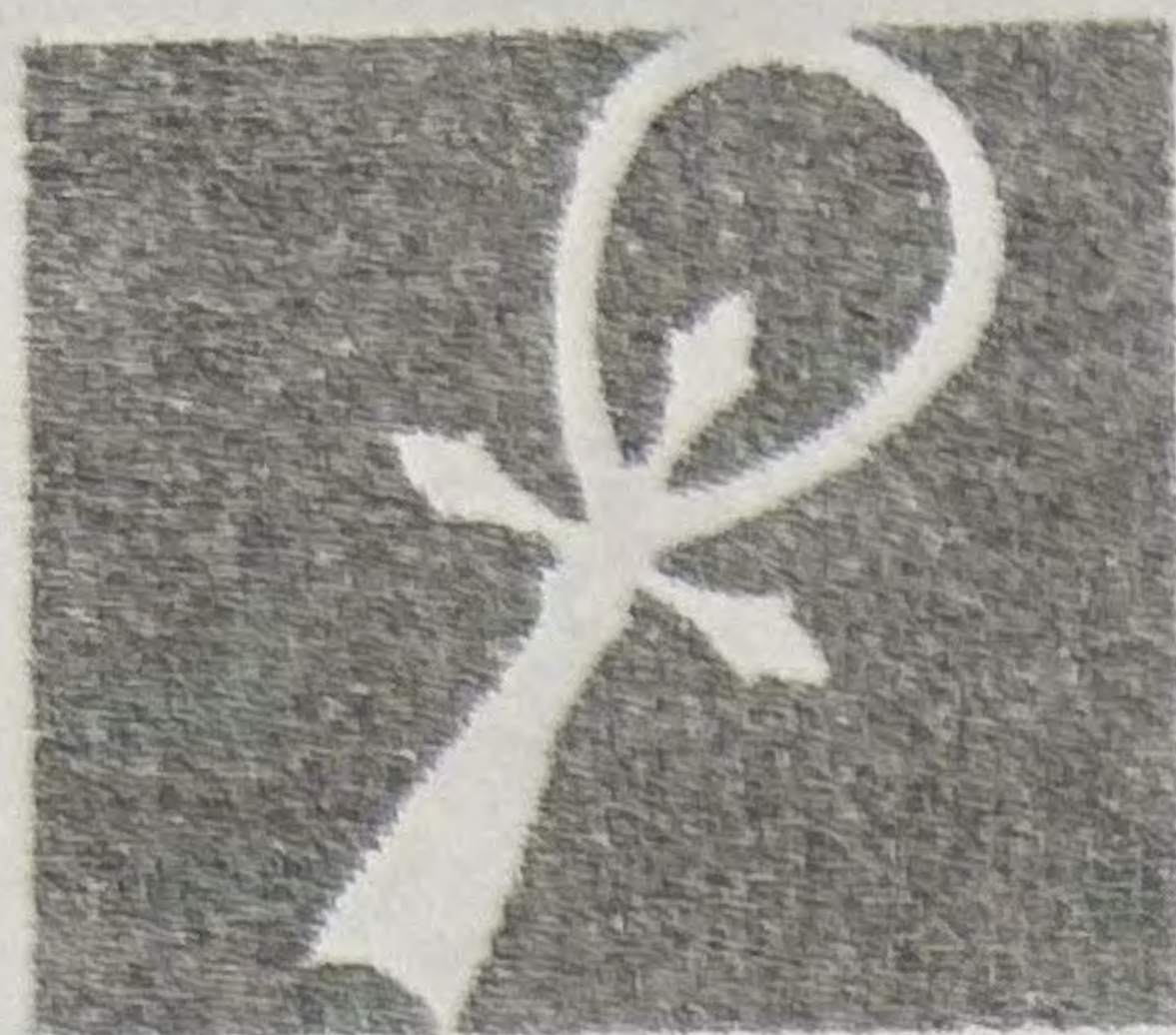


Blilleeb'99

Del documento original "Possession and Exorcism" de Ross Henton.

Traducido y reconstruido por
DeMeyer.





Auditorium

JUSTIN ACHILLI

DESARROLLADOR DE VAMPIRO

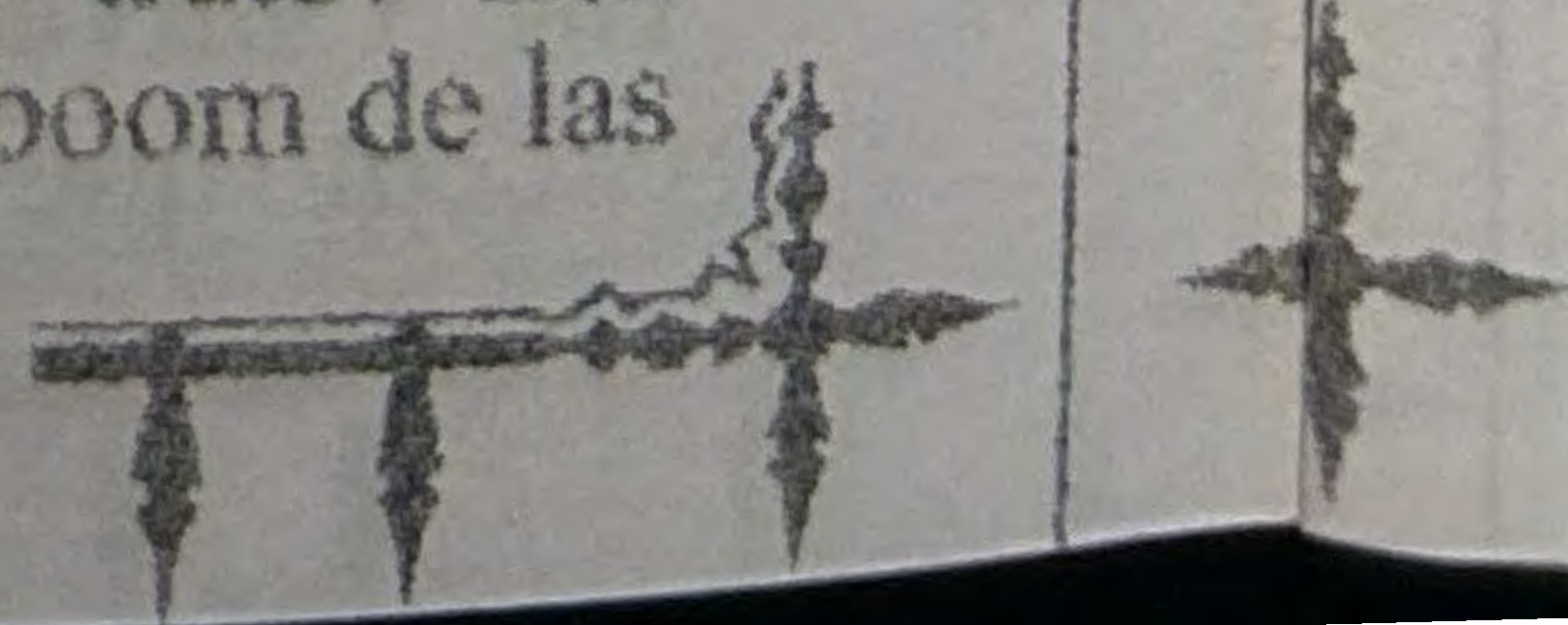
Una entrevista con el Desarrollador de Vampiro Justin Achilli

Precaución: Esta entrevista contiene lenguaje obsceno, del tipo que nunca había visto... Bueno, en realidad, sí he oído. De todas formas, si las blasfemias te ofenden, gira las hojas en este mismo instante.

Partamos esto fácil, Justin. Cuéntanos un poco acerca de ti mismo; tu historia con la escritura, White Wolf y Vampiro. Dinos cualquier cosa que no te importe que tus fans y potenciales fisgones sepan.

Mi papi amó muchísimo a mi mamá así que nací yo. Empecé a escribir cuando joven, trabajando en proyectos con material progresivo que eran orgullo de escuela y cosas parecidas. La línea creativa continuó en el colegio, donde me dediqué al Inglés y a la Historia, con una especialización en no leer las tareas pero hueviando a los profesores para que pensaran que los entendía. No es que encontrase la escuela aburrida, pero tenía el característico desprecio adolescente por la autoridad y no hacía el trabajo simplemente porque ellos me daban que lo hiciera. Lo típico. Reboté de colegio en colegio en Dallas, Texas, trabajando en el Gap and Ann Taylor y escribiendo unas pequeñas porquerías de aplicaciones en Visual Basic para hacer dinero. Por entonces encontré la ruta de vuelta a los Juegos de Rol (que no había disfrutado desde, digamos, preparatoria), principalmente a causa de Vampiro. Yo era un adicto total al LARP (N. del E.: Live Action Role Playing - Juego de Rol de Acción en Vivo), junto a mi novia/deposada/apego emocional enfermizo de entonces, terminamos en una CON donde el nefasto Mike Tinney estaba haciendo un juego. Esto fue antes, en los días en que Mike y Ian (Lemke) aún estaban en su proyecto Night Owl (Lechuza Nocturna). Él necesitaba un par de calcetas y lo llevé al Mall. Creo que los compró en Structure. De todas formas, almorzamos, blah blah blah y la muestra pasó sin hechos significativos. Estaba trabajando con un grupo de LARP local llamado Dallas by Night y continué

mis persecuciones creativas a través de los juegos que hacíamos y a través de numerosos proyectos nunca-para-ser-publicados-y-ojalá-nunca-para-ser-vistos-por-el-género-humano, que me mantenían ocupado. No mucho después de la Convención y la Gran Mascarada (esa donde la historia era el Abrazo de Uriel), Mike me dio una llamada para hacer algo de trabajo de prueba del juego de cartas Rage. El grupo lo probó en juego, envié las notas de vuelta a Mike, y el juego fue a imprenta. Entonces, Mike me llamó de nuevo y me ofreció una posición trabajando en el juego en la casa editorial. Acepté. Como el hombre mano derecha de un departamento que tenía dos, tuve un reventón. La oficina de White Wolf había sido siempre, la mayor parte del tiempo, un tipo de familia, y el trabajo era entretenido. Estuve contestando llamadas telefónicas, e-mail y cartas concernientes a dudas de Rage. El consumo de alcohol fluyó libremente. GenCon fue una total degeneración. Estábamos volando de un lado a otro desde la instalación del Escritorio Superior en Carlsbad, California a hacer chequeos de prensa. A veces despertábamos en barras (N. Del E.: Se refiere a la bandera de USA), a veces en cárceles. Tratamos de arreglarnoslas con unas rameritas de Tijuana cruzando la frontera en el San Diego Comic Con. Una débil alianza con algunos de los villanos en el empleo de Wizards of the Coast y Games Workshop condujo a caóticas noches de villanía en ciudades no conocidas por su vida nocturna. Me comí un corazón humano. Danny me convenció de lanzar pelotas de ping pong a uno de esos enormes kioscos de WotC (Wizards of the Coast). Ian lanzó pero se mantuvo bebiendo de todas formas. Todos se sacaron los calzoncillos bajo la carpa. Mark y Josh decidieron que debíamos tener una aventura, pero sólo Josh y Andrew lo hicieron hasta el más alto nivel del condenado edificio que habíamos decidido era un "castillo". Fuimos lanzados a un bus. Tuve que hacer de guardia en una fiesta. La vida era una pesadilla sin fin de tragos, terror, unos tragos más, algunos puñetazos, una pequeña e ilusa explicación a un grupo de oficiales, y unos cuantos tragos más para cerrar el trato. Era glorioso. Pero, como todos saben, el boom de las



cartas no duró. Aproximadamente en el momento en que retiramos el departamento de cartas, Dark Ages había salido y se había hecho famoso. Jen Hartshorn hizo un trabajo fantástico con ese libro, y realmente atrapó. El Administrador del departamento de Edición y Desarrollo, Ken Cliffe, quería contratar a alguien para desarrollar esa línea y concursé por el puesto. Al final, lo obtuve. Dark Ages era también una gran cuota de humor, pero de una manera distinta. No lo tomen mal; las noches de terror y licor continuaron, pero Dark Ages no era tan simple o finito como eran los juegos de carta. Al final de mi empleo eterno en el departamento de cartas, había hecho algo de desarrollo en Rage y asesorado en Arcadia, pero, nene, los libros son peces de otro tiesto. Vampire es el juego insignia de White Wolf, y siempre ha sido el más popular. Muchos escritores realizados han tomado el yelmo por él, y algunos han tenido éxito admirablemente.

Qué te hizo tomar las riendas del juego?

Había dejado a White Wolf para explorar un nuevo proyecto de Medios: desarrollo de red, comercio electrónico, marcas, identidad corporativa, ese tipo de cosas. Cerca de tres meses después de haber dejado White Wolf, Ken me dio una llamada y me dijo que Rob Hatch quería moverse sobre el desarrollo de nuevas propiedades para la compañía y que él (Ken) quería ver si yo tenía algún interés en desarrollar Vampiro. Esa fue una decisión dura. Estaba haciendo buen dinero con la compañía de soluciones ISP/Red, pero no era un trabajo muy agradable. Quiero decir, tenía mucho más aprecio por los juegos y Vampiro que lo que tenía por, digamos, la venta de equipamiento de tránsito masivo y cuentas de ejecutivos de recursos de radio en línea que desarrollábamos. Vampiro es el juego al que le he tenido más cariño de entre toda mi relación con los juegos, pero como todos los de este negocio saben, no es muy del estilo de volverse rico haciéndolo. Al final, sin embargo, Me fui con lo que me hacía feliz. Y no me he arrepentido "demasiado" seguido. Acepté la oferta de Ken y volví.

Muchos jugadores y narradores sienten que juegos como Mago: La Ascensión y Hombrelobo: El Apocalipsis están siendo picados finitos por las reglas de la edición

revisada, o que están siendo "ajustados" para una fácil conversión a Vampiro. Cuáles son tus pensamientos al respecto?

Piensas que Vampiro plantea el canon estándar de las bases mecánicas para el resto de los juegos que hacen comprensible el World of Darkness?

Soy de dos escuelas de pensamiento respecto a esto. Primero, pienso, supongo que sería mejor si definiéramos "Crossover" (N.delE.: Cuando un mismo plot reúne a dos juegos distintos). "Crossover" no es, como alguna vez se creyó, la presencia de ciertos elementos de un juego de World of Darkness en otro. Después de todo, es un "Mundo" de Oscuridad; hombreslobo, vampiros, etc. Todos comparten el mismo planeta. Un Crossover ocurre cuando tu tratas de forzar los elementos de un juego específico en las mecánicas de otro. Por ejemplo, los vampiros tienen características de Humanidad. Los Magos no. Por lo tanto, si tu traes tu mago a mi juego de Vampiro, puedes asesinar despiadadamente a cada jodida persona que se te atravesase sin más que un segundo para pensarlo, mientras el vampiro podría muy bien sufrir incapacitantes molestias en su consciencia por apretar el dedo de su hermana con la puerta del auto. Obviamente, este es un ejemplo burdo, pero sirve para ilustrar la incompatibilidad fundamental de los principios de un juego con los sistemas de guía de otro. Odio los crossovers. Los odio. Se que "pueden" ser bien hechos, y estoy seguro que hay algunos crossovers lisa y llanamente "fantásticos" que se están llevando a cabo por ahí, pero nunca he visto uno. Los juegos de crossover de los que he sido testigo han sido historias de dibujos animados berserkers en las cuales son tanto una colección de sobrenaturales al azar al estilo los Superamigos que se han unido para golpear la cagada viviente salida de algún lado u otro, o son brillantes, felices amigos con poderes "supergüenos" proyectados de tal manera que cada "goofus" que llenó la mesa pueda tener una sensación de exclusividad sin tener que crear un carácter real para hacerlo. Estoy seguro que los han visto por ahí - son ese tipo de gente cuyo concepto es su clan o tipo de carácter, etc. Quiero decir, a veces la carnicería es entretenida (mi juego de fomoris era ridículo) - pero estos últimos tipos de juego poco profundos y petulantes. Pero de nuevo, no tengo que jugarlos, así que no me preocupo respecto a ellos.



