



# DRAKKOS

EL LIBRO ROLERO DE MUNDO MITAGOS  
VOLUMEN I

1997 - 2003





# ASOCIACIÓN CULTURAL LÚDICA

## MUNDO MITAGOS

DRAKKOS, EL LIBR@ ROLERO DE MUNDO MITAGOS



DRAKKOS, EL LIBR@ ROLERO DE MUNDO MITAGOS

Edición: Asociación Cultural Lúdica Mundo Mitagos

Dirección y Maquetación: Asier García 'Txietxi'

RR. PP. y Maquetación: Asun Martínez 'Elfilla'

Coordinación: Alex Arkonada 'McAxel', Aitor Feijoo 'Elendil', Sergio Llamas 'MadGiver', Sergio Monge 'Volucer' y Raúl Linaje

Ilustración: Silvia Bermúdez Mora 'Mink'

Impresión: Publicaciones Digitales, S.A.

[www.publidisa.com](http://www.publidisa.com) - (+34)95.458.34.25.

Treinta años de rol.

Diez años de Mundo Mitagos.

Diez ediciones de Arkadia.

Doce números de Drakkos.

Sirva este libro como tributo a todos los que han hecho posible, con su apoyo o con su rechazo, que lleguemos hasta aquí. Sin los que nos ofrecieron su mano y sin los que nos arrojaron las piedras, no habríamos podido reunir las fuerzas necesarias para llegar a escribir estas líneas.

A todos ellos, gracias.



## Índice

<b>Treinta años de rol</b>	
Cimientos de Éxito y Fracaso	10
<b>Diez años de Mundo Mitagos</b>	
Lo que el Tiempo nos Dejó	14
Asociaciones de Rol: Un Modo de Educarse en Valores	16
<b>Diez ediciones de Arkadia</b>	
De Gurutzeta a Arkadia: Ampliando Horizontes	20
<b>Doce números de Drakkos</b>	
Drakkos: Una Afición de Papel	24
Radiografía de un Fanzine	27
<b>Drakkos #1</b>	28
<b>Drakkos #2</b>	46
<b>Drakkos #3</b>	74
<b>Drakkos #4</b>	98
<b>Drakkos #5</b>	122
<b>Drakkos #6</b>	148
<b>Drakkos #7</b>	164
<b>Drakkos #8</b>	180
<b>Drakkos #9</b>	200
<b>Drakkos #10</b>	222
<b>Drakkos #11</b>	246
<b>Drakkos #12</b>	270
<b>La Comisión Drakkos</b>	298







## CIMIENTOS DE ÉXITO Y FRACASO

No es sencillo hablar de la historia de este hobby que con tantos otros se relaciona y que bebe \_o da de beber\_ de la literatura, el cine, los juegos de ordenador, y un largo etcétera.

Entre otras cosas, no es sencillo hacer esta repaso por la falta de una definición exacta de lo que son los juegos de rol.

*"Aquel en que los participantes actúan como personajes de una aventura de carácter misterioso o fantástico"* dice la Real Academia de la Lengua, aunque ésta es una definición demasiado técnica para esta afición que tanta polémica ha suscitado en la sociedad y que tantas y tantas horas de diversión ha proporcionado a jóvenes y no tan jóvenes.

Varios son los motivos que no permiten un seguimiento claro a lo largo de los años, entre ellos la falta o el difícil acceso a datos concretos, o la eterna lucha a 3 bandas entre el rol, la estrategia y las cartas coleccionables, tan distintos y a la vez tan entrelazados entre sí.

A pesar de todas estas dificultades, la historia de los juegos de rol, la simulación y la estrategia está ahí y sigue escribiéndose en nuestros días.

Este artículo sólo pretende ser un modesto esbozo de lo más relevante de estas últimas décadas.

### Los orígenes

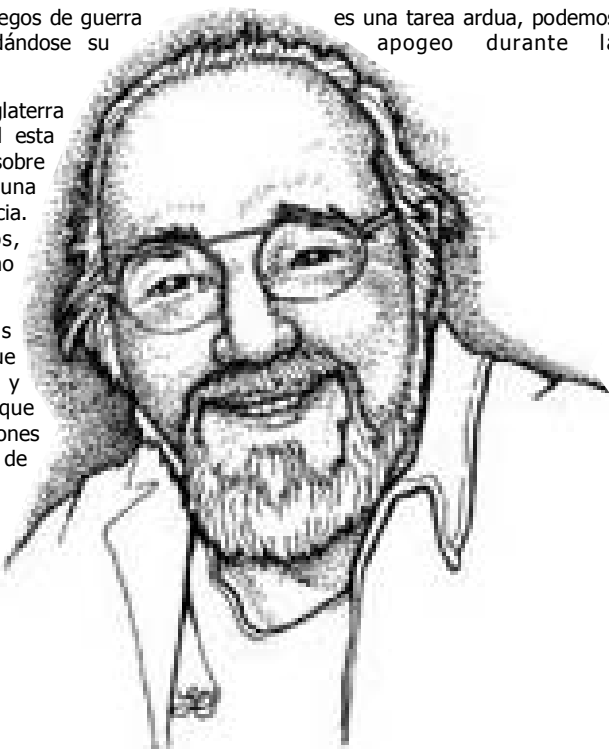
A la hora de hablar de los orígenes del rol no cabe sino hablar de los denominados juegos de guerra.

Si bien datar el nacimiento de los juegos de guerra es una tarea ardua, podemos encontrarlos desde hace siglos, dándose su apogeo durante la Segunda Guerra Mundial.

Durante este periodo histórico, Inglaterra comenzó a usar de forma habitual esta clase de juegos para representar sobre una maqueta la evolución de una batalla, ya fuese pasada o ficticia. Posteriormente, Estados Unidos, adoptó también esta práctica como entrenamiento para sus cargos.

En sus inicios, estos juegos presentaban el inconveniente de que no tenían unas reglas bien definidas y que dependían de un árbitro que decidiera la resolución de las acciones tomadas según el propio criterio de cada jugador.

Durante las dos siguientes décadas, estos juegos comenzaron a traspasar los campos bélicos y comercializarse para llegar hasta el público general, alcanzando rápidamente popularidad y empezando un cambio de temática que sería inevitable.



