

la Voz de su Master

INTRODUCCION

AL BERSERKR

por Alex de la Iglesia (jefe del colectivo de Dungeon Masters de los Pelotas Dungeon Club)

Jugar es cosa seria

Hay dos formas de jugar; tomándose el asunto como una mera distracción, o jugar por jugar, no para pasar el rato: jugar en serio. El juego de rol se caracteriza por su complejidad, y la mayoría de las veces, por su excesivo barroquismo. Esto no sólo no lo considero como un problema, sino que creo que es su principal aliado; la posibilidad de acercarse, desde la propia fantasía, a la misma realidad. Este tema da para escribir cientos de folios. La relación entre ficción y realidad, entre lo lúdico y lo fáctico es una cuestión palpitante en el juego de simulación. Ya nos extenderemos sobre esto en otro momento. Ahora basta con señalar el hecho de que mientras un grupo de adolescentes aburridos, con bastantes más granos en la cara que dinero en el bolsillo, se sientan alrededor de una mesa para echar una partida a "Dragones y Mazmorras", están ocurriendo muchas cosas, bastantes más de las que ellos imaginan. Sin saberlo, se establece una especie de "ritual" o "ceremonial" mágico, donde los creyentes repiten, a través de una compleja red de reglas complicadísimas, los hechos y acontecimientos de grandes dioses y héroes, luchas titánicas contra innumbrables monstruos salidos del más hondo y húmedo de los abismos. Allí luchan, mueren e incluso resucitan... Un auténtico ritual de iniciación mística. Y todo regido por el gran hechizo, conocedor de los más grandes secretos... El dungeon master. Esto nos lleva muy lejos, así que, por ahora, sólo nos limitaremos a señalarlo. También es cierto que, mientras jugamos una partida cada jugador representa un papel; el papel de un héroe. Pero, ¿Cuál es el papel del "amo del calabozo"?... el master dirige los destinos de los jugadores. El master conoce y hace las reglas. El master es la expresión de esas reglas. El master es, para los jugadores, Dios. Y las reglas son las de la Naturaleza. El hombre conoce sólo unas pocas: el poco voluminoso "manual del jugador"... ¿No es todo esto una especie de extraña paradoja del Mundo? Un mundo regido por un Dios que, por una parte, debe hacer cumplir las sagradas instrucciones. Pero si es un "buen Dios" las cambiará a favor de los "buenos jugadores", que lo merecen. ¿deberías haber muerto. Esa espada de doble filo te causó diez puntos de golpe- afirma secretamente el master a un despistado guerrero- pero quitate sólo cinco".

Dios es capaz de hacer milagros. ¿Pero debe hacerlo? Eso depende de qué Dios estamos hablando: de un Dios olímpico, vengativo y celoso para con sus criaturas, o un Dios cristiano, que busca el buen fin de la historia... El jugador, en este universo teísta, goza de libertad; pero de una libertad limitada. Primero por las posibilidades de su personaje; después de la historia, de la "vida" que le haya tocado jugar. Por último de quién es ese Dios, ese Dios que se oculta tras unas tablas.

No puedo hacer una mera descripción de ese universo de Dioses y héroes. Aunque el tema merece un Líder, esbozaré rápidamente cómo veo yo ese universo. Dios no es un ser omnipotente, separado del mundo y de los hombres. El Dios de los juegos es un Dios que baja al suelo, a la partida, que dialoga con sus



BERSERKR- LOBO

criaturas. Pero es un Dios. Lo que dice es como La Biblia: precisamente eso: palabra de Dios. Es un dios que crea el mundo con un plan establecido: el módulo escenario, o campaña. Pero ese mundo no está encaminado exclusivamente hacia un fin, como pensaría un máster escolástico, un master de esos pesados que te obligan a ir por un camino trazado sin salirte ni un ápice. El camino lo dibujan los personajes, y el máster debe saber llevarlos. Puede parecer una contradicción, pero es que en esa contradicción se basa la lógica del "universo del juego de rol". El máster crea un mundo, una historia. Pero a la vez el personaje la vive, la modifica, ayuda a crearla. ¿Cuál es el máximo secreto por el cual esta paradoja es salvable? la solución está clara, aunque la mayoría la olvidan. Hay algo que está por encima de Dios, y por encima de las mismas leyes que gobiernan a ese Dios. Ese algo puede hacer que la partida se prolongue durante horas, y puede hundirla si falta en cinco minutos, por muy buenos que sean el máster, el mismo juego o el diseño del escenario.