Pero eso es por lo que no los aprovisionaré. Con ese fin (y para volver atrás a la maldita pregunta original), No estoy acomodando Vampiro para que se mezcle sin problemas con los otros juegos. Se que otros desarrolladores tienen una visual mucho más tolerante de los crossover, pero ellos conocen mi posición que les haré algo grotesco si comprometen el trabajo que he puesto en Vampiro. Vampiro produce ciertamente una disposición estándar, pero no voy a reclamar créditos por nada de eso. La estructura base del libro de reglas revisado, desarrollado por Rob H., es modelado después de la funcional y directa estructura que Jen H. Usó para el libro base de Dark Ages. Las próximas publicaciones de White Wolf, al menos con respecto al World of Darkness (E: Hunter, etc.) Seguirán este estándar.

El año del Ajuste de Cuentas fue una serie pivotal en la historia del World of Darkness. Una tierra es lanzada a la agitación, una facción es reducida a cenizas, lo imposible ha ocurrido y un mundo entero ha sido destruido..

Que cambios podemos esperar de los libros del próximo año, que se rumorea será llamado el Año del Dragón?

No es el Año del Dragón. Así como lo podrían esperar, bien... Sólo porque es el amanecer de un nuevo milenio no significa que las cosas se vayan a volver buenas y esperanzadoras en el World of Darkness de Vampiro. Los kuei-jin paso a paso aumentando sus esfuerzos en la Costa Oeste. La Inquisición del Sabbat y Jan Pieterzoon tienen algún agudo interés en algo que Beckett ha traído a Montreal. El Club Succubus ha resurgido después del desastre de Chicago. Los Hunters han puesto sus ojos en las Vegas, y por supuesto, el Sabbat y la Camarilla hacen campaña en su eterna lucha. Todo esto está disponible para que sus grupos de caracteres influyan. Y2K (N. Del E.: Year 2000 Compatible, Compatible con el Año 2000) "Año de..." Explora algunos de los residuos de el Año del Ajuste de Cuentas sin ser atado tan monumentalmente a la metalínea..

Cuántos "signature" caracteres de los "mitos" de Vampiro: La Mascarada te pertenecen? Cuáles "signature" caracteres son tus favoritos? Cuáles has roleado?

Ninguno de ellos es mi carácter y no he jugado a ninguno de ellos. Todos existen como elementos de la historia, no como caracteres retratados por gente de oficina. Nótese que esto sólo se aplica para los caracteres de Vampiro, sospecho que algunos de los otros "signature" caracteres pueden haber sido mascotas que evolucionaron de los juegos de otras personas, pero no lo se a ciencia cierta así que sólo me callo la jodida boca al respecto. Ese tipo de cosas son golpecitos de vanidad, no soy tan arrogante para forzar mis caracteres, sobre mis jugadores. Y eso de cuáles son mis favoritos, debería decir que Beckett, Ramona, Jan Pieterzoon y Hesha. Beckett es un héroe tan a pesar de sí mismo que he de admirarlo. Me gusta Ramona a un nivel de diseño, porque es una neonata (donde yace mi preferencia de caracteres para el juego) y porque es tan malditamente simple que viste una polera AIR en una de sus ilustraciones. Jan es, bueno, un Ventrue y por lo tanto no puede hacer ningún mal. Y Hesha es, en mi opinión, la Setite perfecta, extremadamente capaz de conocimientos y deseosa de hacer "casi" lo que sea para satisfacer sus necesidades.

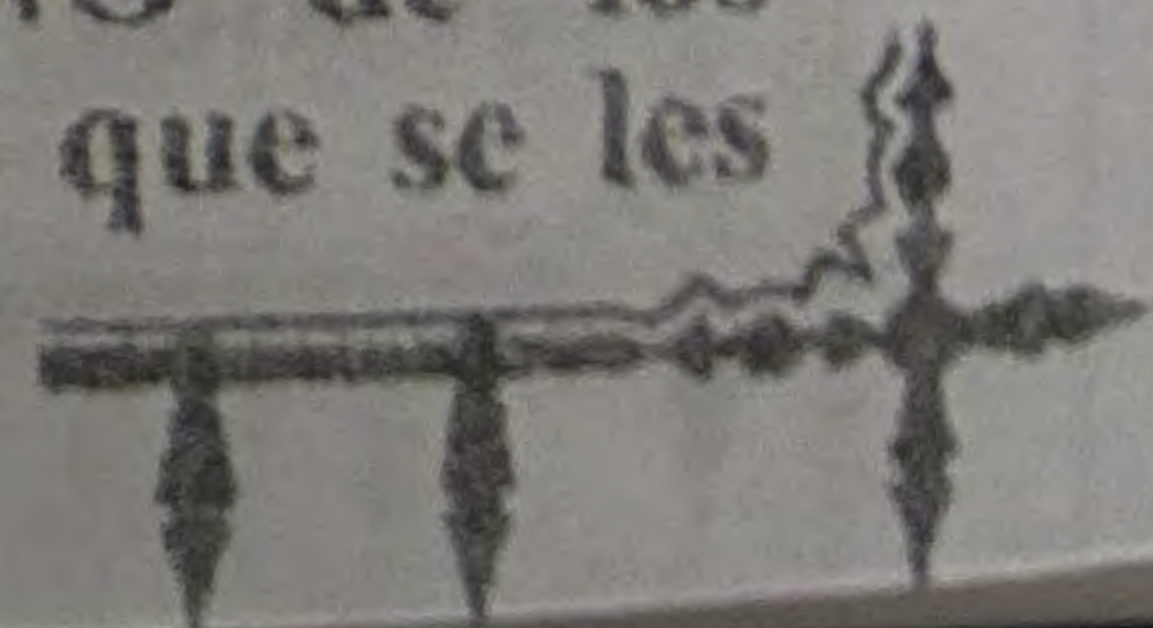
Están bien fundadas las profecías de la invasión kuei-jin a Norte América para el 2000 en el "Año de..."?

Bien, Eso depende de como definas invasión. Ciertamente no estoy de acuerdo en permitir a la horda aullante de racistas ignorantes pasar rampantes por encima de los Vampiros de Oeste, pero no todos ellos son racistas ignorantes. Sus elders son tan ensimismados como los sonoros elders. Seguramente verás algo de actividad estatal del lado de los K-J, sin embargo. Y tendrás que participar de primera mano en Noches de Profecía, lo cual cubre la situación en San Francisco (entre otras cosas).

"Si pudiera rebobinar el tiempo y hacerlo todo de nuevo, probablemente serían los Ravnos de nuevo porque honestamente creo que eran la mejor opción."

Justin Achilli

Si tuvieras que escoger UNO de los excepcionalmente dotados artistas que se les



dio la oportunidad de contribuir a Vampiro, cuál artista dirías tu que es el que más certeramente ha capturado el tema de la Jyhad y sus soldados?

No se si escogería uno. Por supuesto, el trabajo original de Tim Bradstreet definió mucho del sentimiento inicial de Vampiro y lo hizo bastante bien. Sin embargo, no creo que las ilustraciones de Vampiro de Tim hayan envejecido bien; se ven algo viejas ahora. Son muy icónicas, pero mi percepción de los vampiros es que son muy de alto nivel (para la mayor parte) y eso es muy difícil de extraer en el estilo fotorrealista que Tim prefiere, sin hacer una pieza de arte nueva cada dos semanas. La ilustración de Joshua Timbrook ha siempre evidenciado una concepción estilística de los vampiros, en mi opinión. Su trabajo reciente hace esto menos, pero pienso que es porque se ha movido lejos de la "línea de ilustración" y más en un "arte" muy influenciado personalmente. Las ilustraciones de Larry MacDougall siempre me han asustado un montón y pienso que eso lo hace un muy buen artista de Vampiro. Guy Davis y Vince Locke también poseen un excelente comprensión de la fisiología vampírica. Yo imagino los vampiros como muy livianos y graciosos y nunca me tuve que preocupar de las piezas Locke/Davis mostrando, por ejemplo, enormes separaciones de senos. Sus modelos de ilustración son impresionantes. Pero al que debería escoger por sobre todos los otros es John Van Fleet. Esta es solamente una preferencia personal, por supuesto, pero las ilustraciones de los clanes no sólo consiguen penetrar la personalidad de los caracteres "en muerte", sino que representan los clanes perfectamente bien: consiguen capturar esa siempre evasiva sensación de estilo atemporal. Como dije, es difícil nombrar sólo uno. Incluso los que no he nombrado aquí han nos han dado material fantástico. Duncan Fregredo, Melissa Uran, Mark Chiarello, Alex Sheikman, William O'Connor, Andrew Ritchie y el millón que no he dicho han contribuido excepcionalmente a la creación del "look" Vampiro y no lo podríamos haber hecho sin ellos.

Aparte del Storyteller's Handbook revisado, hay algún otro libro de Vampiro que vaya a ser llevado al estándar de la edición revisada?

Si, pero Steve me haría kung-fu en la garganta si dijera cuales en este minuto. Pero Dirty Secrets of the Black Hand no está entre ellos.

El rumor es que Ethan Skemp está haciendo A World of Rage, un libro base detallando el mundo desde el punto de vista Garou. Habrá algo así como un A World by Night, disponible para Vampiro?