## Los comienzos

El surgimiento de lo que hoy conocemos como un juego de rol es atribuible a un hombre cuyo nombre es sobradamente conocido entre los aficionados a este hobby: Gary Gygax. Este zapatero de Wisconsin dio comienzo en 1974 a una afición que aún perdura hoy en día.

Gygax, gran aficionado a los juegos de guerra, ideó unos cambios para estos, dándoles un aire de fantasía medieval, que dio lugar a los rudimentos de lo que más tarde sería el que se conoce como el primer juego de rol: Dragones y Mazmorras.

En el transcurso de esta década, después de que este juego se diera a conocer, aparecerían toda una serie de juegos de similares características, algunos simples copias con un mero cambio estético, otros buenas ideas realizadas a partir de una base sólida.

## Época dorada

Llegaron los ochentas y con ellos el desarrollo de este hobby, que ya había echado sus raíces. En esta época comenzaron a desarrollarse las empresas de este sector, rodeadas de revistas profesionales y de aficionados, creando nuevos juegos alejados de la temática medieval fantástica y comenzando su expansión mundial.

El mercado vio juegos de una temática muy diversa, desde la ciencia-ficción futurista hasta los ambientes de gángster de película, pasando por el mundo de los superhéroes y sin olvidar, claro está, al Señor de los Anillos, basado en la obra de J. R. R. Tolkien.

Fruto de esta diversidad, en los ochenta se forjaron grandes títulos, verdaderos *'bestsellers'* en la actualidad, como La Llamada de Cthullu, basado en los relatos de Lovecraft, o las diferentes ambientaciones del D&D como Dragonlance o Reinos Olvidados.

También comenzaron a realizarse convenciones, dónde se estrechaban y reforzaban, al igual que hoy en día, los lazos entre los seguidores de esta afición.

Esta década también vio nacer y crecer al juego de cartas coleccionable más conocido, jugado y, por tanto, más criticado de este sector: Magic.

## Época de cambio

Los noventa comenzaron sustentados en el éxito que arrastraban de la década anterior y, cuando se creía que toda temática ya estaba publicada, apareció Vampiro; un juego que traía la idea de una visión más madura de estos juegos, adentrándose en el mundo gótico y de terror.

A mediados de esta década, se vivió no obstante, un corto estancamiento en la producción de nuevas temáticas, del que se consiguió salir con un golpe de nuevas ideas. Aparecieron juegos para vivir acción al más puro estilo cinematográfico o juegos de narrativa dramática combinados con acción trepidante.

Esta década también vivió la aparición de nuevas ediciones de los primeros juegos, en las que se cambiaban, ya fuese parcialmente o radicalmente, tanto el sistema como la estética del manual.

El desarrollo de Internet supuso también un importante apoyo para el crecimiento de la afición en esta época, en la que proliferaron multitud de sitios web dedicados a dar tanto información como ayuda a los amantes de este hobby.

## Territorio nacional

A nivel nacional, se comenzó en los ochenta con juegos importados desde el otro lado del océano. Los más veteranos hablan todavía con nostalgia de la denominada *'Caja Roja'*, con la que muchos de ellos

disfrutaron de partidas en las que se hablaba una mezcla de castellano y un inglés pronunciado con la mejor intención.

Poco a poco, comenzó a aparecer material traducido, sin hacerse notar demasiado, como una nueva afición más que se iba afianzando en nuestra sociedad.

En 1994 esta afición que se estaba consiguiendo hacer un hueco en el Tiempo Libre de muchos jóvenes sufrió un importante revés, del que le ha costado muchos años recuperarse.

En este año, los medios de comunicación recogieron el que se denominó "caso Rosado", con titulares que se repetían, vinculando erróneamente un brutal asesinato con los juegos de rol. El estigma de "los asesinos del rol" que se grabó en las mentes de muchas personas en esa época ha sido muy difícil de erradicar.

Esta fecha marcó por tanto un antes y un después en la historia del rol español y fomentó un rechazo de un sector importante de la sociedad hacia los juegos de rol, causado en gran parte por el desconocimiento; y de un sector no menos importante de los roleros hacia los medios de comunicación, por lo que parte de ellos consideraban amarillismo.

A pesar de todo, la afición continuó apoyando su divertimento favorito y haciendo frente, con la palabra, el razonamiento y los juegos, a siguientes noticias que hablaban de hipótesis no descartadas.

De esta forma fueron surgiendo nuevas editoriales a nivel nacional, y otras que traspasaban nuestras fronteras, decidieron ampliar su mercado.

De estas editoriales, no todas sobrevivieron, pero las que lo hicieron supieron crear una conexión especial con la afición, haciéndose más o menos estables y creándose un nombre para ellas y sus productos.

### **Mirada al futuro**

A partir de aquí, sólo queda ver como se desarrolla de ahora en adelante esta historia, cimentada sobre fracasos, éxitos, críticas y, sobre todo, afición.

El panorama nacional está en auge, con buenas empresas trabajando en ello, labrándose una reputación, buena o mala, que rápidamente se extiende por dentro y fuera de nuestras fronteras, gracias a la multitud de jornadas que se desarrollan cada año por todo el país, a las miles de páginas web, a las asociaciones dedicadas a difundir esta afición, a las grandes iniciativas llevadas a cabo tanto por los aficionados como por los profesionales de este sector...

Pero sobre todo, gracias a cada una de las personas que en sus ratos libres se reúnen con sus amigos y comienza a soñar.



ALEX ARKONADA

pmcaxel@yahoo.es



## LO QUE EL TIEMPO NOS DEJÓ

Recuerdo una tarde fría de mayo, en el 2000, cuando la sala de conferencias de la Casa de Cultura de Cruces reunía a una treintena de personas, a muchas de las cuales apenas acababa de conocer, que se disponían a dar su visto bueno a un experimento que ya duraba varios meses, un experimento de convivencia en un local único, con una junta directiva única, de lo que antes habían sido tres asociaciones diferentes, eso sí, todas ellas dedicadas a lo que nos une: los juegos de rol.

Ha pasado mucho tiempo, y muchos de aquellos rostros a los que a veces me costaba poner nombre pertenecen a algunos de mis mejores amigos.



Amigos con los que comparto algo más que unas copas y mala música los sábados por la noche.

Junto a ellos he vivido historias increíbles, a su lado he visto crecer ciudades en Transilvania, rescatado diosas de manos de grandes demonios, colonizando uno o dos millares de veces la siempre cambiante isla de Catán, y tantas otras cosas que ya os imagináis.