Ese algo es la diversión. Que la partida sea divertida es la única regla que el máster no puede nunca olvidar. Y los jugadores también tienen que tenerla presente. Quizá no sea tan divertido sobrevivir mil partidas sin arriesgarse que buscar el efecto humorístico, o la locura directamente. Por el contrario, una acción meditada, un plan llevado poco a poco, una investi-

gación exhaustiva resultan a veces más recomendables que la consabida masacre, ya sea de orcos, como de agentes de Smersh, o terribles adoradores de Yog-Sothoth. ... lo importante es que sea divertido, que nunca, nunca aburra. El Dios tedioso es la más espantosa de las pesadillas...

Pero todo esto es mejor dejarlo para una próxima Crítica del Role puro de reciente publicación por parte de Ediciones Los Pelotas. No se la pierdan.

El tema de este artículo era La leyenda de los Berserkr. Una leyenda ligada precisamente, con ese mundo de "iniciación mística" del que hablamos.

El Mito del BERSERKR

Ante todo, una apreciación etimológica. La palabra berserkr (mejor que Berserker, como se puede leer en el Manual del Dungeon Master) quiere decir algo parecido a "guerrero con envoltura (serkr) de oso". Al menos eso se deduce del capítulo VI de la Ynglingasaga, en el tercer volumen de "The Saga Library", donde se nos narran las peripecias de los héroes y Dioses germanos.

No sólo los berserkr tienen un origen en la mitología germana, sino que a su vez se ven emparentados con varias leyendas muy conocidas, como la de los hombres-lobo y hombres-oso. De hecho, un berserkr es capaz de

metamorfosearse en lobo, oso y leopardo. -dependiendo de su origen-.

A continuación vamos a describir las características típicas del berserkr, sus diferentes razas, y sus costumbres. Además explicaremos los ritos de iniciación que debe cumplir un guerrero para convertirse en un berserkr. Nos hemos apartado bastante de la descripción del manual, para acercarnos más a la auténtica leyenda del berserkr, tal como se puede encontrar en los mitos y leyendas germanas e irlandesas -celtas-.

Cual es el verdadero aspecto de un berserkr.

Lo primero que llama la atención al encontrar un auténtico berserkr es, además de su indomable cólera, -fuerza sagrada: "Wut" furor-(1), una furia demoníaca tal, que están casi ardiendo al rojo vivo. De hecho se les prendía fuego a la cabellera. "Llamas de fuego se veían sobre su cabeza, distinguíanse centellas; los cabellos se le erizaban en la cabeza y la luz del campeón brotaba de su frente" Tito Livio, en

su historia sobre las batallas de Marcio, nos cuenta que "una llama brotaba de su cabeza, sembrando el pánico entre los soldados". La verdadera imagen de los berserkr es mucho más espeluznante de como la imaginábamos.

La vestimenta típica del berserkr es únicamente una piel de lobo o de oso, dependiendo de si es un berserkr-lobo u oso. Los berserkr-leopardo visten un traje de piel de leopardo que les cubre totalmente el cuerpo. Además van cubiertos por una máscara con aberturas para los ojos. "Iban sin coraza, salvajes como perros o lobos. Mordían sus escudos y eran fuertes cual osos y toros. Hacían matanzas entre los hombres y ni el hierro ni el acero podían nada contra ellos. Llamaban a esto furor de Berserkr" (Ynglingsaga).

Los berserkr son, por tanto, inmunes al hierro y al acero, como nos cuenta la leyenda. Esto es debido a que su estado de furor demoníaco es producto de un ceremonial mágico, un ritual de iniciación, ante los magos del poblado. Sólo son vulnerables, por tanto, a las armas mágicas.

