



# Drakkos

Fanzine Rolero del Club Mitagos

Número 1

Enero de 1997



## En este número...

Introducción...	2
iii Cartas, cartas por doquier!!! / Lo medieval vs. lo fantástico.	3
El garou feroz.	4
Ayuda para Aquelarre: El combate.	5
En la palestra: Mago.	8
El contador de estrellas.	9
Réquiem por Sir Roger / Rol pijo.	11

## iii Erratas !!!

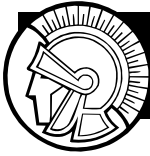
¿Cómo?, ¿Que has encontrado erratas en nuestra publicación? ¡Imposible!.

¿Cómo?, Que no, que no, que lo que has encontrado no es un error tipográfico. Ni siquiera es una falta de ortografía o una traverura de los "duendes".

Que pesado. Lo que pasa es que nuestro encargado en infografía y nuestros esclavos transcritores, si, esos que tenemos atados a la pata de la silla delante del ordenador, son muy originales, y entre sus genialidades más comunes está la de cambiar las comas de sitio, quitar y poner los acentos donde les plazca, y, por si esto fuera poco, también cambian las letras de sitio. Si, que se cansan de poner una "b" y la cambian por una "v" ¡pues no pasa nada!.

Así que ya sabes, lector. Todo es en pro de la libertad de expresión.

Javier Alonso Torre



# Drakkos

## Fanzine Rolero del Club Mitagos

Dirección y Diseño: Asier García (txietxi@yahoo.com)

Este fanzine está abierto a tu colaboración. Si tienes algo interesante que publicar, una opinión, una ayuda para un determinado juego, en fin, cualquier cosa, mándanoslo a la dirección que aparece mas abajo.

En Drakkos cabe cualquier locura que se os pase por la cabeza. Desde historias o leyendas hasta módulos propios para vuestro juego favorito pasando por cómics sobre el mundo del rol y sus aldeaños.

Otro dato a tener en cuenta es que preferimos las nuevas tecnologías frente al antiguo arte de la escritura manual, así que os estaríamos agradecidos si nos enviaseis vuestras colaboraciones en disquete o e-mail. La dirección electrónica de Mitagos es "mitagos@geocities.com". También puedes mandarnos un fax al nº 944 904 956 dejando bien claro que va dirigido al Club Mitagos. Se le atenderá a la mayor brevedad posible. Muchas gracias por adelantado.

Tirada: 250 Ejemplares

Distribuido en tiendas especializadas y en las librerías de mayor tradición fanzinería.

### Petición de información sobre las actividades del Club Mitagos

- Sí**, deseo recibir puntualmente información sobre las jornadas que anualmente convoca el Club Mitagos, así como de cualquier otra actividad que programe.

Nombre y Apellidos: .....  
Calle:..... Nº:.. Piso:.. Letra:..  
Población:..... Provincia:..... C.P:.....  
Tel:..... Fax:..... E-Mail:.....

Manda esta petición o una copia a la siguiente dirección:

### Club Mitagos

Casa de Cultura de Cruces  
c\ Balejo nº4, 48903 Barakaldo  
-Bizkaia-

## Introducción...

En estos momentos tienes en tus manos el primer ejemplar de Drakkos, y posiblemente te estarás preguntando que narices es esto.

Nuestra intención a la hora de editar esto es crear un espacio abierto a todo el mundo, donde exponer sus inquietudes e ideas que, sobre el tema del rol, tenga, y que además le gustaría compartir con todos, pero que nunca se atrevería a mandar a una publicación 'seria'.

Este fanzine, que pretende ser un punto de vista diferente en el que se pueda hablar sobre el rol de forma distendida, sin formalismos y, por que no, con un poco de acidez, saldrá a medida que tengamos medios, ganas y suficientes colaboraciones como para que no llenemos hojas y hojas de paja, aunque quizá uno al año...

No buscamos crear controversia alguna, simplemente se pretende exponer claramente, sin censura de ningún tipo, todo aquello que creemos de interés, ayudas 'curiosas', módulos distintos, críticas mordaces, artículos raros, relatos increíbles y todo lo que se nos vaya ocurriendo (y lo que nos vaya llegando).

Y sólo te pediré una cosa, si lo que lees no te gusta y quieres tirar este ejemplar a la basura, no lo hagas en cualquier sitio, busca un lugar donde reciclen el papel y así por lo menos nuestro esfuerzo habrá servido para algo.

¡Ah!, Alguien me ha dicho que este tipo de papel es muy bueno para hacer aviones.

En fin, aquí acaba esta especie de introducción. No espero que lo que leas te guste, pero si me equivoco nos veremos en el siguiente número de Drakkos en esta sección.

Javier Alonso Torre & Asier García Calvo

## Colaboran en este número...

Asier García Calvo	Javier Alonso Tranche
Begoña Estibaliz Sánchez	Jose Herrero Sancho
Daniel Hernández Prieto	Ricardo Hueso Alonso
Javier Alonso Torre	... y la C. C. C. / G. K.

## Nota:

El Club Mitagos declina cualquier responsabilidad sobre las opiniones vertidas por sus colaboradores.



## iii Cartas, cartas por doquier!!!

Cuando hablamos de los E.E.U.U. siempre viene a nuestra memoria la publicidad de todas las películas yanquis, donde siempre se nos habla del 'sueño americano' en el que todo es posible.

Pues bien, eso les debió ocurrir a los creadores de 'Magic, the Gathering', cuando su producto empezó a venderse como rosquillas y se convirtió en un auténtico filón de oro.

Tras la explosión inicial vinieron las expansiones y con ellas nuevas compañías y empresas con nuevos productos dispuestas a subirse al carro de las ventas a cualquier precio.

Lo cierto es que las cartas son preciosas, y alguno de sus dibujantes es un artista consumado, pero lo que yo me pregunto es cuál es la gracia que tiene un juego en el que la persona que mas dinero se gaste será la que gane mas veces.

Porque, para ser sinceros, ¿qué posibilidad tiene un pobre chaval con su mazo recién comprado contra los que llevan ya una inversión en el 'jueguecillo' de más de 10.000 ptas.?

¿No es cierto, que, o una de dos, o abandona el juego, con lo cual se ha gastado una cantidad de dinero a lo tonto, o bien intenta igualarse a los demás con lo que esto conlleva?

En los ámbitos del rol y de la estrategia se ha hablado mucho sobre si los juegos de cartas podrían hundir a estas dos aficiones. Y yo me pregunto, ¿qué posibilidades tiene un juego así, que al fin de al cabo no deja de ser como aquellos antiguos catetos de motos en los que se competía entre las características de ambas, contra un juego en el que lo que cuenta es la imaginación y que cada vez es diferente y novedoso?

También en los juegos de estrategia se da claramente esta diferencia, ya que no creo que sea lo mismo barajar tu mazo hasta que el azar haga que tus bichos y hechizos acaben con el mazo del contrario que representar una batalla en la cual tu estrategia y sentido de la táctica decidirán el resultado final.