Cuando me disponía a escribir esta historia sobre Mundo Mitagos me preguntaba cómo podría empezarla. Al fin y al cabo, son tres historias diferentes que convergen en un punto, una fusión fruto del deseo de crecer, y del hecho de ser conscientes de que para crecer, debíamos unirnos.

Todo empezó otro mayo, esta vez del 94, cuando otro grupo de jóvenes, algunos de los cuales estarían también en aquella otra reunión, llegaban a un acuerdo con la Casa de Cultura de Cruces para establecer allí una asociación: un club de rol, el Club Mitagos.

Los veteranos recordarán aquellos días como los del AD&D o el Señor de los Anillos, y a los más jóvenes quizás les cueste creer que por aquellos días el Magic era una cosa casi desconocida y difícil de encontrar en tiendas, que se jugaba en grupos reducidos, que casi no tenía ampliaciones y que hasta era relativamente barato...

Ese mismo año, un 28 de diciembre, y en esa misma casa de cultura, otro grupo, entonces más reducido, empezaba una aventura paralela.

Un nuevo club, Mundos Exteriores, nació justo a tiempo para que su primera actividad, aparte de comprar un Blood Bowl y liarse a dar mamporros y marcar touchdowns, fuese acudir a las primeras Jornadas Gurutzeta, a principios del año 95.

Desde entonces, que os voy a contar... lo que siempre ocurre en estos casos... piques, chistes a la espalda, motes a los rivales... competencia por el espacio disponible en la Casa de Cultura...

Vamos, todo menos paz y armonía, mientras las Gurutzeta iban ganado en años, repartidas entre Navidades y Semana Santa, y veían como se les sumaban las jornadas Iratxo-Mitagos en el edificio de la Bolsa en Bilbao, o las organizadas por Mundos Exteriores en las casas de Cultura de Burceña o Retuerto.

Pero nada dura eternamente, y todo lo bueno se acaba. Los tiempos de la divertida competencia comenzaron su declive en unas CLN, las Ars Lúdica, cuando el siempre aburrido "buen rollo" empezó a reinar. No mucho después Mundos Exteriores se embarcaba en el proyecto de conseguir un local propio y buscaba compañeros de viaje.

Los primeros candidatos fueron un grupo de la última generación de frikis que, como no, habían irrumpido en el mundillo en unas jornadas.

Se hacían llamar Último Amanecer, pero que de igual forma que unos éramos los "Mundos de Yupi" y otros eran "Buitragos", pasaron a ser mundialmente conocidos como "La secta". Acababan de asociarse, precisamente con la intención de buscar un local en el centro de Barakaldo, y está visto que lo hicieron en el mejor momento posible.

Cafeses y cafeses después, una abarrotada sala de la Casa de Cultura acogía a los miembros de las tres asociaciones, algo que no mucho tiempo antes parecía impensable, y se discutía la cada vez más cercana idea de compartir local.

Allí cada uno exponía sus pros y sus contras, mientras otros nos ofrecían alguno de los aforismos más interesantes de nuestro repertorio, como el "Mi tiempo es una mierda, mi vida es una mierda" de un Yortx que como muchos otros no se unieron inicialmente al proyecto, pero que acabaron sucumbiendo al mono y reincorporándose después, como el inefable Volucer al que ya conoceréis por sus artículos perpetrados en el Drakkos, y que no se resistió a reeditar unas Crónicas de Transilvania, que se han convertido en todo un clásico entre nosotros.

Sin dejar que se enfriasen los ánimos comenzó la búsqueda de local, y su acondicionamiento. Pronto se disiparon todas las dudas sobre si aquello saldría bien. Los piques del pasado dieron paso a un buen rollo que aceleró el "periodo de prueba" y desembocó en esa reunión de la que os hablaba al empezar.

La Lonja (con mayúsculas porque en nuestras conversaciones es ya casi una entidad con vida propia), ha sido desde entonces el lugar donde jugar o simplemente reunirnos para hablar. Desde allí han surgido expediciones para conquistar Avilés, Vitoria, Ponferrada... y una larga lista de lugares por donde han pasado las CLN.

Desde entonces hasta hoy, más de lo mismo, pero nunca igual. Más jornadas, y más grandes, más gente nueva, un Drakkos que no para de crecer, una txozna en fiestas, muchas páginas nuevas para la Zarpa... y sobretodo tardes y tardes de rol y diversión.

## ASOCIACIONES DE ROL: UN MODO DE EDUCARSE EN VALORES

La participación en asociaciones de rol, como la participación en casi cualquier otra actividad social, fomenta una serie de valores. Los juegos de rol han estado durante muchos años bajo sospecha de fomentar valores muy negativos.

En 1994, se cometió en Madrid un crimen cuyo autor había inventado un supuesto juego de rol. Siguiendo sus propias reglas, asesinó a un hombre de determinadas características físicas. Los psicólogos que examinaron al asesino dictaminaron que la relación con los juegos de rol era circunstancial y que en ningún modo los juegos de rol le indujeron a cometer ese crimen. No obstante, los medios de comunicación de masas han buscado desde entonces relaciones entre juegos de rol y todo tipo de alborotos callejeros, crímenes y sucesos extraños.





Aún hoy en día, es necesaria la existencia de organizaciones como Homo Ludens [Asociación Nacional de Jugadores de Rol y Ocio Relacionado 'Homo Ludens' (<http://homoludens.fiade.com>)], dedicada a la defensa y mejora de la imagen del Rol en la sociedad española], que defienden los juegos de rol son una manera sana y entretenida de invertir nuestro tiempo de ocio.

La realidad está muy lejos de lo que muestran los medios de comunicación. Los juegos de rol no fomentan valores violentos ni inducen a conductas criminales. Los juegos de rol, y más concretamente las asociaciones que se forman en torno a ellos, imprimen valores y actitudes muy positivas para la integración de sus aficionados dentro de la sociedad. Vamos a hacer un breve recorrido por los más significativos:

Los juegos de rol, por su propia naturaleza, fomentan el asociacionismo. Los juegos de rol atraen a gente joven que en la mayoría de los casos no dispone de vivienda propia. Puesto que la práctica de éstos requiere que una media docena de jugadores se reúna alrededor de una mesa, la necesidad de un local para jugar es acuciante para la mayoría de los jugadores que se acercan a los juegos de rol. Si el grupo es pequeño, puede que decida seguir adelante con su hobby reuniéndose en los domicilios familiares de sus miembros, con las protestas lógicas de sus padres. Cuando el grupo es grande, la opción más clara es constituir una asociación para acceder a locales públicos o alquilar una lonja. Por tanto, los grupos de jugadores de rol tienden, por la propia naturaleza de su hobby, a asociarse.

