

VERMINARD

REVISTA de ROL

2

CTHULHU
MECHS
AD&D



ESPECIAL * DE * VERANO
48
PAGINAS

Sumario

número dos, diciembre 1996

tipos de máster 4

¿mech o mecha? 8

1er. salón de c.f. 13

avisos económicos 18

módulo "Cihulhu by Gaslight" 19

los altibajos de la fantasía 24

de la biblioteca: "el arte de la guerra" 36

cuento 38

como cagarse al máster 42

últimas palabras 45

portada: Guillermo Nuñez

director: Felipe Herrera

editor: J. P. Zagal

redactores:

Claudio Molina

Franco Ramorino

Leo Nardin

Jorge Pentero

"Los Hijos de Verminard"

EDITORIAL



Hola, que tal. Aquí vamos de nuevo, con 48 impresionantes páginas que le interesarán a todo el que se considere buen jugador de rol. Gracias a ustedes, hemos podido lanzar este número playero, un poco más carito, pero... vale la pena, ¿no?

Se acercan vertiginosamente las fiestas de fin de año, y aunque no podamos ni queramos, por alguna razón siempre nos sentamos a reflexionar unos 10 minutos sobre el quehacer de este año que se nos va. La reflexión no es mucha y ni siquiera Verminard está ausente.

Ha sido un año bueno, hablando en general, claro está. Los fanzines hicieron de las suyas, los encuentros de rol iban y venían, y hasta el que no sabía a principios de este año ahora debe tener una pequeña biblioteca de rol, y ya sabe cual es su juego favorito. Por otro lado, fue el boom de las famosas cartas, que son muy entretenidas pero jamás como una buena partida del día sábado. Además de la "librería" de rol, que se instaló ya saben donde, el panorama ha sido alentador para todo el mundo lúdico.

Esto es más o menos un repasito al año que se despide. Pero lo más importante, y es precisamente el "marco teórico" de esta editorial, es que está dedicada a dos personas.

Una dedicatoria muy especial para tí, nuestro querido lector, que, como ya dije, con tus monedas has hecho posible este nuevo número y muchos más.. Esperamos con ansía tu respuesta, mediante carta, fax, paloma mensajera, etc, etc.

La otra dedicatoria es un poco más delicada y personal.

En el juego, nosotros siempre nos involucramos con la violencia, las degeneraciones mentales y hasta la muerte, tan directamente, que nos hacemos a un lado de la realidad. Siempre planificamos y creamos muertes de criaturas y personajes, sin importar nada. Es parte de la rutina, de todos los juegos de rol y, por que no decirlo, de la propia vida. Hace poco ocurrió lo que nunca debería ocurrir. El lamentablemente fallecimiento de uno de los miembros de nuestro grupo de juego. La reflexión y la conciencia de lo vivido, y las proyecciones del futuro personal se nos vinieron encima como un balde de agua fría.

Pero como siempre, la vida debe continuar. La muerte es tal vez lo más delicado que tocamos en los juegos de rol, y hay que tenerlo consciente.

Esto era un poco mi segunda dedicatoria a nombre de todos los hijos de Verminard. Una segunda dedicatoria reflexiva y romántica. Así esta revista y todas las páginas que produzcamos en el futuro (ojalá miles), serán dedicadas a Ud. señor lector y a Juan Pablo, que ahora sabe de todo sobre dioses y planos, y cómo saber si no está jugando rol allá mismo, en la cima del olimpo...

Besos.

TIPOS MASTER



Basado en un Fanzine Europeo.

Adaptado por **Xoan, el Enano
bastardo**

Se han preguntado alguna vez quién es ese extraño ser, que detrás de una pantalla, planifica y mueve como hilos de marioneta la vida de muchos jugadores. ¿Que ambiciones tendrán?, ¿son acaso normales? o ¿sólo tanto como nosotros?

Estudiemos a estos entes clasificándolos por su forma de jugar y ver a sus personajes como sucumben bajo su sombra:

MASTER-Card : "100 monedas de oro ..." (en tono de vendedor).

Que palabra más común es esta, en los directores que abusan del poco dinero, que sus jugadores distribuyen como el agua en el desierto.

Han sido llamados de distinta manera : usureros, comerciantes, mari..... Para ellos el juego girará en torno al dinero, todo te lo venderán, mientras puedan sacarte una moneda de greda lo harán; amos del regateo y el arte de hacernos desperdiciar nuestro dinero, con un tenaz espíritu de persuasión.

Pj : "¿Cuanto cuesta la ración de comida ? "

Dj: "300 , pero por ser tú, y me caiste simpático te la dejo en 400 m.o. "

Pj: "Bueno, realmente no tengo mucha hambre, prefiero gastar mi dinero en algo mas provechoso.."

Dj: "Bueno, a la salida de la posada 8 sujetos le apuntan con sus espadas y les dicen..

- " ¡¡ Pasa la plata !! "

Esta prohibida su caza a pesar de su repentina explosión demográfica y poca aceptación.

MASTER-Minator : Agresivos, sangrientos y de mentalidad morbosa. Disfrutarán haciendo volar intestinos y tirando en tablas de críticos. Su ley es simple: "si no te gusta , *Mátalo*"

Este tipo de director es abundante y si alguna cosa buena tiene es que controla realmente el crecimiento de la población, frecuentando a menudo *Paranoia*, *Dark Sun* y otros. Aunque realmente son capaces de causar una guerra en cualquier juego .

Las torturas, desmembramientos o cádas, antiguos pero utilizados métodos que activarán la mente desquiciada del master asesino.

Cuidado con estos... Se encuentran en época de apareamiento y se ponen extremadamente violentos. El permiso para cazarlos puede pedirlo en la Torre de la alta Hechicería, o encargarlo vía TeleTarrasque. Este documento está clasificado con CS ultravioleta. Perdón...cual es tu CS ? Bueno....ehhhh.....no se... perdón.... **Bumm !!!!**

MASTER-Tulia : " Bueno, comote iba diciendo, es una torre alta con escaleras de piedra y ventanas. Su ángulo de inclinación es de 0.5 grados, pero si su base es desviada"

Terror, asesinato y hasta suicidio han provocado estos animales que bombardean tu mente con datos que no contienen datos de real importancia, te destruye de adentro hacia afuera y te descontrola desatando tu cuerpo en un continuo y expansivo bostezo.

Se sabe por fuentes del SSI (servicio de seguridad interna) que son parte de una generación no fértil. Su aspecto no inspira terror pero... existen y son peligrosos. Lo peor de todo es que generalmente los datos entregados son pistas, que a fin de cuentas te vuelven loco. Los jugadores no hayan mas que tragarse estas descripciones, las que solo son improvisaciones recitadas.

Se les ha vista frecuentando en *La llamada de Cthulhu* y *Paranoia*, donde desgraciadamente no se puede reclamar, pero te aseguras un viaje al manicomio.

MASTER-Carril : " En una vertiente se esta bañando un elemental de fuego...

- ¿y como? ¿no debería apagarse?

- ¡¡No!! Lo que pasa es que el río es mágico y el dios del fuego impermeabilizo al elemental...



Como tan carrileros... Su imaginación terriblemente activa, les permite inventar y a veces engrupirse a los jugadores. Generalmente abusan de sus personajes bombardeándolos con mentiras tras mentiras, demasiado grandes, que ni su abuela borracha se lo creería. Su gran facultad los sacaría de apuros inventando historias a mitad de campaña o explicar la aparición de un hombre de hielo en un volcán.

Abundan enormemente. Quizás todos tienen un poco de carrileros, chispeantes y buenos para sacarse los pillos. Su caza esta sometida a estudio.

MASTER-Eados : Pobre criatura, refugiado detrás de su pantalla, se esconde de las bestias que trepan por ella exigiendo justicia, más puntos de experiencia, tirar de nuevo los dados y toda clase de extorsiones. El juego se hace pesado y la monarquía de los jugadores se impone sobre el Master.

- Son los que se dan cuenta de que son manipulados y sufren en silencio.

- Son aquellos que creen ser amos y señores del juego... También son llamados tiernamente: ¡¡Tontos !!

Sus jugadores, sin embargo, transforman sus personajes en super- Personajes y se aburren pues pueden hacerlo todo. No sufren momentos de tensión y el juego se vuelve aburrido. Por eso ¡¡¡jueguen Ludo!!! No maltraten a los Master-eados, son buenos de corazón y en cierta medida alguna vez todos hemos sido manipulados. Pero tienen una virtud, evolucionan y se transforman en Master-Minator.

MASTER-Neutral : Frios y calculadores. Se les ve siempre abrazados al manual y su pantalla como escudo. A veces repudiados por sus jugadores pues parecen no tener sentimientos, es clásico que uno pida piedad y clemencia al sacar un 1 en el dado de Vida tras subir de nivel, sin embargo, estos permanecen inmutables, menean la cabeza de una forma inhumana y despiada, con su sonrisa maquiavélica

asi solo queda decir entre sollozos "tiro un dado de cuatro y lo divido entre dos... Por favor...." Pero ellos solo te observan desde su estrado y dictan su veredicto... NO...

Esto nos provoca furia, vomitos, convulsiones, neuralgia y en casos extremos parálisis temporal. Son capaces de quemarle su libro de magia a su mago y cortarle el brazo a su guerrero, todo esto sin piedad y aprovechandose de alguna semi-olvidada regla. Son una especie de manual encarnado, pertenecientes a una escuela opuesta a la de los Master-carril.

Créanme, su caza esta autorizada y se premiará a quien traiga uno de estos especímenes (preferentemente muerto). Promoción limitada: Traiga tres y cobre cuatro..!!!

En caso de tener graves problemas con estos individuos se recomienda conseguir el "manual de buen Exorcista".

MASTER-Paladín : Comenzaremos definiendo a un Paladín (Estupidus Bondadosus) :

Un Paladín es bueno , es leal , es.... un poco ..tonto es... como podria decirtelo sin agraviar a algun presente... Digamos que es como... *un cariñosito con espada...*

Ahora, entrando en este tema es un Master benevolente, pero no se dejara manipular, le agradaran los personajes Buenos. Y a los malos..uff. ,ni hablar , los destrozara, partira, y comera para luego volverlos a tragar y escupirlos. Es un Master perfecto no se ha encontrado motivo para castigarle o someterle a caza.

Por el contrario, a quien se encuentre cazando a un Master-Paladín se le cobrarán cinco Master-neutral y sera considerado traidor (¿saben como se condena la traición? Pero ¿esto no es acaso un rumor???... Bummm..)

¿MECH O MECHA?

REMITIDO DE: CLAUDIO MOLINA
CLASIFICACIÓN: CONFIDENCIAL
DESTINO: VERMINARD REVISTA DE ROL

Somos muchos a los que se nos sube la adrenalina con la idea de pilotear un coloso metálico armado hasta los dientes con lasers, misiles, ametralladoras, etc. De aspecto humanoide algunos, otros similares a un tanque con piernas, y en algunos modelos puedes variar su forma para convertirlo en un veloz cata aerospacial, sin olvidar que pasa por una fase híbrida que la gran mayoría conocemos como "Guardián". Todo hasta aquí va muy bien, pero ¿Qué juego es el mejor para llevar a cabo todos nuestros deseos de destrucción y matanza?

No hay muchos juegos de rol que nos presenten un mundo preparado para estos gigantes acorazados. En esta edición, de esta maravillosa revista que me permite expresar mis ideas sin ningún tipo de censura, me referiré a tres en especial: MechWarrior, Robotech y Macross II.

En MechWarrior, el hombre habita las estrellas, pero ha llevado su naturaleza guerrera con él. Los cientos de mundos que distan de SOL, el primer sol de la raza humana, una vez estuvieron unidos en la Liga Estelar, que fomentaba la tecnología, expansión, y la prosperidad para todos. La Liga estelar duró por doscientos años, hasta que la traición la rompió.

Luego de pequeñas batallas contra usurpadores al trono de la Liga Estelar la frágil unidad entre las naciones de la Liga Estelar fue dañada. Más tarde el 2781 la Liga Estelar cae dejando caer una oscura era, y cada uno de los cinco estados sobrevivientes comenzó a luchar por obtener el dominio. Los líderes de los cinco grandes imperios se autodenominaron Los Sucesores de las casas Davion, Kurita, Steiner, Liao y

Marik. Las devastadoras batallas entre ellos continuaron por casi tres siglos, por esto recibieron el nombre de Guerras de Sucesión. Para estos días, ninguno de los estados Sucesores ha triunfado decisivamente sobre los demás.

Para combatir en las Guerras de Sucesión, los Estados Sucesores usan ejércitos de BattleMechs: gigantes máquinas de guerra, vagamente humanoides armados con lasers, cañones proyectores de partículas, afustes de misiles de largo y corto alcance, cañones automáticos y ametralladoras. Así como los BattleMechs rigen en los campos de batalla, las intrigas y complots rigen las cortes del Universo Conocido (La Esfera Interior), por lo que cada gobernante piensa ganar por medio de engaños lo que no pueda ganar por la fuerza.

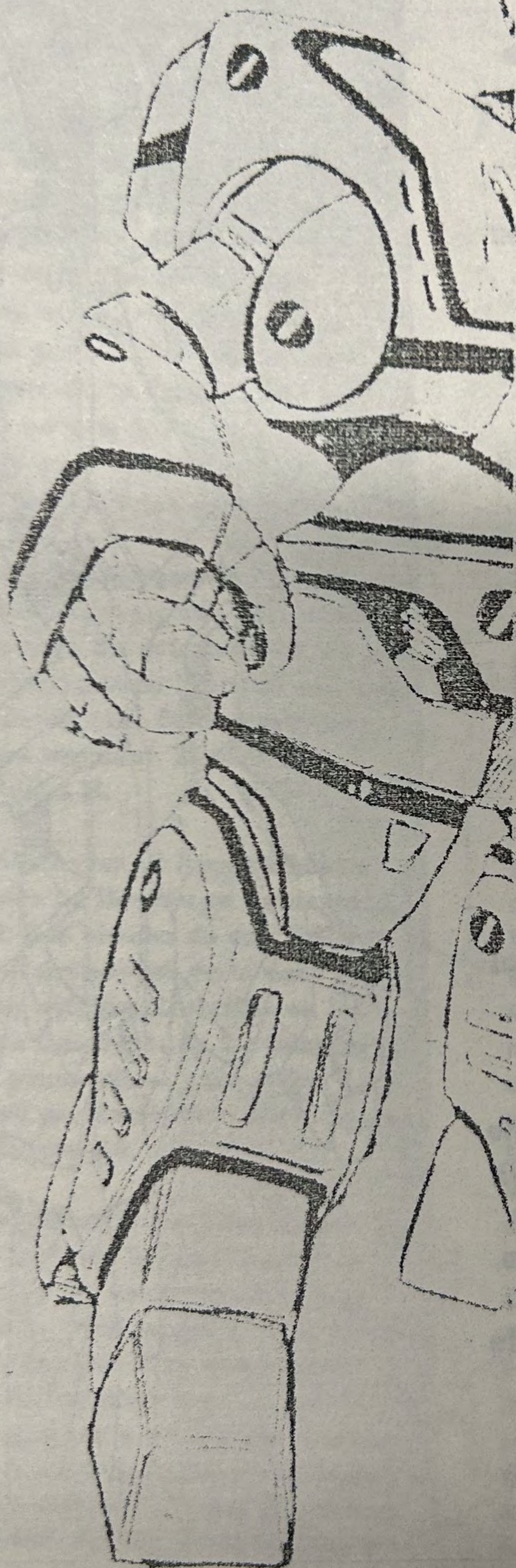
Todo siguió igual por algunos años, hasta que para el año 3050 un enemigo desconocido atacó la Esfera Interior usando BattleMechs de un poder destructivo asombroso. Los invasores han recorrido el espacio conocido aplastando la resistencia de mundo tras mundo. Los atemorizados ciudadanos de las zonas de guerra creen que ellos pertenecen a una raza alienígena de bárbaros, que vienen a conquistar la humanidad. Estos merodeadores desconocidos de hecho han venido a conquistar la humanidad, pero no son alienígenas. Ellos son Los Clanes, guerreros descendientes de una facción del ejército de la Liga Estelar, que era comandado por Alexandr Karamsky, que emigró de la Esfera interior en un épico viaje conocido como el Éxodo. Los hijos de Karamsky han retornado a la Esfera Interior, para purificarla con fuego y espada.

Este es el mundo donde está situado MechWarrior, y tu eres uno de los miles de pilotos de BattleMechs (o 'Mechs como son más conocidos) que sirve a una de estas seis fuerzas destructivas que luchan por el control de la Esfera Interior o bien podrías ser parte de una unidad mercenaria sedienta de dinero y gloria.