Le pediría, por tanto, a los aficionados, editoriales y tiendas especializadas que no se preocupen tanto, ya que como suele decirse en estos casos, más dura será la caída.

Sí, nos han hecho daño, pero se ha demostrado que aunque las ventas hayan caído, la afición sigue ahí, y que, tarde o temprano todos vuelven al rol.

Así que sigamos con lo nuestro, afianzándonos poco a poco, superándonos día a día y creciendo cada vez más, tanto en cantidad como en calidad.

Javier Alonso Torre

## Lo medieval vs. lo fantástico

Uno de los temas que mayor aceptación encuentra entre los jugadores de rol es el llamado "de espada y brujería" (fantasía medieval, si se prefiere). Se trata de ambientes basados en la edad media europea en lo que se refiere a tecnología y moda, que cuentan además con el aliciente de verse empapados de fuerzas mágicas, criaturas infernales y una buena ración de razas de seres civilizados. Por lo general, las tierras en que se desarrollan estos juegos responden únicamente al capricho de sus autores, del mismo modo que los usos y costumbres de las gentes que las habitan son fruto de las necesidades de la ambientación.

Y ahora, la pregunta; ¿que tiene de malo la realidad de la edad media de cara a los jugadores de rol como para que se la rehuya de este modo?. Cualquier periodo medieval es más rico en detalles, personajes y fantasías de toda índole que la labor creativa de cualquier autor de "universos paralelos". Además ya que hay literalmente cientos de libros, orientados a públicos de todas las edades, que constituyen una riada de datos, ¿por qué no usarlos?.

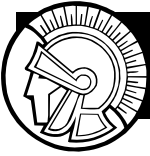
Una razón podría ser la mortalidad. Es verdad que sin el cómodo recurso de la magia uno podría encontrarse con personaje tullidos o tan gravemente heridos que deben abandonar la escena y al grupo por algunos años e incluso para siempre.

Pero esto no tiene por que ser malo. Quizá este riesgo de mortalidad más elevado ponga freno al espíritu machacón de algunos jugadores, y eso le dará pie al director de juego para llevar las aventuras a un nivel más interpretativo, acercándose más el juego a la idea de los juegos de rol.

Podemos dar aún otro paso y especular sobre ambientaciones carentes del elemento fantasía de forma activa, algo así como jugar a Ars Magica o Aquelarre sin hacer uso de la magia. Estos juegos tienen un trasfondo basado en el medioevo europeo, y, pese a que no son manuales excesivamente meticulosos en cuanto a datos históricos, la partida adquiere un toque familiar muy sano, y es que ciudades como Turín, Venecia, o cualquier punto de la geografía europea resulta mucho más evocador que todo el surtido de lugares surgidos de la nada de que se hace gala en los juegos de fantasía.

Me comentaban hace tiempo que para jugar en un ambiente histórico mejor "me voy de potes, porque de lo que se trata es de llevar un personaje que sea algo que tú no puedes ser". No se que pensareis, pero yo considero que la vida de un miles (caballero) medieval tiene numerosas diferencias con la de cualquiera de nosotros como para desmerecer el comentario de arriba. Desde estas líneas os animo a que os documentéis un poquito y a que probéis suerte. A lo mejor os gusta y no tenéis más remedio que repetir.

Daniel Hernandez Prieto



## El garou feroz

Lo que hoy os voy a relatar es el cuento del cual se extrajeron los demás cuentos, el verdadero y nunca contado. La historia nos explica la vida de una bella damisela cuyo reino era su corazón. Su nombre era Josephine.

Tenía el pelo como el oro y rizado con gran rebeldía. Aunque era muy bella e inteligente la amargura la embargaba. Ya tenía quince años y deseaba casarse.

Su padre, el dueño de las caballerizas de Bequelaer, consciente de su gran dolor, la había presentado múltiples candidatos.

Josephine se sentía muy desgraciada porque antes del mozo de cuadras, el acarreador de estiércol y el viejo baboso del sastre, su padre, a quien mayor estima tenía era a Gerard de Tasqué, mas conocido por Gerardo, el de la taberna.

Tenía todas las cualidades posibles. Era gordo y barrigón, con una gran verruga en su enorme nariz. Le faltaban varios dientes, y las últimas féminas que le habían rondado eran unas moscas verdes y alborotadoras, tan asquerosas que antes de acercarse te hacía suponer su fragancia.

Un buen día sucedió algo que alegró su vida, aunque sólo fuera por un instante. Llegó un trovador anunciando una fiesta popular en honor del príncipe Vlue. Este había recuperado la esperanza de encontrar a su media naranja después de una larga racha de mala suerte.

Primero fue una tal Cinderella. Murió el mismo día en el que conoció al príncipe. Salía apresuradamente de la fiesta de Halloween en la que se hallaban, perseguida por Vlue. Tropezó con una calabaza rompiéndose la espina dorsal al caer por los ciento un escalones, quedándose tendida en el jardín. El príncipe, muy afligido, guardó su zapatito de cristal de diez y ocho cm. de tacón para tener algo suyo siempre cerca.

Luego se comprometió con Jazmine, una exótica princesa venida del lejano oriente. Pero tras un incidente con unas hermosas hojas que ella cultivaba con mucho 'amor', durmió para siempre. Por mas que el príncipe intentó reanimarla con sus dulces besos y caricias, ella no reaccionaba. Su dama de compañía le dijo que tardaría muchos años en despertar de su 'dulce sueño'.

Después de anunciar el gran baile popular, el trovador, por el módico precio de seis monedas de oro, se dispuso a contar otra historia. Tratada sobre tres ambiciosos constructores que intentaron edificar una urbanización en los dominios de una alianza Bjornaer, con tal mala 'suerte' que la maldición de Circe cayó sobre ellos.

Después de este incidente, y ya convertidos en cerdos, se olvidaron de todos sus proyectos y se dedicaron exclusivamente a construir proquerizas a prueba de lobos.

Lo que ellos no sabían era que todos habían tenido que pasar al Umbra, que por aquella época era más seguro que la realidad, por culpa del leñador, que se dedicaba a diseccionar garous para introducir piedras en sus estómagos, de lo malvado que era.

Josephine, al igual que todo el pueblo, fue al baile muy ilusionadamente. Allí conoció a un muchacho de aspecto humilde pero muy hermoso, con el que bailó y contempló las estrellas.

A los ocho meses de relaciones, este le confesó que no era ningún campesino, sino el príncipe Vlue. Ella no sabía cómo reaccionar, si besarle o hacerle una reverencia. Optó por lo primero.

El príncipe decidió pedir la mano de Josephine a su padre. Esto no le agradó demasiado a Gerard, que protestó enérgicamente, puesto que el ya contaba con ella, pero el padre, obviamente, hizo oídos sordos a sus quejas.