Con el nacimiento de la asociación, surge la necesidad de gestionarla de la mejor manera posible y, normalmente, el deseo de tener una proyección social, bien en forma de jornadas, actividades o fanzines, bien en forma de actividades que sirvan para recaudar fondos. A la hora de tomar decisiones, se deben articular toda una serie de métodos de organización. Normalmente existe una junta directiva (más o menos formal) que dinamiza la toma de decisiones y una asamblea general de socios que debe ratificar que la junta directiva está haciendo las cosas de la manera que le parece adecuada a la mayoría de los socios. En el corazón de esta forma de actuar, se encuentran los valores democráticos que imperan en nuestras sociedades occidentales.

Evidentemente, no todo es tan fácil. Siempre surgen roces, tensiones y desacuerdos con respecto al modo en que suceden las cosas. Las asociaciones de juego de rol beben entonces de los modos de resolución de conflictos que tienen más cerca. En los juegos de rol, una situación común es que el director de juego proponga a los jugadores determinado problema al que tienen que dar solución. Muy a menudo la resolución de ese problema requiere las habilidades combinadas de todos los personajes para llevarse a buen término. Los personajes son normalmente tan dispares como sus jugadores pero, a pesar de ello (y quizá gracias a ello), surge un entorno colaborativo de trabajo que permite obtener la resolución al problema. No lograr este entorno de colaboración supone habitualmente el fracaso en la empresa que se intentaba llevar a cabo. Los conflictos democráticos en las asociaciones de rol tienden a resolverse de modo análogo a la resolución de conflictos que plantean los juegos de rol: a través del diálogo, la participación y la combinación de destrezas o habilidades específicas. Para los jugadores de rol son estructuras de relación y solución de conflictos completamente habituales dentro de los juegos de rol, y trasladarlas a sus relaciones cotidianas les supone menor esfuerzo.

Llegados a este punto, todo lo que se insista sobre la naturaleza no competitiva de los juegos de rol será poco. En los juegos de rol no existen ganadores ni perdedores. Al final de cada partida, no se eligen a los mejores jugadores, ni a los más hábiles, ni a los que mejor interpretan, ni nada parecido. Cuando los implicados dan por terminada una sesión, todos han ganado en diversión y entretenimiento pero, aparte de eso, no existen ganadores. Ello fomenta la colaboración frente a la competitividad, fortalece las relaciones sociales y permite un entorno distendido.

La mayoría de las asociaciones de jugadores de rol se crean para atender determinadas necesidades (acceso a locales, subvenciones,...). Sin embargo, solventadas estas necesidades, la mayoría de las asociaciones buscan una cierta proyección social y tienden a organizar eventos en forma de talleres,

jornadas, encuentros,... Estas actividades son, por una parte, una dura prueba para sus capacidades de organización, colaboración y trabajo y, por otra, una puerta abierta al mundo de la acción social organizada. Para muchos jugadores de rol, organizar unas jornadas es su primera toma de contacto con la posibilidad de organizarse legalmente y tener un impacto sobre la sociedad. Bien es cierto que, para la mayoría de aficionados, también será la única oportunidad. No obstante, para toda sociedad democrática evolucionada es valioso que existan grupos que lancen sus propuestas a la sociedad, bien sean de índole cultural, política, científica, etc. Esta primera toma de contacto con lo que es organizar un evento con unos objetivos de difusión cultural es una experiencia interesante por la que todo ciudadano de las sociedades democráticas modernas debería pasar. En este sentido, las asociaciones de rol fomentan la participación social y una conciencia del individuo como agente social activo.

Puede parece que el único objetivo que busca el juego de rol en sí es el esparcimiento. Es cierto. Ese es el objetivo con el que se concibió el juego y probablemente es el único objetivo que el aficionado medio tiene en mente. No obstante, hay toda una serie de capacidades que los juegos de rol potencian.

Por una parte, la imaginación es un ingrediente fundamental para jugar a juegos de rol. Es un tipo de imaginación no sólo encaminada al desarrollo a la narración de historias fantásticas, sino un tipo de inventiva también encaminada al diseño de estrategias, resolución de acertijos y problemas lógicos.

Por otra parte, los juegos de rol tienden a despertar la curiosidad de sus aficionados. Las variopintas ambientaciones de los juegos de rol te acercan a culturas distintas y a épocas pasadas. No es raro ver jugadores de rol leyendo sobre periodos históricos concretos para ambientar sus partidas. También es frecuente que se interesen por culturas, religiones y modos de vida diferentes a los de su entorno cercano. Ni que decir tiene que todo conocimiento adquirido sobre la diversidad de modos de vida y culturas es un punto a favor de la tolerancia.

Además, los juegos de rol fundamentan sus sistema de juego en el diálogo. Al ser grupos reducidos de gente habitual, se genera un ambiente propicio para que incluso las personas más inhibidas participen con normalidad. A este tipo de personas, la conversación continua que genera el juego les puede servir de practica social. Como un campo de pruebas en el que el error no está penalizado como en un entorno social habitual (centro de estudios, en el puesto de trabajo o incluso ligando en un bar). Los tímidos tienen una oportunidad de soltarse y aquellos con mayores dotes sociales pueden ensayar interpretaciones complicadas o estrategias de comunicación con objetivos concretos. Todo, por supuesto, dentro de un ambiente distendido y amigable en el que prima la amistad. Por supuesto, eso significa que las conductas inadecuadas son penalizadas de manera natural. Por ejemplo, si uno de los jugadores miente habitualmente dentro del juego, se verá penalizado por la pérdida de confianza de sus compañeros. El jugador podrá ver las consecuencias negativas de sus acciones en un entorno sin mayor trascendencia, cuyas consecuencias terminan al levantarse de la mesa de juego. En resumen, los juegos de rol potencian las destrezas de interacción social y los valores relacionados con éstas.