Las armas del berserkr suelen ser espadas de dos manos, hachas de guerra y armas de poste, principalmente. Sus escudos son gigantescos, les cubren casi todo el cuerpo, debido a su forma elipsoidal alargada. Esto les reduce en dos puntos su clase de armadura. Pueden llegar a atacar mordiendo y arañando al oponente, si previamente el berserkr ha sido desarmado. Como bien nos describe el Manual del Dungeon Master, el berserkr nunca dará por terminada una lucha hasta que el contrincante no haya muerto. Un berserkr jamás retrocede.

Tácito, en su obra Germania, nos explica que el Berserkr no se cortaba el pelo ni la barba hasta no haber matado a un enemigo. Esto formaba parte del ritual de iniciación. Partiendo de varias fuentes, podemos sintetizar las prácticas del ceremonial de conversión del guerrero en berserkr en estos ritos básicos:

Como ser un berserkr

En la Voelsungasaga se nos describe un típico ritual de iniciación: A la edad de diez años, Sinfoetli, futuro berserkr, es sometido a la primera prueba: "Su madre le cosió la camisa por el brazo atravesándole la piel". Después, al comprobar que Sinfoetli no parecía dar muestras de dolor alguno, "su madre le arrancó entonces la camisa con la piel, preguntándole si sentía algo. El muchacho respondió que un Voelsung no se inmutaba por tan poca cosa". Su estirpe de guerrero nato le defendió de la humillación que supone el sentir dolor.

Esta prueba se resuelve fácilmente con un tiro de constitución, si el jugador quiere que su personaje pueda convertirse en un berserkr, deberá ser sometido a estas pruebas. Un resultado -con 1d20- que sea menor o igual a la mitad de sus puntos de constitución, superará el dolor y el humillante desmayo consiguientes. Eso sí, el daño es real: 1d8 puntos de golpe.

Si el personaje no supera la prueba, perderá la posibilidad de ser berserkr, y ade-



"BERSERKR"
GUERRERO FUERA
(BERSERKR-OSO)

© Alex

la Voz de su Master

más de sufrir los puntos de golpe, caerá desmayado durante 1d10 horas, necesitando 1d8 días para recuperarse.

La segunda prueba es más terrible y elegante. El neófita debe hacer pan. Así de sencillo. Claro que, la harina necesaria para hacer ese pan tiene dentro una vibora. La vibora mata en 103 horas, a no ser que se encuentre antes un antidoto. Naturalmente, después de tener la harina debe hacerse el pan. Con un sencillo tiro de sabiduría se soluciona el problema. El mago preguntará al personaje si "no había encontrado nada en la harina". El jugador deberá responder que "se acordaba de haber visto algo, pero que no había prestado atención y lo había amasado todo junto".

Por último, el neófito debe realizar una tercera prueba, esta vez más clásica: matar a un Dragón -la especie al gusto del master-. Naturalmente lo matará el solo, con la única ayuda de su espada y su escudo y ataviado como los berserkr, es decir, sin coraza.

Tras estas pruebas, la ingestión de una serie de bebedizos —sólo conocidos por magos de más de cuatro nivel— y 1d6 horas de cánticos nocturnos, el guerrero es un berserkr. Gonzando, por ello, de sus cualidades; pero también de sus problemas. Tener un personaje que nunca huye es bastante molesto. Sobre todo a la hora de enfrentarse a dos mil orcos enfurecidos. Se queda muy bien durante un par de horas, como mucho. Después pasas a ser un trapo de cocina.

Clases de berserkr

Los berserks parecen dividirse en tres grupos, dependiendo del animal al que adoran, y en el que se metamorfosean cuando llegan las lunas llenas invernales.

Los berserks-lobo suelen habitar en poblados o ciudades cercanos a bosques o zonas con mucha vegetación, de clima templado y húmedo.

Los berserks-oso habitan en aldeas cercanas a las regiones polares, con clima frío y seco. Ambas clases suelen ir en grandes grupos (1d20).

Los berserks-leopardo son muy raros de encontrar. Su habitat es la selva, principalmente, aunque se han visto también por regiones cálidas, como la sabana. Los berserks-leopardo siempre van por separado. (2).