El sistema de creación de personajes es sencilla. Solo basta tomar algunas decisiones como si quieres tener un 'Mech, quieres más puntos para repartir entre tus Habilidades o quieres más puntos para repartir entre tus Atributos (Inteligencia, Constitución, Instinto, Reflejos y Carisma), quieres ser humano o de los clanes, o si quieres tener Ventajas, que son algo así como características especiales de tu personaje. Luego eliges tus habilidades, tu 'Mech, tu agrupación y estás listo para jugar.

El sistema de combate entre personajes es bueno (nótese que no dije espectacular). Trae unas tablas para determinar el efecto de las heridas que en el peor de los casos te tiene que amputar un miembro o quedar en coma. El problema lo tiene el director del juego cuando se encuentra que el manual de MechWarrior no viene con un sistema adecuado para combate en 'Mech. Ahhh!!! sorpresa!!! Lo que tiene que hacer es comprarse el Battletech (juego de tablero de combate en 'Mechs, que además viene con 14 fantásticas figuritas de plástico y hojas de cada 'Mech), con un sistema bastante lento para las batallas, pero realista. Sin embargo, ¿qué sucede con los personajes que eligieron un 'Mech del manual de MechWarrior (de ahora en





adelante MW, porque me da lata escribir MechWarrior) y este no está en el BattleTech? Fácil, se compra el Manual de Referencia Técnica 2750 o el del 3025, o el del 3026, o el del 3050, o el del 3055, o el del 3057, o el del 3058. Mmm..., pero cuando estaba arbitrando uno de mis personajes quiso incendiar un bosque y en el o el BattleTech no sale nada de eso ¿Que hago?... Haces los que un buen director hace... lo que se le da la gana, o bien te compras el BattleTech Compendium que viene con reglas para darle aun más realismo al BattleTech y reglas para naves aerospaciales, 'Mechs, naves de descenso, etc. Con todo esto las reglas no deberían ser un problema.

Pero como no todo puede ser color de rosa, surge otra pregunta ¿Como es el ambiente de MW? El trasfondo histórico (digamos todos los acontecimientos ocurridos entre el año 2001 y 3055) son explicados detalladamente, sin embargo no sabemos como se llama por teléfono como se usa el dinero (billetes, tarjetas, monedas). No hay mucho material de donde sacar esta información, salvo por unas cuantas novelas que han llegado aquí (todas anteriores al 3025), además de una serie de dibujos animados llamados BATTLETECH que eran (o son, ya no lo sé, los daban muy temprano) transmitidos por el canal USA de televisión por cable, la cual, desde mi punto de vista, daban lástima (aunque igual aportaban algo). Y los fabulosos juego para computador MechWarrior, MechWarrior 2 y MechWarrior 2: Expansion Pack además de un juego para SuperNintendo, MechWarrior 3050, que te hacen sentir dentro de estos 'Mechs, mas no aportan mucho al saber del árbitro (pero tenía que mencionarlos).

Además MW trae una extensa lista de armas y equipo para utilizar, dibujos de los emblemas y uniformes que utilizan las diferentes Casas y Clanes, como también de algunos de los 'Mechs que potencialmente podría pilotear un jugador.

El juego promete ser entretenido, ya que cuenta con combates, traiciones, espionaje, etc, pero habría que hacer un sistema que sea realista y a la vez rápido para el combate en 'Mech.. Además la extrema necesidad de conseguirse una gran cantidad de manuales, que no son fáciles de conseguir por estos lares, lo convierte en un juego que terminará aburriendo a los jugadores, tanto como al director, por la falta de realismo, información y rapidez en el juego. Lo bueno es que mucha de esta inaccesible información se pudo encontrar en español a diferencia de Robotech y Macross II

Ahora, hagamos un profundo análisis a Robotech.

Bueno, la creación de personaje es similar a AD&D, ya que para determinar tus características principales debes tirar 3d6. La experiencia de los personajes se mide en niveles, tienes puntos de vida y se ocupan dados de muchas caras. Luego se elige una ocupación que dará bonos a ciertas habilidades y dará acceso a otras. Más tarde se elige el Mecha (como se conoce en estos juegos a la mayoría de los robots que podrás pilotear), o cyclon o lo que sea que vayas a conducir, te dan tu equipo y listo.

Ahora, el sistema de combate entre personajes es dinámico, rápido y sencillo.

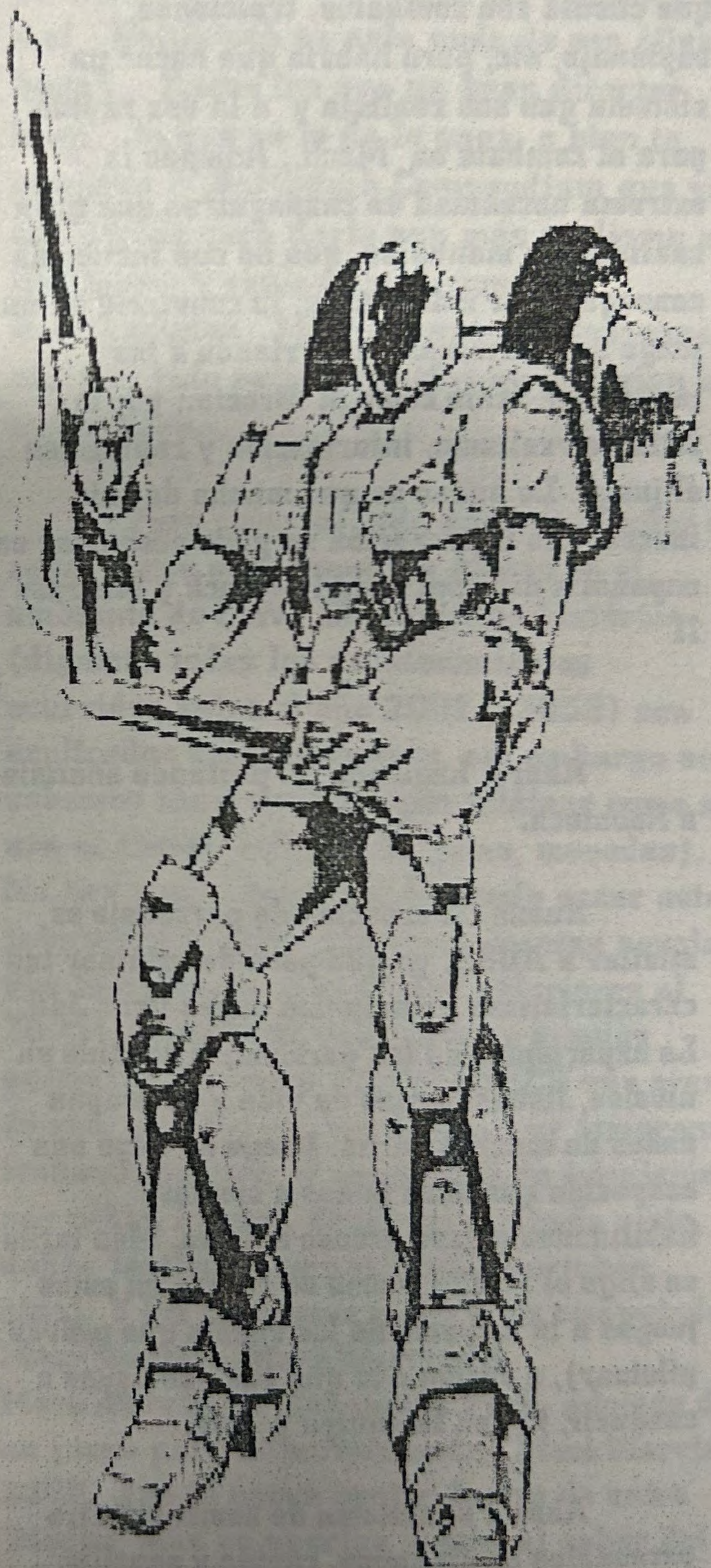
Según tu ocupación se tiene más de un ataque por round lo que te permite hacer muchas acciones en un mismo round (saco mi pistola, hago un mortal en el aire por sobre mi enemigo, al caer ruedo por el suelo, me levanto y cuando se da vuelta lo golpeo en el cráneo y lo disparo en la oreja...). Lo que es notable en estos juegos es la rapidez del combate en Mecha. esto se debe a que a los ataques que tienes por round se le suman los bonificadores que da cada Mecha. Esto hace que puedas lograr muchas de las hazañas que se hacen en la animación japonesa o en la serie animada. El daño a los Mecha es similar a los puntos de golpe solo que cuando se acaban el Mecha explota. Bueno al igual que en MW, también existen sus contras. Te compraste tu manual de Robotech (Book 1: Macross) y quieres jugar en la tercera generación... ¡oh! ¡Recorcholis! (o en chileno, ¡Conchatumara!), no lo puedes hacer porque te falta el Book 5: Invid Invasion (Libro 5: Invasión Invid). " Pero yo no soy estúpido y en lugar de comprarme el Robotech, me compro el Libro 5". Mal, si te compras el Libro 5 no tendrás las reglas del juego, ya que el único que las trae es el Book 1: Macross. Como te habrás imaginado, cada generación de Robotech se vende aparte, pero necesitas de la primera. Además venden otros libros que pueden ayudarte a construir campañas más complicadas y exactas. Los Libros de Robotech son hasta el momento once de los cuales cuatro te entregan mundos diferentes (1ª, 2ª, 3ª generación y Robotech II: Sentinels), los demás traen mapas de bases militares, mecha experimentales, aventuras, etc.

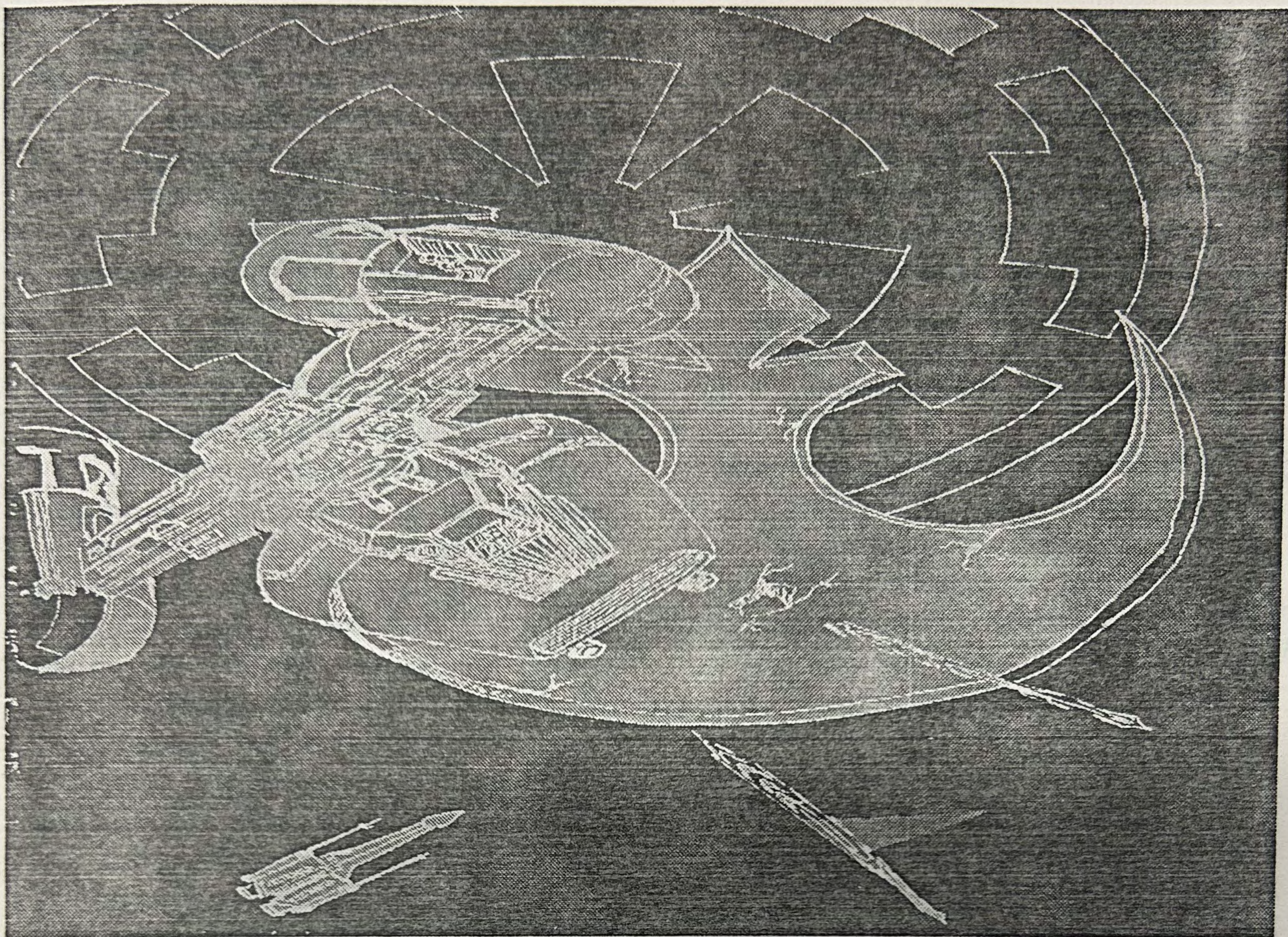
El juego **Macross II** esta basado en la animación japonesa del mismo nombre. El mundo es un tanto diferente a **Robotech**. Imagina la primera generación de **Robotech** sin protocultura; Rick, Roy, Ben, Max, todos interactuando al mismo tiempo; la Minmei no tan estúpida y tirandose encima del Rick; esto sería **Macross**: **Do you Remember Love** la animación japonesa donde los zentraedi son conocidos como **Zentran** (los hombres) y **Meltran** (las mujeres). Bien, **Macross II** se situa 80 años después de **Do you Remember Love**. En este mundo los **Zentran** y **Meltran** conviven con los humanos en la Tierra y juntos combaten contra los **Marduk** otra raza alienígena que quiere apoderarse de la Tierra. **Macross II** tiene el mismo sistema de juego que **Robotech**, ya que ambos pertenecen a **PALLADIUM**, por lo que no voy a repetir lo anterior. Lo que si voy a comentar es que el juego se compone de 5 Libros, pero solo necesitas el primero para jugar tranquilamente. Los demás libros traen planos de naves, más Mechas, aventuras, etc. Lo entretenido de este juego puedes ser un humano, **Zentran**, **Meltran** o incluso un **Marduk**.

Se me olvidaba contarte, ya que **Robotech** y **Macross II** son juegos de la **PALLADIUM** son compatibles con cualquier otro juego de la **PALLADIUM**, lo que los convierte en un juegos muy completo, pero a la vez caen en el mismo problema de **MW...** compra, compra, compra (o fotocopia, fotocopia, fotocopia).

Tengo también el dato de que exista otro juego donde participan Mechas, su nombre es **Mekton**, y cuenta con suplementos y demás. Por lástima no ha llegado hasta mí ninguna información sobre su sistema de

juego, su ambientación o su origen, pero ahí está el nombre a si es que si lo escuchas alguna vez podrás decir: "Hey, yo leí sobre ese juego en la **REVISTA DE ROL VERMINARD**".





1er SALÓN CIENCIA FICCIÓN

Todo comenzó un tranquilo lunes 11 de Noviembre. En el patio principal de la Casa Colorada, unos cuantos muchachos corrían de allá para acá completando los últimos preparativos para aquel gran acontecimiento que comenzaría al día siguiente. El miedo se reflejaba en sus miradas y la incertidumbre de si todos sus esfuerzos serían justamente recompensados no cesaría sino hasta el día siguiente...

Sus manos temblaban nerviosas, solo quedaban algunos minutos para que todo comenzara. Se miraban unos a otros, de pronto una extraña sensación invadió el ambiente y una extraña silueta se manifestó ante ellos: "Usen la Fuerza", entonces abrieron las puertas y el espectáculo comenzó...