Grandes fiestas se avecinaban, y la gente preparaba sus mejores vestimentas. El gran día llegó. La bellas Josephine y el príncipe Vlue de Bequelaer por fin se casaron. Y comieron perdices y murieron felices.

Pero.. ¿cómo que murieron felices? Si, esto fue lo que ocurrió.

En el castillo había alguien que no estaba muy contento. Era el traumatizado Marqués de Carabás, consejero del rey, que amaba al príncipe en secreto, lo que le llevaba a soñar habitualmente con gatos viajeros con forma humana vestidos solamente con unas botas bastante horteras.

Este en un ataque de rebelión fue en busca de Jazmine, la cual, casi totalmente recuperada, fue 'engatusada' para que les matara.

¿Pero, y cómo hacerlo sin despertar sospechas? Qué mejor manera que cocinar el plato preferido del príncipe, perdices al ajillo bermellón y la consabida pizca de perejil, con unos cuantos gramos de marihuana cosecha del cincuenta y tres, un tanto pasada.

Murió media corte y hasta el mismísimo rey. Gerard fue condenado a la horca por que en su vino tan amablemente donado para la celebración se encontró matarratas aún no disuelto.

Y colorín, colorado, este cuento se ha acabado.



## Ayuda para Aquelarre

Desgraciadamente, estas afirmaciones son ciertas; como más de un PJ ha comprobado demasiado tarde, muy a su pesar (y a costa de engrosar la Galería de PJs Caídos en Acto de Servicio).

En este juego si no se toma una serie de precauciones elementales, la tasa de mortalidad de nuestros queridos personajes se acercará peligrosamente al 100%.

Esta ayuda va dirigida a todo jugador/a que desee incrementar la seguridad de los personajes durante las aventuras por métodos convencionales y accesibles (es decir, sin una excesiva proliferación de la Magia), para no llegar al extremo de tener que jugar en partidas en las que los Talismanes de Invulnerabilidad crezcan en los árboles.

Para resolver este problema (que no es exclusivo de Aquelarre), esta ayuda proporciona a DJs y PJs una batería de recursos defensivos destinados a preservar dentro de lo posible la integridad física de sus personajes, sin desequilibrar el juego haciendo que tu PJ sea un superhombre.

Este fin se ha conseguido a través de dos líneas distintas de acción, a saber:

1.- Potenciando la defensa activa; reforzando el concepto táctico de la Parada con un suplemento de nuevos escudos y mediante una interpretación defensiva del uso de la competencia Pelea.

2.- Reinterpretando la localización de daños, mediante dos tablas detalladas en las que la proporción de heridas graves es menor, y rediseñando la adjudicación de secuelas.

Aunque muchos de los elementos de esta ayuda han sido pensados exclusivamente para Aquelarre, algunos pueden ser adaptados fácilmente para otros juegos o sistemas con una simple sustitución de términos o cifras.

Así, la tabla de localización de impactos empleada conjuntamente con la de adjudicación de secuelas puede servir para proporcionar un sistema de críticos a juegos que no cuentan con ellos como el AD&D.

Los DJs son muy libres de tasar todos los artículos descritos en las estadísticas de esta ayuda, con los precios que consideren más convenientes para sus aventuras.

**"Aquelarre difiere de otros juegos de rol en que los PJs tienen serias limitaciones. Son sólo humanos (más o menos poderosos) en un mundo en el que se pasean entidades prácticamente indestructibles.**

**El combate, además, intenta ser lo suficientemente realista como para que sea sangriento y mortal para todo el que lo use."**

**(Apéndice 7, Aquelarre Juego de Rol Demoníaco Medieval)**

### Suplemento de Escudos

Un fallo que tiene el manual de juego de Aquelarre, es que mientras cuenta con una cierta variedad de armas, tan sólo tiene un tipo de escudo.

De hecho, históricamente durante la Edad Media, en la

Península Ibérica fue utilizada una gran variedad de escudos: desde las ligeras adargas de la caballería granadina a los recios paveses de los mesnaderos castellanos.

Para manejar con propiedad un escudo, como en el caso de las armas, será necesaria una Fuerza mínima. En caso de no alcanzar dicho mínimo, se restará un 5% al porcentaje máximo que se pueda alcanzar con dicho escudo por cada punto de defecto.

El uso de algunos escudos puede causar un malus en las competencias de Agilidad, debido a sus dimensiones o su material.

Igualmente algunos escudos, por su gran tamaño, pueden proporcionar un bonus a la parada.

En esta tabla se encuentran los escudos disponibles en la época, con sus características y los distintos modificadores que proporcionan.

Escudo	Material	RES.	FUE. MIN.	Malus AGI.	Bonus Parada
Adarga	Cuero	50	5	-	-
Rodela	Otros metales	60	8	-	-
Rodela	Hierro	75	10	-	-
Rodela	Acero	90	12	-	-
Escudo	Madera	100	8	-	-
Escudo	Otros metales	120	10	-5%	-
Escudo	Hierro	140	12	-8%	-
Escudo	Acero	160	15	-10%	-
Pavés	Otros metales	125	12	-10%	+5%
Pavés	Hierro	150	15	-12%	+5%
Pavés	Acero	175	20	-15%	+5%
Tarja	Madera	150	15	-15%	+10%
Tarja	Otros metales	200	20	-20%	+10%



Ejemplo: Un soldado (con Fuerza 18 y 65% en Escudo) decide sustituir su maltrecho y polvoriento escudo de madera de roble por un nuevo pavés de cobre.

Este escudo posee 150 puntos de resistencia; necesita una Fuerza mínima de 15 para ser manejado a pleno rendimiento (esta vez no hay malus por este motivo); proporciona un bonus de +5% a la Parada (70% en Escudo) y un malus de -10% en todas las competencias de Agilidad mientras lo lleve encima.

Es imposible nadar abrazando un escudo, si bien los escudos fabricados en cuero y madera proporcionan un bonus del 5% y 10% respectivamente, a la competencia de Nadar (si se entiende esta como flotabilidad).

#### - USO DEFENSIVO DE LA COMPETENCIA PELEA -

La competencia de Pelea también puede ser utilizada para detener los golpes de enemigos armados, interponiendo un objeto como arma improvisada o una parte del propio cuerpo del personaje. En ambos casos, el porcentaje de Parada será el mismo que se tenga en la competencia Pelea.

En caso de usar un objeto para la Parada; dependiendo de su tamaño y solidez, el DJ lo considerará como perteneciente a uno de los grupos de armas, y a efectos de juego lo tratará como si realmente fuese un arma de dicho grupo.

Si se emplea la competencia de Pelea, a manos desnudas para bloquear ataques, puede haber cuatro resultados:

- 1.- Crítico: El personaje detiene el ataque y logra desarmar a su atacante con un golpe o una presa.
- 2.- Éxito normal: El ataque es bloqueado.
- 3.- Fallo normal: El ataque no es parado e impacta normalmente en el personaje.