Por último, por no alargar la lista de valores positivos que se pueden extraer de la práctica habitual de los juegos de rol, los juegos de rol fomentan el hábito de la lectura y el respeto por la cultura en general. Los juegos de rol de por sí se presentan en forma de libros de considerable extensión. A veces incluso en otros idiomas, como el inglés. Pero además de la lectura de los propios manuales, los juegos de rol fomentan lecturas complementarias habitualmente en forma de novelas de ciencia-ficción o de temática fantástica.

En resumen, la participación en asociaciones de rol es una manera excelente de educarse en valores, especialmente durante la adolescencia, que es la edad en la que suelen iniciarse los aficionados.



## DE GURUTZETA A ARKADIA: AMPLIANDO HORIZONTES

En el momento de escribir esta pequeña crónica, nuestra asociación está a punto de organizar sus décimas jornadas anuales. Durante este tiempo, los objetivos, el planteamiento y desarrollo de éstas han ido variando.

Las primeras jornadas que organizó nuestra asociación (en 1995), respondían a la necesidad de realizar algún tipo de actividad dentro de Casa de Cultura de Cruces (en Barakaldo), institución que nos cedía el espacio para poder reunirnos.

A ello se le sumaba todo aquello que habíamos escrito en los estatutos de que nuestra misión como asociación era difundir los juegos de rol, simulación y estrategia como una alternativa de ocio. Entonces comenzaron los problemas que tiene todo el que no ha organizado en su vida un acto de este tipo. ¿Qué presupuesto tenemos? ¿Qué podemos hacer con él? ¿Cómo podemos conseguir premios para nuestros torneos y competiciones? ¿Vendrá gente?

Con todo, nuestras primeras jornadas no fueron ningún desastre. Les pusimos un nombre grandilocuente como "Primeras Jornadas de juegos de rol, simulación y estrategia" y nos preparamos para recibir al mayor número posible de aficionados. No obtuvimos demasiada cobertura de los medios ni atrajimos a enormes masas de gente pero logramos reunirnos con otro montón de aficionados y que se nos conociera un poco más en el ámbito cercano. Además, algunos de los asistentes decidieron unirse a la asociación después de las jornadas.

En octubre de ese mismo año, colaboramos en la realización de actividades en otras jornadas que organizaba una tienda de juegos de rol, Iratxo. Organizamos una partida de rol en vivo por todo lo ancho y largo del Casco Viejo de Bilbao.

Tan buena fue la experiencia, que se nos ofreció participar en la organización de las jornadas del año siguiente, las Iratxo-Mitagos'96. Esas fueron las últimas jornadas que organizó la tienda, que cerró tiempo después. Pero para nosotros fueron más experiencias que nos brindaron pistas sobre como atraer a los aficionados del mundillo y resolver los problemas que genera organizar eventos de estas dimensiones.

Año tras año, navidad tras navidad, el club Mitagos vio crecer sus jornadas, tanto en afluencia como en actividades. Estas fueron perdiendo su anterior nombre grandilocuente y pasaron a denominarse Gurutzeta (seguido del año en el que se realizaban). Así vimos pasar las Gurutzeta '96, '97, '98...

Poco a poco, se vio la necesidad de ofrecer actividades fuera de lo corriente, además de las partidas de rol convencionales. Ejemplo de estas, fueron las partidas de rol en vivo o las partidas de rol "Espectáculo de terror".

El año 1999 fue un punto de inflexión en muchos sentidos. Por una parte, Mundos Exteriores, asociación que en un futuro se fusionaría con el Club Mitagos, realizó sus primeras jornadas de puertas abiertas en la Casa de Cultura de Cruces.



**Arkadia**  
jornadas lúdicas  
jolas-jardunaldiak

Eso significaba que, a partir de esa fecha, ambas asociaciones tendrían que competir en cierto modo por los limitados recursos presupuestarios de la Casa de Cultura.

Por otra parte, el Club Mitagos participó, junto con otras asociaciones, en la organización de el mayor evento rolero que se había realizado hasta el momento en Vizcaya.

Las Ars Lúdica '99 reunieron en Sestao a más de 500 aficionados a los juegos de rol y afines durante el frío mes de diciembre, aprovechando el puente de la Constitución. Los ecos de la tensión que generó la organización de un evento de tales dimensiones perduraron durante largos años después del evento en las relaciones de las asociaciones implicadas.

No obstante, para la asociación en sí, supuso acumular un tremendo bagaje sobre jornadas a gran escala.

Este tipo de jornadas con carácter nacional, denominadas Convivencias Lúdicas Nacionales (CLN), vienen realizándose desde el año 99 por toda la geografía española (Gijón, Avilés, Barcelona...).



Actualmente, son un referente imprescindible para todos los jugadores de rol a nivel nacional. Son un lugar de reunión y de debate de los asuntos que preocupan a los aficionados, un momento de esparcimiento y escaparate en el que puedes probar las últimas tendencias y todo tipo de juegos importados.

El año siguiente (2000), volvieron a realizarse dos ediciones de las Gurutzeta, las del Club Mitagos y las de Mundos Exteriores. Sería el último año que ambas asociaciones realizarían sus jornadas por separado.

Los dos eventos se habían realizado tradicionalmente a principios de enero, durante las vacaciones de Navidad (Club Mitagos), y en Abril, aprovechando las vacaciones de Semana Santa (Mundos Exteriores).

Las primeras jornadas que ambas asociaciones organizaran conjuntamente se denominaron Gurutzeta Milenium. Uno de los motivos principales del cambio fue que la fecha se varió ligeramente. Se aprovecharon las vacaciones de Navidad, como en ediciones anteriores, pero se pasó de Enero a Diciembre.

Puesto que las Gurutzeta '99 se habían realizado en Enero del mismo año, no se podía utilizar el mismo nombre y aprovechando el tirón del milenio se buscó esta denominación. Las Gurutzeta Milenium sirvieron para estrechar lazos entre los miembros de la nueva asociación que nacía: Mundo Mitagos.

Las Gurutzeta '01 y '02 tuvieron como uno de sus objetivos sacarnos una espina que llevaba tiempo clavada. Durante mucho tiempo, habíamos tratado de hacer de las Gurutzeta una plataforma abierta que nos permitiera difundir los juegos de rol en la sociedad y combatir la incultura que los medios de comunicación de masas han propiciado sobre este tema.

Durante estas últimas ediciones, hemos tratado de atraer a gente más joven de lo habitual mediante contactos y charlas en colegios y asociaciones de tiempo libre. Nuestro objetivo eran las edades que teníamos nosotros cuando empezamos a jugar hace más de diez años, es decir, entre 14 y 17 años.