Metamorfosis

Como señalábamos anteriormente, el berserker posee la propiedad de transformarse en el animal al que adora. Las noches de luna llena -pero únicamente durante el invierno- el berserker puede convertirse a voluntad en lobo, oso o leopardo. Si el personaje es atacado y muerto bajo esta apariencia, la transformación se invertirá, convirtiéndose de nuevo en ser humano. La metamorfosis dura 1d6 minutos, y debe hacerse un tiro contra constitución. De no pasarlo, el personaje caerá desmayado durante 1d10 minutos.

En el Manual del Master, como en los Monster manual, no se incluye la posibilidad de jugar con el berserkr como personaje. En los libros del avanzado se incluyen muchos personajes nuevos: druida, monje, bardo, etc. En el Unheatherd Arcana encontramos al bárbaro, al ladrón acróbata, etc.

En este artículo os ofrecemos las tablas del berserkr diseñado en función de cómo aparece descrito en las antiguas leyendas y mitos germanos y celtas. Para más información os remitimos a los estudios que realizó Mircea Eliade sobre los rituales de iniciación mística: *Iniciaciones místicas*. Editorial Taurus, Madrid 1986.

El guerrero -de cualquier alineamiento- al convertirse en Berserkr suma (o resta) a sus características unos puntos, dependiendo de la especie:

| Berserkr | lobo | oso | leopardo |
|--------------|------|-----|----------|
| Fuerza | + 1 | + 2 | + 3 |
| Destreza | + 2 | + 1 | + 3 |
| Inteligencia | - 1 | - 2 | - 1 |
| Sabiduría | - 2 | - 3 | - 1 |
| Constitución | + 1 | + 2 | + 3 |

características especiales:

ataque con dientes 1d6

ataque con garras 1d4

defensa: sólo vulnerable a armas mágicas.

puede hablar con lobos, osos, leopardos.

LOS PUNTOS DE GOLPE se INCREMENTAN en un D20.

| Berserkr como NPC: | Lobo | Oso | Leopardo |
|-------------------------------|--|---------------------------|------------------------|
| Nº de aparición | 2d10 | 1d10 | 1 |
| Frecuencia | rara | rara | muy rara |
| Clase de armadura | 4 | 5 | 4 |
| Puntos de golpe | 1d20 | 1d20+6 | 2d20 |
| Armas | mandoble | mandoble/ hacha guerra | lanza/arma de Poste |
| Alineamiento | N.Good | N.evill | C.evill |
| Ataques especiales | mordisco 1d6 arañazos 1d4 / 1d4 (por cada mano) | | |
| Defensas especiales | inmunes a las armas (hierro-acero) vulnerables a las armas mágicas. | | |
| Fuerza | 17 | 18 | 20 |
| Destreza | 18 | 17 | 18 |
| Inteligencia | 9 | 8 | 9 |
| Sabiduría | 8 | 7 | 9 |
| Constitución | 17 | 18 | 20 |
| Nivel III | | | |

(las características del oso, lobo y leopardo -tras la metamorfosis- son las mismas que en los Manual Monster).

Bibliografía

Georges Dumézil, *Mythes et Deux des*
 Germains, Paris 1939

Lily Weiser, *Altgermanische Religionsgeschichte*. Berlin 1956

O. Höfler, *Der Germanische Totenkult und die sagen vom Wilder Herr*, Berlin 1936

Mircea Eliade *Iniciaciones Místicas*
Ed. Taurus

Imágenes y símbolos Ed. Taurus(1)
Zerg en irlandés. Sería altamente recomendable una correcta interpretación de dicho "furor" por parte de jugadores o árbitros.

(2) Por lo tanto, si-un personaje decide ser un berserker se verá obligado a vagar solitario por la jungla... Teóricamente no podría jugar con otros personajes. Si el personaje guerrero anterior -a ser berserker- posee una inteligencia superior a igual que 15, podemos considerar que es lo suficientemente inteligente como para ser sociable, y poder acompañar a otros jugadores en una misma campaña. Repito que "el furor demoníaco" del berserker no tiene nada que ver con el tipo de alineamiento.