4.- Pifia: El ataque impacta en la extremidad con la que se pretendía pararlo, infligiendo el máximo daño posible (la armadura si la hay, NO será ignorada a los efectos).

Si un personaje emplea la competencia de Pelea para detener los ataques de varios oponentes en un mismo asalto, se le aplicarán los mismos malus que corresponden a los escudos y las armas.

Ejemplo: En una partida de dados, un tahúr es descubierto haciendo trampas. Sus dos compañeros de partida deciden darle un buen escarmiento, desenvainan sus cuchillos y atacan simultáneamente.

El fulero está desarmado y decide parar los ataques mientras trata de escapar. Su porcentaje en Pelea es 35%.

Si intenta parar los golpes de sus atacantes tendrá sólo un 10% (35% de Pelea -25% por parar a dos atacantes en un mismo asalto), debiendo efectuar una parada por cada ataque.

#### - LA LOCALIZACIÓN DEL DAÑO -

En la tabla original de localización de impactos de Aquelarre la proporción de heridas graves es del 60%; mientras que en las dos tablas opcionales que se proponen en esta ayuda, se reduce al 50% y 42%.

Para situar exactamente en qué parte de la anatomía de nuestro personaje ha impactado el golpe, se hará una o dos tiradas (dependiendo de las zonas) en cualquiera de estas dos tablas.

La primera tabla es más detallada que la del manual de juego, a la vez que cuenta con una distribución de daños bastante realista. La otra tabla es más blanda (muy apropiada para iniciar jugadores novatos sin masacrarlos a la primera de cambio).

1D12	FRENTE FLANCO	ESPALDA	MODIFICADOR AL DAÑO	1d20	FRENTE/ FLANCO	ESPALDA	MODIFICADOR AL DAÑO
1	Pie	Pie	Daño x 0.5	01	Pie	Pie	Daño x 0.5
2	Gemelo	Gemelo	Daño x 0.5	02	Gemelo	Gemelo	Daño x 0.5
3	Muslo	Muslo	Daño x 0.5	03-04	Muslo	Muslo	Daño x 0.5
4	Mano	Mano	Daño x 0.5	05	Mano	Mano	Daño x 0.5
5	Antebrazo	Antebrazo	Daño x 0.5	06	Antebrazo	Antebrazo	Daño x 0.5
6	Brazo	Brazo	Daño x 0.5	07-08	Brazo	Brazo	Daño x 0.5
7	Hombro	Hombro	Daño x 0.5	09-10	Hombro	Hombro	Daño x 0.5
8	Cadera	Cadera	Daño x 1	11-12	Cadera	Cadera	Daño x 1
9	Abdomen	R. lumbar	L D, x 1.5 L I, x 1	13-15	Abdomen	R. Lumbar	L D, x 1.5 L I, x 1
10	Torax	R. dorsal	L D, x 1 L I, x 1.5	16-18	Torax	R. Dorsal	L D, x 1 L I, x 1.5
11	Cuello	Cuello	Daño x 1.5	19	Cuello	Cuello	Daño x 1.5
12	Cabeza	Cabeza	Daño x 2	20	Cabeza	Cabeza	Daño x 2



Para ataques frontales y por la espalda en las localizaciones de extremidades, tórax, abdomen, región lumbar y dorsal; se tirará de nuevo para ver en qué lado del cuerpo ha impactado el golpe: 50% en el Lado Derecho (LD) y 50% en el Lado Izquierdo (LI).

Igualmente, para los ataques de flanco, en las localizaciones de extremidades, tórax, abdomen, regiones lumbar y dorsal; se tirará otra vez para determinar el lado del cuerpo en que impacta el golpe: 75% Lado Adyacente al atacante, 25% Lado Opuesto a éste.

La localización de un golpe puede aumentar su daño o disminuirlo. Así, los impactos en el lado derecho del abdomen y en la zona lumbar, y los que dañan el lado izquierdo del tórax y el de la zona dorsal, causan mayor daño que el resto de golpes en el torso, debido a la presencia en dichas partes del cuerpo humano, del hígado y del corazón, respectivamente.

Todos los resultados fraccionarios se redondearán hacia abajo.

Ejemplo: Una flecha impacta en un bandido, causando 7 puntos de daño; tirando por localización en la tabla A sale un 13 y un 5 (abdomen y lado derecho); como es una zona vital, el daño se multiplica x 1.5 y el bandido pierde 10 puntos de Resistencia.

#### - DETERMINACIÓN DE SECUELAS -

Si se pierde la mitad o más de los puntos de Resistencia en una sola herida, ésta originará secuelas y habrá que tirar en dicha tabla.

Las pérdidas de Características derivadas de las secuelas se pueden moderar o anular con un uso adecuado de la Medicina o la Magia (a discreción de los DJs).

Ejemplo: Un ladrón de Resistencia 10 recibe un garrotazo en un hombro, y pierde 6 puntos de Resistencia. Al tirar en secuelas saca un 8 (hueso fracturado); su clavícula queda destrozada y perderá 2 puntos de Habilidad y Resistencia.

#### Tabla alternativa de determinación de secuelas

Se lanza 1D10 en la tabla correspondiente de la izquierda, aplicando los siguientes modificadores:

- Armas letales: +0.
- Armas no letales: -1.
- A manos desnudas: -2.

Todo resultado igual o menor que cero será interpretado como uno.

Jose Herrero

#### MUSLOS, PIERNAS Y PIES

01-05	Una simple cicatriz sin mayor importancia
06-07	Daño en el tejido muscular: -1 en Agilidad y Fuerza
08	Uno o más huesos rotos: -2 en Agilidad y Fuerza
09	Tendón o ligamento dañados: -3 en Agilidad y Fuerza
10	Pierna amputada: -50% en Agilidad y -25% en Fuerza

#### HOMBROS, BRAZOS, ANTEBRAZOS Y MANOS

01-05	Una simple cicatriz sin mayor importancia
06-07	Daño en el tejido muscular: -1 en Habilidad y Fuerza
08	Uno o más huesos rotos: -2 en Habilidad y Fuerza
09	Tendón o ligamento dañados: -3 en Habilidad y Fuerza
10	Brazo amputado: -50% en Habilidad y -25% en Fuerza

#### CADERA

01-04	Una simple cicatriz sin mayor importancia
05-06	Pelvis fracturada: -6 en Agilidad y -5 en Fuerza
07	Organos reproductores afectados: esterilidad (puntos de daño x 1D20 meses) e impotencia (puntos de daño x 1D100 días). -3 en Resistencia y -30% en Seducción. Si un personaje masculino recibe aquí el golpe de un arma de filo quedará castrado, -5 en Fuerza.
08	Desviación de las vertebrae: Agilidad y Fuerza -25%
09	Paraplejía: Agilidad y Fuerza al 50%
10	Perforación de la vejiga urinaria: -5 en Resistencia y -3 en Fuerza