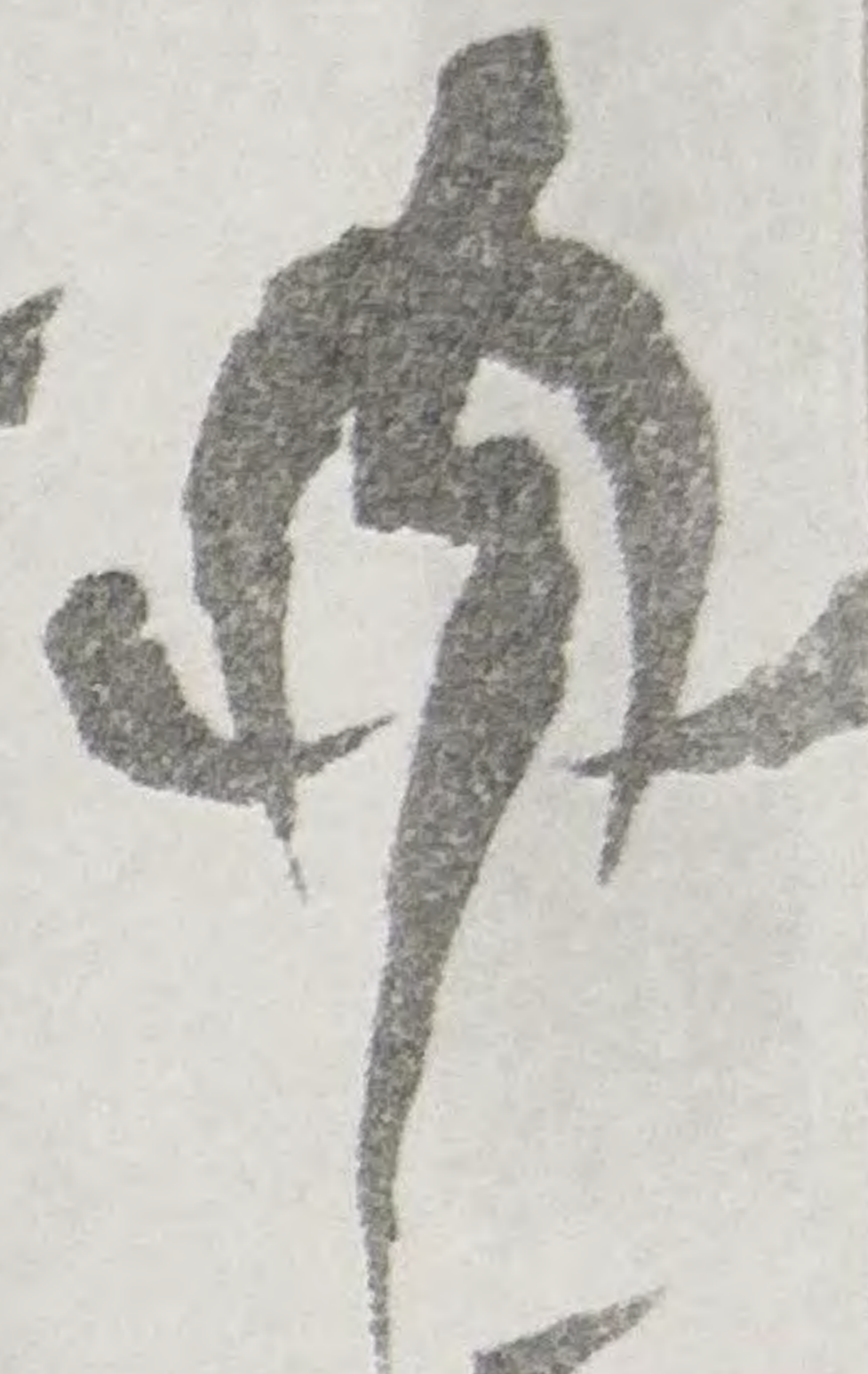
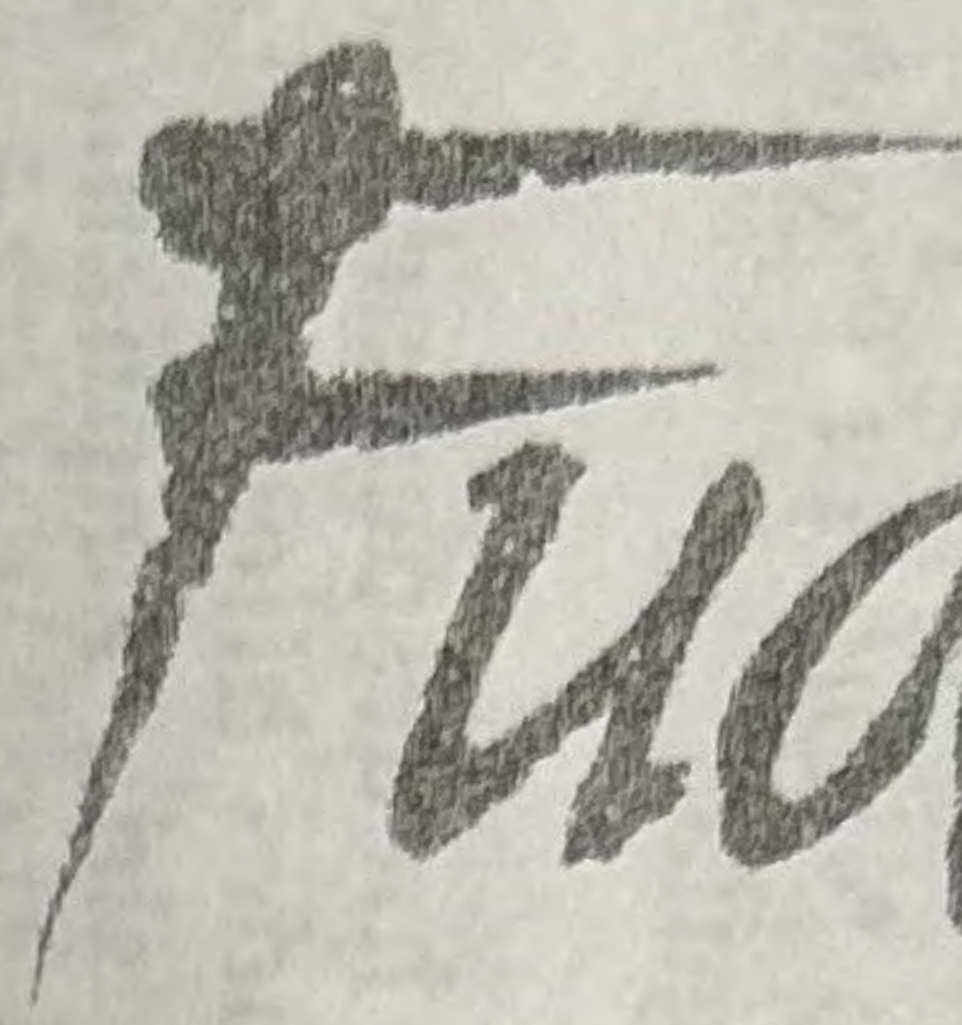
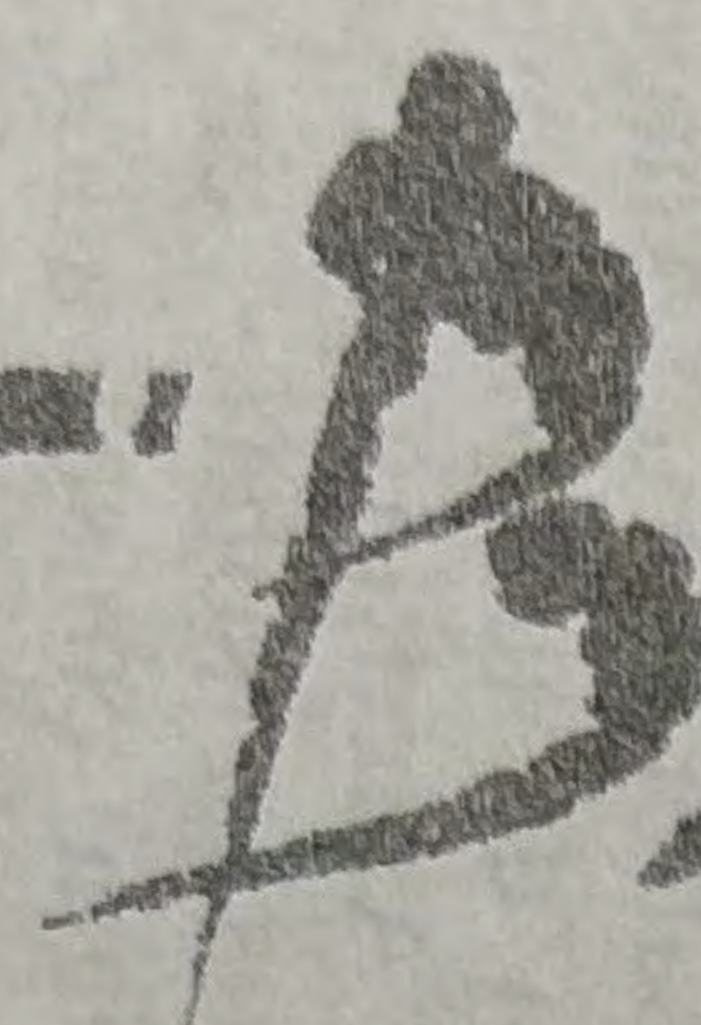
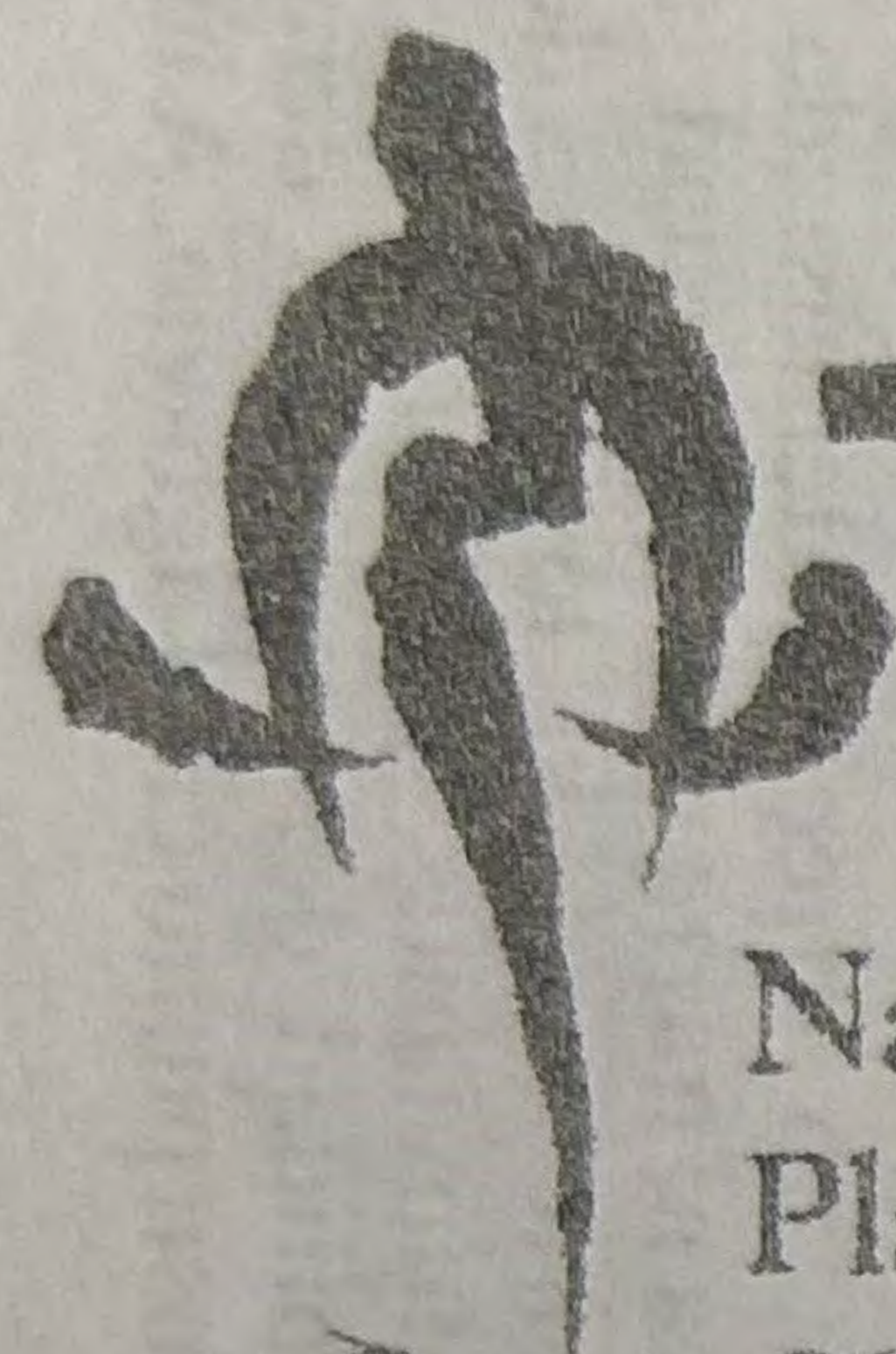
Eso depende. El rol que A World of Rage cumple está satisfecho para Vampiro por A World of Darkness, Segunda Edición. Imagino que estaremos haciendo más puestas al día con el tiempo, como Nights of Prophecy, pero nada en escala tan singular.

Ravnos ha despertado en Bangladesh sus una vez grandes hijos a cenizas. El deceso de Tzimisce ha sido ampliamente exagerado, y ahora parece estar despierto y cerca. Buscará retribución? También, deberíamos esperar que otros Antediluvianos salgan del ataúd?

No creo que deban esperar por otros Antediluvianos que salgan a jugar, pero ciertamente verás evidencia de sus movimientos. No soy un gran seguidor del estilo de narración de los "elders combatientes", pero me gusta dar evidencia de que la Jyhad está ocurriendo. Es una línea muy fina, para algunas personas, simplemente saber que un Antediluviano anda ahí afuera es casi demasiado, mientras a otras les gusta que los Antediluvianos se muestren y que cacheteen a los personajes en cada historia. Yo, favorezco el lado conservador, prefiero no tener fiestas babosas de supermonstruos, pero sí me gusta tenerlos moviéndose cerca y dejando al resto de nosotros sentir las repercusiones de sus terribles planes.

Por qué el clan Ravnos, y si pudieses hacerlo todo de nuevo, habría otro clan en su lugar?

Elegí a los Ravnos porque, para resumir, no eran la parte central de ninguna estructura de poder, no ofrecían demasiado a la puesta en escena ni traían nada demasiado avaluable al mito vampírico, y dados los lugares de descanso de los Antediluvianos, podía matarlo sin estrechar la credibilidad del mundo en demasía. Eso es un inmenso punto en el agravio. A muchos jugadores



BLACK FURIES™

Name:
Player:
Chronicle:

Breed:
Auspice:
Camp:

Pack Name:
Pack Totem:
Concept:

Attributes

Physical

Strength_____00000
Dexterity_____00000
Stamina_____00000

Social

Charisma_____00000
Manipulation_____00000
Appearance_____00000

Mental

Perception_____00000
Intelligence_____00000
Wits_____00000

Abilities

Talents

Alertness_____00000
Athletics_____00000
Brawl_____00000
Dodge_____00000
Empathy_____00000
Expression_____00000
Intimidation_____00000
Primal-Urge_____00000
Streetwise_____00000
Subterfuge_____00000

Skills

Animal Ken_____00000
Drive_____00000
Etiquette_____00000
Firearms_____00000
Melee_____00000
Leadership_____00000
Performance_____00000
Repair_____00000
Stealth_____00000
Survival_____00000

Knowledge

Computer_____00000
Enigmas_____00000
Investigation_____00000
Law_____00000
Linguistics_____00000
Medicine_____00000
Occult_____00000
Politics_____00000
Rituals_____00000
Science_____00000

Advantages

Backgrounds

_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000
_____	00000

Advantages

Gifts

Gifts

Renown

Glory

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Honor

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Wisdom

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Rank

Rage

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Gnosis

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

Willpower

0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐	☐

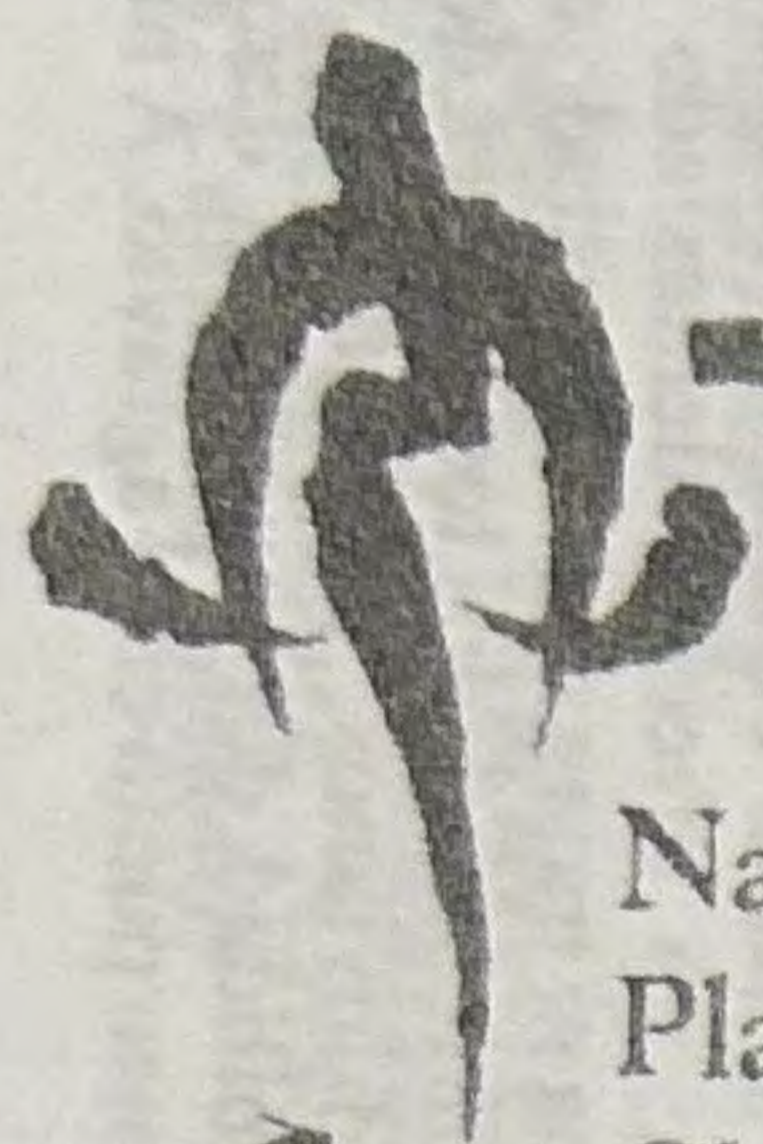
Health

Bruised		☐
Hurt	-1	☐
Injured	-1	☐
Wounded	-2	☐
Mauled	-2	☐
Crippled	-5	☐
Incapacitated		☐

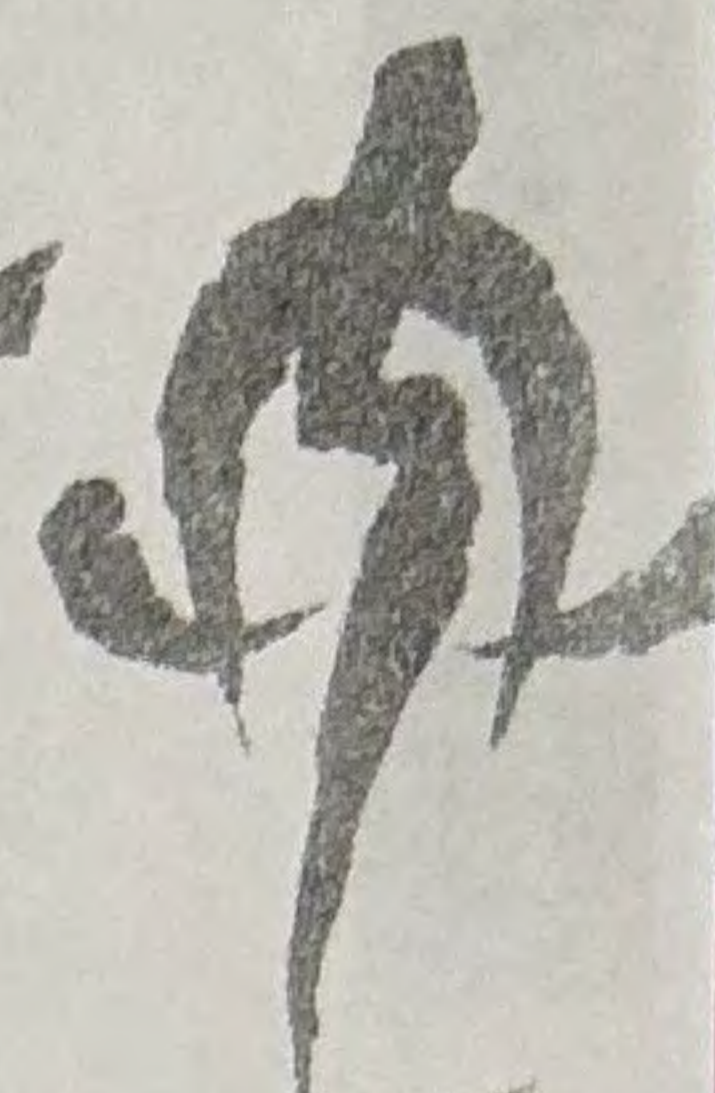
Weakness

-1 TO FRENZY
DIFFICULTIES
AGAINST MEN

Attributes: 7/5/3 Abilities: 13/9/5 Gifts: 1 Level One from breed, auspice and tribe; Backgrounds: 5; Freebie Points: 15 (7/5/2/1)