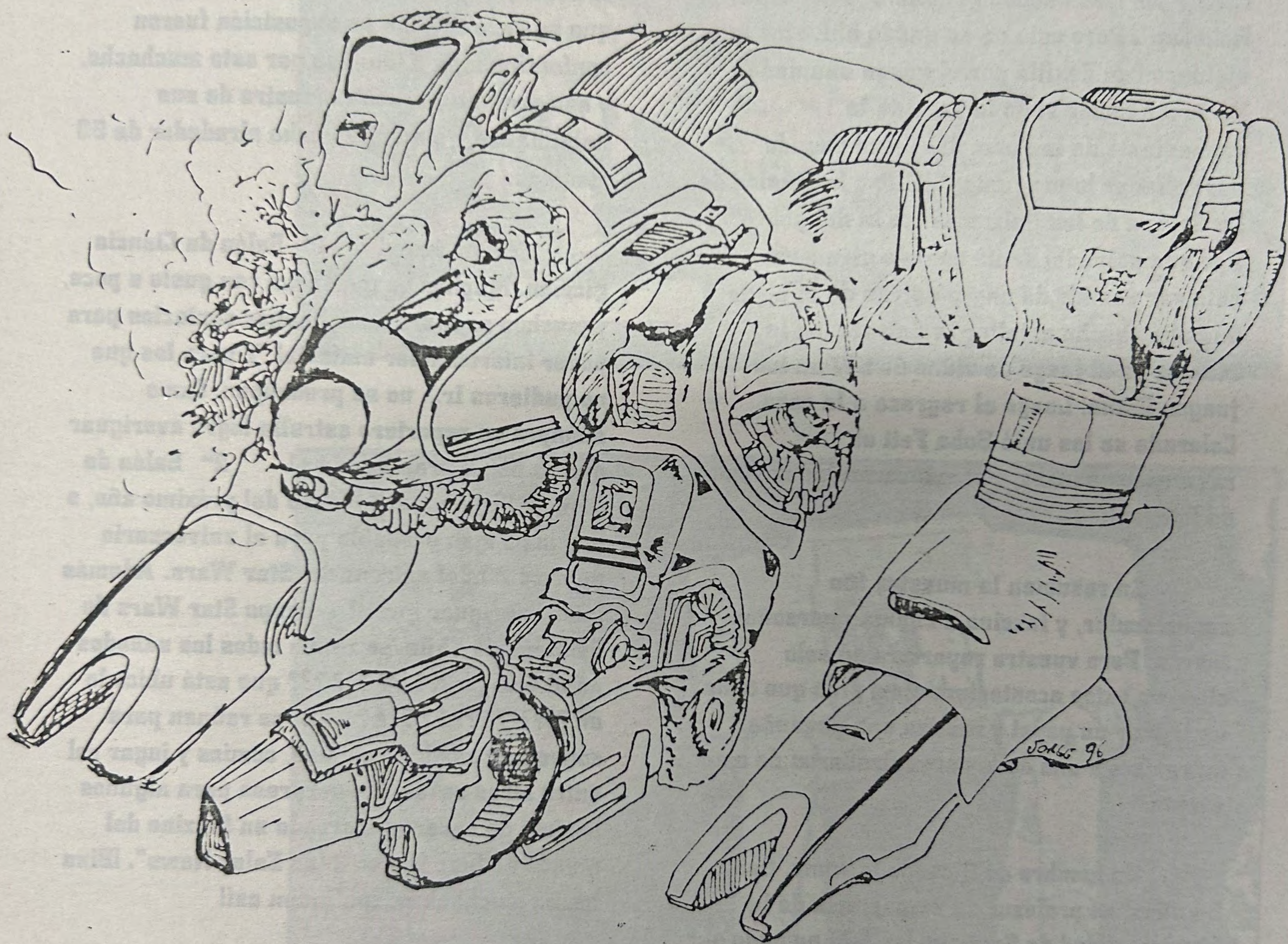
Aproximadamente unas 120 personas asistían diariamente al 1° Salón de Ciencia Ficción que se efectuó del 11 al 16 de Noviembre. Este magno evento fue organizado por Grupo STAR WARS de Santiago de Chile, quienes después de muchos problemas pudieron ver su sueño hecho realidad. El salón consistía en una exposición permanente de maquetas de neves espaciales, unas cuantas del tipo que puedes encontrar en cualquier tienda que te venda naves para armar y otras que fueron confeccionadas solo con desperdicios, las cuales eran las más impresionantes por sus grandes dimensiones (algunas median más de un metro) y creatividad; una mesita mostrando comics, libros y rarezas de un cuanto hay (entre estos el álbum completo de E.T. El Extraterrestre); un stand en la cual se mostraban muchas figuras Kenner de la Guerra de las Galaxias (de ahora en adelante La Guerra de las galaxias será SW porque me da lata escribir

una y otra vez La Guerra de las Galaxias ¿OK?); además hubo foros dedicados al comic, a la ciencia ficción, y por supuesto de SW. Y como si esto fuera poco cada día exhibían una película diferente, Vuelo de Dragones, Conan el bárbaro, Dragon Ball, La Guerra de las Galaxias, El Imperio Contraataca y El Regreso del Jedi.

Por lo que su modesto reportero pudo notar, el Salón fue todo un éxito. Gente de todas las edades asistieron y quedaron fascinadas al ver que no eran los únicos que alucinaban con cuanto producto de ciencia ficción existe. Llenos totales se produjeron en la sala de proyecciones que a muchos hicieron recordar cuando por primera vez vieron a ese imponente ser de negro que respiraba pesadamente tras su mascara, y que además contaba con un atento acomodador. Quizás el único inconveniente que podría anotar era que el sonido estaba demasiado fuerte lo que saturaba los parlantes impidiendo una buen sonido (quizás no era eso lo que sucedía, pero no se escuchaba bien).

Como si esto fuera poco (y aquí esta lo que nos interesa) se jugó rol. Si, así es. De repente, surgido de la nada, había un círculo de personas con sus hojas de personaje en una mano y un lápiz en la otra. Jugaron Robotech y SW entre otras cosas. Claro que esta actividad no se abrió realmente a todo el publico, los que jugaban eran principalmente parte del Grupo de Star Wars que caracterizaban a sus personajes que se encontraban dibujados en una de las murallas.

El día viernes, como a eso de las 15:30, algo extraordinario sucedió. De la casa Colorada salieron a pasear un Jawa (para



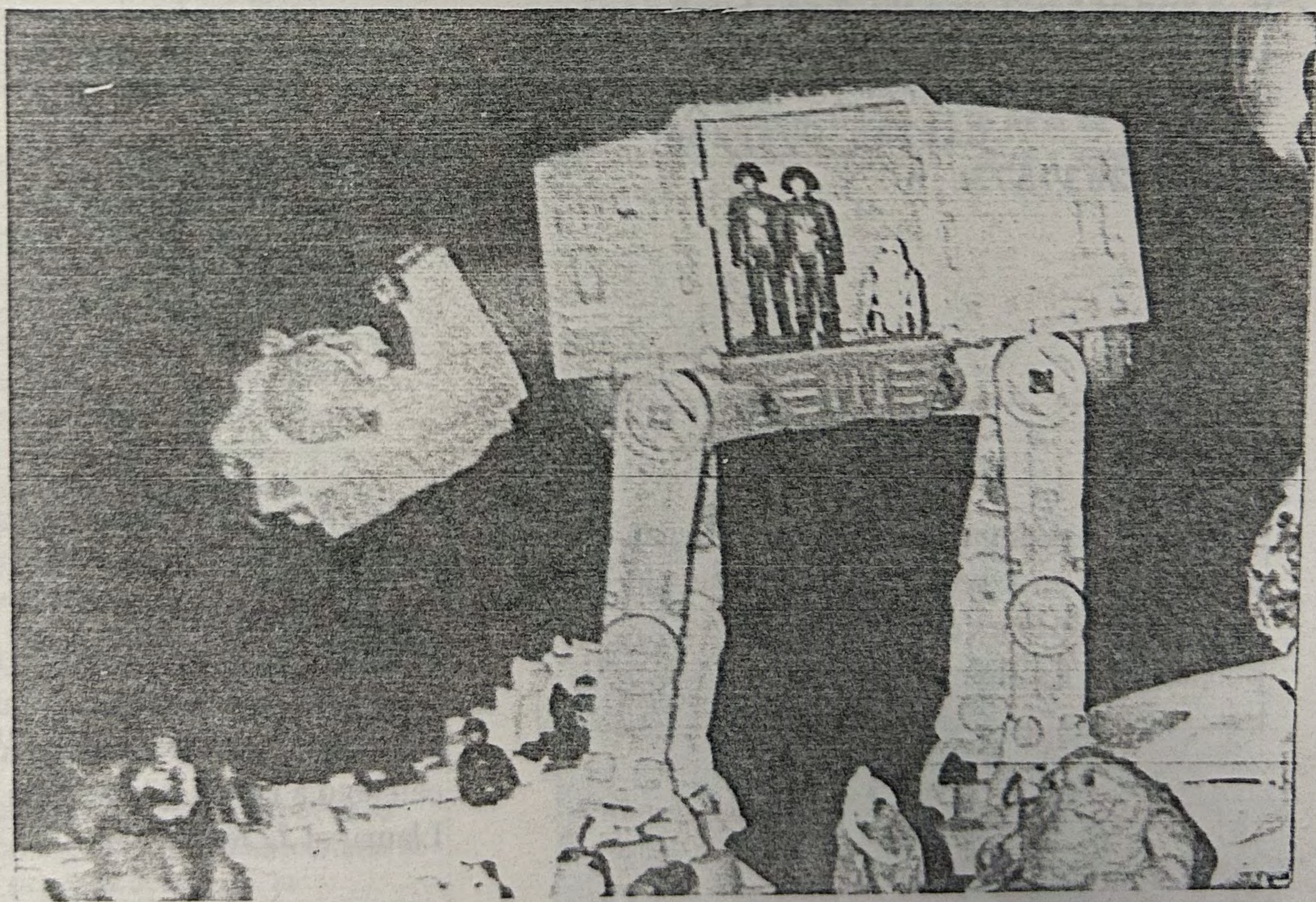
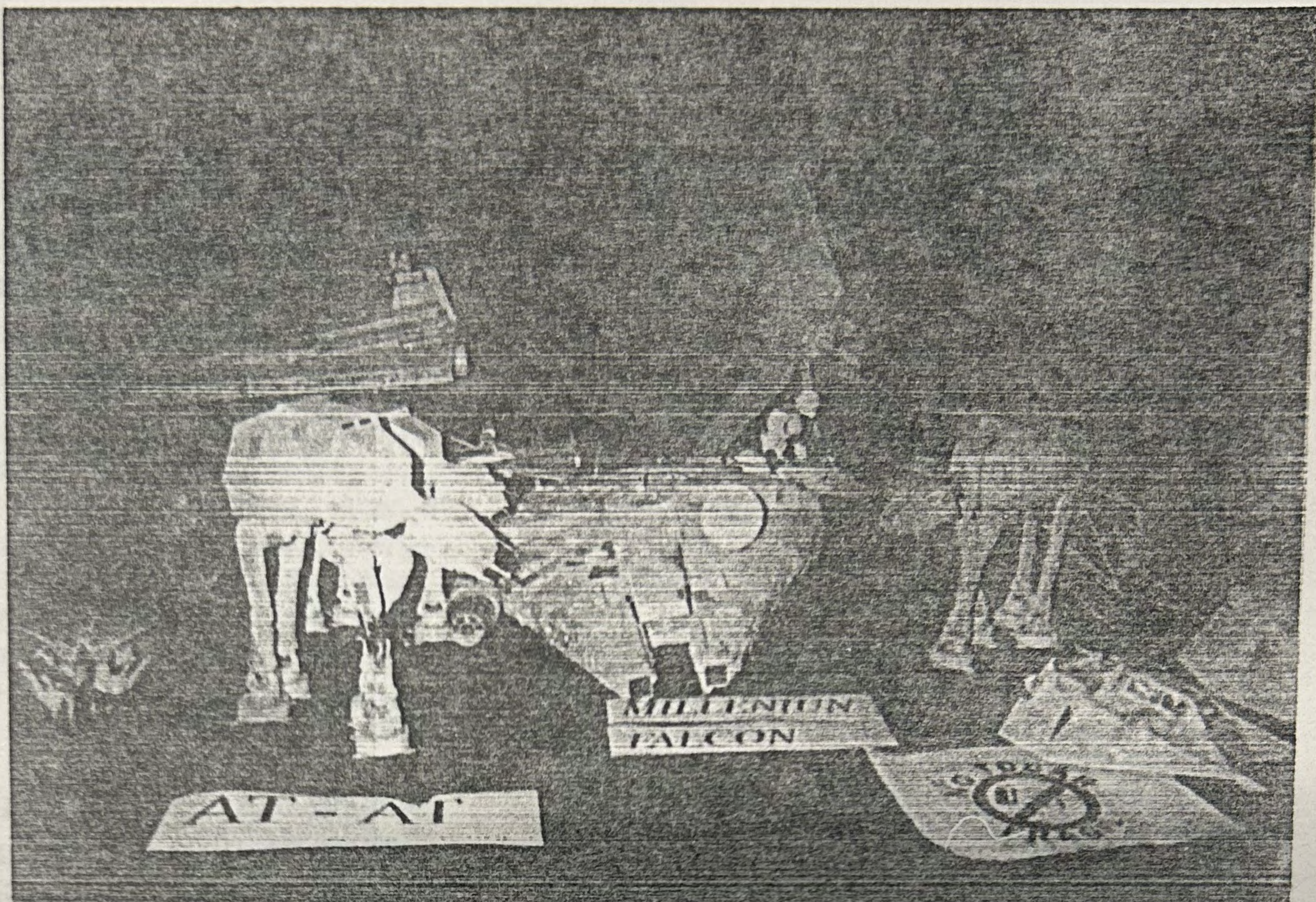
que no los conocen: unos enanos con lúnicas de SW), una simpática princesa Leia, y un Darth Vader imponente y sudoroso. Caminaron por la plaza de Armas mientras las cientos de personas que las miraban pasar hacían comentarios a su alrededor. Unos se preguntaban de donde habían salido, otros de donde habrán sacado el valor para salir a la calle y los más osados gritaban: "Miren, es RoboCop". Pero esto no se quedó ahí, sino que siguieron su desfile por el paseo ahumada. Deberían haber visto la cara de la dependiente de la Feria del Disco cuando Darth Vader le preguntó: "¿Tiene la música de La Guerra de las Galaxias?", o la del pobre tipo que saltó del susto cuando giro y vio a este ser vestido de negro detrás de él luego de haber hecho estallar la Estrella de la Muerte en el juego de video de SW en los juegos Diana. Luego al regreso a la casa Colorada se les unió Boba Fett el cazarrecompensas, y comenzaron las sesiones de fotografías.

En resumen la muestra fue espectacular, y fascino a cuantas personas fueron. Pero vuestro reportero no solo observo estos acontecimientos, sino que tomó un lápiz y un papel y realizó una pequeña entrevista a uno de los organizadores de este evento.

Su nombre es Ricardo Moreno, tiene 24 años, es profesor de maquetería de la Municipalidad de Santiago (su foto no pudo ser publicada debido a ciertos problemas con la INTERPOL y el FBI). Al preguntarle sobre ¿que le parecía todo esto? nos dijo: "Es algo que no se ve todos los días, y que mucha gente lo querría ver a diario. Deberían haber más muestras, continuas y estables. ¡Falta más espacio para los modelistas y maquetistas!

(diciendo esto me agarro de la solapa de mi vestón y me abofeteo repetidas veces, nadie dijo que ser reportero era fácil) . Además se quejó contra los cientos de tramites burocráticos que se deben hacer para organizar un evento de esta envergadura, que sin duda desalientan a los demás grupos a organizar otras cosas. Bueno, para los que no lo saben, la gran mayoría de las maquetas que se encontraban en exposición fueron confeccionadas e ideadas por este muchacho, y esa era una pequeña muestra de sus habilidades, ya que ha hecho alrededor de 80 modelos.

Y esto fue el 1° Salón de Ciencia Ficción. Muchos se quedaron con gusto a poco, y muchos se fueron con buenos contactos para poder intercambiar material. Y para los que no pudieron ir... no se preocupen. Como siempre su reportero estrella logró averiguar que ya están preparando el 2° Salón de Ciencia Ficción para Marzo del próximo año, o lo que es más probable para el aniversario número 20 del estreno de Star Wars. Además pude averiguar que el Grupo Star Wars de Santiago de Chile se reúne todos los sábados en el Colegio ?????? ??? ??? que está ubicado en ?????? ??? ?? ??? ? . Ahí se reúnen para conversar cambiar animas, comics y jugar rol entre otras cosas. Y... sorpresa para algunos acaban de sacar al mercado un fanzine del mundo de Star Wars "Mos Esley News". ¡Bien hecho muchachos, continúen así!



AVISOS ECONÓMICOS

Otro servicio de fanzine
Verminard.
Llámenos y podrá publicar su
aviso completamente gratis en
esta sección.

INCREIBLE

Se hacen pantallas a pedido,
fabulosas ilustraciones, únicas
y espectaculares. Ten tu propia
pantalla del juego que tú
eligas por un precio módico.
Llamar **Carlos Oyarzún**
fono: 2837573.