#### ABDOMEN

01-04	Una simple cicatriz sin mayor importancia
05-06	Daño en el tejido muscular: -1 en Agilidad y Fuerza
07-08	Trastorno en el aparato digestivo: -1 en Resistencia
09	Hemorragia interna: -2 en Resistencia
10	Colapso del bazo: -3 en Resistencia

#### TORAX

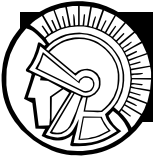
01-03	Una simple cicatriz sin mayor importancia.
04-05	Daño en el tejido muscular: -1 en Habilidad y -2 en Fuerza. Si un personaje femenino recibe en esta zona el golpe de un arma de filo quedará mastectomizada, -6 en Aspecto y -3 en Resistencia. 1-5=LD, 6-10=LI.
06	Hemorragia interna: -2 en Resistencia
07-08	Fractura de 1D6 costillas: -3 en Resistencia y -2 en Fuerza
09-10	Pulmón afectado: -5 en Resistencia

#### CUELLO

01-02	Una simple cicatriz sin mayor importancia.
03-04	Cuello paralizado: -2 en Percepción.
05-06	Dificultades respiratorias: -5 en Resistencia.
07-09	Tetraplejía: Agilidad, Habilidad y Fuerza -90%.
10	Cuerdas vocales afectadas: dificultad al hablar: -5 en Comunicación.

#### CABEZA

01-02	Una simple cicatriz sin mayor importancia
03-04	Rostro desfigurado: -5 en Aspecto
05	Pérdida de la nariz: -15% en Degustar, -3 en Aspecto y -1 en Percepción.
06	Pérdida de una oreja: -25% en Escuchar, -2 en Aspecto y Percepción. 1-5=LD, 6-10=LI.
07	Mandíbula rota. Pérdida de 1D6 dientes: -25% en Degustar, -2 en Aspecto y -1 en Resistencia y Percepción.
08	Pérdida de un ojo: -25% en Otear y Buscar, -2 en Aspecto, Habilidad y Percepción. 1-5=LD, 6-10=LI.
09	Conmoción cerebral grave: -50% en el ataque y la defensa durante los 5 siguientes asaltos, pérdida automática de la Iniciativa en dichos asaltos. -2 en Cultura y Comunicación.
10	Conmoción cerebral muy grave: -75% en el ataque y la defensa durante los 10 siguientes asaltos, pérdida automática de la Iniciativa en dichos asaltos. -3 en Cultura y Comunicación.



## En la palestra: Mago

Mago es un juego narrativo de magia moderna ambientado en el mundo gótico-punk de White Wolf. Dotado de una estética siniestra de principios de los años ochenta (aunque el juego se desarrolla en los noventa) en Mago se nos presenta una lucha sin tregua por la Ascensión, el conocimiento supremo de la realidad.

Pero ¿qué es la realidad? Uno de los puntos más interesantes del juego es la filosofía que lo envuelve. La realidad no es algo estático ni un conjunto de reglas sino sencillamente la conciencia de la humanidad. Lo que los hombres crean que es la realidad es lo que forma la realidad.

¿Y qué pinta la magia en todo esto? La magia como nos la definen es la capacidad de manipular la realidad (y acorde con el juego incluso la ciencia es magia, solamente que una magia aceptada). Así diversas facciones manipulan la realidad para llevar la Ascensión a toda la humanidad (sí, sí la Ascensión la buscan para todos). Lo que ocurre es que cada cual tiene su versión particular de la Ascensión.

Por un lado la Tecnocracia, grupo de magos que actualmente controlan la realidad por medio de la ciencia, enmascarados bajo su fachada racional y paranoicos de la amenaza exterior buscan una realidad uniforme y sin cambios en un mundo gris carente de emociones donde todo es medible y predecible (estilo Metrópolis o 1984).

Por otra parte están los Nefandos, demonios y magos corruptos que desde las sombras buscan la destrucción total de la realidad.

La tercera facción está formada por los Merodeadores que, recluidos en el mundo de los espíritus (el Umbra para los que conozcan Hombre Lobo) buscan un mundo totalmente opuesto al que busca la Tecnocracia, sin normas ni reglas y sumido en el caos.

Y en medio de todo este barullo se encuentran las Tradiciones, que es donde se encuadran los PJs, que buscan un equilibrio entre el cambio y la estabilidad, y se ven aplastados por el resto de los grupos.

La mecánica del juego es sencilla y similar al resto de los juegos de White Wolf. Donde destaca es sin duda en el apartado de magia (para algo es un juego de magos). Desligándose totalmente de los diversos sistemas de conjuros y fórmulas de los demás juegos (que no es que sean malos sino que se basan en la magia hermética) aquí se nos divide la realidad en nueve aspectos (vida, fuerzas, tiempo...) cada uno controlado por una esfera.

Es el dominio de una esfera lo que determina el control que puedes tener sobre ese aspecto en concreto (por ejemplo, el rango que tengas en la esfera 'vida' determina el poder que tienes para manipular los seres vivos y sus diversas manifestaciones).

Lo demás recae en tu imaginación. Sencillamente di al narrador cual es el efecto que quieres crear y asegúrate de tener el rango suficiente en la esfera o esferas determinadas.

Otro aspecto interesante de la magia es la Paradoja. Si tu personaje al realizar magia rompe abiertamente las normas establecidas de la realidad la Paradoja se encargará de castigarle. En términos de juego el personaje gana un punto de Paradoja y si acumula muchos le ocurrirán cosas raras, como ver cosas que no existen o que la leche se corte cuando estés cerca (y estos son de lo más suave).

Este hecho no quiere decir que los personajes no puedan realizar actos de magia extraordinarios sino que deben enmascararlos un poquito.

¿Por qué freír a tu enemigo con un rayo fulminante que surge de las yemas de tus dedos cuando puede parecer que pisó un cable de alta tensión "accidentalmente" y se electrocutó? Este aspecto del juego abre las puertas a la narrativa de los jugadores que se devanarán los sesos intentando explicar las artes mágicas de sus personajes para no sufrir los devastadores efectos de la Paradoja.

Los tipos de personaje entre los que los jugadores pueden elegir son los diversos magos pertenecientes a las nueve Tradiciones que son de lo más variadas, yendo desde el clásico miembro de la Orden de Hermes (para los románticos de Ars Magica) pasando por un hippie del Culto del Éxtasis, un Adepto Virtual enganchado a los ordenadores o un Ser Hueco salido de una discoteca AfterPunk.

Respecto a la primera edición parece que los tecnomantes han echado a los acechadores que tomaron el libro en su primera salida al mercado. ¡Por fin el índice no estalla en Paradoja! Se echa de menos una mayor explicación de las Capillas que forman los magos o del Alto Umbra lo cual te obliga a comprarse diversos suplementos (que me lo digan a mi).