BLACK FURIES



Name:
Player:
Chronicle:

Breed:
Auspice:
Camp:

Pack Name:
Pack Totem:
Concept:

Attributes

Physical

Strength 00000
Dexterity 00000
Stamina 00000

Social

Charisma 00000
Manipulation 00000
Appearance 00000

Mental

Perception 00000
Intelligence 00000
Wits 00000

Abilities

Talents

Alertness 00000
Athletics 00000
Brawl 00000
Dodge 00000
Empathy 00000
Expression 00000
Intimidation 00000
Primal-Urge 00000
Streetwise 00000
Subterfuge 00000

Skills

Animal Ken 00000
Drive 00000
Etiquette 00000
Firearms 00000
Melee 00000
Leadership 00000
Performance 00000
Repair 00000
Stealth 00000
Survival 00000

Knowledge

Computer 00000
Enigmas 00000
Investigation 00000
Law 00000
Linguistics 00000
Medicine 00000
Occult 00000
Politics 00000
Rituals 00000
Science 00000

Advantages

Backgrounds

00000
00000
00000
00000
00000

Gifts

Gifts

Renown

Glory

000000000000
□□□□□□□□□□

Honor

000000000000
□□□□□□□□□□

Wisdom

000000000000
□□□□□□□□□□

Rank

Rage

000000000000

□□□□□□□□□□

Cynosis

000000000000

□□□□□□□□□□

Willpower

000000000000

□□□□□□□□□□

Health

Bruised ☐

Hurt -1 ☐

Injured -1 ☐

Wounded -2 ☐

Mauled -2 ☐

Crippled -5 ☐

Incapacitated ☐

Weakness

-1 TO FRENZY
DIFFICULTIES
AGAINST MEN

les gusta la cultura Gitana y sienten que sus preferencias tomaron el lado corto de la varita. Algunas personas gustaban del aspecto bromista de el clan, lo cual encuentro que está absolutamente fuera de lugar en un juego de horror, pero todos tienen derecho a una opinión. Más aún, otras personas objetan la manera en la cual fue hecho. Al final, sin embargo, creo que el escritor que lo manejó (Dean Shomshak) hizo un trabajo muy preciso y sabroso. A algunos no les gusta, y son bienvenidos a no gustarles y a no usarlo. Como a los que sólo alegan y putean al respecto, sin embargo, se pueden joder. Si no eres parte de la solución, eres parte del problema. Si pudiera rebobinar el tiempo y hacerlo todo de nuevo, probablemente sería el Ravnos de nuevo porque realmente creo que eran la mejor opción. Cuando tomé el proyecto, sin embargo, los consideré a todos. Mi clan favorito es el Ventrue y fueron los primeros en recibir el tratamiento hipotético. Sin los Ventrue, sin embargo, la Camarilla colapsaría, y eso cambiaría el juego demasiado radicalmente para mi gusto, al menos en este punto. Similares argumentos se aplican para los Lasombra, Tzimisce, Toreador y Tremere. Los Nosferatu son demasiado descueve para matar y la propiedad perdería mucho de su iconografía sin los Brujah. Al final, fue entre los Ventrue, Malkavians y Ravnos. Echarse a los Malkavians hubiera sido lo máximo en abuso de poder (porque los odio; o, más certeramente, odio la forma en que son retratados comunmente), así que los dejé a un lado porque era incapaz de manejarlos objetivamente. Como dije, los Ventrue son demasiado importantes para el juego. Así que los Ravnos sacaron la ramita corta. Hice un montón de enemigos con esta decisión, pero creo que la hice por un mejor juego, y mi descripción del trabajo no es "hacer amigos".

Con el clan Ravnos básicamente removido del World of Darkness, cómo podemos esperar que los otros clanes sean afectados, ya sea por incremento de la actividad del Sabbat a causa de la prueba de los Antediluvianos, o por la Camarilla cambiando su posición frente a los Ancianos?

Finalmente, esto es por lo que los Gangrel abandonan. Ellos son mayoritariamente de la idea de, "Bien, pueden dejar "sus" cabezas metidas en la arena si desean...". Por supuesto, eso es tan así

como si los Gangrel colectivamente hicieran alguna cosa, lo que, como la mayoría de los vampiros, no hacen. El Sabbat ha estado en ello de todas formas. Y aparte, ellos ya "sabían" ellos sabían que estaban bien todo el tiempo (y más de este tipo de retórica chillona autosatisfaciente), así que esto sólo los agita un poco más. Y por el lado de la Camarilla, Quién dice que fue un Antediluviano, y quién te lo dijo en primer lugar? Honestamente, hijos, si Uds. creen todo lo que cualquiera les dice, nunca harán un lugar para Uds. en la Hermandad (Kindred).



Si tu pudieses remover un "manchón" en la elección del archivo de publicación de White Wolf, qué sería? O, si gustas, CUÁLES serían?

Demasiados para listarlos. Habría hecho algo, y algunas veces múltiples cosas, diferente en cada libro que hemos publicado, incluso en los que he trabajado. Puede sonar enfermizo, pero pienso que es algo bueno: ilustra que Vampiro es una cosa viviente que crece y y lo que se trabajó en el pasado pavimentó el camino de lo que viene.

Justo como en la vida real.

El infernalismo ha recibido lejos un rol menos importante en el material reciente de Vampiro. Es esto una decisión de White Wolf, o simplemente tu propia opinión? Palabras dicen que tu odias el infernalismo, y nada te gustaría más que excluirlo si fuese posible.

No quiero excluirlo enteramente, pienso que la tradicional lucha Judeo-Cristiana entre el bien y el mal pueden servir para excelentes historias (como El Exorcista y El Nombre de la Rosa). A pesar de ello, me gusta explorar moralidades más complejas que "el es bueno y ella es mala". En mi experiencia, la mayoría de las personas no se percibe a sí mismas como malas o hace reclamos ostentativos acerca de ser los heraldos de la destrucción, blah, blah, blah. Aquellas personas que de verdad están generalmente enfermos, los satanistas giles "Ozzy! Ozzy!" Y otros retardados sociales cuyos padres hacían trabajos de mierda para criarlos. Ellos no van a cambiar el mundo como la capacidad que tienen los vampiros para hacerlo, lo más que logran son una cadena de asesinatos en serie incoherentes. Y pienso que Vampiro está más allá de esta mierda tipo alienamiento y venganza de la escuela superior. El infernalismo cae demasiado fácilmente en esa categoría. Quiero decir, yo creo en muchas cosas que otros no: no pienso que nos hagan una de ambas ser malos, sólo diferentes. Creo que este es el caso de los vampiros también, pero los vampiros son por naturaleza más egoístas, pues necesitan sangre humana para sobrevivir. Eso los hace malos? Es un lobo malo porque necesita matar para comer? Hasta qué punto está dibujada la "línea" del mal? Qué hay con las fanáticas pandillas del Sabbat que matan a un poco de gente, en el proceso de llevar a la bancarrota a la planta de poder nuclear de un Ventrue que está envenenando el ambiente? Al final, no es que desapruuebe infernalismo directamente. Sólo creo

que no hay espacio para caracteres de "sombrero negro" en vampiro y es un poco difícil tener simpatía por una persona que abiertamente se alinea a sí misma con la encarnación del mal puro. No tiene oportunidad de redención.

Los Tremere antitribu han desaparecido. Goratrix, en tus propias palabras, se ha vuelto algo completamente diferente. Hay rumores de que él estaba oficiando un ritual, usando a su línea de sangre como sacrificio, y algo salió mal. Algunos dicen que Tzimisce mismo fue a México a causa de esto. Es verdad, y si es así, dónde será cubierto?

Todo esto se explica en Transylvania Chronicles IV: The Dragon Ascendant.

Esta pregunta puede no ser de tu área de influencia, pero ha estado en la mente de muchos fans de Vampiro desde la introducción de Vampiro revisado. Habrá una revisión del libro básico de Dark Ages?

Realmente, no se.



La Camarilla reclama tener más miembros que su contrapartida, el Sabbat, aunque está casi siempre a la defensiva. Habrá un momento en el cual la Camarilla mandará la precaución al viento y "aplastará" al Sabbat?

La Camarilla es un poco más reactiva que el Sabbat, no lo ven como un propósito para hacer una cruzada. En la opinión de la Camarilla, cualquier vampiro con una lamida de sentido se considerará a sí mismo como un miembro de la secta. La alternativa, obviamente, es el histérico Sabbat, los ignorantes independientes, el ininteligible Inconnu o lisa y llanamente hacerse autarkas. Ellos desean que en la Hermandad tomen la opción por sí mismos y acepten las consecuencias, lo cual raramente los coloca en la "ofensiva." Por supuesto, la secta sabe que dormirse en los laureles es tonto, así que no los consideraré observadores desde sus

sillones.

En libros recientes, hemos visto un crecimiento en el número de líneas de sangre, y un remezón de las bases de la sociedad de la Hermandad. Podemos esperar ver más relaciones con estas líneas de sangre, y podemos también esperar que aparezcan más de ellas?

Realmente, no pienso que hayan visto tantos "nuevas" líneas de sangre como resurgimiento de líneas de sangre que se pensaban extintas. No he creado nada absolutamente nuevo, todo lo que ha



aparecido en el material de la edición revisada era, o parte de las anteriores ediciones, o aparecía en alguna parte de la historia de la

Hermandad. No me gustan los clanes nuevos ni las líneas de sangre. Ya tenemos suficientes así como estamos. Así que, no, yo no esperaría ver más que lo que se ha visto en alguna parte.

A la luz de la partida de los Gangrel de la torre de marfil, algún otro clan, principalmente los Brujah, seguirán en el abandono de la Camarilla? O, se han vuelto lo que ellos reclaman odiar, apoyo del status quo?

En realidad, veo esto como una de las geniales ironías de este juego y lo que le da a los Brujah mucho de su color. Sin la Camarilla, qué sería, exactamente, contra lo que los Brujah se rebelarían? Cómo pueden haber agentes del cambio sin un status quo con el cual lidiar? Los Brujah "necesitan" a la Camarilla, probablemente más que cualquier otro clan de la Hermandad. A pesar de ello, los Brujah no son sólo pandilleros chillones. Sin los Brujah, la Camarilla se debilitaría considerablemente. Al final, no me preocuparía por un clan que "deja" la Camarilla así como de uno que se "une".

Si pudieses decir una cosa a tus seguidores de Vampiro, qué sería? (Aparte de "Compren más productos de Vampiro").

Diría: "Quién mierda se interesa de lo que dice Justin Achilli? Jueguen el juego que los hace felices". Y también: "Gracias por mantener la fe".

Los Vampiros se describen en Vampiro: La Mascarada edición revisada como seres clínicamente muertos para todos los intentos y propósitos. Un debate común en los círculos de Mago: La Ascensión es QUÉ ESFERAS se requieren para instantánea y efectivamente aliviar a uno de la Hermandad de su no vida. Algunos dicen que sólo se requiere la Esfera de Materia, mientras otros dicen que Vida es necesaria. Qué dices tu, o deberíamos preguntarle a Jess Heinig (N. del E.: El desarrollador de Mage)?

Los Vampiros no tienen nada que ver con esferas, desde el contaxto del juego de Vampiro. Jess es probablemente un mejor tipo a quién preguntarle acerca de qué esferas específicas trabajan con Vampiros.

Hedge magic (N. del E.: Magia Estática o Hechicería) ha sido largo tiempo una pregunta en Vampiro. Porque es magia estática, y no True Magick (N. del E.: Magia verdadera), es posible para los vampiros usarla? En el reciente Time of Thin Blood, se dice que los Caitiff de baja generación pueden comprarla. Cuál es tu posición al respecto?

Los Vampiros pueden usar hedge magic. A mi, no me gusta; es más apropiada para Mago en mi opinión. Si necesito que un carácter tenga alguna habilidad escalofriante por el bien de la historia, entonces va a tenerlo, malditas las reglas. Hedge magic es mucho menos poderosa, a pesar de todo, así que no veo nada inherentemente desbalanceador acerca de ser capaz de usarla siendo un Vampiro. Lo que encaje en los gustos del grupo, como siempre. Pero para mi, usualmente diría no.