Además pretendíamos organizar charlas y enviar comunicados a asociaciones de padres para que estos dejaran de actuar como proscripores negativos y comenzaran a ver con buenos ojos nuestra afición.

En este sentido, hemos de reconocer que nuestros esfuerzos se han visto recompensados tan sólo por un éxito moderado, quizá inferior a las metas que nos hubiera gustado alcanzar.

Otra tendencia en estos últimos años ha sido diversificar la oferta de nuestras jornadas, también en un intento de hacerlas más accesibles. Hemos contado con otras asociaciones o con la curiosidad de nuestros propios socios para traer proyecciones, videojuegos, manga, juegos de plastilina, juegos de mesa, etc. Los juegos de rol y afines han ocupado siempre un lugar central en nuestros esfuerzos y planificaciones, pero desde hace ya unos años se viene observando una tendencia que culminará en nuestras décimas jornadas.

Las Jornadas Lúdicas Arkadia, nuestras décimas jornadas, nacen con una vocación aún más abierta. Su nombre no hace referencia a ningún lugar (como era el caso de Gurutzeta) ni a actividad concreta (como era el caso de las primeras denominaciones que tuvo el evento).

Hemos creado una marca que podremos utilizar en un futuro para organizar nuestras jornadas en el lugar que resulte apropiado y con una dedicación no exclusiva a los juegos de rol.

El abanico de actividades que albergaremos en el 2003 y el presupuesto dedicado a ellas será el más amplio en toda nuestra historia, puesto que se trata de una actividad dedicada a la juventud baracaldesa en su conjunto y no sólo a la afición rolera de Vizcaya.

Esperamos que este evento marque un punto de inflexión en la organización de nuestras jornadas que nos permita ampliar miras. Durante los últimos años, no nos hemos visto satisfechos con la difusión (notable, pero a nuestro juicio insuficiente) que han mostrado nuestras jornadas más allá del colectivo rolero.

Es hora de quitarnos esta espina. Este año ofrecemos los juegos de rol como una alternativa más en un amplio repertorio de actividades lúdicas y queremos que, de esta manera, más barakaldeses y barakaldesas en particular, y que el mayor número posible de jóvenes en general, tomen contacto con esta sana afición con plena normalidad.



## DRAKKOS: UNA AFICIÓN DE PAPEL

*"En Mayo de 1789, Luis XVI convocó en Versalles una reunión plenaria de los Estados Generales.*

*El primer Estado estaba compuesto por trescientos nobles.*

*El segundo Estado, por trescientos clérigos.*

*El Tercer Estado por seiscientos plebeyos o estado llano.*

*Unos años más tarde, tras la revolución Francesa, Edmund Burke levantó la mirada hacia la galería de Prensa de la Cámara de los Comunes y comentó:*

*«Ahí se sienta el Cuarto Poder, y sus miembros son más importantes que todos los demás»".*

Jeffrey Archer; "El cuarto poder"

Son las seis y cuarto de la tarde de un domingo lluvioso, como todos. Miro el reloj y lo apunto en mi libreta en la que sólo hay monigotes deformes de piernas largas, de esos que pintamos los que no sabemos dibujar. Hace 15 minutos que debí haber empezado la reunión del Drakkos (o la Drakkos, como la llamo yo) pero en la cafetería estoy sólo. En la mesa el último número, un café con el envoltorio de un caramelo que ya he comido y mi libreta vacía de ideas. Por la cristallera de la cafetería veo que un grupo de ellos se acerca. Llevan las cabezas agachadas y los hombros alzados, como si así fueran a evitar mojarse. La lluvia les persigue hasta la puerta en la que se sacuden como canes. Cuando ellos se acercan hasta mí, llega el resto. "La reunión ha comenzado", dice solemnemente Asier García, el director del fanzine, y después añade: "¿qué vais a tomar vosotros?"

Doce números. Parece poco pero no lo es. Doce ejemplares financiados con el esfuerzo y un sinfín de llamadas telefónicas. Doce fanzines sacados con el insistir de unos pocos y el asentir del resto. Doce. Doce tirones de orejas, doce velas. Doce capitanes Drakkos tatuados en las portadas de doce publicaciones distintas. Doce éxitos, doce logros y doce historias también, porque cada uno ha sido una batalla ganada a la falta de tiempo, al nacer de nueva competencia, al fortalecerse de la vieja, a los halagos y a las críticas, a las reuniones cuando no había ganas de reunirse, a los días de lluvia en una cafetería, todos recogidos, hablando de rol, de libros, de cartas o de figuras... Hablando de lo que nos gusta, lo que nos une, lo que nos hace ser un grupo. Hablando siempre, entre sorbos de café. Escribiendo, dando ideas y haciendo chistes. No somos profesionales, ellos escriben por dinero. Nosotros escribimos por hablar un rato, reunirnos los domingos de lluvia, comentar las novedades, criticarlas y elogiarlas. Compartir textos, pasarnos libros y bromear un rato. Somos una tertulia de jóvenes en un bar de viejos. Somos una generación incomprensida con un hobbie que casi nadie entiende. La gente nos mira, pero seguimos hablando de vampiros, hadas, magos... de nuevo sus miradas. Ellos hablan por lo bajo, pero nosotros lo hacemos a voz en grito, porque estamos orgullosos, doce números no es para menos.

Pero a esto se ha llegado tras un proceso largo y difícil en el que han surgido no pocos problemas. Ahora toca echar la vista atrás y fijar la mirada en el pasado, en el primer número. Todavía quedaban tres años para el temido efecto 2.000. También era época de lluvias: era Enero, en el siglo pasado, en el segundo milenio. Empezaba un nuevo año y se renovaban los ánimos gastados en el que acababa de terminar. El euro aún no había llegado y eran otros países los que hacían la guerra. A Cthulhu se seguía jugando con dos dados de diez y Warhammer iba por la quinta edición. No existía el The Freak Times y otro fanzine, "La Horda" disfrutaba de hegemonía. Era una época de esperanza, de ilusiones. Los dos años anteriores habían traído dos abortos dolorosos: Iratxo, en 1995, la primera propuesta de una publicación rolera para la comunidad Bizkaina, que no llegó a ver la luz y "FEO, fazine rolero subversivo" que pese a su buena intención y al esfuerzo invertido se vino a bajo como un castillo de naipes derribado por las mismas manos que lo habían erigido.