Se buscan

Se necesitan personas urgentes que deseen
poner avisos en excelente revista de juegos
de rol, inmejorables condiciones de
publicación. Escribir a **Verminard**.

Fanzine

Ha salido el más grande fanzine de **Star Wars**,
realizado por "El grupo Star Wars Santiago
de Chile", para mayor información o si quieres
adquirir uno comunícate con **Daniel Saavedra**
f: 6382528.

SE NECESITA

Si mides más de un 1,32 metros, tus medidas
son 210-46-198 y tu potencia sexvascular son
140 cm³, puedes ser la próxima "*promotora*"
de nuestra exitosa revista. Comunícate. Cupos
limitados.

Esta sección esta realmente
dedicada para ustedes. Aquí
pueden publicar GRATIS cualquier
cosa que les pida el cuerpo. Si, es
GRATIS!!!

Se Vende

Si te falta algún libro, si quieres alguna
novedad solo tienes que comunicarte con
nosotros te traemos lo que pidas. Venta por
catalogo a U.S.A. y a España. Muy barato.
Llamar al 2226444.

Cthulhu by Gaslight

Módulo para "Cthulhu by Gaslight" que pretende recrear el ambiente fantasmagórico y grotesco de las películas de terror de los años veinte.

La acción se sitúa en la feria del embarcadero de Brighton, lugar arquetípico de veraneo en la época victoriana (y que seguirá siendo muy popular entre las clases media y baja durante el siglo veinte). La idea es hacer que los Pjs disfruten unos ambientes con sabor a añejo ... mientras intentan seguir vivos y cuerdos.

por Mar Calpena

Nota: Nuevamente Verminard hizo de las suyas. Agregó sangre, cosas que faltaban, ambientación, sal, ajo, harto ají, mostaza y ketchup. Todo se metió a la licuadora, y el líquido que salió me lo tomé de un trago y me puse a tipicar todo lo que tienen enfrente.

F. Herrera

Los Pjs están de vacaciones en Brighton para reponerse de alguna aventura. Transcurren plácidamente los primeros días del verano de 1887, el año número cincuenta del reinado de nuestra majestad reina Victoria, quién va a visitar la localidad para tomar las aguas y recibir varios homenajes. Los personajes descansan en algún hotelito adecuado a su crédito y por las tardes se entretienen en excursiones o visitas a las tiendas y atracciones de los dos embarcaderos o piers. Es aconsejable que uno de los Pjs vaya acompañado necesariamente por algún crío al que tenga mucho afecto.

CONSIDERACIONES PREVIAS

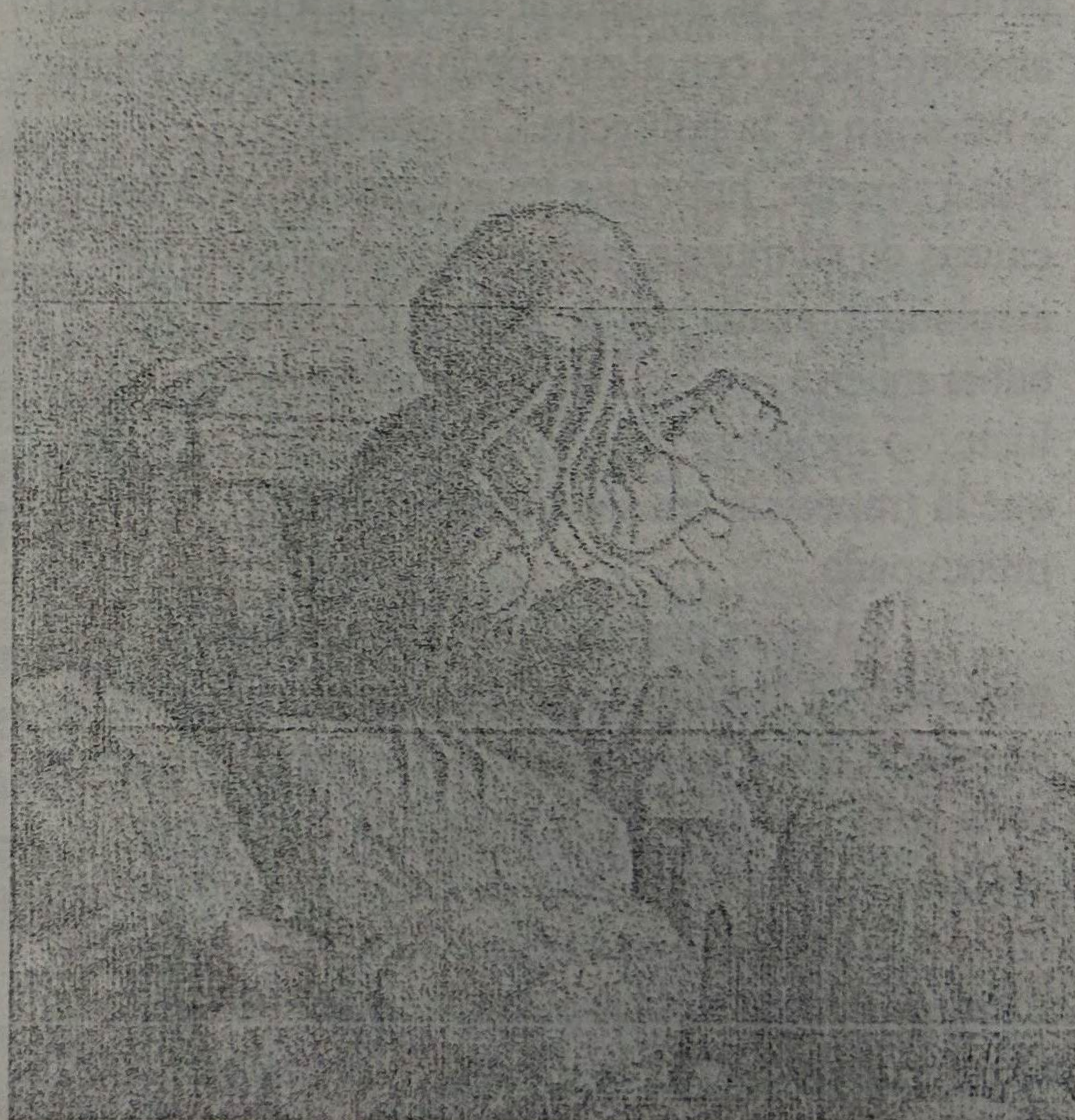
¿Hay algún anarquista en el grupo? Qué ocasión de acabar con algo tan parasitario como la monarquía ... En las pruebas del juego, la posibilidad de organizar un atentado contra la reina Victoria estaba prevista como una subtrama que al final terminó siendo parte del módulo. Pueden pasarse toda la sesión de juego planeando como

matar a la famosa reina. Cada director de juego debe saber evitar que esto suceda. Por que o si no tendríamos una incoherencia histórica de la recontu... mejor no te digo.

LA FERIA

La feria del embarcadero cuenta con nuevas atracciones. Al final del muelle se ha situado un circo. Junto a él un carromanto donde Mme. Olenska echa las cartas. Más allá la parada de los monstruos, el pim-pam-pum y los martillos termómetros (FUE 16) donde los jugadores pueden demostrar sus músculos. Hay también un tobogán en esperal, una rueda de la fortuna, carrusel y tiendas de dulces, algodón de azúcar, postales y un pequeño quiosko de fotografía.

Por el embarcadero desfilan hombres con zancos y payasos malabaristas. Suenan las fanfarrias y los carteristas hacen de las suyas (entiéndase "lanza"). Esta es la feria de Brighton, entretenida, bonita, macabra, gore y símbolo de toda una época...



INFORMACIÓN PARA EL GUARDIÁN

El 75% de los artistas del circo Gandolfi, situado al final del embarcadero, son cultistas de la Iglesia de la Luz Universal. Gandolfi es el dueño del circo y preside el culto, experto en temas de ocultismo, tiene un montón de conceptos de magia no demasiado bien entendidos, ritos diferentes sectas y religiones en su mayoría, y pretende hacer una versión unificada de ellos. Su primera idea es preparar un ritual en honor del dios del sol, Ra, tomando elementos de festividades egipcias, aztecas y celtas, para concentrar toda la energía del solsticio de verano en un recipiente que sirva de fuente de POD y castigue a los infieles.

De hecho Gandolfi está confundido y lo que va a conseguir es que Nyarlathotep se moleste un montón, ya que es un hechizo de llamada modificado a fin de controlar (que ingenuo) al caos reptante. Gandolfi ya hizo un horrible sacrificio preparatorio cuando el circo se encontraba en Escocia. Para ello, una trapecista del circo llamada Clarabella fue asesinada en la cumbre del Ben Nevis. Con su blood lavaron la vasija ritual necesaria para el rito veraniego. Ésta vasija, camuflada ahora en el interior de un muñeco de porcelana, es la que va a dar a los Pjs más problemas, ya que todos los sectarios están protegidos de su influencia maléfica a través de un amuleto hecho con algún pedazo de tejido, cabello o músculo de la pobrecita Clarabella. Naturalmente, hubo una investigación sobre las causas de su muerte, pero como su cadáver fue arrojado montaña abajo, el juez determinó que había muerto por accidente o suicidio, ya que el luctuoso incidente ocurrió de nochecita y se sabía que la trapecista era sonámbula y estaba preocupada.

En estos momentos el muñeco está guardado en la tómbola del circo porque la policía ha estado investigando algunos pequeños incidentes en la feria y a Gandolfi le preocupa que puedan descubrir alguna otra cosa de manera accidental.

El ritual se tiene que celebrar la noche del 23 al 24 de junio en los acantilados de Beatchy Head, a unos 23 Km de Brighton. Es un hechizo

limitado en la forma ya que ha sido diseñado por Gandolfi mismo basándose en sus propios cálculos.

Battiato Gandolfi, director de circo (sectario)
FUE 10, CON 16, TAM 8, INT 18, POD 15,
DES 14, APA 19, EDU 16, COR 0, P.V.
12.

Habilidades: Bajos fondos 40%, decir: "¿Cómo están ustedes?" 75%, Contabilidad 75%, Crédito 40%, Charlatanería 65%, Elocuencia 22%.

Armas : puñal 60%.

Hechizos: Llamar a Nyarlathotep (modificado).

EMPIEZA LA DIVERSIÓN

Cualquier gil que vaya al circo, porque tienen que ir. El guardián sabrá como hacerlo. Cualquier juego que jueguen (valga la redundancia), como regalo, ya sea de consuelo o premio (eso si tiene que pasar piola, regale ositos de peluches, algodones de dulce, golosinas, etc.) le toca, ¿jadvinas qué?! ¡el muñeco maraco asesino y feo!

Sería un gran detalle del guardián hacer vivir a los personajes lo que debió ser una representación de circo de la época. Sería bonito. Las sombras chinescas y números escapistas al estilo Houdini, estaban muy de moda.

Al volver a casa, el personaje que tenga el muñequito empezará a sentirse malhumorado y nervioso, rozando la paranoia. En mitad de la noche se despertará y verá que los brillantes ojos del muñeco lo miran fijamente. Si el muñeco está embalado en alguna bolsa o algo por el estilo, verá que el susodicho sale de su escondite y se queda mirándolo... lo que ocasionará una bonita pérdida de cordura de -1d4 automático. Cualquier intento de destruir el muñeco será inútil (por ejemplo, si lo tiran por la ventana, al darse vuelta verán que el muñeco sigue en la misma posición donde lo dejaron) y sólo hará que el jueguito sea cada vez más feo y siniestro.

La reacción lógica será devolver al circo para devolver "eso" o por lo menos investigar un poquitín. ¡PARA ALGO JUEGAN! ¿NO?

HABÍA UNA VEZ UN CIRCO...

En el circo no van a ser los únicos que estén trabajando, ya que la policía también está ahí. Esta mañana ha sido encontrado muerto el ayudante del jefe de pista. Gandolfi dirá que alguien entró a robar y probablemente encontró la resistencia de Barnes, el muerto que ya falleció.:-)

La verdad es que cuando Gandolfi vió que su ayudante daba el muñeco a alguien del público, decidió que las incompetencias de Barnes debían pagarse con sangresita, y lo mató de una. Los polis no dejarán examinar el cuerpo a nadie y dispersarán a los curiosos. A simple vista se ve que tiene varias heridas cotopunzantes en el rostro.

Con algunas tiradas de *crédito o derecho* podrán pasar para darse cuenta de que fue acuchillado por lo menos 25,7 veces aproximadamente.

Es de esperar que los Pjs no lleven el muñeco muy visible, porque los ocultistas lo cacharían de inmediato. Si no, todavía tienen un par de días de margen hasta que los contactos de Gandolfi le informen de donde se alojan...

LA PARADA DE LOS MONSTRUOS

Cuando los Pjs se vayan de la feria, verán que alguien los llama. Se trata de Max, el enano amorfo del carro de los monstruos. La parada está junto a la entrada del circo. Max les presentará sus respetos sigilosamente y les pedirá que lo acompañen a su carromato. Allí les presentará a la mujer bicéfala, a la niña barbuda, y al hombre elefante.

Si los personajes actúan de buena fé, los amorfines les confesarán que les preocupa lo que está pasando en el circo. Si se les da confianza suficiente, el hombre elefante se pondrá a llorar y dirá que nadie normal lo trataba así desde que murió Clarabella..

EL AMOR DEL HOMBRE ELEFANTE

La mujer bicéfala y la niña barbuda calmarán un poco al hombre elefante y este dirá a los Pjs lo que sigue:

"Yo -y ahora ustedes se reirán de lo que les voy a contar- tengo bajo mi apariencia inhumana los mismos anhelos que el común de los mortales, cuando sé muy bien que a los de mi clase están todos vedados" -(por cierto, ¿ya has hecho tirar por cordura a tus jugadores? ¿no? ¡uf..!). *"Bien, pues por estos mismos anhelos de iluso, me creí digno una vez de enamorarme... Qué tonto, ¿verdad? Pero Dios, con su humor cruel y mezquino, se dignó a concederme ese amor que tanto yo buscaba. Su nombre era Clarabella y era la trapecista del circo Gandolfi hasta que se mató el año pasado. No sé que le debió hacerle esa gente con la que trabaja, pero estoy seguro de que eso la impulsó a quitarse la vida. Yo no esperaba nada de ella, nunca le confesé mi amor. ¿Cómo hubiera podido? Era tan hermosa... pero ellos me la quitaron y yo me vengaré algún día. Desde que todo sucedió, escindimos nuestro carro del circo. No queremos formar parte de su mundo, pero queremos tenerlos bien controlados"*

La parada de los monstruos no podrá ofrecer gran ayuda a los Pjs debido a que llaman mucho la atención fuera del ambiente de la feria, pero se ofrecerán a ayudar sapeando en el circo. De hecho, la información anterior les podría llegar a los personajes a través de la policía. De todas formas, sólo ellos sabrán que los miembros del circo planean ir a Beatchy Head la noche de San Juan.

Por cierto, el hombre elefante tiene un mechón de pelo de Clarabella que siempre lleva encima... Para él es un recuerdo sentimental altamente querido y no lo cederá a nadie a no ser que se le ofrezca una muy buena razón para desprenderse de él.

MADAMME ZULMENSKA, LA ECHADORA DE CARTAS

Con estos antecedentes, es muy probable que los Pjs se encuentren un tanto perdidos. Junto a la parada de los monstruos se encuentra la de Mme Fátima Zulmenska, la echadora de cartas. Es una mujer muy atractiva, con rasgos algo felinos. Se ofrecerá a decirles la buenaaventura a los Pjs. No temas, aceptarán (siempre pican con este truco, pues creen que el guardián podría adelantarles algo del módulo). En realidad, intentará sacarles y quizás, si logra averiguar algo, seducirlos (no importa el sexo del Pjs, elegirá al que tenga menos POD).

El guardián es muy libre de pronosticarle a los Pjs las desgracias que quiera, pero deben sonar coherentes por lo menos. Si se le pide consejo sobre el muñeco, pedirá que lo dejen bajo su custodia.

Entonces, con dificultad es (ya que ella no tiene amuleto protector), actuará igual que los sectarios tenían previsto hacerlo. Hará cuanto pueda por ganarse la confianza del grupo y puede proponer una excursión a Beatchy Head para ver los fuegos artificiales dedicados a la reina Victoria la noche de San Juan.

FÁTIMA ZULMENSKA, ECHADORA DE CARTAS.

FUE 8, CON 14, TAM 12, INT 17, POD 16, DES 15, APA 21, EDU 10, COR 40, PV 13.

Habilidades: hacer previsiones creíbles 85%, acertar las previsiones 50%, Charlatanería 75%, Seducir 75%, Robar bolsillos 65%.