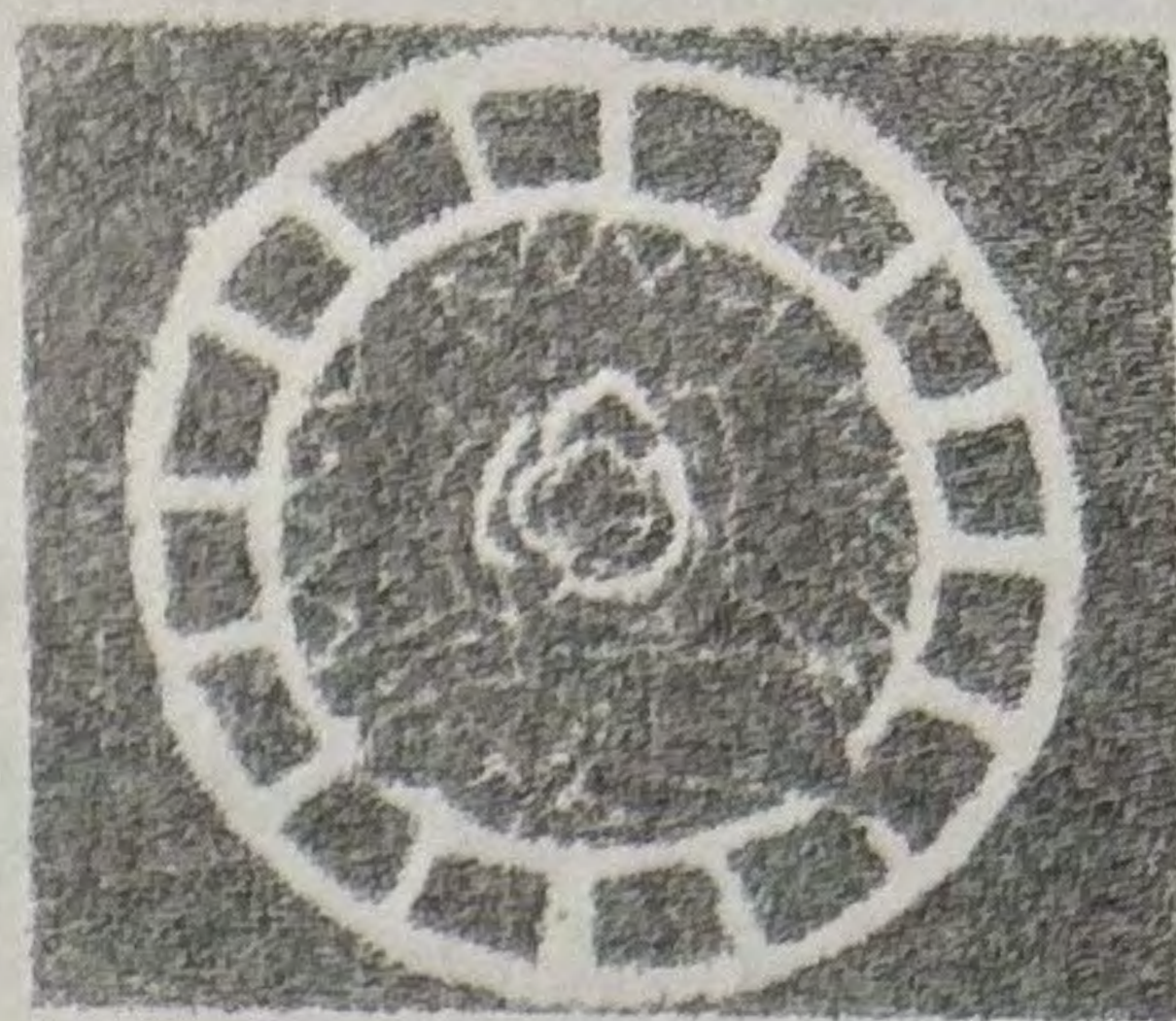
Encontraste quién te volcó el café?

Aún es hipotético por el momento, pero ha adquirido un nombre: Shinty.

Traducido por
BILLEEB

Crónicas y Leyendas

LA CORTE EN LAS SOMBRAS



Lord Dorian se acerca al inmenso salón del castillo y luego de acercarse a una mesa, hace la siguiente exposición, con cara de cansado y pocos amigos:

- Saludos de nuevo, cortesanos. Me he quedado sentado en un rincón, observando vuestras intrigas y tribulaciones, que no son pocas, y me maravilla ver que algunas son desagradables. Pero, como ya os he dicho venía cansado, y ahora que gracias a vuestra hospitalidad he recobrado el aliento, no tengo más empeño que la diversión. Tanto tiempo os ha ocupado la mentira de los bastardos que supongo apreciaréis mi empeño pues pienso que anheláis olvidar tan desagradables acontecimientos. Así pues, sentaos a la mesa, a disfrutar de este buen vino que habéis compartido conmigo, pero no me preguntéis acerca de mi linaje, pues demasiado hastiado me encuentro de mi condición como para enzarzarme en una discusión sobre ello, y aunque no me parece en absoluto cortés callar, os ruego que me disculpéis. Ahora bien, deseo oír historias, y estoy seguro de que nada os complacerá más que hablar de vosotros mismos. Os escucharé paciente si no jugáis conmigo, pues como dije antes, las mentiras son patrimonio de los bastardos. Improvisemos una fiesta, compañeros de mesa, y tratemos de ser, después amigos, pero desechemos la opción de ser colegas en la adversidad.

De pronto desde las sombras surge una figura esbelta, escondida en un manto de oscuridad. De hecho la Oscuridad parece viva alrededor de él. Casi contrasta con su voz melosa y pausada:

- Saludos Lord Dorian... Yo acepto tu invitación a beber algo y a contar historias. Por tu aspecto de viajero debes tener muchas anécdotas que contar. No os preguntaré nada sobre vuestro linaje, pero tampoco vos no preguntéis nada acerca del mío y de mi aura. Yo empezare Narrando una historia y vos me contáis otra. Esta historia se la debía al - en un tono de ironía absoluta - "despertado" KoX.

Bebamos y charlemos...

Sin moverse de su asiento ni mover siquiera un dedo, Lord Dorian contesta:

- Escucharé gustoso su historia, desde luego, y espero me complacerá... Yo jamás pregunto por el linaje de nadie, pues no me interesa más que el de mis enemigos, y jamás por el aura, por razones menos despreocupadas... Sé que la historia que le contaré a mi vez será más increíble que la que vos hubierais podido inventar.

- Estáis seguro que será así señor?

La voz proviene de entre los pilares que quedan más alejados de la luz lunar que penetra por las ventanas del salón.

- Sentémonos a escuchar milord. Aquí muchos tienen historias que nadie creería. Hasta el tabernero es raro.

El piso comienza a verse extraño... las grietas se llenan de un líquido negro que fluye por entre ellas. Avanza hasta los cortinajes y comienza a absorberse tan lentamente como apareció.

- Hay cosas que nadie sabe. Cosas que es mejor callar. Y cosas que llegado el momento, es mejor hablarlas. Por último para evitar que tu corazón se... "marchite"...

La voz viene ahora desde el sector de los cortinajes.

Mientras Lord Dorian y el Barón se miran, unos dedos tocan sus hombros, haciéndolos voltearse rápidamente. No hay nada. Sólo los pilares y el resto del salón vacío, aunque a lo lejos huele a banalidad... se voltean para intercambiar algún comentario o explicación y para su sorpresa hay alguien más sentado a la mesa:

- Cardenal Antón La Vey para servirlo Lord Dorian.

Se levanta un humano de aproximadamente 2.30 mt de altura. Su piel blanca y fría como el mármol, sus ojos profundos y oscuros, como si una sombra bailase en las

órbital, dándole el aspecto de un miembro de banda gótica. Sus ropas son extremadamente finas, aunque viejas. El estilo no es el de ahora. La seda y el brocado están trabajados sin igual, y en sus manos cruzadas brillan dos anillos bastante grandes, pero equilibrados para el tamaño de sus manos.

- Será un gusto sentarme a escuchar... quizá haya algo que pueda contaros también. Por favor, continúen.

La figura vuelve a tomar asiento, sacándose la capa y depositándola en el respaldo del asiento.

Tras unos breves momentos una figura de mujer se acerca a la mesa donde se reúnen tan extraños viajeros.

-¿Puedo sentarme?

La Vey piensa para sus adentros la delicia de escuchar esta voz melosa pero fuerte entre nosotros. Nada menos que la señorita condesa, loreth.

El Cardenal se pone de pie.

- Por supuesto Condesa, por favor tomad asiento.

Nórax también se pone de pie. El comenzar a contar la historia lo distrajo por un segundo, pues que cada vez que recuerda los antiguos tiempos un dejo de tristeza le nubla la mirada.

Todos la miran con desconfianza, menos el Baron Nórax ya que conoce a la mujer en cuestión.. la Condesa loreth Tírnach Ap Balor. La condesa es alta, tiene el cabello y los ojos del color del carbon. Viste de rojo, morado y negro, demostrando a todo el mundo la casa a la que pertenece. Lleva encima de sus ropajes una armadura ligera y en el costado izquierdo lleva su temible espada. Pero no ha venido hoy a luchar, sino a escuchar y a contar historias ya que los caminos mágicos están poco transitados y el aburrimiento puede con ella. La Condesa se sienta y mira a cada uno de los allí reunidos directamente a los ojos. Un escalofrío recorre a los viajeros pues se pierden en las profundidades de los suyos.

La Vey mira pensativo y admira sus

bonitos ojos. Se parecen a los abismos de un Lasombra. Piensa que es una suerte tenerla aquí pues quizás ella sepa algo más acerca de los ojos de un Lasombra. La Vey piensa en pedir una audiencia en otra ocasión.

Nórax también se ve pensativo pues ya conoce esos ojos y cada vez que los ve los encuentra más bellos.

Ioreth continúa:

-¿Cuándo empezamos? Tengo curiosidad por conocer las historias tan increíbles que tenéis que contar. Los caminos mágicos son solitarios y necesito escuchar las voces de otros que no sean mis sirvientes. Por lo tanto, comenzad..., por favor.

La Vey sonríe. Es increíble pues en otro tiempo pudo haberse sentido insultado, cuando era demasiado suspicaz. Pero llegó el tiempo de la calma, el tiempo de la espera y de mirar y aprender lo que pueda aprender.

La condesa llama al tabernero:

-Cerveza para todos, por favor.

La Vey interrumpe:

- Disculpad Milady, pero yo no bebo. Muchas gracias por su gesto. Espero que no se percate que le estaba mirando la muñeca... es que cuando la levantó y pidió cerveza me imaginé tomando un vaso de savia humana... que cabeza loca la mía...

Nórax se excusa:

- Lo siento Dama loreth yo sólo bebo Vino....y debe ser tan oscuro como mi sangre. - Luego hace una reverencia y se dirige al resto de los contertulios:

- Como se lo prometí al KoX he aquí el cuento:

"Dicen algunos poetas que antes de brillar en lo alto del cielo, Orión había sido un cazador de gran porte, hermoso y dotado de fuerza extraordinaria."

La Vey escucha y piensa en la historia que han de oír. En la mitología griega y en que va a contar la triste historia de Orión y Diana.

Mientras, Nórax continúa:

"Tal vez fuese hijo de Eurilae y Poseidón (Neptuno). Cuentan que Diana, la

virgen perpetua, lo vio una vez en una cacería y se enamoró perdidamente de él en ese mismo instante. Y le habría entregado su amor, tanto tiempo reservado, a no ser por la trágica intervención de su hermano Apolo. Pues, movido por celos fraternos, o preocupado solamente por cuidar la castidad de su hermana, el dios decidió separarla de su amado."

Se parece a cuando mi condición me separó de mi amada Gabrielle... - piensa el Cardenal - fue el día en que renegué de Dios... ah que lamentables situaciones nos llevan a odiar, amar, temer, necesitar de alguien.

Nórax sigue:

"En un hermoso día de sol, Orión se bañaba en el mar, huyendo del calor excesivo. Confiando como siempre en su destreza y en la propia fuerza natural, poco a poco se fue alejando de la playa, hasta convertirse en una pequeña mancha oscura sobre las olas distantes. Cerca pasaban Diana y Apolo. Conversando, riendo y jugando con alegría que unía a dos hermanos. Pero en el cerebro de Apolo iba creciendo una idea: sabe el dios que aquella cabeza vista a lo lejos es la de Orión. Simulando total inocencia, desafió a Diana a acertar con una flecha en el blanco aparentemente inmóvil que apenas se alcanzaba a ver en la línea del horizonte."

El ceño de La Vey se frunce mientras piensa en Apolo como un bellaco porque no disfruta su vida propia y quiere mantener a su hermana como una casta flor sin semilla.

"La bella cazadora no desconfió. Feliz de demostrar una vez más su habilidad con el arco y la flecha, acepta el desafío. El primero en lanzar de ambos hermanos fue Apolo, quien misteriosamente falló. Diana no podía creerlo, era una de las pocas veces que podía derrotar a su hermano. Con emoción distiende el arco. Y la saeta hiere certeramente, en la lejanía, el pecho de Orión. Minutos después, traído por las olas, llega a la playa el cuerpo del infeliz cazador.

Nada pudo consolar a Diana. Con el hermoso rostro bañado en lágrimas, se dirigió a Zeus y le imploró que transformase al amado en constelación, ya que no podía hacerlo revivir.

Con un gesto mágico, Zeus fragmentó el cuerpo de Orión en innumerables estrellas que fueron lanzadas al cielo."

La Vey parece no estar muy atento mientras piensa que alguien debería haber hecho lo mismo por él y así ahora miraría al cielo, y no a las tumbas en donde se encuentra su adorada. Aunque ¿Cuál será la diferencia real entre estar diseminado en el cielo, entre otras estrellas y tener un trozo de mundo propio, con tierra húmeda?

Norax Ap Balor bebe un poco de vino para refrescar su garganta y luego sigue:

- ¿Bueno ahora quién va? ¿el Cardenal o mi Lord?, les cedo la palabra.

La Vey murmura:

- Uhm el Barón ha terminado!! Recuerdo Cartago, Constantinopla...

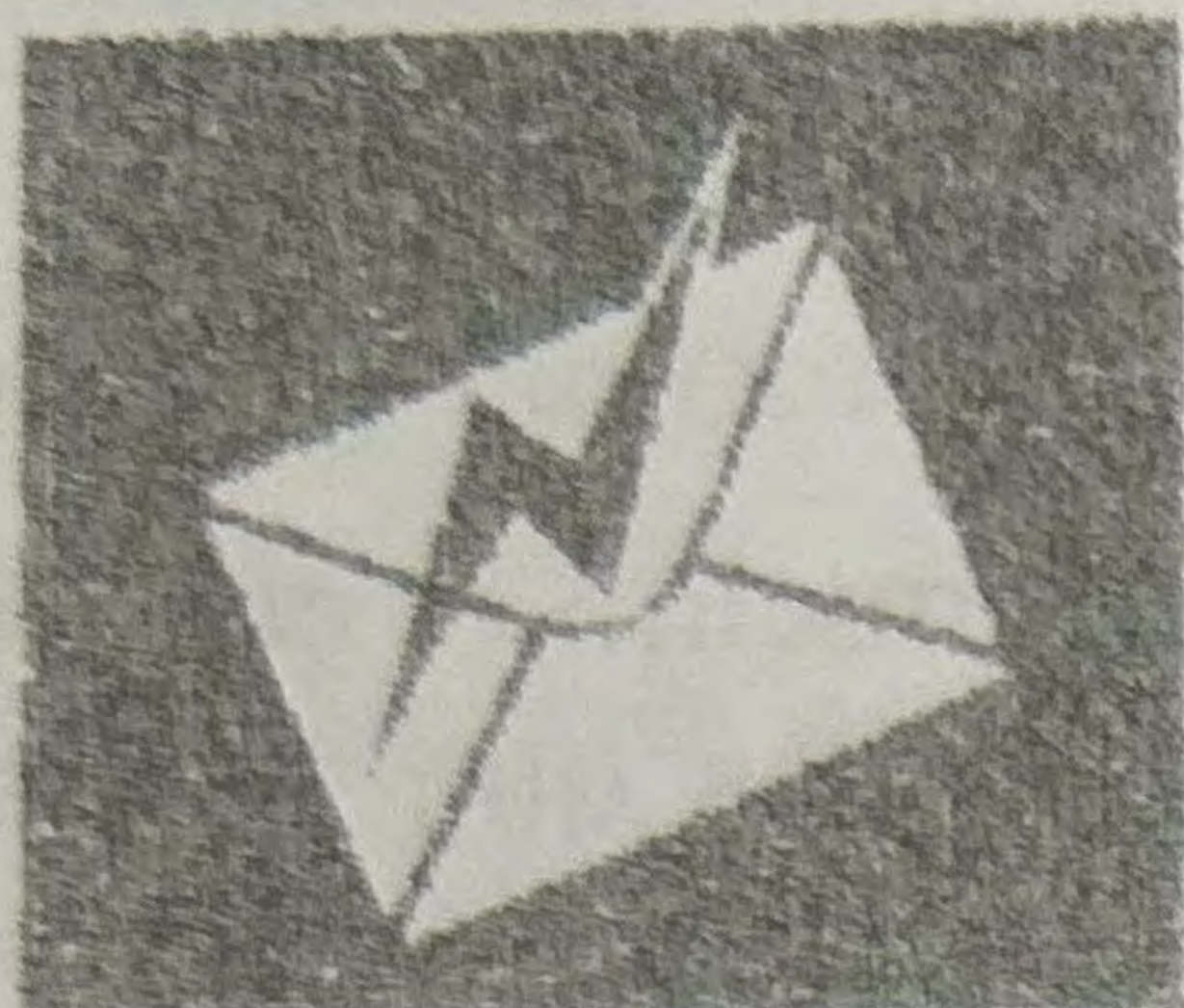
Luego mueve lentamente la cabeza sonriendo sin mostrar los dientes a los sentados a la mesa, comienza en Nórax, pasa a la bella Condesa y se posa en los ojos de Lord Dorian.