Pero lo que se había trabajado hasta el momento no había desaparecido por completo y a finales del 96 se recopilaron todos los materiales y se dio forma a un nuevo proyecto, que también habría de ser el definitivo: había nacido el "Drakkos". Cuando preguntamos a sus fundadores la respuesta es unánime: "Pretendíamos dar un punto de vista diferente en el que se pudiera hablar de rol de una forma distendida, sin formalismos". Y se ha cumplido. El capitán Drakkos nunca vistió corbata ni se peinó con raya al medio. No vendía un estilo serio para sesudos del género ni pretendía cambiar el sector editorial con críticas comedidas, sino dar caña, hacer ruido y entretener un rato. Quería provocar, llamar la atención. Criticaba a los grandes cuando los grandes lo hacían mal (¡Cuántas horas pasadas haciendo leña del viejo AD&D!) y llamaba la atención sobre el pequeño cuando el pequeño valía la pena (¡Qué risas leyendo las historias de Ignotus en el Aquelarre manoseado del club!).

Pero el número uno, un dinosaurio en Din A4 desenterrado de vez en cuando para hacer bromas entre los colaboradores, fue sólo una toma de contacto, el primer mordisco del vampiro, la primera noche con ojos de cainita. Habíamos probado la sangre y nos encantaba su sabor. Pero el fanzine rolero del por entonces Club Mitagos todavía tenía que superar la prueba más dura... resistir: "Mirad allí chiquillos míos, los lugares salvajes sin luz, donde no hay más ley que la de la guerra y el colmillo" (1).

Quedaba por tanto el difícil trámite del número 2. De nuevo reunirse, hacer balance y encogerse de hombros, ¿había gustado?, se habían cometido errores, pero se podía cambiar. Asier lo recuerda muy claramente: "en general había ilusión, pero también miedo. Sabíamos lo que costaba, aunque ante la pregunta de si valía la pena todos estábamos de acuerdo... desde luego".

Pero el camino fue largo, tanto que duró 365 días. Todo un año hasta reunir las fuerzas, coger aire y decir, volvemos a la carga. El fanzine entonces era algo que venía con las Jornadas. Era un regalo, una recompensa por asistir y por supuesto, también un regalo para sus creadores, que veían disminuir la montaña de Drakkos de la mesa. Miraban orgullosos como la gente se lo quitaba de las manos y se lanzaba a su lectura.

Una vez más el sudor fue seguido por las sonrisas, el éxito fue rotundo. "Maquetar fue lo más duro -reconoce ahora su fundador-, pero lo pasamos como enanos".



Otra vez vino la sequía y el número tres corrió la misma suerte que los dos anteriores, salió justo para Jornadas, en Enero de 1999. Aquel año yo pasé por la casa de cultura de Cruces, lugar en el que se celebraban y se celebran las primeras jornadas. El fanzine cayó en mis manos y lo devoré ávidamente. Acababa de descubrir el rol y con él aquel folleto que en su número tres había pasado al Din A-5 (en el que se ha mantenido hasta nuestros días). Me llamaron la atención su tono jocoso y el indescriptible editorial: "Algunos os preguntaréis que pretendemos con este panfleto que a duras penas conseguimos editar anualmente. Os lo diré. Aquí amigos no encontraréis culos en pompa ni puñaladas en la espalda a amigos que no pueden defenderse en la distancia ni a gente que se lo ha currado mucho traduciendo u organizando jornadas. No. Esto es rol. Rol puro". Había errores, el color era un sueño lejano y la maquetación todavía dejaba bastante que desear, pero el resultado en general era profesional. Había comenzado una edad de oro (que a todos nos gusta pensar que se mantiene hasta nuestros días, pero...) que habría de culminar con la concesión del premio LCJR (ahora ACLN) al mejor fanzine ese año y el siguiente. Por cierto, esperamos el tercero... ¡iejem!

Ese año salió otro número allá por Junio. Por fin el fanzine ya no era anual. Las secciones aparecían, se renovaban y dejaban lugar a otras nuevas. Nuevas también eran siempre las ilusiones de los que hacían el Drakkos. El impreso mejoró mucho y con él apareció publicidad que daba más y lo daba a tiempo. También se contaron éxitos en la distribución. Con los números del 2.001 ya podíamos encontrar el fanzine en las tiendas de siempre, las nuestras. Los dibujantes redoblaron sus esfuerzos cuando se les pidió un mayor apoyo visual, pero el exceso de trabajo y los látigos de siete colas nos llevaron a todos a robar imágenes de donde podíamos (bufff, chicos, lo hemos conseguido y no estamos en la cárcel). "Eres un shadowrunner, un profesional. No te limitas a vivir en las sombras, allí vives de maravilla... por ahora" (2).

Se rogó, se amenazó y hasta creo que más de uno vendió su cuerpo, pero al final, con el número 10, conseguimos una dibujante, Silvia Bermúdez y el color (literalmente) invadió nuestra vida y la del capitán Drakkos al que una complicada operación de cirugía y una política más progre que la que lidera en Ámsterdam cambió el sexo. Nació así en el número 12 la Capitana Drakkos... (luego me rechistan porque digo que Drakkos para mí es una chica, la luz de mis ojos). Con el nuevo icono nos adentramos en una época más difícil si cabe que la anterior. "Es una era siniestra, una era sangrienta, una era de demonios y hechicería de batallas y muerte y del final del mundo" (3).

Ahora miramos atrás y lo hacemos con orgullo. No somos los mejores. Tampoco los más guapos. Drakkos está ahí y el que se mueve en el mundillo lo sabe. No podemos prometer columnas de Arturo Pérez Reverte ni módulos escritos por Ricard Ibáñez. Nuestras portadas no las dibuja Luis Royo y tampoco tenemos despleables como los de Play Boy (y mira que algunos hemos insistido). Sabemos cual es nuestro sitio y luchamos por seguir en él. Nuestro sitio está en la calle. Nuestro precio es gratuito. Termino de escribir a las doce y sé que no voy a cobrar ni un céntimo. No importa. El próximo domingo toca reunión y tomaré un café con los amigos. Charlaremos un rato, como lo hemos hecho siempre. Aunque llueva. Aunque lleguen tarde.