TENGO UNA MUÑECA VESTIDA DE AZUL...

Tener un muñeco asesino en el grupo puede ser una gozada para todo guardián. El Pj que lleve el muñeco puede dedicarse a matar gente, o puede pedirle a otro personaje que se lo guarde...

En cualquier caso si la noche del ritual todavía tienen el muñeco, el personaje se unirá a los sectarios e irá a con ellos hasta Beatchy Head. Naturalmente, los sectarios son muy libres de haber intentado un secuestro o un atentadito contra los Pjs...

Encerrar el muñeco en una habitación puede parecer una buena idea. Hasta que las paredes se vean llenas de sangre de la camarera que entró a limpiar... En una comisaría los efectos serán parecidos y además puede que la policía culpe a los Pjs. Sé imaginativo. Por una vez en la vida pueden ser ellos los sorprendidos.

DONDE LAS PAPAS QUEMAN

La reina Victoria estará en Brighton la tarde del 23 de Junio. Se le ofrecerá una fiesta homenaje en el Royal Pavilion, palacio de estilo neo-árabe que existe en realidad. Como se las quieran ingeniar los Pjs para entrar es lo de menos. En cualquier caso, lo importante es que con la historia perderán el tiempo buscando información y armas. La función de esta subtrama es hacer que los acontecimientos cuadren con el calendario previsto, pues siempre es añadible algún oficial de policía que sospeche del grupo para entorpecer su labor. El royal Pavilion está a diez escasos minutos del embarcadero.

Los sectarios por un lado y Mme Zulmenska por otro partirán a las diez hacia la zona del ritual. Los sectarios irán, tengan o no el muñeco, ya que piensan que una gran desgracia sucederá si no se hace como mínimo un sacrificio.

LOS FUEGOS ARTIFICIALES

Si los Pjs todavía no están muertos o encarcelados, es de suponer que irán a Beatchy Head. Es el momento para que se produzca una bonita persecución de carruajes y carromatos. En cualquier caso, los que llevan el muñeco llegarán primero, esta demás decir que los Pjs, tendrán algún tipo de percance o accidente menor que los retrase un poco.:-)

En los acantilados de Beatchy Head se iniciará el ritual. Caso de que los Pjs estén con Mme Zulmenska, esta asegurará que es el la única manera de desactivar al muñeco.

Si Nyarlathotep aparece, deja la mansaca. Una buena manera de combatirlo es convocar a

otro dios, si los Pjs saben como hacerlo. Caso contrario puede ser que Mme Zulmenska, o los sectarios. Sea como sea, se montará una gran parafernalia de humo y fuego que no suscitará ningún interés por partes de los policías, que probablemente lo atribuyan a los fuegos artificiales. Si se puede avisar a los bomberos el ritual se frustrará, igual que si se consigue disgregar a los suficientes sectarios. Desde este punto de vista, puede ser la maniobra más segura. Algunos de ellos pueden tomar partido por Mme Zulmenska si ven que tienen las de ganar.

Otra opción es intentar empujarlos por el acantilado (no es algo elegante pero probablemente sea mucho más efectivo).

fin



LOS ALTI BAJOS

de la fantasía

Alta Fantasía

La clave de la alta fantasía es la naturaleza inusual y dramática que esta posee. La alta fantasía no hace ningún intento de imitar la vida real. El realismo no lo es todo, especialmente cuando se trata de un juego que nos proporciona una entretenición escapista. Por ejemplo, es completamente innecesario contar con un sistema que sea absolutamente realista para calcular el daño que sufre un PJ cuando se cae de un precipicio. Si un héroe cae 30 metros y no se muere, déjalo ser, por algo es un héroe. No podemos comparar un héroe con una persona normal. Además, no existe razón alguna para aplicar las leyes de la realidad en un mundo de fantasía. De hecho el realismo científico no tiene cabida dentro de un mundo de alta fantasía ya que no deja lugar para los hechos heroicos e increíbles que debe realizar un héroe si desea ser heroico.

En la alta fantasía no es necesario que el mundo tenga sentido en nuestros términos. Incluso existen elementos que simplemente NO tienen sentido. La magia por ejemplo es de naturaleza misteriosa, si no fuera así se reduciría sencillamente a otro campo de las ciencias. La alta fantasía debe apelar a nuestro sentido de la maravilla y no a nuestro sentido común.

Más que cualquier otro tipo de juego de rol, aquel que está ambientado en alta fantasía nos debe llevar por completo de la mundaneidad. Cualquier elemento que sirva para recordarnos de los pequeños detalles de la vida cotidiana debe ser evitado. Así tenemos que la consistencia interna del mundo debe tomar una posición de segundo plano en pos de la atmósfera de juego. Esto no significa que las aventuras de la alta fantasía deban ser bidimensionales. Significa que el DM debe estar seguro de no destruir la calidad mítica, misteriosa del ambiente con detalles innecesarios y aburridos.

Todos nosotros tenemos una sensación de asombro. ¿Si no fuera así, porque seríamos jugadores de rol? La mayor dificultad de la alta fantasía consiste en mantener la incredulidad de los jugadores. A medida que uno se vuelve más viejo tiende a ser más escéptico, por lo tanto está más deseoso de desarrollar explicaciones elaboradas para todos los misterios de una campaña. Esta no es buena idea en una campaña de alta fantasía en la cual es necesario sentir antes que pensar.

¿Eres del tipo que juega alta fantasía? Si los detalles cotidianos en el mundo en el cual juegas no te interesan, si sueñas con hazañas heroicas, peligrosas, misteriosas y dramáticas y se te gusta

darle rienda suelta a tu imaginación (hasta los puntos en los cuales traspasas los límites del sentido común) entonces este estilo de juego es el apropiado para ti.

Si deseas crear una campaña de alta fantasía podrías considerar las sugerencias que vienen a continuación. Sin embargo acuérdate que son solo algunas ideas y puedes alterarlas o ignorarlas por completo. Eso sí, que debes mantener el balance del juego. Recuerda, en la alta fantasía nunca titubees para "doblar" una regla para lograr un efecto dramático.

Metas de la Campaña: La base de cualquier campaña exitosa es un objetivo claramente delineado. Si no se cuenta con esto se tendrá que los personajes se pasean en forma aleatoria y confundida, sencillamente rebotando de aventura en aventura. En tanto la baja como la alta fantasía se tiene que el objetivo básico (aparte de pasarlo bien) es acumular experiencia (o subir de nivel). Obviamente es tan importante *como* se llega a este objetivo como el objetivo en sí. Aquí es donde se encuentra una diferencia entre la alta y la baja fantasía. Mientras que la baja fantasía esta orientada principalmente de manera monetaria la alta fantasía pone énfasis en actos heroicos y gloriosos. Por lo tanto una buena

manera de agregar énfasis sobre este tipo de acciones puede ser mediante la otorgación de puntos de experiencia por derrotar terribles criaturas. Actos que sean especialmente heroicos deben recibir aun mayores bonificaciones como pueden ser puntos por rescatar personas y arriesgar la vida. Recuerda eso sí que ser heroico no implica ser estúpido. No importa que tan heroica sea la hazaña de un PJ no debes titubear en penalizarlo si no se ha detenido para pensar un poco las cosas antes de actuar. Obviamente la línea entre la bravura y la estupidez es muy fina, así que es necesario que el DM tenga mucho cuidado cuando tome decisiones de ese tipo.

Es importante también que los personajes entiendan que existen algunos bienes y servicios que no tienen precio, deben ser ganados a través de grandes hazañas. Como DM es necesario fijar el énfasis en los medios en vez del fin. Un héroe no rescata doncellas de feroces dragones por alguna recompensa material sino por la gloria de sus actos y el prestigio que estos conllevan. A medida que su fama y reputación aumenta se encontrara enfrentado a mortales que lo miraran con asombro. Se cantaran canciones en su honor y épicos poemas serán escritos sobre sus logros. Literalmente se convertirá en una leyenda viviente. No

es sorprendente que esto sea una inyección al ego del jugador la cual debe ser mas deseable que cualquier montón de tesoro.

Conflictos Dominantes: Hazañas heroicas necesitan de peligros espectaculares. Es difícil sustentar el interés en una campaña de alta fantasía cuando los personajes no cuentan con una gran meta en la cual enfocar sus esfuerzos. Este conflicto puede ser tan sencillo como la confrontación fundamental entre el bien y el mal o el orden y el caos. Los grandes viajes son ideales para este tipo de campaña. Incluso, dependiendo de la campaña se puede tener que hasta los dioses pueden estar involucrados activamente.

El destino también juega un rol importante en la alta fantasía. Los héroes son generalmente canalizados a través de caminos predeterminados y, aunque tengan la responsabilidad de determinar el resultado de los encuentros individuales, el marco general de los eventos esta predispuesto. Este elemento puede no ser deseado en la baja fantasía en la cual es importante la libertad de decisión (o la ilusión de esta). Sin embargo, en la alta fantasía tenemos que los personajes son generalmente representantes terrenales de algún poder superior. Como tales tienen grandes

responsabilidades y no son libres de escoger sus destinos. En el largo plazo el héroe tiene una sensación de importancia y propósito que un personaje convencional no tendría.

Héroes de Niveles Altos: Una pequeña cantidad de jugadores son ideales para una campaña de alta fantasía. Los héroes no desean compartir su gloria con otros y el combate individual se presta para el heroísmo. Por su tendencia a ser solitarios además de su naturaleza heroica es necesario que los personajes sean de alto nivel para que puedan sobrevivir. Por definición los actos heroicos son fantásticos e increíbles y los personajes de bajos niveles simplemente no esta "equipados" para dichas hazañas.

Fallas Trágicas: Los personajes perfectos son aburridos. Un héroe debe ser mejor que el común de los mortales, sin embargo una falla trágica hace que el personaje sea mas interesante. A lo mejor el personaje es débil y enfermizo sin el poder curativos de su espada (Elric de las novelas de Moorcock). A lo mejor cometió un hecho imperdonable en su pasado y es atormentado por su conciencia. O tal vez, como Conan, conoce su destino y no lo puede evitar. Existen infinitas posibilidades.

Atmósfera Heroica: La alta fantasía es esencialmente dramática. Se relaciona con lo fantástico y lo increíble en vez de lo cotidiano. Para poder conllevar el asombro y dramatismo de la campaña es necesario que el DM pueda contrarrestar el escepticismo natural de los jugadores. Esto se puede realizar de diversas maneras.

Heroísmo implica algo excepcional o inusual. Si los personajes se acostumbran demasiado a algo se tendrá que esto dejara de ser excepcional o inusual. El DM debe actuar en forma moderada cuando entregue elementos que considere importantes y valiosos. Por ejemplo, muchas aventuras exitosas pueden culminar con el descubrimiento de un gran tesoro. En la alta fantasía este tesoro es valioso no solamente porque beneficia materialmente a los personajes sino porque el impresionante y maravillosos, ayudando de esta manera a contribuir a la atmósfera del juego. Además el valor de algo esta directamente relacionado con la escasez de este. Si regularmente le estas proporcionado grandes cantidades de tesoro a los personajes esto comienzan a acostumbrarse. Es necesario mantener acostumbrados a los personajes a pequeñas cantidades de tesoro, de esta manera estarán realmente impresionados al encontrarse con un tesoro de verdad.

¿Que le sucede a todas esas cantidades de dinero una vez obtenidas? Como los personajes deshagan de estas cantidades de tesoro dependerá de la situación en la cual se encuentren. Si pertenecen a alguna organización (por ejemplo un templo) probablemente donara la mayoría. Si el personaje es el rey de alguna gran nación vera que la mayoría de su tesoro será tragada por la tesorería real, quizás para contratar ejércitos que sirvan los propósitos del rey. En el caso de otros tesoros se puede tener que estos pertenezcan por derecho a terceras personas a las cuales será necesario hacer la devolución de las riquezas. En todos estos caso se tiene que el dinero ha sido bien gastado. No solamente están aumentando su fama y reputación sino que los personajes están además ayudando a perseguir sus objetivos principales.

Los héroes generalmente se enfrentan a grandes desventajas. Generalmente al borde del desastre logran escapar en el ultimo instante. Supongamos que un héroe ha luchado ferozmente en una épica batalla con un dragón. El héroe ha peleado de manera admirable aunque hacia el final la situación del combate se le revierte un poco la situación y el se encuentra con su espalda contra la pared. El héroe ya no tiene escapatoria, tanto el como el dragón están heridos. El dragón comienza a tomar aire para

freír al héroe. No teniendo otra manera de escapar el héroe le reza a su dios y lanza su espada con toda su fuerza hacia el dragón. El proyectil gira y gira silbando al cortar el aire mientras sigue su trayectoria hacia el cuerpo del dragón. ¿Pero, lograra enterrarse la espada en el negro corazón del dragón? Si el personaje hubiese intentado esta táctica en otra ocasión, por supuesto que no, estaría liquidado. Pero supongamos que este hubiese sido un acto verdaderamente heroico, porque no ha de resultar?

La razón es que los héroes son frecuentemente capaces de realizar actos que están fuera del marco de las reglas. Las verdaderas hazañas son actos que ocurren sólo una vez, ningún personaje hará carrera como héroe matando dragones lanzando su espada. La esencia del heroísmo es que es inusual, inspirada y no esperada. Eso sí, el heroísmo no debe ser usado para justificar riesgos impensados e innecesarios. Si el personaje no merece la escapada heroica entonces el DM debe permitir que dicho personaje muera, en forma dramática por supuesto.

Alternativamente, se puede implementar un sistema de puntos de suerte o puntos heroicos. A un personaje se le puede otorgar una cantidad determinada de

estos puntos. Cada vez que el jugador desee podrá declarar el uso de alguno de estos puntos para asegurar que la hazaña que desea realizar le resulte. Por supuesto que si utiliza todos estos puntos sufrirá las consecuencias la próxima vez que se enfrente a una situación en la cual arriesgue su vida.

En la alta fantasía la atmósfera es mas importante que la substancia. El heroísmo es inusual y fantástico, el DM debe sacarle el jugo a cada situación para lograr el efecto dramático. En la alta fantasía nos podemos poner en el lugar de Odiseo, Perseo, Beowulf, Rey Arturo, Elric, Conan y muchos otros héroes míticos y literarios que realizan nobles y gloriosos actos entre grandes conflictos y tragedias. La alta fantasía es de lo que proviene las leyendas!

Baja Fantasía

Para muchos jugadores los juegos de fantasía no son heroicos. En muchas maneras una campaña de baja fantasía no es tanto un escape de la realidad sino mas bien una extensión de esta. Si uno acepta algunas cosas básicas (como la magia) el mundo de fantasía se vuelve totalmente creíble. Podría existir. El DM se esfuerza al máximo en darle profundidad el mundo mediante el desarrollo de la economía, ecología, política, clima y muchos otros detalles.

Dependiendo de la campaña hasta los detalles mas pequeños de la vida pueden ser simulados. Por ejemplo los jugadores pueden pasar gran cantidad de tiempo simplemente comprando equipo mediante tener que transar con muchos comerciantes diferentes, con personalidades diferentes y productos completamente diferenciados (por ejemplo al comprar un caballo el personaje querrá probar varios de ellos para determinar cual es mejor, después tendrá que pelear con el vendedor para lograr un precio que le sea realmente conveniente). Estas acciones podrán parecer triviales a la luz de los actos heroicos de la alta fantasía, sin embargo gran parte de la diversión de las campañas de baja fantasía se desarrolla a través de la continua interacción de los personajes con diversos PNJ. Todos los elementos de una campaña de baja fantasía podrán estar en una escala menor a la de una campaña de alta fantasía, pero esto no significa que la entretención de los jugadores también lo este. Muchos jugadores prefieren la baja fantasía por ser esta mucho mas "aterrizada" y realista que la alta fantasía.

En la baja fantasía los personajes son esencialmente personas normales con todas sus grandezas y pequeñeces. Se presenta un mundo donde la distinción entre el bien y el mal a lo mejor no es

tan clara. Por ejemplo los caballeros de la edad media eran bastante flexibles en lo que a interpretar el bien y el mal se refiere. Esto no significa que los personajes sean mas cínicos y egoístas que lo normal. Existe gran cabida al coraje y los actos nobles en la baja fantasía, simplemente se tiene que los personajes son "mas humanos" que los héroes de la alta fantasía, y por ende son mas creíbles.