- Por favor, adelante. La palabra es toda suya.

Tras las cortinas unas sombras densas como la gelatina se mueven entre los adornos.

Lord Dorian
Barón Nórax Ap Balor
Cardenal Anton La Vey
Condesa Ioreth Ap Balor

**Conversación en el Salón de las Sombras,
en el Castillo de la Corte Sombria.**



Epístolas

Esa gran pregunta...

El tema central de este número del UK'zine es mujeres y rol, un tema generalmente bastante delicado y espinoso, aunque siempre tremendamente divertido. Cuando mi estimado amigo, el cardenal La Vey, me invito de nuevo a participar en el fanzine no dude en ofrecerle la posibilidad de hacer un artículo sobre el tema desde uno de los puntos de vista más poco conocidos (y también más informados) que existen: el de un jugador de rol con novia rolera.

Desconozco por completo si en otros países es igual, pero aquí, en España, las mujeres que juegan a rol son bastante escasas. Por lo que he oído en Estados Unidos sucede lo mismo, y nada me incita a pensar que en el resto del mundo las cosas sean distintas. Además, el tema es siempre uno de los favoritos en las conversaciones entre jugadores de rol, y es que, hay algo que deberíamos admitir: somos raros. Somos distintos del resto de la gente, de nada valdría negarlo. Imaginamos mundos que no existen, conocemos de memoria la vida de personajes que solo son papel, viajamos por las estrellas y nos internamos en cavernas repletas de aventuras armados tan solo de unos dados de extrañas formas y nuestra imaginación. Cuando intentas explicarle eso a alguna chica que no tiene ni idea de lo que es un juego de rol, la mayoría de las veces lamentas el instante en el que abres la boca, porque sabes que a los cinco minutos huirá espantada :)

Mi novia juega rol, y no lo hace porque yo juegue. Cuando nos conocimos ella ya era una fan a muerte del Vampire: The Masquerade. Desgraciadamente la suerte de tener una novia rolera no me capacita para responder a la eterna pregunta: ¿Por qué las mujeres no juegan al rol? Pero sí que me permite hablar del tema con algo más de información que el rolero medio, aunque no mucha, porque por muy rolera que sea, mi novia sigue siendo igual de rara que el resto de las chicas. Tal vez la respuesta sea esa: cómo podemos intentar entender la escasez de mujeres roleras, cuando ni siquiera entendemos a las mujeres ?? :)

Sinceramente creo que no deberíamos darle más vueltas, nunca entenderemos a las chicas, da igual el tema: los juegos de rol, la ropa, el carácter... Las chicas son el animal más misterioso que existe, y los chicos somos el más primitivo y simple :)

Pero hay un hecho que no se puede negar. El rolero medio lleva peor que el resto de los hombres el hecho de no compartir sus aficiones con su pareja. Sí, seguro que alguno de vosotros piensa que soy un exagerado, y que los roleros no somos tan herméticos y aislados del mundo. Ciertamente, no lo somos, pero los juegos de rol son, además de un pasatiempo, una forma de pensar, y hasta cierto punto, una pseudofilosofía. Dedicas tu tiempo libre a jugar a rol, tus mejores amigos son las personas con las que juegas y las personas con las que juegas son tus mejores amigos, sales de fiesta los fines de semana y (además de mujeres y de fútbol :) hablas de la última partida del Werewolf, o del último suplemento que ha salido al mercado. Todo eso sucede en tu vida y un buen día te enamoras de una chica maravillosa, le intentas enseñar lo increíblemente divertido que es tu mundo, pero ella, tras la primera partida, te dice que no le gusta en absoluto, que le parece una cosa infantil... Bienvenido al infierno :):

“- Pero aun así respeto tus aficiones, querido. Por cierto, ya se que el Sábado tienes una partida con tus groseros amigos, pero me apetece ir al cine, ¿podrías cancelarla? o al menos procura acabar antes, no veo qué puede tener de divertido estar 4 horas sentado hablando y tirando dados...”

Ese Sábado sales de casa con el último suplemento de tu juego favorito para enseñárselo a tus jugadores antes de la partida, lo has tenido que pedir por correo y ha tardado 3 meses en llegar, además es una edición limitada en formato de lujo y te ha costado mucho dinero (muchos fines de semana bebiendo agua de los floreros de los pubs :) y te encuentras con ella y sus amigas (sí, esa panda de cacaúas enamoradas de cantantes tipo Enrique Iglesias y que visten igual que las horrendas Spice Girls)...

Novia: Hola cariño, ¿nos acompañas a tomar un café? (mirada de: como no vengas te asesino).

Tu: Sí, claro, pero tengo prisa, he quedado con...

Cacatúa 1: (A ti) Vaya camiseta más fea!! (es la camiseta de Lacrimosa, Blind Guardian, Manowar o cualquier otro de tus grupos favoritos)

Cacatúa 2: (A tu novia, con tono de burla) No se como le dejas vestirse así...

Novia: (Mirándote enfadada por no ir vestido a la moda delante de sus amigas y dejarla en ridículo) Ya se lo he dicho mil veces, y no me hace caso, la culpa la tienen sus amigos, no hace más que perder el tiempo jugando rol con ellos...

Tu: (Habeis llegado ya al café y decides retirarte del campo de batalla por unos instantes para planear tu estrategia de huida, si de huida, no queda mas remedio que una huida honorable) Voy un momento al baño, me disculpais??

Todas: Si, vete tranquilo... (Vuelves despues de haber contado hasta cien en el baño para tranquilizarte y no iniciar una discusión con tu novia, y descubres que la cacatúa 1 ha derramado su café sobre tu suplemento)

Cacatúa 2: (Secando las paginas mojadas con servilletas de papel) Huy!!, ya nos puedes perdonar pero es que somos un poco torpes... Además, tu novia nos ha dicho que no era un libro importante...

Cacatúa 1: Qué más te da, no te enfades, si estaba en inglés, a mi me resulta muy difícil leer en inglés...

Novia: Y tenía unos dibujos horribles de vampiros y sangre, que los he visto yo...

Cacatúa 2: No te preocupes, por tu cumpleaños te regalamos un disco de los Backstreet Boys para compensarte...

Tu: (vuelves al baño corriendo para evitar seis años de cárcel por homicidio, te encierras y gritas a pleno pulmón) Me cago en los Backstreet Boys y las putas cacatúaaaaaaaassssssssssss...

Por supuesto que ha sido una exageración en tono de humor, pero eso no quita de que este basada en un punto importante y muy real: cuando la pareja del rolero choca con su afición, no resulta muy agradable tener que estar pendiente de tener que elegir si asesinar a la cacatúa, o sonreír y poner cara de póker mientras juras que, cuando estés en casa de tu novia, le quemarás toda su colección de inmundas revistas de moda...

Desde luego que la gran mayoría de las parejas de mis amigos no son así, todas son chicas encantadoras y bastante comprensivas con el hobby de sus novios, pero hay días en los que suceden choques, y esos días da miedo estar con ellas, porque saben que eres rolero, saben que eres el grosero amigote que mata orcos y conspira contra los tremere junto a su novio...

Sin ir más lejos, este fin de semana, en las jornadas de rol que se han celebrado aquí (jornadas que comento en el otro artículo que he escrito para este número), cuatro de mis amigos han tenido que aguantar discusiones con las novias por haber estado 5 días jugando a rol con los amigos y no hacerles ningún caso. Mis discusiones después de las jornadas han venido cuando mi novia ha decidido apropiarse a traición de dos de mis suplementos de Vampire, ha decidido que va a comenzar a dirigir una crónica con personajes Sabbat :)

Hay pocas chicas que jueguen a rol (a estas jornadas de las que os he hablado han venido 12 entre 350 chicos), así que si tenéis la suerte de enamoraros de alguna, no la dejéis escapar. La vida resulta mucho más agradable cuando la camiseta de tu grupo favorito te la regala ella o cuando pagas la mitad por el suplemento ese que tanto te gusta, porque quiere tenerlo y lo comprais a medias.

Además, cuando la que te acompañaa es una hermosa guerrera, el dungeon no parece tan tenebroso :)

Eol Ap Ailil

Ars Lúdica 99

Un sueño hecho realidad

Hace apenas un par de días que acabaron las jornadas de rol Ars Lúdica 99, aquí, en España. Han sido cuatro días completos de rol total: 400 asistentes diarios, 160 personas de todo el estado en los alojamientos gratuitos, 40 partidas de rol cada día, 2 partidas de rol en vivo WOD nocturnas con mas de 100 participantes, campeonatos de estrategia y juegos de cartas, ordenadores conectados en red, stands de editoriales con las últimas novedades, mesas redondas sobre nuestra afición... Ha habido de todo, han sido un completo éxito para la afición rolera en esta zona. Y lo mejor

es que las Ars Lúdica no son un hecho aislado, antes de estas jornadas hubo unas cuantas parecidas, y después habrá más aún...

Lo curioso del caso es que este nuevo fenómeno de jornadas a gran escala que ha surgido en nuestro país hace apenas un par de años, está completamente protagonizado por los aficionados. No son las editoriales ni las tiendas de rol las que organizan estas jornadas de ámbito nacional, somos los jugadores. En el caso concreto de las Ars Lúdica, proyecto en el que he participado desde el principio junto a los miembros del club de rol al que pertenezco, el motor principal hemos sido un par de clubs de la zona con la ayuda de la Casa de la Juventud, el Ayuntamiento y el Centro de Información Juvenil de Sestao, pueblo en el que se han celebrado.

Hemos pasado un año completo organizándolas, solicitando los locales al ayuntamiento (el frontón municipal para las jornadas y un colegio cercano para el alojamiento de los asistentes de fuera de la provincia), consiguiendo los masters para las partidas, organizando los campeonatos, mesas, sillas, ordenadores, camas para el alojamiento, servicio de catering, líneas de autobuses desde todo el país, todo tipo de material, publicidad, carteles, reportajes en los medios de comunicación y una larguísima lista de mil cosas más. Ha sido un año agotador, pero el magnífico resultado obtenido ha justificado con creces el esfuerzo.

Después de si jornadas de este tipo se llevan a cabo en el resto de países con tradición rolera, se que en lugares como Estados Unidos, cuna del rol, las grandes empresas y editoriales del ramo organizan megajornadas como las GenCon o las DragonCon. Pero en España el rol sigue siendo una afición minoritaria, y las pocas veces que alguna gran empresa ha organizado unas jornadas, el éxito ha sido bastante relativo y, por desgracia, nunca han tenido continuidad. Parece ser que en nuestro humilde caso no va a ser así, gracias al éxito obtenido en esta primera edición de las Ars Lúdica, se ha planteado ya la posibilidad de una segunda celebración dentro de dos años, probablemente en el verano del 2001. Sin embargo hay algo que me gustaría dejar claro, las ayudas recibidas del Ayuntamiento y las instituciones municipales no han sido concedidas de repente. Narya, el club de rol de Sestao al que pertenezco, ha conseguido el respaldo del

municipio para este proyecto gracias a que llevamos bastante tiempo realizando actividades. Somos un club pequeño (15 socios), pero todos los veranos desde hace 4 organizamos un festival de cine Gore, también llevamos a cabo un concurso de relato corto fantástico y otro de dibujo fantástico, ambos con importantes premios, realizamos talleres para que los más jóvenes aprendan lo que son los juegos de rol... En definitiva, gracias a una labor continuada hemos conseguido que las Ars Lúdica pasasen de ser un sueño a convertirse en un proyecto, y con la ayuda de muchos más clubs de rol de la provincia, una sólida realidad. Lo que se puede aprender de todo esto es algo muy sencillo. Jugar rol está bien, reunirse con los amigos todos los Sábados y tirar dados es genial. Pero cuando decidís que queréis algo más, que no os basta con sentaros en torno a una mesa, las posibilidades que nacen son infinitas. El comienzo es fundar un club de rol de manera legal. Aca en España este paso consiste en darse de alta en el registro civil de asociaciones juveniles. Después de eso ya se puede comenzar a solicitar ayudas económicas y materiales de las instituciones y, poco a poco, realizar actividades. Al principio cosas humildes, lo importante es que salgan bien y que el ayuntamiento se fije en el trabajo realizado. Con el tiempo se consigue algo tan grande como las Ars Lúdica.

Lo cierto es que la afición se ha quedado con ganas de más, ya nos han preguntado si habrá una segunda edición para reservar plazas de alojamiento y muchos de los que han asistido han pensado en organizar algo parecido en sus ciudades. Además nuestro club acaba de recibir la solicitud de ingreso de 5 nuevos socios, y se ha conseguido que entre los clubs de la zona nazcan nuevos proyectos de colaboración. En sólo 4 años de jornadas hemos conseguido revitalizar la afición y llevar al mundillo del rol de la zona 4 años hacia el futuro.

Y lo hemos hecho los jugadores, no las empresas :)

Saludos desde el otro lado del charco ;)

Eol Ap Ailil

Mujeres en el Mundo del Rol

No, ya no es un mito. Por alguna extraña razón el mundo del rol está empezando a llamar la

atención de las mujeres, y aunque todavía hay un mayor número de hombres jugadores, ya no es algo extraño el ver a una mujer jugando rol e incluso narrando. ¿A qué se debe este cambio? En mi experiencia como jugadora y narradora he descubierto que el rol me ofrece algo extraordinario: la posibilidad de pasar un buen rato con mis amigos y desarrollar aún más mi creatividad. Desde que era pequeña siempre me ha llamado la atención el mundo de la fantasía y la ciencia ficción. Siempre he sido una ávida lectora de estos dos géneros y una seguidora de todas las series de televisión y cine de los mismos. También me ha gustado mucho escribir mis propias historias y desarrollar mis propios personajes. Así que cuando estaba estudiando C.O.U. y escuché a algunos compañeros hablar sobre ese juego llamado rol, pues sentí mucha curiosidad. ¿Qué pasó? Pues que mi primer intento de formar parte de un grupo de rol fue un desastre. ¿Por qué? Ellos no me tomaron en serio, pensaron que yo estaba intentando reírme de ellos y que solo demostraba un interés en el juego porque eran mis compañeros, e hicieron oídos sordos a mis súplicas de que me dejaran jugar con ellos. Fue bastante frustrante. Pero yo, y para el caso mi hermana (una gran jugadora de rol) no nos dimos por vencidas. Así que nos pasamos los siguientes meses buscando a un narrador, ya que éramos unas novatillas que no tenían ni idea de cómo empezar a jugar. Y la suerte quiso estar de nuestra parte y dio la casualidad de que el hermano de una de nuestras amigas era rolero. Él y otro amigo estaban buscando un grupo para jugar, y les convencimos para que jugaran con nosotras. Y así fui introducida al mundo del rol. Mi primer juego, Vampiro: La Mascarada. Ese primer grupo estaba formado por cinco mujeres y dos hombres. ^{La} ~~misma~~ crónica duró meses y me lo pasé genial llevando a una ~~mal~~ ^{mal} ~~kavian~~ ^{kavian} (de ahí mi gran cariño para con este clan). Y descubrí que era más divertido y más entretenido pasar la tarde jugando con mis amigos que ver la tele e incluso leer un libro. Y después salir de fiesta por la noche a escuchar música y pasar un buen rato (no era nada anormal que hasta hicieramos partidas en un bar, sin ficha ni dados, cuando no teníamos nada mejor que hacer). Total, que fue una experiencia maravillosa y supe en ese momento que estaba enganchada para siempre. Cuando me marché a estudiar a Florida lo primero que hice fue buscar

un grupo con el que jugar. Tardé un año en encontrarlo pero la espera mereció la pena. Ahora juego en un grupo donde siguen abundando las mujeres (ahora jugamos tres mujeres y un hombre). Y hasta me animé a ser la narradora además de jugadora. Así empecé a expandir mis conocimientos y creatividad.