Desgraciadamente parece que White Wolf se ha vuelto más generoso pues mientras en la primera edición en inglés se nos presentaba una aventura introductoria (que viene muy bien para un juego tan atípico como este) en la segunda en ese idioma esto no aparecía. Además las ilustraciones siguen siendo catastróficas como ya nos tienen acostumbrados (mi primo de doce años las hace mejor).

El juego ofrece la posibilidad de realizar cruces con Vampiro, Hombre Lobo y Changelling (entre mi tropa de magos hay un Gangrel) lo cual ofrece una mayor diversidad y nuevas ideas y alicientes. En términos generales calificaría al juego de muy recomendable y con una original filosofía detrás.



## El Contador de Estrellas

George estudió con detenimiento la puerta que se erguía ante él. Era la dirección correcta, el nombre inscrito era Héctor Dubois y George sabía que tras ese nombre se ocultaba uno de los hombres más ricos y de mayor talento de la Tierra.

La población se mantenía estable en cifras muy reducidas para evitar los desordenes de las últimas épocas y el nivel de vida era alto cualquiera que fuese la situación de los individuos, pero en el caso de Héctor Dubois se podía decir comparativamente que vivía a lo grande. El edificio era un inmenso domo de diferentes elementos que albergaba casa, laboratorios y almacenes; hectáreas enteras de terreno casi como un bosque, pero finamente trabajado por los robots, rodeaban la casa. Todo ello al servicio de su talento.

Y naturalmente también había un fastuoso sistema informático. George lo sabía porque su compañía era la instaladora. Se habían llevado hasta allí cajas y cajas, un inmenso computador óptico de velocidad de cálculo casi ilimitada había sido montado en el interior y nadie sabía porqué. Ahora la compañía enviaba a George allí para dar los últimos toques y, tal vez, también para averiguar el secreto de Dubois.

La puerta se abrió suavemente y ante él apareció un hombre joven todavía y de cabellos largos y negros, y facciones angulosas. Se trataba de Dubois.

- Usted debe ser George. Pase, por favor. No acostumbro a recibir visitas y siempre abro personalmente la puerta.

- Señor Dubois, ...

- Oh, no, llámame Héctor, trabajaremos juntos algún tiempo.

Esto no estaba en los planes. Tal vez Dubois quería que George se encargase de la tarea de programación y no de meros ajustes. En tal caso debería pedir un suplemento sobre su sueldo. La compañía podría permitirse sobre todo teniendo en cuenta que en tal caso se desvelaría el secreto, y estaba el caso de que Héctor necesitaba el dinero, su bienestar y su propia existencia no estaban garantizadas como en el caso de personas como Héctor Dubois y los demás.

Avanzaban por un largo pasillo, frío y desprovisto de ornamentación alguna. Poco a poco, George se fue percatando de un suave zumbido a su alrededor, el sonido monótono y recurrente de maquinaria lejana trabajando y de ordenadores trabajando. Estos detalles le inquietaban a George, le recordaban a la compañía y sus pragmáticas instalaciones.

Las viviendas estaban decoradas de muy diversos modos en la Tierra. Su propia casa, por ejemplo, inspiraba sensaciones más agradables. George, con su gusto por el arte, tenía suaves y elaboradas esculturas lumínicas realizadas incluso por amigos. El arte era barato pues estaba desprestigiado, se pensaba que se había llegado a la cima desde que los menores como George habían accedido a su elaboración,

como tantas otras cosas. Tal vez si alguien inventase algo realmente nuevo.

Pero no pudo seguir en sus ensoñaciones. Había llegado a una puerta y mientras Héctor la abría, George observaba en él una clara expresión de orgullo.

- George, este es el mejor ordenador de la compañía: Almagesto.

Ante él tenía una inmensa figura de forma indefinible con una especie de cabina empotrada, pero la forma no significaba absolutamente nada, seguramente se extendía metros más allá de la habitación y arriba y abajo, como parte integrante del mismo edificio, un computador óptico recién salido de los laboratorios de la compañía. Una mente en bruto, majestuosa, sin despertar.

- Tu trabajo será programarlo. Yo te indicaré como. Seguro que no has visto nunca nada comparable. ¿Sabes lo que significa el nombre? "El magnífico" en un antiguo idioma y realmente lo será cuando hayamos acabado con él.

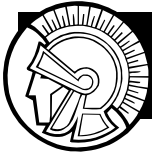
George estaba asustado. Las piezas habían venido una a una por separado, y Héctor, personalmente, tenía que haberlas montado. Seguramente no había traído más que un par de módulos montados para no llamar mucho la atención, y allí había al menos media docena. La compañía tal vez no hubiese suministrado un equipo tan potente si supiese que iba a ser montado de esa forma.

- Pero, ¿Para qué?

- Para contar las estrellas, George. Si, sí. Tenemos una idea aproximada de las que hay en las regiones vecinas y de la mayoría de las que podemos ver, y una aproximación del número de galaxias en algunas zonas del universo, pero no de todas. Y hay masas de polvo en el universo que nos ocultan parte de él y naturalmente están las que son demasiado frías para brillar lo bastante o se encuentran muy alejadas para poder ser observadas. Y falta por contar cada planeta, cada asteroide, cada gramo de materia dispersa en el universo y susceptible de reunirse con otras para formar en el futuro cuerpos mayores. Pero yo lo haré.

George recordaba ahora el significado de aquel extraño nombre. Significaba magnífico, pero también era el nombre corrompido y derivado de un antiguo compendio de estrellas y astronomía en el que se reunía la mayor parte del conocimiento de los antiguos griegos sobre estas materias. Además era un libro desconocido en occidente durante mucho tiempo. Casi un secreto.

- Toda esa potencia de cálculo dedicada a un problema de cálculo tan complejo será insuficiente si no puedes hacer las medidas extremadamente precisas. Y cómo medir lo inmensurable. Es una tarea demasiado grande, así se decretó en el pasado.



- Y por tanto es un reto. Pero yo cuento con algunos descubrimientos propios. Te lo explicaré. Hace unos veinte años se descubrió en una región del espacio una galaxia en rápida contracción, quizás hacia un gigantesco agujero negro en su centro, el mayor del Universo por la energía desprendida y la velocidad del fenómeno. La gravitación se extiende a la velocidad de la luz en forma de ondas que perturban la materia que encuentra, pero este fenómeno ha venido sucediendo durante tanto tiempo que es todo el cosmos el que resulta afectado. Es un magnífico caso de resonancia en el que todo el Universo se comporta como único resonador.

- ¿Y bien?