Ya que este tipo de campaña requiere una gran profundidad y consistencia interna se tiene que el DM debe estar preparado a invertir una cantidad considerable de tiempo y trabajo. Si eres del tipo de persona que disfruta creando material de campaña por la pura satisfacción de ver como tu mundo cobra vida al interactuar tus jugadores con el, si te gusta agregarle mas detalles a la campaña que pocos jugadores conocerán entonces probablemente eres un DM de baja fantasía. Si como jugador eres del tipo practico y prefieres las incertezas y los retos de la vida real versus el mundo mas claro de la fantasía heroica entonces probablemente estas mejor dispuesto para la baja fantasía.

Metas de la Campaña: En la baja fantasía tenemos que generalmente el éxito se mide por la cantidad de riquezas que se logre reunir. El dinero obtenido sirve para pagar el

entrenamiento necesario al pasar de nivel y los objetos mágicos sirven para aumentar el poder de los personajes. De esta manera, cada aventura deberá contar con alguna recompensa monetaria. Sin embargo, para que los personajes no sean demasiado ricos, se debe limitar cuidadosamente la cantidad de tesoro obtenida en cada aventura. Montañas de piezas de oro podrán ser el gran tesoro de una campaña de alta fantasía, pero obviamente enviarán al desastre una campaña de baja fantasía. El interés de los personajes se mantendrá siempre y cuando estos se encuentren hambrientos de mayores riquezas y poder.

Personajes de Niveles Bajos: A medida que los niveles de los personajes aumentan se llega inevitablemente a un punto en el cual llegan a ser tan poderosos que las metas típicas de la campaña pierden por completo su significado. Como personajes principiantes estaban interesados en todo lo que tuviese relación al dinero y el poder, o sea no tenían dinero para comprar todo lo que deseaban y no tenían poder suficiente como para poder tomarlo por la fuerza. Su principal meta consistía en obtener el dinero y poder suficiente como para obtener todo lo que deseaban. En los niveles altos eso sí, pueden comprar u obtener lo que

quieran por lo tanto es significado de estas metas se reduce a cero.

Parte de la entretención de la baja fantasía consisten en la gran interacción que se da entre los PJ y los NPJ. Sin embargo no tiene sentido alegar con un mercader para que este baje el precio si el personaje puede perfectamente comprar la tienda completa, tampoco es necesario coimear a un guardia para que los deje pasar si podrían fácilmente hacer un agujero en la pared y pasar a través de este! En niveles altos es fácil causar estragos en el ambiente cuidadosamente balanceado que ha preparado el DM. En estos casos ya no existe un reto en la vida cotidiana y la vida cotidiana es un aspecto importante de la baja fantasía.

Los héroes de la alta fantasía pueden manejar su superioridad frente a las personas normales ya que tienen objetivos mas grandes que considerar. En la baja fantasía sin embargo, los personajes son una parte integral de un diseño complejo y extensivo. Ellos pueden llegar a ser poderosos, pero nunca tanto como para que el mundo gire alrededor de ellos. Cuando los personajes alcanzan los niveles medios se debe tomar una decisión. O se comienza con nuevos personajes o se cambia el estilo de la campaña a uno que acomode mas el estilo de la alta

fantasía (algo que describiré a continuación).

Atmósfera Realista: Mientras que la virtud de una campaña de alta fantasía puede radicar en su sencillez una campaña de baja fantasía debe ser algo menos abstracta. Por ejemplo un sistema mas complejo de combate puede ser aconsejable. El combate realista es generalmente mas rápido, específico y letal.

Eso si el realismo puede ser llevado demasiado lejos. El realismo nunca debe interponerse con la "jugabilidad". Los jugadores generalmente podrán identificarse de manera mas fácil con el mundo de baja fantasía si encuentran que la campaña esta basada sobre las leyes de la realidad. Sin embargo no estarán impresionados si la campaña es tan realista que el DM tarda varios minutos para poder resolver los efectos de las acciones mas sencillas. No se debe dejar que el juego se ahogue en sus propias reglas.

¿Cual es mejor?

Seria poco razonable pensar que la baja fantasía es mejor que la alta fantasía por ser de corte mas realista. Muchas personas prefieren dejar atrás el mundo cuando se involucran en un juego de rol de fantasía. Para aquellas personas el

llamado realismo llega incluso a restarle entretención al juego.

Por supuesto existen personas de temperamento mas practico que prefieren una campaña de baja fantasía. En todo caso debe quedar claro que no existe una manera predeterminada de jugar un juego de rol de fantasía. Ambas formas son igual de satisfactorias. El estilo de juego de un DM debe seguir las inclinaciones naturales que este (y la mayoría de sus jugadores) tenga. Existen gran cantidad de campañas que han fracasado por intentar ser demasiadas cosas para demasiadas personas.

Es posible tener una campaña que comienza como baja fantasía y a medida que los personajes suben de nivel se va transformando en una campaña de alta fantasía. En mi opinión personal no creo que esto sea siempre una buena idea. En general los DM y los jugadores tienden a preferir un estilo de juego. Sin embargo, esto no quiere decir que no se pueda hacer!

A medida que los personajes suben de nivel tendremos que las metas típicas de la baja fantasía dejen de tener sentido. En este punto comienzan a aburrirse, ya que lo pueden comprar todo (si es que ya no lo tienen). Una vez alcanzado este punto el DM debe cambiar las metas de

entrenamiento necesario al pasar de nivel y los objetos mágicos sirven para aumentar el poder de los personajes. De esta manera, cada aventura deberá contar con alguna recompensa monetaria. Sin embargo, para que los personajes no sean demasiado ricos, se debe limitar cuidadosamente la cantidad de tesoro obtenida en cada aventura. Montañas de piezas de oro podrán ser el gran tesoro de una campaña de alta fantasía, pero obviamente enviarán al desastre una campaña de baja fantasía. El interés de los personajes se mantendrá siempre y cuando estos se encuentren hambrientos de mayores riquezas y poder.

Personajes de Niveles Bajos: A medida que los niveles de los personajes aumentan se llega inevitablemente a un punto en el cual llegan a ser tan poderosos que las metas típicas de la campaña pierden por completo su significado. Como personajes principiantes estaban interesados en todo lo que tuviese relación al dinero y el poder, o sea no tenían dinero para comprar todo lo que deseaban y no tenían poder suficiente como para poder tomarlo por la fuerza. Su principal meta consistía en obtener el dinero y poder suficiente como para obtener todo lo que deseaban. En los niveles altos eso sí, pueden comprar u obtener lo que

quieran por lo tanto es significado de estas metas se reduce a cero.

Parte de la entretención de la baja fantasía consisten en la gran interacción que se da entre los PJ y los NPJ. Sin embargo no tiene sentido alegar con un mercader para que este baje el precio si el personaje puede perfectamente comprar la tienda completa, tampoco es necesario coimear a un guardia para que los deje pasar si podrían fácilmente hacer un agujero en la pared y pasar a través de este! En niveles altos es fácil causar estragos en el ambiente cuidadosamente balanceado que ha preparado el DM. En estos casos ya no existe un reto en la vida cotidiana y la vida cotidiana es un aspecto importante de la baja fantasía.

Los héroes de la alta fantasía pueden manejar su superioridad frente a las personas normales ya que tienen objetivos mas grandes que considerar. En la baja fantasía sin embargo, los personajes son una parte integral de un diseño complejo y extensivo. Ellos pueden llegar a ser poderosos, pero nunca tanto como para que el mundo gire alrededor de ellos. Cuando los personajes alcanzan los niveles medios se debe tomar una decisión. O se comienza con nuevos personajes o se cambia el estilo de la campaña a uno que acomode mas el estilo de la alta

fantasía (algo que describiré a continuación).

Atmósfera Realista: Mientras que la virtud de una campaña de alta fantasía puede radicar en su sencillez una campaña de baja fantasía debe ser algo menos abstracta. Por ejemplo un sistema mas complejo de combate puede ser aconsejable. El combate realista es generalmente mas rápido, específico y letal.

Eso si el realismo puede ser llevado demasiado lejos. El realismo nunca debe interponerse con la "jugabilidad". Los jugadores generalmente podrán identificarse de manera mas fácil con el mundo de baja fantasía si encuentran que la campaña esta basada sobre las leyes de la realidad. Sin embargo no estarán impresionados si la campaña es tan realista que el DM tarda varios minutos para poder resolver los efectos de las acciones mas sencillas. No se debe dejar que el juego se ahogue en sus propias reglas.

¿Cual es mejor?

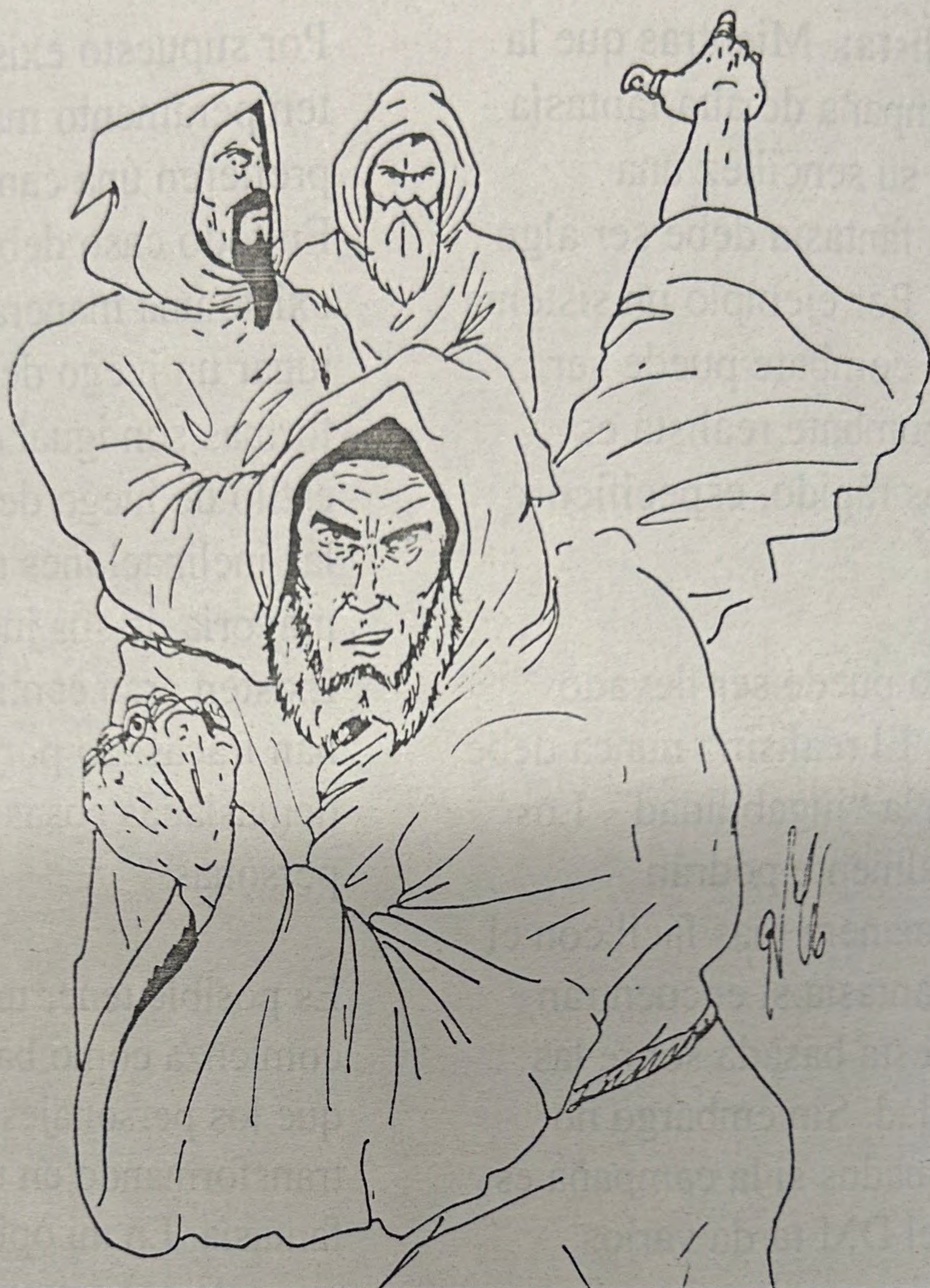
Seria poco razonable pensar que la baja fantasía es mejor que la alta fantasía por ser de corte mas realista. Muchas personas prefieren dejar atrás el mundo cuando se involucran en un juego de rol de fantasía. Para aquellas personas el

llamado realismo llega incluso a restarle entretención al juego.

Por supuesto existen personas de temperamento mas practico que prefieren una campaña de baja fantasía. En todo caso debe quedar claro que no existe una manera predeterminada de jugar un juego de rol de fantasía. Ambas formas son igual de satisfactorias. El estilo de juego de un DM debe seguir las inclinaciones naturales que este (y la mayoría de sus jugadores) tenga. Existen gran cantidad de campañas que han fracasado por intentar ser demasiadas cosas para demasiadas personas.

Es posible tener una campaña que comienza como baja fantasía y a medida que los personajes suben de nivel se va transformando en una campaña de alta fantasía. En mi opinión personal no creo que esto sea siempre una buena idea. En general los DM y los jugadores tienden a preferir un estilo de juego. Sin embargo, esto no quiere decir que no se pueda hacer!

A medida que los personajes suben de nivel tendremos que las metas típicas de la baja fantasía dejen de tener sentido. En este punto comienzan a aburrirse, ya que lo pueden comprar todo (si es que ya no lo tienen). Una vez alcanzado este punto el DM debe cambiar las metas de



los personajes. Para estos propósitos se pueden seguir las sugerencias descritas con anterioridad respecto de las campañas de alta fantasía. Si no cuentas con un conflicto dominante entonces dátelo. También se debe cambiar el énfasis del materialismo (lo que obtienen los PJ) a la acción (como lo

obtienen). Probablemente los jugadores reclamaran por la escasez de tesoro, sin embargo ellos ya no necesitan contar con mas riquezas. Además, cuando obtengan alguna pieza de tesoro esta será apreciada de mejor manera. Haz que los personajes se sientan especiales. Después de todo, ellos ya son

Independiente de la forma de juego que escojas existen algunos puntos que deberás siempre tener en mente:

No lo sebrehagas: El balance del juego es importante. Asegúrate de que lo que sea que estén persiguiendo los personajes no sea regalado. Haz que trabajen para obtener lo que desean. Mientras los personajes tengan una meta interesante estarán interesados los jugadores en la campaña. Por el otro lado, no seas demasiado “amarrete” con las recompensas ya que solo lograras desincentivar a los jugadores.