Así que ya no es un mito, hay mujeres roleras. Pero, ¿por qué no hay más? Durante mucho tiempo he estado intentando imaginarme las razones por las cuales el rol no llama más la atención de las féminas y he llegado a varias conclusiones que pueden ser verdaderas o no. Pero solo voy a exponer una que creo de vital importancia en este asunto. Creo que todo comienza con los gustos literarios y la capacidad de cada uno de representar el papel del héroe o heroína del libro. Una vez que uno se mete en la piel de un personaje es difícil sacárselo, y según se va leyendo el personaje se convierte en parte del lector. ¿Pero qué tiene esto que ver con el rol? Mucho, en mi opinión, sobre todo si tenemos en cuenta que cuando jugamos a rol estamos interpretando esos personajes que nos encantan de la literatura de fantasía o ciencia ficción. Y ahí radica el problema, la mayor parte de las mujeres no encuentran interesante la literatura de fantasía o ciencia ficción (y da la casualidad de que cada vez que me he encontrado con un rolero o rolera lo primero que discutimos son los libros de este género... algo que en mi opinión tenemos en común todos los que jugamos a rol). Tengo la sensación de que este tipo de lectura es una especie de detonador que obliga a sus lectores a buscar, con el tiempo, una forma de convertirse en los personajes de los libros y crear sus propias historias.

De todas formas creo que el panorama del rol está cambiando y ya no es un mundo solamente de hombres, sino que a pesar de todo hay mujeres que encuentran interesante este tipo de actividad (yo conozco a bastantes) y seguro que otras nos seguirán. El único consejo que os puedo dar es que no desdeñéis el interés que una mujer pueda tener por el rol; todo lo contrario, lo que teneis que hacer es nutrir ese interés y ofrecerle un sitio en vuestro grupo de jugadores y darle la oportunidad de explorar este maravilloso mundo que es el rol.

Ioreth Ap Balor





Alles Lüge

COMENTARIOS + CRÍTICA DE LIBROS



Horizon War

Autor: Robert Weinberg

Páginas

The Road to Hell: 375

The Ascension Warrior: 360

War in Heaven: 375

Portadas: Jason Felix

Año: 1996 - 1997 - 1998

Si bien este libro tiene que ver con la ciencia ficción de Mago: La Ascensión, es un excelente ejemplo para todos los jugadores de rol acerca de los papeles de las féminas en un universo galopante de hombres.

Los libros son 3 y llevan tres títulos distintos: "El Camino al Infierno", "El Guerrero de la Ascensión", y "Guerra en el Cielo". El primero comienza justamente con una mujer, Shadow of the Dawn (Sombra del Amanecer), quien es un mago de la Hermandad Akáshica. Su papel en la historia se va desenvolviendo desde la incredulidad de los primeros capítulos, hasta demostrar que es una de las mejores en su arte, el Do, el cual está presente en sus tácticas de combate con un Wakizachi y una Katana, llamados "Whisper (susurro)" y "Scream (grito)". Sus relaciones con los hombres son más bien silenciosas y directas, hasta que conoce a "17", un prisionero que huyó de las manos de la tecnocracia gracias a la ayuda de otra mujer, llamada "14" (más tarde Cindy Reynolds). Diecisiete se enamora de ella, pero otra mujer

hace su aparición entre ellos, una joven supuestamente Verbena, llamada Jenny Smith, quien resulta ser una embaucadora Shapeshifter (no lo traduzco porque no es cambiaforma, más bien, imita formas). Justamente es ella y un grupo de Shapeshifters, bajo las órdenes directas de la Emperatriz Aliara, Condesa del Deseo, servidora del Impulso del Deseo, Karnala (sí, un Maeljin Incarna del Wyrml!), quienes están planeando llevar a buen término la última creación de la tecnocracia, que es un super guerrero, el famoso Guerrero de la Ascensión. Para ello, han puesto a otra Shapeshifter, llamada "Delma", al lado de la eminente doctora Sharon Reed, Directora de Investigaciones del Proyecto Guerrero de la Ascensión, por el lado de los Progenitores. Los constantes enfrentamientos de ellas al grupo encargado del proyecto por el lado de Iteración X, formado por el Controlador Charles Klair y Ernest Nelson, son un verdadero deleite de soberbia y animosidad por demostrar quién es más importante para el proyecto. Además, el Controlador Klair está bajo las órdenes de El Computador (el computador de Iteración X), quien, al igual que Aliara, desea un cuerpo que lo contenga.

Detrás de ese mismo cuerpo, se encuentra nada menos que otro Maeljin Incarna, Lord Steel, Duque del Odio, servidor del Impulso de Odiosidad, Ab Horra (sí, otro más!!). Lord Steel tiene bajo sus órdenes a otro grupo de gente, comenzando con Ezra, un mago despechado por la muerte de su mujer, quien está asociado a Enzo Giovanni, quien trabaja en una subsidiaria de Pentex (si nada más ni nada menos). Desde allí planean conseguir el cuerpo del Guerrero de la Ascensión, sin embargo, tienen filtraciones en su propia oficina, de manos de la eficiente secretaria de Enzo, la Sra. Hargrooves, quien sirve a la Emperatriz Aliara.

El hecho de que haya metido un Giovanni no es al azar, pues Pietro Giovanni envía a las personas más eficaces a ver qué ha pasado con su familiar, que no se comunica con la cabeza de la familia desde hace ya mucho. Las personas

encargadaas de hacerlo son Madeleine Giovanni (la Daga de los Giovanni, eficaz asesina del clan) y Montifloro Giovanni.

Los hombres van desapareciendo uno a uno de las filas de personajes, quedando como protagonistas los amigos de 17, quien avanzada la historia descubre que es Ethan Phillips, un mago Euthanatos, quien vivió hace mucho una aventura para ir a buscar a su amor, llamada Scarlet Dancer, de la Orden de Hermes, a Malfecas. Allí se encontró con la horrible evidencia de que su amor había entregado su cuerpo a la Emperatriz Aliara. A pesar de estos descubrimientos, 17 decide seguir con Shadow y combatir la locura que se está desencadenando a causa de la aparición de otra pieza en el juego. Esta pieza es movida cuando el cuerpo del Guerrero de la Ascensión es terminado y en un par de segundos los seres más poderosos lo quieren para colocar sus esencias dentro. Pero nadie lo logra, pues el cuerpo ya está ocupado, por quien clama ser Heylel Thcomin Thoabath (ver La Frágil Senda: Testamento de la Primera Cábala). Este ser propone un nuevo orden mundial bajo su mandato. Aquí es cuando la verdadera guerra se desata.

Finalmente nos hallamos con apenas unos pocos sobrevivientes, entre los cuales las mujeres sobresalen por la forma en que manejan las situaciones, especialmente Shadow of the Dawn y Sharon Reed, esta última haciendo equipo con el antes, insufrible para su propio gusto, Ernest Nelson. Quienes lean hayan leído los libros reconocerán inmediatamente que este equipo es memorable, por lo dispares que son en cuanto a pensamiento, contrastando con lo increíblemente bien que se complementan una vez pasado el odio inicial. Realmente son el uno para el otro. Por otro lado, Shadow of the Dawn, nos muestra una fuerza pocas veces vista, una constancia inapelable y una altura de miras indiscutible. Es un baluarte para Akrites, para Ethan (17) y una fuente de inspiración para las bromas de Sam Heine. Tampoco podemos dejar de mencionar a la increíble Madeleine Giovanni, quien siendo una belleza y un vampiro de uno de los clanes más aborrecidos, deja en claro que lleva un humano dentro y que más aún, ese humano es una mujer, que ama, siente y vive, a pesar de ser la Daga de los Giovanni y de asesinar sin miramientos si esto

es necesario. Ella misma es un recuerdo de como lo animalesco, brutal y salvaje de los hombres no tiene comparación con la sutileza y gracia de una mujer.

No podemos dejar de lado a otra de las mujeres que se roba la obra, la Sra. Hargrooves. Una especie de solterona amargada, amiga de la cerveza y de la eficiencia, quien demuestra que más sabe el Diablo por viejo que por diablo. Basta con ver como ella consigue salir mejor parada que el sirviente de la Emperatriz Aliara en la Tecnocracia, Terrence Shade, a quien ve como un pobre mamarracho.

De todas las mujeres, las únicas que pierden son las Shapeshifters, pero tomemos en cuenta que no son siquiera humanas, así que no las cuento.

En resumen, estos tres libros son increíblemente buenos. Cualquier lector los podrá apreciar sin necesidad de saber nada de mago, ni de vampiro, ni siquiera del WoD. Más aún, es un buen resumen de fuerzas opuestas en búsqueda de un objetivo común en que las tramas se superponen, giran, se tuercen y podrían volver loco a cualquier lector. Es impensable que en USA los hayan sacado uno cada año desde el 96. Les juro que los finales no son como para decir "continuará el próximo año". Por suerte, ya han pasado un par de años desde el último libro y podemos disfrutarlos todos juntos, siempre y cuando los compren en donde los compré yo. En Suecia, a la módica de 3.900 pesos cada uno...

Del 1 al 10, un 10 inmenso.

Si a alguien realmente le interesa comprarlos, quizás puedan ver algo en internet, o conversar con Felipe Herrera, en la tienda de rol Verminard.

Nos vemos el próximo número con la crítica a algún otro libro, y espero que entonces encuentre algo malo, para poder destruirlo. BUAHAHAHAHA!!!

Bill Leeb

Church Knights

"Dominador Santo y justo ¿Hasta cuándo estarás sin hacer justicia y sin pedir cuentas por nuestra sangre derramada?"

Revelaciones 6, 10

¿Qué es?

Un Suplemento de reglas no oficial para Vampiro: La Mascarada.

¿Qué contiene?

Nuevos tipos de personajes mortales, extensión de las reglas para el uso de Fe verdadera, incluye nuevas características para el mortal Caballero, los puntos de gracia y los de piedad, nuevos dones, rezos y plegarias.

¿De que trata?

Durante los años 80's los vampiros aumentaron su actividad en el WoD. Esto, finalmente, no pudo ser negado por las iglesias del mundo. En el sínodo mundial de Malta deciden rehacer sus órdenes armadas como respuesta a estos nuevos enemigos de la humanidad y en particular de sus fieles. Renacen así las ordenes Templarias, Teutonas y Hospitalarias. Que forman los Caballeros de Cristo, el brazo armado de las iglesias que ahora se separan en "Las Túnicas" y "Las Espadas", describiendo así la diferencia entre estos sacerdotes y sus funciones.

Explicaciones

La humanidad ha sido el campo de batalla para muchas otras razas, que se alimentan, nutren, enriquecen, dominan o aprovechan de ella.

Los humanos en WoD tienden a ser una pantalla de fondo, una especie de escenario para los verdaderos protagonistas, Vampiros, Hombre Lobo, Magos etc. Sin embargo, si en WoD creemos en el mal, en la maldición de Caín, en el Wyrn, en los demonios y espíritus en fin en la oscuridad, así entonces estamos obligados a creer en el bien, la luz, en Dios (en cualquiera de sus formas) y sus ángeles en el cielo y sus enviados y protegidos en la tierra.

Así algunos humanos tienen un poder particular llamado Verdadera Fe. Ellos creen ciegamente en la existencia de un ser supremo que

vela por sus vidas, es el creador, el maná del universo, la primera esencia, el primero, en fin Dios. Este poder es el que (por ejemplo) poseen los niños pequeños, su inocencia les otorga cierta defensa contra la Hermandad, es esta conciencia de que existe algo más grande y poderoso velando por tu vida, y tu Fe en él lo que da fuerzas para resistir el poder de la sangre, la rabia o la magia.

Es de entre estas extrañas (y muy poco numerosas) personas que nacen los Caballeros de Cristo, hombres y mujeres que quieren hacer algo para salvar a la humanidad de las monstruosas criaturas que la acechan. Que utilizan la "gracia" de Dios para defender a la humanidad.

La diferencia con los "típicos" Cazadores es que estos hombres y mujeres están regidos por estructuras y leyes que ellos llaman "La Regla" y sus acciones basadas en formas de conducta que ellos llaman "Los Códigos". ¿Por qué?, porque ellos son guerreros de Dios, no simples mortales armados persiguiendo criaturas, ellos están principalmente y por sobre todo para defender a la humanidad, incluso aquella que aún vive en un vampiro. Los términos "víctimas inocentes" o "La tarea de matar a un vampiro" por ejemplo es en realidad la de liberar su alma para que viaje al juicio de Dios, por ello los caballeros dan la instancia del perdón, el cual pueden dispensar a un vampiro arrepentido, el cual morirá sin dolor. En casos muy relevantes se ha sabido de que Dios a "perdonado" al vampiro de forma absoluta, revirtiendo su calidad de No-Muerto y dándole la oportunidad de volver a la vida que el vampirismo le arrebató.

Los Caballeros de Cristo trabajan siempre en grupo cuando están en una misión, están entrenados como comandos con el mayor rigor y bajo altísimos estándares de especialización y utilizan la tecnología humana al máximo posible, y todo ello para intentar sólo alcanzar un equilibrio con sus sobrenaturales oponentes.

La armadura y las armas del caballero están para proteger su cuerpo, su Fe para proteger su alma. Y con esas herramientas se enfrenta a la totalidad del "Mundo de Tinieblas" para defender a la humanidad. Son seres inusuales y poderosos, pero su tarea y sus enemigos lo son por mucho, más poderosos e inusuales.

Alejandro Poli



Réquiem & Deja Vu

RÉQUIEM

Primero que nada, publico mis agradecimientos a la respuesta frente al primer número. Esperamos haber servido con creces a los que compraron el número 1.

Segundo, nuestras primeras disculpas. Estamos profundamente sentidos por no haber podido llevarles todo el material que prometimos en el número uno. Nuestras disculpas por Leyend of The Five Rings, que debería haber aparecido en Mehr Licht!, Sin embargo, la persona que escribiría dicho artículo nos falló estrepitosamente. No volverá a ocurrir.