- Bueno, pues naturalmente las ondas se superponen unas sobre otras dando lugar a ondas más complejas y el resultado general es una onda continua de complejidad abrumadora que puede ser medida y descompuesta en otras más sencillas mediante análisis matemático y, por tanto, equivalentes de las primigéneas. Es la misma situación que se produce al escuchar una sinfonía tocada por una gran orquesta. En principio solo distinguimos la melodía y el volumen pero si afinamos nuestros sentidos nos damos cuenta de los violines, el piano y hasta los timbales formando un todo armonioso y si nuestro cerebro fuese más perfecto distinguiríamos cada nota de cada diferente instrumento y su posición relativa con el resto. Así, en nuestro caso, cada trozo de materia interactuando de diferente manera con el núcleo galáctico en contracción crea su propia música dependiendo de localizaciones, masa, sus propios vecinos incluso. De esta inmensa polifonía surge una única onda de cuyo análisis podemos averiguar la distribución de masa de todo el Universo, si dispones de la suficiente capacidad, naturalmente. Estos cálculos se pueden realizar aun sin la existencia del resonador del que te he hablado, pero el número de posibles soluciones sería entonces virtualmente infinito. Sin embargo, al existir el resonador gravitacional todo el problema se puede reducir en una primera aproximación a la interacción de un único cuerpo con el resto del Universo. En sucesivas aproximaciones se pueden ir descartando soluciones hasta el punto de encontrar la única solución posible al problema del resonador gravitacional. Y esta solución es la distribución de cada cuerpo masivo, de cada estrella, de la densidad de la materia de todo el Universo. ¿Te das cuenta? puedo pesarlo con una exactitud total. Desgraciadamente el volumen de datos a manejar es tan elevado que necesito una máquina como esta para manejarlo, y no solo eso sino también para almacenar los datos de la distribución de masas.

- ¿Por qué, por qué quiere reunir una colección de datos tan grande sobre el universo?

- Ah, amigo mío. Imagínese ahora que efectúo una medida de esta distribución y la almaceno, y transcurrido un cierto periodo de tiempo tomo otra y encuentro algo así como una foto movida de la situación. Mi método es tan bueno que puedo saber exactamente cuanto se ha desenfocado la situación. Y si realizo otra y otra medida y aún más con diferentes tiempos transcurridos, si programo en el ordenador las leyes que rigen el universo, gravitatorias, eléctricas, nucleares, y la teoría de la relatividad y otras cosas, ¿no cree entonces George, que mi sofisticado ordenador será capaz de predecir situaciones

futuras y pasadas, las órbitas imperturbables de las galaxias, el orden del Universo, la armonía de los mundos? Y no sólo eso, George. Cuando tenga todos los datos seré capaz de volver atrás en el tiempo hasta el mismo momento cero y veré la evolución del universo y sus propiedades y el surgimiento de las propiedades emergentes como la química, la termodinámica, o incluso la misma aparición de la vida. Tendré en mis manos todos los datos del Universo y seré capaz de responder a todas las preguntas

- Eso es imposible, el Universo es indeterminado usted lo sabe. Aunque tuviese todos los datos el tiempo para elaborarlos sobrepasaría su vida o la de cualquier otro y en las condiciones más favorables tal vez sólo encontrase probabilidades.

- Con la salvedad de que conozco fenómenos ya ocurridos y puedo incluirlos en el programa, es una forma de hacer trampa muy conveniente.

George todavía dudaba. Héctor Dubois no podía hablar en serio. No era Dios. ¿Cuanto esfuerzo requería su proyecto? ¿Y quién querría realizarlo sacrificando tantas cosas?

- No lo haga Héctor, no vale la pena. ¿Qué conseguiría con esto? ¿Qué importancia puede tener dónde se encuentra la más insignificante brizna de materia?

- Claro que sí. Entraré en la historia, y tendré un objetivo, un reto, una razón para vivir.

- Pero le llevará toda su vida.

- Lo sé. Esta es la perfección. Y no tengo tiempo que perder. Ahora, por favor, trabaje para mí. Haga mi sueño posible.

Y George, cabizbajo, asintió. Durante tres meses estuvo programando Almagesto. Inútil es hablar de los problemas que encontró, de la actitud de aislamiento de Héctor, que proseguía su propio trabajo, de los días enteros invertidos.

Cuando hubo acabado supo que la mente de Almagesto era la más capaz del planeta, la más poderosa y la abocada a un destino más triste, pues Almagesto era consciente y tenía un único fin. George se sentía como si hubiese pervertido la gran ordenador pues se podía haber dedicado a tantas cosas, al arte por ejemplo, a la especulación filosófica, a su propio desarrollo y sus propios fines. Volvió a odiar ser miembro de la Compañía y lamentó estropear aquella mente tan lúcida y hermosa. Cuando se marchaba lo intentó por última vez.

- ¿Es eso lo que quieres, Héctor? No lo entiendo, podrías hacer tantas cosas.

- Adiós George. Al fin de al cabo tú sólo eres un menor. ¿Cómo lo ibas a entender?

Y George se fue. Con paso lento recorrió la carretera tratada alrededor como bosque. Caminó varios kilómetros entre los árboles hasta llegar a un punto en el que se podía ver el mar. Sentado contemplándolo se dio cuenta de que se ponía el Sol y salían las estrellas. Y aquel loco se dedicaba tan solo a contarlas y predecir cómo se movían. Y tal vez nunca había



hecho la que George hacía ahora, simplemente mirarlas.

Aquel hombre, como la mayoría de los seres humanos tenía agotada su capacidad de soñar y se embarcaban en faraónicos proyectos que en realidad eran muy pequeños, pues reflejaban el orgullo y la vanidad humana. Hubo un tiempo en que las cosas no eran así. Cuando el hombre era más joven y todavía no habían surgido los menores. Entonces llegaron estos, más fuertes y el hombre los temió y apartó y perdió lo que le había hecho grande.

Si en realidad pretendía Héctor Dubois conocer el mundo, ¿por qué no lo quería vivir? Vivir. Eso es lo importante. Había un montón de razones para hacerlo, el mar, las estrellas, los pájaros y los sonidos del mundo. La Tierra era para George el mundo más hermoso y lo amaba.

Se tumbó mirando hacia arriba, la hierba viva bajo todo su cuerpo. Héctor no conocía nada como aquello y no quería hacerlo. George jamás lo entendería y cómo iba a hacerlo. Al fin y al cabo, Héctor era un hombre y George sólo un robot.

En esa posición cerró sus ojos, se quedó dormido y soñó...

Ricardo Hueso Alonso

## Réquiem por Sir Roger

¡DONG!... ¡DONG!... ¡DONG!...

¿Por quien doblan las campanas? Hace bien poco que esas campanas parecían doblar por unos compañeros de Bilbao, pero... ¡ahá!, mundo cruel y traicionero, desde su tumba parece asomar el ave fénix su incandescente cabecita con más lumbre que nunca.

Pero sí, las campanas doblan, pero, ¿por quién entonces?. No sé, quizá por una querida revista hundida en el barro de la competencia y del capitalismo, que nada más saltar de prozine a revista le saltaron a al cuello y le seccionaron la carótida.

Por ti "Sir Roger", por ti, que a brazo partido luchaste contra el inmovilismo de la afición, y por mi, que con tu desaparición una parte de mi quedó sepultada.