No te dejes presionar: Muchos jugadores experimentados tienden mirar en menos las campañas poco realistas. Ellos sienten que estas campañas pronto degeneran rápidamente en campañas de peleas/tesoros. Esto no siempre es verdad. Si a ti te gusta la alta fantasía, apégate a ella. Esta puede ser igual de entretenida que una campaña de baja fantasía. Los juegos de rol son productos de la imaginación y a ti nadie puede obligarte a hacer lo que el quiera con tu imaginación. Por supuesto si tu ambiente es el de la baja fantasía y estas dispuesto a poner el trabajo y esfuerzo necesario te darás cuenta que lo pasaras igual de bien. Escoge el estilo que mejor se te acomode a ti y la mayoría de tus jugadores, de esta manera tu campaña



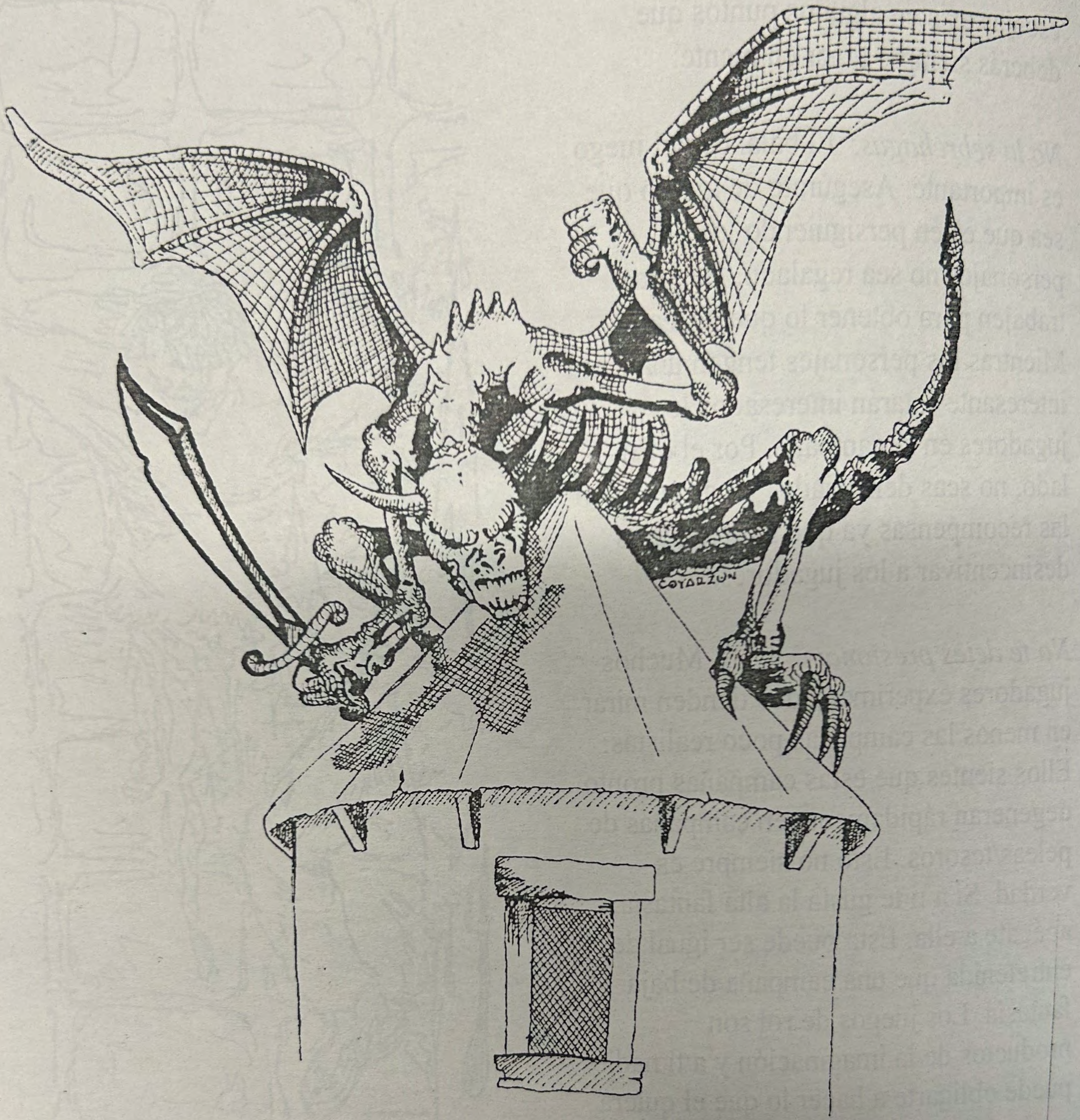


ilustración: Carlos Oyarzún

podrá comenzar de la manera mas auspiciosa posible.

Cada regla tiene su exención : Si algo pertenece a tu campaña y alguien te dice que eso no concuerda con el estilo, no importa. Tu campaña es tuya (valga la redundancia), y debe tener un sabor especial.

Como una nota final a lo mejor te interesaría leer un poco de literatura fantástica y explorar varios juegos de rol de fantasía. Algunos parecieran encajar en uno de los estilos mas que otros, pero te encontraras que la mayoría hacen cuidadosas combinaciones de distintos elementos. Además te servirá para darte ideas para aventuras y podrá estimular tu imaginación.

J.P. Zagal



de la BIBLIOTECA

Hola, iniciamos esta nueva columna de tu revista dedicada a orientarlos o mejor dicho comentarles algunos libros que quizás podrían interesarles leer, o algunos que están a punto de comprar (pero no se atreven a gastar tanta plata en un libro sin saber de que trata), o simplemente para disfrutar de alguna novela en la cual inspirarse a la hora de jugar...

y para no ocupar más papel del que tenemos para este número, vamos directo a lo nuestro, pero antes aprovecho para decirles, que si tienen algún título de libro que desean que comentemos aquí, pues simplemente hágannos saber cual es. (ya sea vía carta, correo electrónico, paloma mensajera, o como gusten)

"El Arte de la Guerra"

de Sun Tzu

"Si conoces a tu enemigo y te conoces a tí mismo, nada debes temer sobre el resultado de cientos de batallas.

Si conoces a tu enemigo pero no a tí mismo, por cada victoria que logres sufrirás una derrota.

Si no conoces a tu enemigo ni tampoco a tí mismo sucumbirás en cada batalla."

Estas palabras fueron escritas hace mas de 2000 años y aún hoy en día conservan su vigencia. Aunque el texto originalmente fue escrito para conseguir la victoria sobre un campo de batalla, este libro ha trascendido vastamente su propósito original. En realidad no es una novela, pero queríamos comentarla pues creemos que su lectura es casi obligatoria para todos aquellos que por ejemplo se han encontrado en alguna sesión de juego, al mando de un ejército y deseen hacer algo más que lanzarlos a combatir, como si fueran un solo soldado, si descaste alguna vez usar alguna táctica militar contra tus oponentes, si deseabas aprender, entender y visualizar un combate a gran escala (pero no querías hacer el servicio militar), si como Master querías darle más sentido realista (o tener una visión mas amplia) de

esas fantásticas batallas que tenías planeadas para tus jugadores, en fin, entre sus trece capítulos veremos como desplegar nuestro ejército segun el tipo de terreno, aprender el uso correcto de los espías, la planificacion de un asedio, maniobras militares y el uso del fuego (este capítulo es genial) usando palabras de Sun Tsu aprenderemos "el arte de triunfar sin presentar batalla". Desafortunadamente poco sabemos de este excepcional hombre que nos legó este escrito, pero nos podemos hacer una idea al respecto al leer el siguiente trozo:

Sun Tzu, cuyo nombre personal fué Wu, nace aproximadamente cerca del año 100 A.C. La fama de su "Arte de la Guerra" llegó a los oídos de Ho Lu, rey de Wu, quien le hace llamar. El rey le dijo - "He leído cuidadosamente los trece capítulos de su libro. Podría yo someter a su teoría sobre el manejo de soldados a una pequeña prueba ?".

A lo que Sun Tzu respondió - "Usted puede".

"Podría su teoría ser aplicada a las mujeres? ", pregunto el Rey.

La respuesta fue nuevamente afirmativa, así que se hicieron los arreglos para que 180 mujeres del palacio se presentaran para esta prueba. Sun Tzu las dividió en dos compañías y colocó a una de las concubinas favoritas del rey al frente de cada compañía. Se encargó de que estuvieran adecuadamente vestidas para la batalla y se les entregaron lanzas.

Luego Sun Tzu le habló:

- "Presumo que ustedes conocen la diferencia entre "al frente", "atrás", "derecha" e "izquierda" ?

- "Sí", respondieron las mujeres

Sun Tzu continuó: "Cuando yo diga "vista al frente", ustedes deben mantener su mirada hacia adelante.

Cuando yo diga "giro a la izquierda", ustedes deberán girar quedando encaradas hacia su actual izquierda.

Cuando diga "media vuelta", ustedes deberán girar quedando encaradas hacia su actual espalda".

Nuevamente las muchachas asintieron. Las palabras del comandante han sido entonces explicadas, él

levantó su alabarda para ordenar una "serie de giros". Entonces sonaron los tambores y dió la

orden... "Giro a la izquierda". Pero las muchachas sólo estallaron en risas y carcajadas.

Pacientemente Sun Tzu dijo, "Si las ordenes de comando no son claras; si las ordenes no son

entendidas por entero, entonces la culpa es del general". El comenzó a hacer la serie de giros

mientras se daba a si mismo las órdenes en voz alta. Luego volvió a levantar su alabarda y dió nuevamente,

la orden... "Giro a la izquierda", a la cual las muchachas volvieron a estallar en risas. Entonces Sun Tzu dijo: "Si las ordenes de comando no son claras, si las órdenes no son entendidas por entero, entonces la culpa es del general. Pero si las ordenes son claras y los soldados, aun así las desobedecen, entonces es culpa de sus oficiales". Luego de decir esto, ordenó que las líderes de ambas compañías fuesen decapitadas.

Hasta ahora el Rey de Wu sólo había estado observando desde lo alto de un pabellón, y cuando vio que sus concubinas favoritas iban a ser ejecutadas, realmente se preocupó, así que envió a Sun Tzu el siguiente mensaje: "Estamos ahora realmente satisfechos con la habilidad de nuestro general para manejar tropas. Si nos despojas de esas dos concubinas, nuestra comida y bebida perderá su sabor. Es nuestro deseo que ellas no sean decapitadas."

Sun Tzu respondió aún más pacientemente: "Habiendo una vez recibido la comisión de parte de su Majestad para que sea el general de sus fuerzas, existen ciertas ordenes, que actuando en mi capacidad, me es imposible aceptar."

Inmediatamente después, las dos líderes fueron decapitadas y en sus puestos colocó a las dos que sucedían al cargo. Cuando esto fue hecho, los tambores comenzaron nuevamente a sonar para una nueva "serie de giros". Las mujeres giraron perfectamente, primero a la izquierda, luego a la derecha, luego marcharon adelante, reduciendo frente, ampliándolo luego a otra orden, girando sobre la marcha cuando se les ordenó, todo en perfecto orden y precisión, sin aventurarse siquiera a hacer un ruido.

Entonces Sun Tzu envió al mensajero al Rey diciendo: "Sus soldados, Señor, están ahora apropiadamente entrenados y disciplinados; están listos para la inspección de su Majestad. Ellos podrán ser puestos a cualquier servicio que su soberano pueda desear. Envíelos a través del fuego y del agua y ellos no le desobedecerán"

Pero el Rey respondió: "Ordene a nuestro general que cese los entrenamientos y retorne a su campamento. Por el momento no deseamos bajar e inspeccionar las tropas."

A lo que Sun Tzu calmadamente replicó: "El Rey es cariñoso tan sólo en palabras pero es incapaz de llevarlo a sus acciones..."

Después de que el Rey de Wu vio que Sun Tzu era el único que realmente sabía como manejar un ejército,

lo nombró su general. En el oeste Sun Tzu venció al estado de Chu, llegando hasta la capital; en el norte sembró el terror en los estados de Chi y Chin y su fama se extendió a lo largo de los feudos.

Así Sun Tzu se convirtió en general para el Rey de Wu. Por casi dos décadas el ejército de Wu fue invencible y resultaba victorioso en cada batalla contra sus ancestrales enemigos, los reinos de Chu y de Yueh. En algún instante en este período Sun Tzu murió y su Señor, el Rey de Wu fue muerto en batalla. Por algunos pocos años sus sucesores siguieron los preceptos de Sun Tzu y continuaron siendo victoriosos. Hasta que ellos los olvidaron...

En el año 473 A.C. el ejército de Wu fue derrotado y su reino se extinguió.

Este texto corresponde a la versión de James Clavell, que está (hasta donde sabemos) disponible tan sólo en inglés, ésta es una excelente obra, sin embargo actualmente se encuentra circulando la versión de Thomas Cleary, que está en español, aunque no tan buena como la de James, pues esta última trae más datos, referencias y pequeños ejemplos históricos donde se usaron las estrategias de Sun Tzu, es mucho más cómoda y de fácil acceso a todos aquellos que (como yo) les cuesta su resto leer en inglés.

A modo de resumen: "El arte de la Guerra" de Sun Tzu, versión de Thomas Cleary,

125 páginas, precio aprox. de \$ 3800, la puedes encontrar en casi todas las librerías. Crítica: muy recomendado si te gusta la filosofía oriental o si te gusta ver el lado estratégico-táctico de una batalla.

Carta de un Guerrero

Esta es el primer aporte que ha llegado a nuestra revista y estamos muy felices de publicarla, a si que aquí está. A ver quien más es tan chorizo como pa' mandar algo como nuestro amigo Marcelo A. Tapia M.

Después de tanto tiempo de luchas y guerras, confrontaciones sin fin, hasta los más grandes demonios cayeron ante mi espada, una claymor, con largos y plateados gavilanes, sus grietas eran los mudos testigos de las largas batallas libradas con ella, con el tiempo paso a ser una más de mis extensiones, era parte de mi.

Pero ahora, al igual que la claymor, ya estoy viejo, y me pongo a pensar... ¿ha valido la pena tanta lucha ... tanta muerte ..., y tanto dolor?... No lo sé ... en realidad no lo sé...

Una vez luché por amor,... ¡Que tonto fui!... pero esta vez si que valió la pena ... Claro que sí.

En uno de mis largos viajes, llegué a Scultrock, mi pueblo natal. El pueblo estaba desolado, ... como si una ráfaga de fuego lo hubiera arrasado. Maldita la hora en que dejé a mi pueblo, me autoculpé por no haber llegado antes, sobre todo cuando encontré los cadáveres de mis padres en lo que solía ser mi casa. Al menos les di su merecido entierro... Luego fui muy de prisa a casa de Anlecktor, mi viejo amor de niño. Cuando llegué sólo encontré a su hermano agonizante, tenía los

ojos perdidos y lo único que decía era: "No te la lleves Gonstart, no por favor!" Fue en ese momento cuando lo supe. Gonstart era un dragón azul que vive en el viejo volcán de Scultrock, según la leyenda, bajaba cada 200 años a buscar una doncella... ¡Anlecktor!

Mi único error siempre fue el de ser impulsivo, tomé mi caballo y cabalgué ciegamente hacia el volcán, mi mente solo podía ver el rostro de Anlecktor atrapada por las garras de ese dragón maldito que también había sido verdugo de mis padres y de mis amigos, lo mínimo que podía hacer era rescatarla... al menos a ella.

Cada vez el camino se hacia más y más largo hasta que mi caballo ya no pudo aguantar más y se desplomó en la arena. Yo sin provisiones y en pleno desierto, caminé lo más que pude, pero también caí. Ya era de noche, el cielo negro me hacia temblar, era como un presagio de mi futuro, más no lo sabía... De pronto sentí movimiento a mi lado. Voltee y un extraño animal se hundió en la arena, como tratando de esconderse. Comencé a excavar, pero antes de encontrarlo salió solo. Era un pequeño animalito de piel escamosa, muy similar a un reptil; me observó curiosamente y, medió la impresión, con lástima. Estaba estupefacto ante esta extraña criatura sin saber que hacer.

- "No te apresures por morir muchacho..." - me dijo de pronto.

- "Aún no estás preparado para enfrentarlo".

Dicho esto se volvió a hundir en la arena. Por lo más que busqué no logré volver a encontrarlo. Luego desperté con la candente luz del sol. Me puse de pie. me sacudí el polvo y me di cuenta que estaba frente al volcán.

Tomé mi espada, la miré y le dije "Ahora te necesito más que nunca". Comencé a acercarme lentamente. Justo cuando atravesaba la última duna observé varios cadáveres al pie de la duna.

- "¿Hacia dónde te diriges forastero?"- escuché de pronto.

- "¡Voy al volcán en busca de Anlecktor!"- grité.

- "Todos ellos han venido a los mismo..."- respondió y comenzó a reírse. Nunca olvidaré tan maléfica risa, que aún escucho en mis peores pesadillas.

Después la tierra comenzó a moverse, caí rodando por la duna justo en medio de los putrefactos cadáveres que habían sucumbido ante Gonstart. Me levanté y, lo que antes me parecía una duna, ahora emergía como un poderoso dragón azul. Medía unos 20 metros de altura y otros 13 metros de cola. Sus escamas variaban desde un azul iridiscente hasta un índigo profundo, su piel brillaba gracias al viento y la arena que la pulen.

- "Ella ya no existe..."- y volvió a reír diabólicamente.

- "¡¡No mientas!!"- grité y corrí eufóricamente hacia él, con la claymor empuñada al frente. No alcancé a llegar a él cuando emprendió el vuelo. Miré hacia arriba, pero su piel se confundía con el azul del cielo y el sol me quemaba los ojos.



De pronto ...

- "¡Ignorante humano, no me subestimes!"- estaba casi sobre mí cuando de su boca emergió una brillante luz, que, como un rayo, cayó. Hubiese estado muerto si no fuese por un caballero que se interpuso con su escudo en la trayectoria del rayo. casi podía ver que el escudo se derretía ante magno poder. no fue así.

- "Te dije que no estabas preparado"- me dijo.

Su voz me pareció conocida. Imponente caballero, alto con cabellos rubios y largos, una espada larga a dos manos, plateada y brillante como nunca había visto una espada, vestía una extraña armadura de

escamas de reptil, verde oscuro y reluciente. Su antebrazo tenía incorporado un escudo redondo y pequeño. No, no podía ser la criatura de mis sueños.

- "200 años pasan rápido, ¿no es cierto Gonstart?" - dijo el extraño con voz irónica, mientras empuñaba su espada con fuerza.

- "A si que aún estás vivo Rohmax, pero no será por mucho..." - contestó también irónico. Alzó el vuelo y ...

- "Por los poderes que el universo me confiere, te invoco, como elemental del aire y tierra, arrasa con él ¡¡demonio de polvo!!"