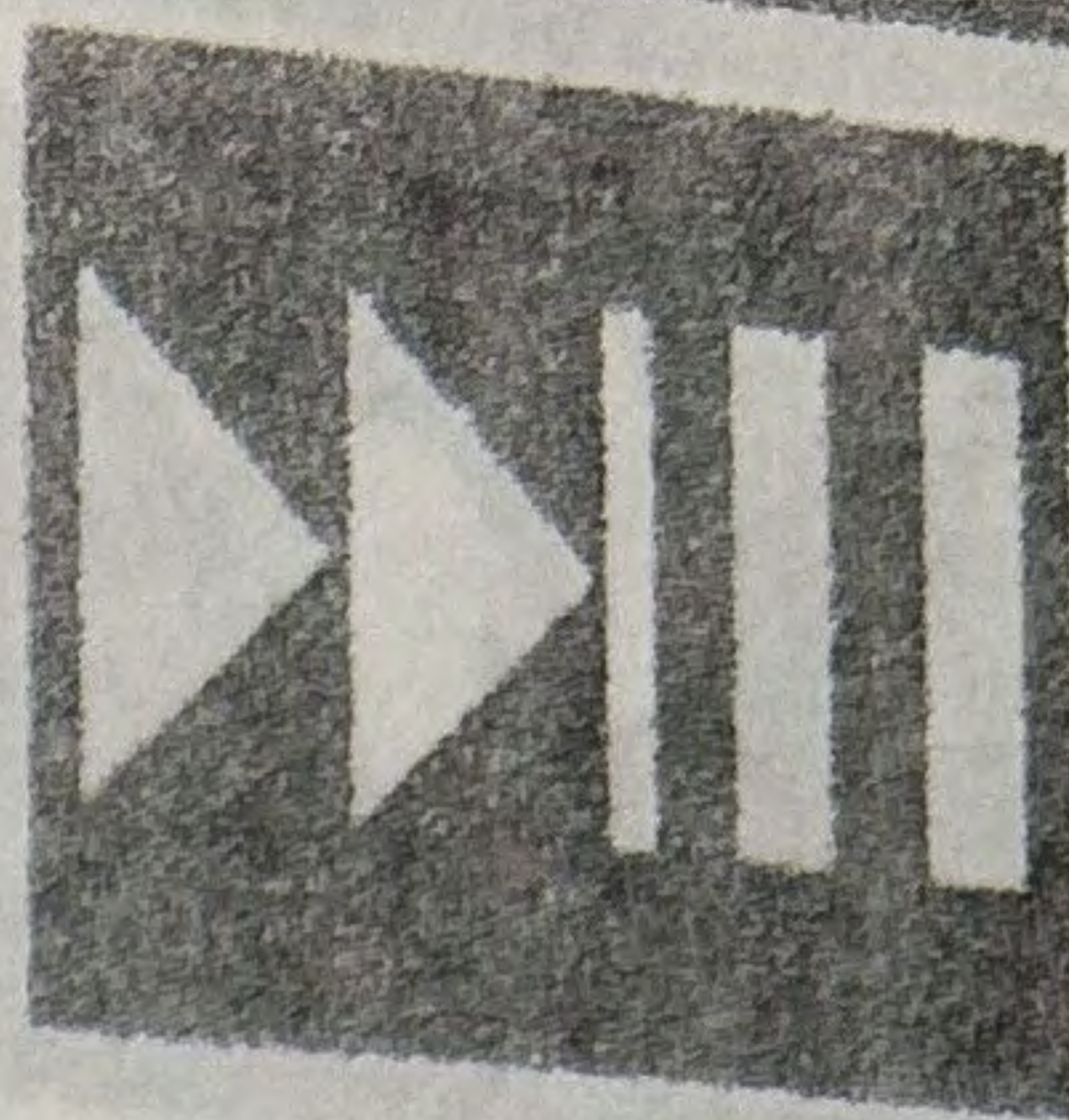
Pedimos nuestras sinceras disculpas por tener que sacar por este número la sección Letras & Sonidos. Los artículos fueron tan buenos y extensos que no hayamos cómo ubicarlos a todos y no eliminar ninguno, lamentablemente fue imposible y lo más ad-hoc al tema de este número es lo que pueden apreciar. Cualquier cosa que hayamos dejado fuera en éste, será publicado en el número siguiente. Esperamos que les agrade lo que escogimos y el tema propuesto.

Les recuerdo también que esperamos sus preguntas, críticas o consejos, proposiciones y propaganda. Para ello, manden un email a:

- 1 UKZINE@subdimension.com
- 2 UKRPG@subdimension.com

A los que no posean email, les pedimos que depositen sus propuestas en el buzón de la UKRPG, ubicado en la tienda de rol Verminard, en Av. 11 de Septiembre 2305, Local 8, Metro Estación Los Leones.

No olviden que en Enero es la segunda parte de los Talleres para Masters y Jugadores. Este segundo taller se trata de Administración. La dirección es Padre Orellana 1684 Metro estación Nuble (a dos cuadras). Para más información, comunicarse con Tamara Fendez 09-2678415 ó con Alejandro Poli al 2293215.



DEJA VU

¿Qué viene en nuestro próximo número?

La Senda de los Dioses

Segunda parte de la Guía del Master para crear módulos.

La Senda de los Mortales

Cómo es la ambientación Trinity? Dónde estoy?

Mehr Licht!

Compendio del Año del Ajuste de Cuentas.

Auditorium

Jejeje, esto es sorpresa...

Crónicas y Leyendas

Continúa la serie del Cardenal La Vey y Norax ap Balor en la Shadow Court.

Epístolas

Ioreth ap Balor y Eol ap Ailil en una nueva temática llevada a la mesa de operaciones.

Letras y Sonidos

Más grupos y recomendaciones.

Alles Lüge

Trinity y Aberrant.

9º Arte

Segunda parte de nuestro nuevo cómic: El Culto se Levanta.





ABARRINTE

El Culto se Levanta POR BILL LEEB '93

... extrañas situaciones;
gente en el lugar errado a
una hora inadecuada...

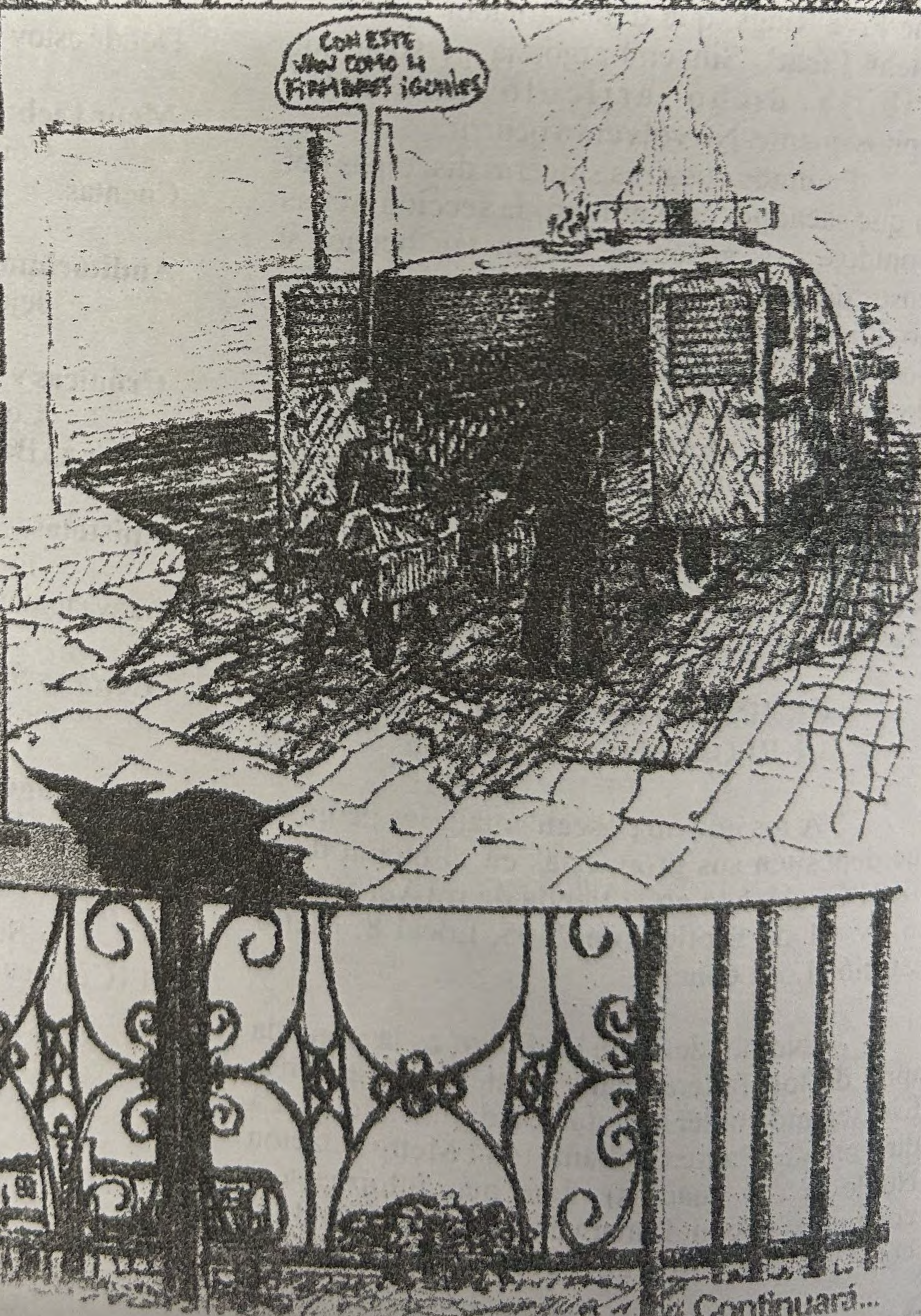
... resultan morbosas
combinaciones con peores
resultados...

La fría noche da
lugar para todo...



Cada vez
más gente
está
viviendo
en una
ciudad
donde
hay
mucho
que
ver
y
muchos
que
hacer.

No hemos
podido
ver
la
ciudad
en su
totalidad.



Continuará...

W. o D. 2000

por DeMeyer



Qué va a salir y Cuándo

Diciembre 1999

Diario del Teatro de la Mente #4 (MdT)
El Registro de Plata. (HL:EA)
Novela de Clan Malkavian (V:LM)
Vampiro: Príncipe de la Ciudad Juego de Tablero (V:LM)
Guía del narrador de Trinity (Trinity)
Aberrante: Proyecto Utopía (Aberrante)

Enero 2000

Subsidiarias: Guía a Pentex (Magadon, Edron, Juguetes Avalon, Destilerías King, Tellus y Black Dog Game Studio) (HL:EA)
Vampiro: Guía del Narrador Revisada (V:LM)
El Arte de Vampiro la Mascarada (V:LM)
Libro Dharma: Flores de Huesos (V:LM)
Ley del Este (Law of the East) (V:LM)

Febrero 2000

Letanía de la Tribus IV (HL:EA)
Magia de Sangre: Secretos de la Taumaturgia (V:LM)
Novela de Clan Giovanni (V:LM)
Crónicas de Mago III (Factor Caos y Telar del Destino). (M:LA)
Habitantes del Ensueño (CH:EE)
Orden de las Cenizas Amargas (V:EO)
Aurora Australis (Trinity)
Teragen (Aberrante)
Libro de Cazador: Vengadores (C:EA)

Marzo 2000

Diario del Teatro de la Mente #5 (MdT)
Ananasi (HL:EA)
Crónicas de Transilvania IV: El Dragón Ascendente. (V:LM)
Novela de Clan Brujah (V:LM)
Mago: La Ascensión. Edición Revisada. (M:LA)
Manual del Swashbuckler (M:LCH)
Aberrante: XWF (Aberrante)
Libro de Cazador: Defensores (C:EA)

Abril 2000

Guardianes de los Túmulos (HL:EA)
Noches de Profecía (V:LM) (El Año de la Revelación)
Libellus Sanguinis III, Lobos al Acecho (Asamitas, Setitas and Gangrel) (V:EO)
Acompañante del Narrador de Mago (M:LA)
Teatro de la Mente: Guía de la Camarilla (TMO)
Novela de Clan Tremere (V:LM)

Aberrantes En el Mundo (Aberrante).

Mayo 2000

Mundo de Tinieblas: Sangre y Seda (MdT)
Libro del Clan Nosferatu. Edición Revisada. (V:LM)
La Saga Giovanni I (V:LM)
Novela de Clan Nosferatu (V:LM)
El Camino Amargo. (M:LA) (El Año de la Revelación)
Guerra en Concordia (CH:EE)
Navegando a Utopía (Aberrante)
Cazador: Los Muertos Caminantes. (C:EA)

Junio 2000

Diario del Teatro de la Mente #6 (MdT)
Libro del Clan Brujah. Edición Revisada (V:LM)
Diario de Vampiro (V:LM)
Tecnocracia Ensamblada II (Sindicato e Ingenieros del Vacío) (M:LA)
SemiMalditos: Dhampyri (H:dO)
La Orden de la Razón. (M:LCH)
Aberrante: Temor y Aversión (Aberrante)
Libro de Cazador: Inocentes (C:EA)

Rumores

Revisión de Libros del Mundo de Tinieblas (MdT)
Libros de Bete. (HL:EA)
Libro de los Glifos (HL:EA)
Sonidos del Club Succubus (V:LM)
Clan Novels (V:LM)
Ficción de Amada (M:LA)
Mad Masque (M:LA)
Sendas de Hechicería (M:LA)
Dragones de Medianoche (M:LA)
Los Reinos de Concordia (CH:EE)
Ambientación Histórica de Changeling (CH:EE)
Libros de Kith (CH:EE)
Libellus Sanguinis IV, Desde el Polvo (Malkavian, Nosferatu and Ravens) (V:EO)
Los Secretos de Ceoris (V:EO)
Libro de Tradición de la Cruzada de los Hechiceros. (M:LCH)
Guía del Explorador (M:LCH)
Pantalla del narrador Waith: La Gran Guerra (W:LGG)
Aliens (Trinity)
Órdenes Psi/ Libros de Lugares (Trinity)
El Año 2000 sería el "Año de la Revelación" el cual supuestamente incluiría los siguientes libros: Un Mundo en Rabia (HL:EA), Noches de Profecía (V:LM), La Senda Amarga (M:LA), Casa Tremere (V:EO), Cazador Aprocrifo (C:EA) y Traición de Sangre.



Los contenidos de la revista
son para mayores de 13 años
nos desligamos de cualquier
uso indebido y no apoyamos
ni las drogas ni la violencia.
Muerte a todos los que dicen eso.

UKRPG, UK'ZINE,
Unaussprechlichen Kulten
y UK son marcas registradas de
The MadNet Network Inc.
Diseño: IMAGIKA Design 1999
IMAGIKA Design es marca
registrada de BILLEEB

El contenido de la revista
es de exclusiva responsabilidad
de cada uno de sus autores.
Las marcas y derechos de copia
son de sus respectivos dueños y
no amenazamos ese hecho.

A todos los retrógrados, nuestro más
profundo repudio, por fomentar la
desidia, emponzoñar a la juventud.
Los acusamos formalmente de intento de
homicidio del niño que todos tenemos dentro.