Por tu resurrección... Réquiem por Sir Roger.

Javier Alonso Torre

## Rol píjo

Hubo un tiempo en el que para jugar al rol valía con tener un grupo de amigos, un lugar donde reunirse, unos dados y las desvendadas fotocopias de un manual. También existió una época en la que los componentes de un grupo 'rolero' juntaban sus ahorros para comprar entre todos el último módulo de su juego preferido.

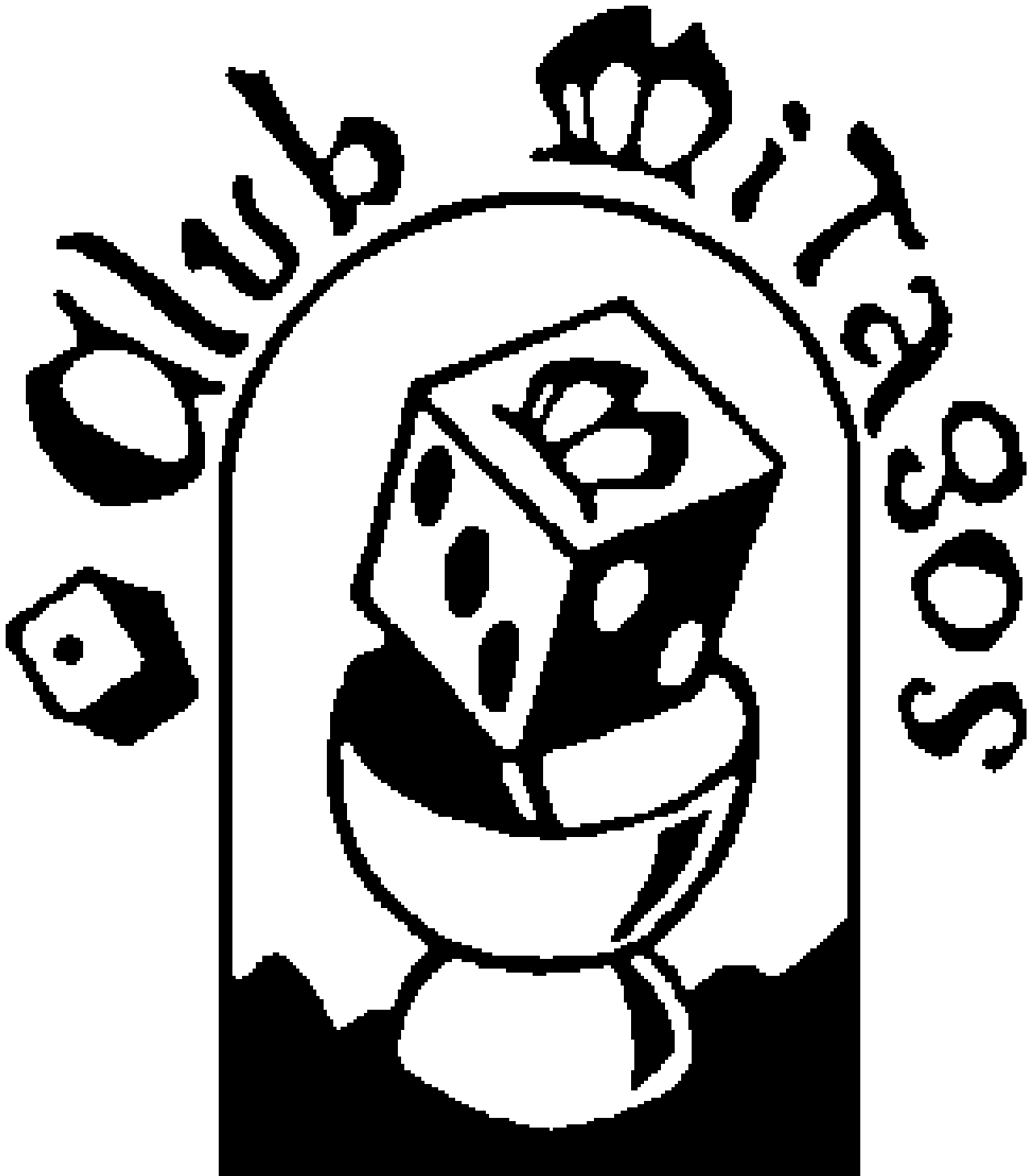
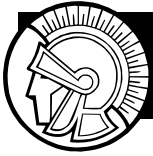
Hoy en día esto ha ido cambiando poco a poco hasta desaparecer. Ya no es suficiente con las hojas de personaje hechas a mano sino que para jugar se necesitan las oficiales, con dibujitos, colores e incluso a veces con funda de plástico. Jugar con un manual fotocopiado empezó a ser tabú y, el pobre chaval que, quizás por falta de 'pelas' lo utilizaba, empezaba a ser mal visto y en cierto modo tomado en desconsideración por sus compañeros. Todo se ha ido ridiculizando hasta el punto de que un grupo de amiguetes que juegan siempre juntos al mismo juego tengan cada uno un ejemplar del mismo, quedando al final la mitad de estos manuales destinados al olvido en cualquier estantería y hasta sin haber sido ni siquiera desembalados. Terminan al final con tres o cuatro pantallas, doscientas hojas de personaje, varios módulos idénticos y un sinfín de material inútil que lo único que hace es producir la bancarrota en todo el personal.

Antes, para jugar a un juego te bastaba con el libro de reglas. Pues bien, ahora no, además tienes que comprarte las reglas avanzadas, el manual del jugador, el manual del buen ladrón..., en fin, quién sabe, algún día sacarán un 'compendium' de cómo se han de tirar los dados. Pero en definitiva las editoriales no tienen la culpa de nada. Ellas sólo se dedican a cumplir su objetivo: ganar a toda costa cuanto más dinero mejor sin pensar en el cliente.

Los peores de esta cadena de consumismo recalcitrante son los jugadores que, con un nivel económico aceptable, se dedican a competir por ver quién tiene más material, y se lo compran todo sin pararse a pensar si realmente es necesario: no importa que sea bueno o malo, el caso es que no les falte ningún producto. Hemos empezado a comprar sin criterio, arrastrados por las campañas publicitarias. Se ha perdido esa capacidad de distinguir entre el buen material y el malo, entre lo útil y la paja que se publica para mantener la producción.

En definitiva se ha creado tal clima en el mercado del rol, tal estado de anodina estupidez, que todos estamos saliendo perjudicados. Estamos cavando nuestra propia tumba igual que pasó con el mundo del comic, en el que cantidad de empresas saturaron el mercado de tanta cantidad de inmundicia que se hacía harto difícil encontrar algo aceptable que llevarse a los respectivos hogares. Esto es lo que pasará con el rol si no estamos atentos, si no tenemos cierto ojo crítico con el material que compramos.

Javier Alonso Torre



Asociación de Rol, Simulación y Estrategia