Bilbao, 1 de Diciembre de 2003

- 1.- Vampiro Edad Oscura, AA.VV. White Wolf Game Studio; La factoría de ideas. 1996, Madrid.
- 2.- Shadowrun. AA.VV. FASA Corporation; La factoría de Ideas. Tercera edición. 2001, Madrid.
- 3.- Warhammer. AA.VV. Games Workshop. Sexta edición. 2000, Barcelona.

## RADIOGRAFÍA DE UN FANZINE

Tan pocas páginas y tantos cambios. En cada una de las reuniones de la Comisión Drakkos se han presentado nuevas ideas para mejorar, en el fondo y en la forma, el fanzine. Así, lo que comenzaron siendo meros artículos no definidos en ninguna sección, escritos según el buen hacer de cada uno, se han ido convirtiendo con el paso del tiempo en secciones fijas, para las que se decide de antemano, en una de esas famosas reuniones de café, su contenido.

Por ello, para que nadie se pierda, aquí va una breve explicación de cada una de las secciones que componen a día de hoy y hasta que decidamos 'mejorarlas', el Drakkos:

**¿Qué hay de nuevo?.** Nació en el Drakkos #1 con el original título 'Introducción', pero enseguida cambiaría su nombre al actual, para ser algo así como una editorial firmada, en la que a veces se reseña brevemente el contenido del fanzine y en la que tantas otras se tocan temas de diversa índole a discreción del editor.

**Tras la Pantalla.** La sección seguramente más difícil de conseguir y a la vez una de las más útiles, ya que tras este ingenioso nombre no se esconde otra cosa que ayudas de juego, ya sean anexos, aclaraciones o nuevos desarrollos sobre las reglas de un juego de rol o estrategia.

**En la palestra.** Una descripción más o menos exhaustiva, y más o menos jocosa, de un juego, normalmente recién salido al mercado.

**Leyendas del Bosque Mitago.** Un nuevo ejemplo de la increíble imaginación de la Comisión Drakkos; un nombre literario acorde con el contenido de la sección (otra de las más difíciles de conseguir): una aventura para un determinado juego de rol.

**El garou feroz.** Denominada con terminología propiamente rolera pero con reminiscencias literarias, esta sección es predominantemente literaria, y en ella se incluyen relatos fantásticos o incluso poemas propios de un trovador de la Edad Media.

**Lengua de Bardo.** Es en esta sección donde los que lo escribimos damos rienda suelta a nuestra incontinencia verbal y a nuestra más o menos oportunas gracietas. Una sección de artículos de opinión, donde la única norma editorial es no insultar (demasiado) al prójimo.

**El rincón de Volucer.** Escrito siempre por el mismo colaborador del fanzine, Sergio Monge, apodado Volucer, esta sección comenzó a aparecer bajo este título en la tercera entrega del Drakkos. Aporta unas notas de filosofía rolera con mucho estilo.

**Entrevista con el fanpiro.** Por esta sección van pasando poco a poco famosetes del mundillo, aunque nos faltan muchos, que acabarán cayendo...

**Enredados.** Esta sección, nacida en el número cuatro aporta información sobre direcciones interesantes y propuestas nuevas que se estén dando en el mundo del rol en Internet.

**La Zarpa.** Pifias, frases graciosas y demás ocurrencias que acontecen en partidas de rol. Una sección que comenzó como un juego y que se ha convertido en unos de los filones con más tirón del fanzine.

**Ota-ta-king.** Qué nombre más difícil. Se le tenía que haber ocurrido a una otaku (para que luego digan que los roleros somos raros...). Esta sección es la oportunidad para explayarse, en forma de viñetas, de nuestra abnegada dibujante, tras sufrir con nuestros peregrinos encargos para los artículos ('¿no podrías dibujar un ordenador con pajarita? ¿y unos guerreros saliendo de un sobre?...').



# LA COMISIÓN DRAKKOS



Alex Arkonada 'McAxel'  
21 años. Gestor en Hostelería.  
Coordinación y redacción



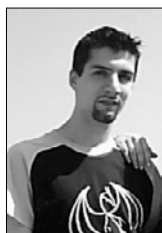
Raúl Linaje  
25 años. Publicista.  
Coordinación y redacción



Aitor Feijoo 'Elendil'  
26 años. Periodista.  
Coordinación y redacción



Sergio Llamas 'MadGiver'  
20 años. Periodista.  
Coordinación y redacción



Sergio Monge 'Volucer'  
24 años. Publicista.  
Coordinación y redacción



Silvia Bermúdez 'Mink'  
20 años. Diseñador Gráfico.  
Ilustración



Asun Martínez 'Elifilla'  
22 años. Diseñador Gráfico.  
RRPP y maquetación



Asier García 'Txietxi'  
26 años. Informático.  
Dirección y maquetación



## AGRADECIMIENTOS

Al Ayuntamiento de Barakaldo y a la Casa de Cultura de Cruces por su confianza y su apoyo económico.

A todas las personas que han invertido su tiempo en sacar adelante el fanzine, sea escribiendo artículos, aportando ideas, buscando financiación, diseñando, maquetando, soñando o dando palmaditas en la espalda.

A todas las tiendas y editoriales que de una forma u otra han hecho posible que lleguemos a escribir este recopilatorio; en especial a Jorge Coto 'Tiberio' e Iñaki Paredero 'Trimegisto', que nos apoyaron cuando más falta nos hacía.

Por supuesto, a los propios socios de la Asociación Cultural Lúdica Mundo Mitagos por haber hecho posible este proyecto; y a los integrantes de la Comisión Drakkos por haberlo materializado.





Este libro se terminó de componer el  
10 de Diciembre de 2003 en Barakaldo (Bizkaia)





# Mundo mitagos

¿Te gustaría convertirte en un héroe de leyenda, acabar con el dragón y rescatar a la princesa?

¿Crear tu propia compañía y viajar por la Tierra Media del Señor de los Anillos?

¿Ser quizá un ladrón de guante blanco en el siglo XIX o un explorador de otros mundos en el 3.040?

¿Comandar a tus tropas en una batalla épica por la conquista del mundo?

¡Todo esto y mucho más te lo ofrecerán los juegos de rol y estrategia!

**Del mito a la realidad hay un mundo: Mundo Mitagos**

Barakaldo - Bizkaia

mitagos@geocities.com

<http://www.mundomitagos.com>