Un pequeño torbellino se comenzó a generar. Sus vientos se aceleraban cada vez más y levantaban gran cantidad de arena, estábamos cegados y habíamos perdido nuestro sentido de orientación. Nos comenzábamos a tapar de arena. Me quedé inmóvil, cerré los ojos y traté de concentrarme hasta que oí la risa de Gonstart, inconfundible. Tomé la claymor entre mis manos y le dije: "Creo que se donde está, no me falles ahora". Alcé mi espada y la lancé con toda mi fuerza hacia arriba. Los vientos se hicieron insostenibles. La arena latigueaba mi piel con una increíble fuerza. Caminé dificultosamente hacia mi compañero y lo protegí con mi cuerpo.

Lentamente los vientos cesaron y se sintió un silencio tan profundo que llegué a creer que ya estaba en el más allá, pero el dolor de mis heridas me dijo lo contrario. Aún

estaba vivo. Desenterré a mi compañero que ya recuperaba la conciencia.

- "¿Dónde está?" - me preguntó, mientras escupía la salada arena desértica. Miré a mi alrededor y lo vi, tirado en medio de un charco de sangre, con la claymor, mi claymor, erguida triunfante sobre su pecho.

- "Muerto" - respondí.

- "No caigas en sus trucos, conozco muy bien a este maldito".

Me acerqué a recuperar mi espada y antes de poder hacerlo se levantó. De pronto todo me dio vueltas, todo cambiaba de color y se movía, veía pasar extraños animales voladores que daban vuelta alrededor mío. De pronto sentí una voz femenina a mis espaldas.

- "¿Marcus, ayúdame!"

Volteé y allí estaba, era Anlektor, amarrada con cadenas sobre una roca. A pesar de sus maltratos, su belleza era inconfundible, con cabellera dorada, ojos como la conjunción entre el cielo y el mar... Me acerqué a liberarla y un rayo cayó sobre mi espalda. Mi armadura quedó completamente destruida y yo de boca en el suelo casi no podía moverme. Me di vuelta lentamente. Miré al dragón. Alcé los brazos y dije:

- "Energía que rige al mundo, necesito tu poder..."

Mis manos se comenzaron a llenar de una luz roja.

- "... dame la fuerza... ¡¡Para vencer!!".

Canalicé toda mi energía vital y la lance con toda mi fuerza y mi odio.

La bola de energía impacto con gran fuerza en el ala izquierda del dragón, que lanzó un alarido de dolor.

- "¡Nos volveremos a ver, maldito humano!" - dicho esto el dragón se convirtió en un montón de arena.

- "¡Bien hecho, muchacho!" - me dijo Rohmax

- "¡Anlektor!" - recordé.

- "Ella no está aquí muchacho, has equivocado tu camino". - de a poco Rohmax se comenzó a convertir en la criatura de mis sueños.

- "Busca de nuevo..." - No alcancé a reaccionar cuando Rohmax se hundió rápidamente en la arena.

Cuando desperté estaba junto a mi caballo y con la claymor en la mano. Mi armadura estaba destrozada. Monté en mi caballo y tome una ruta distinta, esta vez fui hacia...

Pero esa es otra historia.

Marcus di Cassius

COMO CAGARSE AL

Cuántas veces te has sentido oprimido por tu máster, sin saber que hacer frente a su aparente omnipotencia en el juego... , detrás de esa pantalla planeando como martirizar a sus pobres jugadores, ¿no has deseado alguna vez poder ser inmune a sus malévolas maquinaciones? gozar con su expresión, al ver que ha sido utilizado y totalmente engañado por uno de sus jugadores, o simplemente, ver sus ojos de ira al darse cuenta que esta vez tendrá que jugar limpio... pues bien aquí le van algunos consejos para poder sentir el placer de decirle al máster en su cara "te cagué", o simplemente noooooooo eso no es así...

Bueno como primer paso si vas a jugar, tienes que saber de que se trata, en lo posible saber cuales son las posibles triquiñuelas de las que se podría valer tan despreciable ser... (Si conoces a tu enemigo, seguramente lo derrotaras :-)), para esto que más fácil que "pegarle" una hojeada al manual del máster..., así sabrás sus secretos mas íntimos, sin los cuales se sentirá desnudo y ni siquiera su pantalla, aquella muralla detrás de la cual se refugia para no tener que enfrentarnos cara a cara le servirá de mucho. Es cierto que a veces esto es difícil ya que en ocasiones hay juegos que desconoces totalmente, pero espera, siempre es posible sacarle el máximo provecho a tu personaje. Como regla general lee bien tu hoja de personaje, todos los posibles errores que esta contenga. ¿Pero de que me servirá esto? te preguntarás, muy bien tu tendrás presentes estos errores para usarlos a tu favor, ¿como?, muy simple, en la primera oportunidad (mas de alguna se presentara confía en mi) tu podrás usar este error para tu provecho, el error puede ser tan simple como que tu hoja de personaje no tenga el espacio para calcular cuanto equipo llevas o si tienes comida o no, búscalo siempre hay algo... (En la guerra y en el a... todo vale, si tu máster te esta cagando, cágalo tu a el :-)).

Si conoces el juego y sabes sus reglas podrás discutir con el máster cuando este trate de usar sus inmundos trucos, y no caer tan fácilmente en sus garras....

Dj: Bueno elijan sus conjuros, para esto tienen 150 niveles de hechizos, los cuales se usan según esta tabla....(blablablabla).

Jg: Noooooooo, yo leí el manual y los 150 niveles los eliges en hechizos esa tabla se ocupa para otra cosa....

Dj: No, no no a ver quien es el máster aquí.....

Jg: Tú pero mira (y uno hábilmente saca el manual o se lo arrebató al tan confiado máster) aquí está.....

Dj: Ehh ehhhh, mmmmmm, tienes razón (y mirando al resto de los jugadores) es como el dice....

(lo anterior es para la creación de magos en Ars Mágica) que satisfacción, me lo cagué, en ese momento el máster se siente inseguro ya desde la creación del personaje sus jugadores le impiden engañarlos y jugar limpio es la única solución....

Eso creo yo es lo más importante en términos generales, pero veamos algunos juegos:

1.-Si vas a jugar AD&D al escoger donde y como distribuyes tus tiradas de dados tienes que tener en cuenta que si por ejemplo sacas un 15, puede que este mejor aprovechado o te sea mas útil en algunas habilidades mas que en otras, si te fijas con un 15 en fuerza no ganas ningún beneficio especial pero si este quince lo pones en destreza tienes un -1 en ajuste defensivo o poniéndolo en constitución un +1 a tus puntos de golpe, o en sabiduría que ganas un +1 en ajuste a defensa mágica... También dentro de AD&D si estas jugando por ejemplo Dragonlance, te vendría bien jugar con un elfo ya que dentro de este mundo abundan y te podrían sacar de mas de algún apuro si te topas con alguno de tu raza (aunque si eres silvanesti y te topas con un qualinesti no se que tanto te servirá, por lo menos te tratarán mejor que a un simple humano o que a un inmundos enano), en cuanto a tipos de personajes un mago o un sacerdote (a menos que tu máster caiga dentro de la categoría Máster-Minator; ver artículo Tipos de Máster) te vendrían muy bien debido a que estos son los únicos que podrán manejar, aquellos extraños y maravillosos objetos llamados orbes, o simplemente con un par de bolas de fuego acabarán fácilmente con los inmundos draconianos, pero si por el contrario quieres un luchador no lo dudes elige un guardabosques que con sus ataques con las dos manos serán la pesadilla para el máster... otra cosa cuando hagas tu personaje trata de preguntar a tu máster la altura promedio de los elfos, así te aseguraras de que la mayoría de armaduras mágicas que encontraras te quedaran... Por otro lado si has caído dentro del universo de Dark Sun o Sol Oscuro como prefieran fijate bien el tipo de personaje que elegirás y en las puntuaciones aquí si que es mas importante la distribución de tus puntajes

ya que este universo permite puntajes muchísimo mas altos y puedes tener un 22 en alguna habilidad física lo cual significa tener grandes beneficios dependiendo del tipo de jugador que eres el ejemplo mas claro es si sacas mas de un 17 y lo pones en constitución , estando jugando un personaje que no es luchador tendrás el mismo ajuste de +2 a tus puntos de golpe (el mismo que tienes asignándole un 16 a constitución) también existen una gran variedad nueva de razas como los mul , semigigantes , y Thri-kreen , estos para mi gusto los que mejor se adaptan al universo de Dark Sun , con sus cuatro brazos y su armadura natural harán las delicias de los jugadores a quienes les gusta machacar a cuanto se le pase por delante ,

2.- Si tu juego es Star Wars, que quieres que te diga una buena puntuación en blaster y en esquivar te vendrán muy bien , si además consigues una buena cantidad de dados en timar, el máster podrá hacer muy poco para que caigas en sus redes , ...si estas en tierra firme al menos, bueno siempre existe la posibilidad que te topes con un jedi oscuro , en ese caso ya se te ocurrirá que hacer (no voy a decirte todo ... ¿o sí? por algo estas jugando

3.-Por otra parte si caes en Mechwarrior , no lo dudes , elige un mechwarrior de clan y por supuesto elige bien equipado dándole en lo posible 3 puntos así podrás tener 25000 billetes C para comprar equipo inicial con todos los grados de disponibilidad... si bien tener mech es una gran ventaja este demanda inmensos gastos e mantención por lo tanto , no tengas mech propio únete al inmenso grupo de desposeídos y que te asignen un mech ... así podrás ocupar tu opción en tener mejores atributos por ejemplo, mechwarrior no es solo peleas en mech si no que hay bastante acción fuera de ellos ... imagínate tu armado hasta los dientes y con equipo que ni los Pnj tienen, serás la pesadilla del máster

Jg : bueno quiero unos guantes de agarre, una pértiga de enganche, un fusil láser de pulsos con un supresor de fogonazos JAF-50,....

Dm: espera un poco los guantes de agarre tiene grado de disponibilidad D no los puedes tener al igual que ... blablabla

Jg : Noooooooooo , elegí Bien equipado con tres puntos de ventajas ...

Dm: Grrrrrrrr tienes razón , esta bien , quieres algo mas (con tono de resignación

bueno esta demás decirte que el máster tratara de quitarte tan superior equipo pero tu te las podrás arreglar para conservarlo

4.-Por fin llegamos a Merp , por ningún motivo elijas un animista valen callam... ,bueno al menos en niveles bajos y si hay algún juego que cueste subir de nivel es este , en general los usuarios mágicos , cuando crees tu personaje seria conveniente que dejes la opción de tener al menos unos dos objetos mágicos bueno aquí tiras ,bah que raroun dado porcentual y consultas en la tabla para ver que tan poderoso o útil es el objeto ... bueno siempre puedes darle un rápido movimiento al dado de la decenas, para encontrar , o sorpresa un 9 ... con esto tendrás un objeto que le ayudara mucho a tu personaje , por otra parte si llegas a tener la suerte de sacar de 97 a 100 cuando estés tirando tus características no olvides que puedes subirlas por sobre 100 usando puntos de historial , te lo digo por que hay veces que a los máster se les olvida ... ¿se les olvidará realmente ...? , con lo cual tienes altas bonificaciones en tus habilidades ...

Bueno podríamos seguir listando juegos como Vampiro , RuneQuest, Ars Mágica , etc... sería casi interminable pero lo principal es que, como te dije antes tengas una idea clara del personaje que quieres tener , estudies bien la hoja de tu personaje y luego decidas si aceptarás los sucios juegos de tu máster o te enfrentarás de igual a igual a él , aunque ello te lleve a hacer pequeños arreglines ...

Franco Ramorino

Colaboración de Oliver Rosenkranz
Traducido y mutilado por Zeblar

Cientos de bravos personajes perdieron sus vidas durante cientos de partidas, dejándonos sus últimas palabras. Nunca les olvidaremos. Descansen en Paz.

- " Bien, Entremos de una vez."
- " No entremos...!!! "
- " Me bebo la botella marcada VENENO con la última esperanza que sea en realidad una poción de extra-curación"
- " YO lo mato"
- " Déjeme marejar esto..!!! "
- " Click, click..... Es que acaso esta pistola no viene con munición..!??? ! ??? !!!!! "
- " ¿ Por qué la llama de tu antorcha se esta volviendo azul ??? "
- " Confíen en mí "
- " Yo nunca me pierdo.."
- " Maldición, esta cosa no se muere.. "
- " Son sólo goblins.."
- " Me trato de mover silenciosamente con mi armadura de placas."
- " No encontré ninguna trampa"
- " Por qué este hombre está hablando con lenguaje de señas ?? "
- " Este tipo de no-muertos no puede drenar niveles."
- " Estamos de suerte, el dragón está durmiendo"
- " Es sólo una estatua"
- " No hay ninguna trampa en la puerta, sólo ábrela!! , quieres ???"
- " Conozco este laberinto como si fuera mi casa, sé donde esta cada cosa exactamente.."

- " Los soldados imperiales son incapaces de acertarle a un Bantha a esta distan..agghh.."
- " No se preocupen, los wyvern solo atacan si son provocados."
- " Ellos necesitan un 20 para pegarme, soy invencible."
- PNU: "Dejémos las armas a un lado y conversemos"
- " Ya he estado antes aquí, no hay ninguna trampa en esta sección"
- " Cómo se te ocurre decir que un cocodrilo de 18 metros, es sólo un cocodrilo."
- " Oops"
- " Mi primera flecha falló a ese mago que me estaba apuntando... No importa, le disparo de nuevo."
- " ¿¿ A donde se habrá metido ahora ese ladrón ?? "
- " No seas ingenuo, si realmente fuera el botón de autodestrucción de la nave, ¿crees que lo dejarían donde cualquiera pudiera presionarlo ? "
- " Usteces no son más que un puñado de cobardes. Les mostraré que un cubil de orcos no es ningun desafío para un avesado bárbaro como yo."
- " Bueno, estamos en un inexplorado Dungeon en la más absoluta oscuridad, sin ninguna fuente de luz o infravisión..... Eey, ya sé. Pongámonos a gritar, así podremos encontrarnos por el sonido."
- " Una buena treta, Agente N42, pero no lo suficientemente astuta. Verás, inmediatamente reconocí tu 'pistola' como un adornado encendedor, no me engañaste ni por un minuto."
- " Bueno, sabemos que él es Legal-malvado, así que él mantendrá su palabra, acerca de que no nos traicionaría."
- " Apenas me 'caiga' arriba de la cama de la Princesa, podré tratar de seducirla."
- " No se preocupen, las posibilidades de que me caiga al escalar ese muro tirando dos veces, en mi nivel son ínfimas."
- " Yo salto..... ahora que voy bajando, activo mi anillo de caída de pluma....no, espera, ¿No se lo preste a Arcadio?...

CUALQUIER COSA :INSULTOS, RECLAMOS, AMENAZAS DE MUERTE, MATONES
CONTRATADOS, BESOS, FOTOS; SI QUIERES APALEARNOS O DECLARARNOS TU
AMOR A STAR TREK SÓLO TIENES QUE ESCRIBIR A:

"VERMINARD FANZINE DE ROL DE APARICIÓN
ESPONTÁNEA, SORPRESA Y CHOCANTE"

FDO. DE ARGÜELLO 7654
VITACURA
SANTIAGO DE CHILE
SOUTH AMERICA
PLANETA TIERRA

ó

framorin@toqui.usach.cl
lnardin@araucaria.cec.uchile.cl

En realidad lo que pretendemos entre tanto güeveo es crear un medio de expresión válido para todos los aficionados al rol de este país. No hacen falta muchas cosas, con tu apoyo podemos seguir adelante y construir una revista de todos y para cada uno. El material que ahora aparece es enteramente creado por nosotros, salvo cuando dice lo contrario. Necesitamos POR FAVOR, módulos, dibujos, historias, cuéntanos como te va, que sientes cuando juegas Vampiro o la última película porno que viste. Necesitamos de todos para crear algo digno.

CANCIÓN FÚNEBRE KENDER

Antes de lo esperado, la primavera volvía.
El mundo, alegre, giraba en torno a los soles.
El aire, impregnado de aromas de hierba y de flores,
la cálida caricia del sol recibía.

Siempre antes, podía explicarse
de la tierra la creciente oscuridad,
cómo la lluvia, en su voluptuosidad,
engendraba helechos donde posarse.

Mas ahora todo aquello olvido,
cómo sobrevive una veta de oro,
cómo la primavera ofrece sus tesoros,
de la vida reniego, y también del nido.

Ahora recuerdo la invernal estación;
y el otoño, y el calor del estío,
dejan paso en la noche de mi ser baldío
a una negrura que empaña el corazón.



en memoria de Juan Pablo, un gran hijo de verminard
